



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

El juego como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa

**MONSERRATE CUENCA JESSICA ROXANA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**SARAGURO MENDIETA JENNIFER MARINA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

El juego como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa

**MONSERRATE CUENCA JESSICA ROXANA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**SARAGURO MENDIETA JENNIFER MARINA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

PROYECTOS INTEGRADORES

El juego como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa

**MONSERRATE CUENCA JESSICA ROXANA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**SARAGURO MENDIETA JENNIFER MARINA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

HEREDIA ARIAS GIOVANNI JESUS

**MACHALA
2021**

Titulación

por Saraguro Monserrate

Fecha de entrega: 21-feb-2022 11:17p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1768064153

Nombre del archivo: Titulacion.pdf (6.07M)

Total de palabras: 18554

Total de caracteres: 107585

Titulación

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
2	dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	1 %
3	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
4	repositorio.sangregorio.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
6	desmami.com Fuente de Internet	<1 %
7	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
8	Submitted to Universidad Catolica de Oriente Trabajo del estudiante	<1 %
9	Silvia Fabiola Barros-Barros, Helder Guillermo Aldas-Arcos. "Estrategias innovadoras para el	<1 %

proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en Bachillerato", Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 2021
Publicación

10	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	<1 %
11	Jayson Andrey Bernate. "Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad", Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity, 2021 Publicación	<1 %
12	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas
Excluir bibliografía

Activo
Activo

Excluir coincidencias < 35 words

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL


Las que suscriben, MONSERRATE CUENCA JESSICA ROXANA y SARAGURO MENDIETA JENNIFER MARINA, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado El juego como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en la escuela de educación básica "Paul Harris, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



MONSERRATE CUENCA JESSICA ROXANA

1205428293



SARAGURO MENDIETA JENNIFER MARINA

0706427093

DEDICATORIA

El trabajo de titulación está dedicado a mi mamá y hermanos por siempre brindarme apoyo y motivación en el transcurso de la vida estudiantil.

Jessica Roxana Monserrate Cuenca

Este trabajo de titulación va dedicado primeramente a Dios que siempre me ha mantenido firme, dándome las fuerzas necesarias q siempre necesito, para no dejarme vencer por los obstáculos que encontré en el camino largo que estoy siguiendo, para alcanzar uno de mis tantos sueños que yo sé que gracias a mi Dios podré cumplirlo.

En segundo lugar, a mis padres que siempre han sido mi motor y mi mayor inspiración de superación, mis ganas de cumplirles el sueño que ellos tienen de verme ejerciendo como una profesional. En tercer lugar, cumplirme a mí misma con la promesa que siempre he mantenido desde niña y en cuarto lugar a mi pareja que llegó a la mitad de este camino para darme el amor, el apoyo y las fuerzas para continuar construyendo mi futuro.

Jennifer Marina Saraguro Mendieta

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, dando gracias a Dios por guiarme por el buen camino, también agradezco a mi familia por estar a mi lado en todo momento y darme su apoyo incondicional

Jessica Roxana Monserrate Cuenca

Al concluir una etapa maravillosa de mi vida quiero expresar un profundo agradecimiento a quienes estuvieron del inicio hasta el final de esta etapa en mi vida, dándome todo el tiempo la fuerza, apoyo y motivación para continuar, esta mención especial es para mis padres, Dios, hermanos, mejor amiga de colegio y mi pareja, muchas gracias a ustedes por haberme brindado siempre la motivación de continuar y nunca rendirme.

De igual manera quiero dar las gracias a la Universidad Técnica de Machala por abrirme las puertas de tan distinguida universidad brindándome la oportunidad de poder superarme y concluir uno de mis sueños, gracias también a todos los docentes quienes con su apoyo y enseñanzas constituyen la base de mi futura vida profesional.

Jennifer Marina Saraguro Mendieta

RESUMEN

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “PAUL HARRIS”

Autores:

Jessica Roxana Monserrate Cuenca
Jennifer Marina Saraguro Mendieta

Tutor:

Lcdo. Heredia Arias Giovanni Jesús, Mgs.

El presente trabajo de investigación trata de un proyecto integrador, y se centró en aplicar juegos para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, cuyo objetivo se orientó en analizar la contribución de los juegos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en las clases de educación física con estudiantes de educación básica elemental de cuarto grado de la escuela de educación básica “Paul Harris”.

La recopilación de datos se fundamentó desde el enfoque cualitativo, con una metodología no experimental y descriptiva, logrando diagnosticar la realidad en la escuela de educación básica “Paul Harris”.

En relación con los juegos y el desarrollo de la motricidad gruesa. Los métodos de mayor incidencia en esta indagación es el método analítico-sintético y otros que se integraron en calidad de auxiliares, como: el comparativo y el bibliográfico, mismos que aportaron significativamente al momento de recabar la información con base a los objetivos específicos para contribuir al objetivo general, mismos que estuvieron redactados para abarcar aspectos relacionados con la revisión literaria, con la investigación de campo y finalmente para sostener la propuesta integradora, como aporte a favor de la institución educativa que facilitó el acceso para concretar la investigación. En relación con la muestra se consideró a la docente del subnivel elemental, puesto que

el número es de una docente; además, se tomó en cuenta a la directora del plantel Lcda. Daysi Paladines. Los instrumentos seleccionados fueron lista de cotejo y la guía de preguntas estructuradas, que para su construcción se relaciona los objetos de estudio, de donde se derivaron cuatro dimensiones y en consecuencia los indicadores sirvieron de guía para la elaboración de los instrumentos, que facilitó la recepción de opiniones y actitudes de las personas involucradas en este trabajo de investigación y al mismo tiempo puntuar a partir de respuestas fijas el rango de valores.

El análisis de resultados en la encuesta demuestra que, si se aplican juegos para poder mejorar y desarrollar de una manera correcta la motricidad gruesa, concretando que los docentes deben guiarse mediante videos educativos, vía internet, ya que ellos no están especializados dentro del área de educación física. Respondiendo al tercer objetivo específico, se definió la propuesta integradora que se orientó a determinar la orientación que requiere el docente responsable de la asignatura de educación física para mejorar su desempeño en la aplicación de juegos en contribución al desarrollo de la motricidad gruesa. durante las clases de educación física con estudiantes de educación básica elemental de cuarto grado de la escuela de educación básica “Paul Harris” como aporte para el mejoramiento de la motricidad gruesa. La propuesta estuvo compuesta de cuatro fases de implementación dirigidas a una directora y docente de aula además se incluyó los recursos logísticos y la valoración de la factibilidad con las dimensiones: técnica, económica, social y ambiental, demostrando la capacidad para lograr los objetivos de la propuesta, determinando la viabilidad y capacidades materiales con los que cuentan las partes ejecutoras de la propuesta.

Palabras clave: juegos lúdicos, motricidad, coordinación, estrategias metodológicas, educación física.

ABSTRACT
THE GAME AS A STRATEGY IN THE DEVELOPMENT OF GROSS MOTOR SKILLS IN THE “PAUL HARRIS” BASIC EDUCATION SCHOOL

Autores:

Jessica Roxana Monserrate Cuenca

Jennifer Marina Saraguro Mendieta

Tutor:

Lcdo. Heredia Arias Giovanni Jesús, Mgs

The present research work deals with an integrative project, and focused on applying games to improve the development of gross motor skills in boys and girls, whose objective was to analyze the contribution of games as a strategy for the development of motor skills. thick in physical education classes with elementary basic education students from the "Paul Harris" school.

The data collection was based on the qualitative approach, with a non-experimental and descriptive methodology, managing to diagnose the reality in the "Paul Harris" school. In relation to games and the development of gross motor skills. The methods with the greatest incidence in this investigation is the analytical-synthetic method and others that were integrated as auxiliaries, such as: the comparative and the bibliographic, which contributed significantly at the time of collecting the information based on the specific objectives to contribute to the general objective, which were written to cover aspects related to literary review, field research and finally to support the integrating proposal, as a contribution in favor of the educational institution that facilitated access to carry out the research. In relation to the sample, the teacher of the elementary sublevel was considered, since the number is two teachers; In addition, the director of the Lcda. campus was taken into account. Daysi Paladins. The selected instruments were the checklist and the guide of structured questions, which for its construction relates the objects of study, from where four dimensions were derived and consequently the indicators served as a guide for the preparation of the instruments, which facilitated the reception of opinions and attitudes

of the people involved in this research work and at the same time score the range of values from fixed answers.

The analysis of the results in the survey shows that games are applied to improve and develop gross motor skills correctly, specifying that teachers should be guided by educational videos, via the Internet, since they are not specialized in the area of education physical. For the above and responding to the third specific objective, the integrative proposal was defined, which was oriented to determine the orientation required by the teacher responsible for the subject of physical education to improve their performance in the application of games in contribution to the development of motor skills. gross. during physical education classes with elementary basic education students from the "Paul Harris" school as a contribution to the improvement of gross motor skills. The proposal was composed of four implementation phases addressed to a director and classroom teacher, in addition to logistical resources and feasibility assessment with the dimensions: technical, economic, social and environmental, demonstrating the ability to achieve the objectives of the project. proposal, determining the feasibility and material capacities of the executing parties of the proposal.

Keywords: playful games, motor skills, coordination, methodological strategies, physical education.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT.....	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	X
ÍNDICE DE TABLAS	XII
INTRODUCCIÓN	XIII
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	16
1.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.2 SITUACIÓN CONFLICTO	17
1.3 CAUSAS Y CONSECUENCIAS.....	18
1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	18
1.5 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	19
1.6 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	19
1.7 OBJETIVOS.....	20
1.7.1 <i>Objetivo general.</i>	20
1.7.2 <i>Objetivos específicos.</i>	20
CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL.....	21
2.1 MARCO LEGAL	21
2.1.1 <i>Constitución de la República</i>	21
2.1.2 <i>Ley Orgánica de Educación intercultural</i>	21
2.1.3 <i>Ley del Deporte.</i>	22
2.2 MARCO TEÓRICO.....	23
2.2.1 <i>La teoría socio histórica de Vygotsky</i>	23
2.2.2 <i>Teoría de la interpretación del juego por Piaget</i>	24
2.3 MARCO CONCEPTUAL	25
2.3.1 <i>El juego.</i>	25
2.3.4 <i>Desarrollo de la motricidad gruesa.</i>	28
CAPÍTULO III. DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	31
3.1 ENFOQUES DIAGNÓSTICOS	31
3.1.1 <i>Tipo de investigación</i>	31
3.1.2 <i>Diseño de investigación</i>	31
3.1.3 <i>Métodos de investigación.</i>	32
3.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO.....	33
CAPÍTULO IV. PROPUESTA INTEGRADORA	43
4.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	43
4.2 COMPONENTES ESTRUCTURALES	43
4.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL Y CONCEPTUAL.....	45
<i>Fase III: Socialización del taller pedagógico.</i>	60

<i>Recursos logísticos</i>	60
<i>Evaluación del proyecto</i>	61
CAPÍTULO V. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	63
5.1 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN TÉCNICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA 63	
5.2 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN ECONÓMICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	63
5.3 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN SOCIAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA. 63	
5.4 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN AMBIENTAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	63
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	64
6.1 CONCLUSIONES	64
6.2 RECOMENDACIONES	65
6.3 LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	66
6.3.1 <i>Limitaciones</i>	66
6.3.2 <i>Prospectiva</i>	66

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. ORGANIZACIÓN DE LOS OBJETOS DE ESTUDIO, DIMENSIONES E INDICADORES.	34
TABLA 2. FORTALEZAS Y DEBILIDADES	39
TABLA 3. REQUERIMIENTOS A PARTIR DE LAS DEBILIDADES Y CAUSAS IDENTIFICADAS EN LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO.	40
TABLA 4. ESQUEMA DEL FICHERO DE LOS DIVERSOS TIPOS DE JUEGOS	54
TABLA 5. INDICADORES DE EVALUACIÓN A PARTIR DE LAS ACTIVIDADES.	61

INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas necesitan juegos para desarrollar la motricidad gruesa que favorezcan a los niños, en este marco es importante que los docentes del área de educación física apliquen nuevos métodos de enseñanza para contribuir en el desarrollo motriz. Al respecto el juego es como proceso de asimilación, permite dar significado a las cosas a partir de las relaciones que se establecen con él permitiendo el aprendizaje del niño a partir de la asimilación o del juego.

Los juegos cumplen un papel importante en el desarrollo de la motricidad; puesto que, este tema tiene su relevancia al beneficiar la institución educativa donde se realizó el estudio. Haciendo conciencia y fomentando el juego como actividad lúdica para el mejoramiento del desarrollo de la motricidad; Se considera esencial educar a los niños mediante el juego, “ya que este, bien encaminado, permite el desarrollo de la creatividad en los niños” (Zamora, 2019, pág. 5). Puesto que, al no desarrollarse la motricidad gruesa podría sufrir consecuencias en la vida de cada niño al realizar actividades básicas como caminar, correr, saltar entre otras.

“Los niños, mientras juegan, ejercitan todas sus capacidades. corren, saltan, utilizan sus reflejos, practican la motricidad, desarrollan su sistema psicomotor. Se comunican y se expresan a través del juego, al jugar exploran su entorno y se relacionan con otras personas” (Cano, 2019).

Este proyecto se desarrolló con el propósito de aportar con juegos como estrategias para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de básica elemental y está dirigido a los docentes de educación física, a manera de orientación en el desarrollo de la actividad física; y a la vez, desarrollar movimientos corporales en los niños para que no tengan dificultades al realizar cualquier movimiento corporal.

El problema se enmarca en que el niño no ejecuta de manera adecuada las actividades a realizarse dentro de la clase de cultura física y la estrategia que aportó para minimizar la debilidad presente en la institución educativa fue el planteamiento de juegos lúdicos, movimientos corporales, favoreciendo a un buen desarrollo de la motricidad gruesa en el momento de ejecutar la práctica de las actividades físicas.

El desarrollo de este trabajo responde a la experiencia que obtuve durante las prácticas que se realizó en diferentes instituciones y los conocimientos que se alcanzó durante todos los semestres , aprendiendo a través de los docentes y los textos científicos , objetos de estudio de esta investigación, cuya investigación y motivación para avanzar con la indagación teórica y trabajo de campo, para finalmente poder plantear una propuesta que nuestros docentes y futuros docentes puedan ponerlo en práctica para que nuestros niños y jóvenes puedan tener un buen desarrollo de motricidad gruesa.

En cuanto a los antecedentes referenciales se consideró una investigación de carácter internacional, que refleja la importancia que es desarrollar la motricidad gruesa; así mismo, se incluyó un trabajo regional localizado en la práctica de juegos lúdicos como estrategia, orientado para su ejecución; como también, se tomó en cuenta un trabajo desarrollado a nivel nacional que tuvo como finalidad mejorar la locomoción de cada individuo.

Este trabajo está compuesto por seis capítulos, mismos que se explican a continuación:

El primer capítulo expresa el problema desde los antecedentes comprendidos a nivel global, regional y nacional como un previo conocimiento de lo que referirá la temática; la situación donde se compromete la problemática bajo un lugar determinado y manifestando las causas y efectos que se generarían al descartar la realización de este proyecto. Posterior a ello se genera el planteamiento y la formulación del problema, finalizando con los objetivos tanto general como específicos que son realizados mediante la interrogante correspondiente para su formulación.

El segundo capítulo se dirige al marco legal, marco referencial y conceptual de la investigación, en la cual se abarca temas acerca del reglamento de la constitución, Loei y Ley del deporte, cuyo contenido proporciona portes pertinentes que respaldan su veracidad mediante la revisión literaria, elaborada por varios autores que dieron a conocer sobre las variables de estudio y manejar de manera más factible la conceptualización de la temática.

El tercer capítulo contiene el diagnóstico del objeto de estudio, donde se establece el tipo y diseño de investigación que se trabajó, la elaboración de los instrumentos a ser validados, consecuente a eso poder realizar la entrevista al personal de la institución

educativa recopilando toda la información detallando la población y muestra. A su vez se describió el proceso diagnóstico y la recolección de los resultados previo a ser analizado.

El capítulo cuatro se refiere a la estructura de la propuesta integradora y la elaboración de un taller pedagógico con cinco ficheros de juegos lúdicos que sirven para orientar a los docentes en la organización de la clase, así mismo esta guía contribuye a los niños a desarrollar las habilidades motoras.

El capítulo cinco hace referencia a la valoración de la factibilidad describiendo el análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta, el siguiente análisis de la dimensión económica, con el siguiente análisis de dimensión social y por último el análisis de la dimensión ambiental.

El capítulo seis hace mención a las conclusiones y recomendaciones este capítulo describe la factibilidad del estudio, los objetivos y propuestas planteadas, especificando sus aspectos relevantes, por otra parte, menciona las limitaciones y perspectivas.

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la investigación

Internacionales

A nivel internacional se ubicó una investigación realizada en España, publicada por Aponte Balvín y otros (2017) que trata sobre la aplicación del juego tradicional para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de básica elemental, quien propone como objetivo establecer la importancia que tiene los juegos tradicionales para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en los y las niñas de básica elemental alcanzando como resultado que de los 10 niños que participaron como alumnos en las clases, 7 han demostrado la habilidad desarrollada de la motricidad gruesa en condición de aprobados, 2 en proceso de aprendizaje y 1 en el inicio. Dejando como conclusión los juegos tradicionales es una de las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que los niños al jugar miran, tocan, escuchan, sienten, corren, gritan, saltan, llaman y viven experiencias de aprendizaje.

Regionales

A nivel regional se ubicó una investigación realizada en Huancavelica, Perú, publicada por Sánchez y Marleny (2017); Que realizó una investigación que trata sobre la importancia del juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas de cuatro años de edad, quien propone como objetivo. el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican. Alcanzando como resultados la importancia en la aplicación como estrategia de las actividades de juego para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Se ha visto la necesidad de trabajar en el desarrollo de la motricidad gruesa que tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, en la que los niños y niñas de cuatro años consolidan lo adquirido en la que corren sin problemas, suben y bajan escaleras sin apoyos, ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes. Dejando como conclusión que se debe cumplir con diferentes objetivos que

redundan en beneficio del hombre, tales como lograr un desarrollo social, descubrir y estimular el desarrollo de habilidades, logrando la tranquilidad, la alegría y, por último, contribuir al desarrollo físico a través de las actividades al aire libre.

Nacionales

A nivel nacional se ubicó una investigación realizada en Guayas, Ecuador publicada por Aguagallo y Norma (2019); que trata sobre Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018, quien propone como objetivo establecer si los juegos lúdicos permitirán ayudar a los estudiantes a desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito 2018. Alcanzando como resultado un predominio del nivel de Juegos lúdicos con un 60% y una prevalencia del nivel de motricidad gruesa con el 77%. También determinaron que existe relación significativa entre ambas variables. Lo que demuestran que si promovemos los juegos lúdicos ayudamos a los niños en la Escuela Ismael Pérez Pazmiño en Naranjito - Ecuador durante el 2018. Dejando como conclusión que los juegos lúdicos son de suma importancia dentro de las instituciones educativas para poder ayudar a corregir su motricidad gruesa.

1.2 Situación conflicto

El problema de esta investigación surge de varias inquietudes que se presentaron durante el ejercicio de las prácticas pre profesionales, identificando como problemática los limitados juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa. En caso de mantenerse el problema mencionado, podría ocasionar dificultades en la coordinación de movimientos ocasionando la mala postura, e incluso, llegar a afectar el retraso en el desarrollo físico. Todo esto puede provocar en el estudiante la desmotivación. El pronóstico se logrará controlar mediante juegos didácticos con muchas posibilidades de movimientos y diversión que ayudará al niño a desarrollar de manera correcta su motricidad gruesa y en consecuencia su desarrollo corporal.

Hay que recalcar que el juego es de suma importancia para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños; sin embargo, el juego no está siendo aplicado con frecuencia, esto implica que el docente no incluye en su plan de clase actividades lúdicas para

desarrollarse a través de las clases de educación física, debido al poco conocimiento sobre la importancia del juego. Considerando las limitaciones percibidas, se trata de un problema presente en la asignatura.

1.3 Causas y consecuencias

Avanzando con la investigación desde la situación conflicto mencionado anteriormente, se define la centralidad del problema que corresponde a la limitación de los juegos para el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los estudiantes de la escuela de educación básica “Paul Harris”, cuyas causas son:

- Poco conocimiento del docente en el manejo de juegos.
- Poca importancia del desarrollo de la motricidad gruesa
- Poco conocimiento del currículo de EEFF.
- Falta de recursos didácticos para realizar los juegos.
- Falta de aplicación de una guía de estrategias didácticas para el desarrollo de los juegos.

Consecuencias:

- Limitaciones en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Mala postura
- Poca coordinación.
- Retraso en el desarrollo físico.
- Desmotivación en los estudiantes.

1.4 Delimitación del problema

La limitación de los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa se centra en la escuela de educación básica “Paul Harris”, en el subnivel básica elemental del cuarto grado, durante la realización de clases correspondiente a educación física, misma que está a cargo de la docente quien es encargada de su ejecución, asumiendo la responsabilidad del desarrollo de la asignatura. Esta investigación es realizada en el periodo lectivo 2021-2022 y está dirigida a la docente que asume la responsabilidad en la asignatura de educación física.

1.5 Planteamiento del problema

De acuerdo a los antecedentes de la investigación considerados en este trabajo y en relación con los juegos la motricidad gruesa se percibe como una capacidad a la hora de realizar movimientos desplazándose de un lugar a otro, se comprende que la infancia de los niños es primitivo motivo por el cual se identifica la ejecución integrando un nuevo aprendizaje. Además, en las últimas décadas y gracias al avance de la tecnología se ha podido descubrir nuevos métodos que se usan como estrategia para lograr un aprendizaje que sea justo y preciso para la evolución de los infantes.

Antes solían usar el método tradicional para los educandos; pues actualmente los docentes imparten su cátedra en base al método moderno, de tal manera que favorece tomar ideas de ciertos talleres o videos educativos que son con fines de educación y que tienen un contenido favorable.

En otros países como por ejemplo Colombia considera a los infantes a partir de la edad cero hasta llegar a los seis años.

Las posibles soluciones que permitirán minimizar la problemática son: un manejo de buenas estrategias que se pueda aplicar en juegos de las cuales la primera aporta significativamente para minimizar las causas que mantienen latente el problema. Esta estrategia ha sido seleccionada debido a que se podrá corregir la motricidad gruesa, puesto que contribuirá en mejorar la motricidad.

Finalmente, el problema queda planteado de la siguiente manera: limitados juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa

1.6 Formulación del problema

El problema planteado tiene su importancia porque se trata de la labor docente dentro del espacio educación física, quien asume la responsabilidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa siendo de relevancia porque es de vital importancia un buen desarrollo de la motricidad gruesa ya que a través de ella podrá realizar correctamente los juegos y ejercicios que tendrá que realizar.

Las preguntas de investigación que orientó la redacción de los objetivos, tanto general como específicos; y que, a la vez, sirvieron de horizonte para la elaboración de los instrumentos de investigación en concordancia con los objetivos planteados son las siguientes:

Pregunta general

- ¿Cómo contribuyen los juegos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en las clases de educación física?

Preguntas específicas

- ¿Cuáles son los juegos que contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices durante las clases de educación física?

1. Qué juegos aplica la docente responsable de la asignatura de educación física para contribuir en el desarrollo de las habilidades motrices durante las clases de educación física con estudiantes de educación básica elemental de cuarto grado de la escuela “Paul Harris”.

2. Qué orientación requiere la docente responsable de la asignatura de educación física para mejorar su desempeño en la aplicación de juegos en contribución al desarrollo de la motricidad gruesa. durante las clases de educación física con estudiantes de educación básica elemental de cuarto grado de la escuela de educación básica “Paul Harris”

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general.

- Analizar la contribución de los juegos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en las clases de educación física con estudiantes de educación básica elemental de cuarto grado de la escuela de educación básica “Paul Harris”.

1.7.2 Objetivos específicos.

- Caracterizar los juegos que contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices durante las clases de educación física con estudiantes de educación básica elemental de cuarto grado de la escuela de educación básica “Paul Harris”.

- Identificar los juegos que aplica la docente responsable de la asignatura de educación física para contribuir en el desarrollo de las habilidades motrices con estudiantes de educación básica elemental de cuarto grado de la escuela de educación básica “Paul Harris”

- Determinar la orientación que requiere la docente responsable de la asignatura de educación física para mejorar su desempeño en la aplicación de juegos en contribución al

desarrollo de la motricidad gruesa con estudiantes de educación básica elemental de cuarto grado de la escuela de educación básica “Paul Harris”

CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco legal

2.1.1 Constitución de la República

De acuerdo a la constitución de la república en la sección quinta que hace referencia a la educación, en su artículo 26 enfatiza la educación como área prioritaria de la política pública y condición indispensable para el buen vivir; por otra parte , en el artículo 27 expresa que la educación será de calidad y calidez , refiriéndose también a la educación física, promoviendo el enfoque holístico; esto implica que a través de la asignatura de educación física el docente asume la responsabilidad de insertar en sus clases variedad de juegos que estimule a los estudiantes al desarrollo motriz; como también mejorar la interrelación entre pares.

Por otra parte, en el artículo 340 de la misma constitución, se refiere al buen vivir, señalando que el sistema nacional de inclusión y equidad social se compone de varios ámbitos, entre aquellos expone “la cultura física, que comprende el deporte, la educación física y la recreación. mientras que en el artículo 381, se refiere a la cultura física y tiempo libre, manifestando que el estado promoverá la cultura física que involucra el deporte, la educación física y recreación.

De acuerdo a lo expresado en la constitución de la república este trabajo considera aspectos relacionados con la carta magna, en cuanto a: la educación física, el deporte y la recreación, y es precisamente este último aspecto el que se vincula directamente con el tema propuesto, que es el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de básica elemental. Esto significa que se está contribuyendo desde esta investigación con los lineamientos de la normativa.

2.1.2 Ley Orgánica de Educación intercultural

Esta ley es la encargada de fomentar una enseñanza de calidad en la educación de los niveles inicial, básica y bachillerato, mediante el establecimiento de principios, fines de

la educación, los derechos y obligaciones tanto de los estudiantes como de los docentes. Por lo cual, se tomó en consideración tres artículos de la (LOEI 2011), analizándolos de la siguiente manera:

CAPÍTULO PRIMERO: DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN.

Art 4. Derecho a la Educación. - este artículo infiere que la educación es un derecho humano sumamente importante para la población ecuatoriana, la misma que está garantizada por la Constitución y que la educación será gratuita hasta el tercer nivel.

CAPÍTULO SEGUNDO: DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art 5. La educación como obligación del Estado. - este artículo da a entender que el estado tiene la obligación de garantizar el derecho a la educación a los ecuatorianos a lo largo de su vida, generando oportunidades y ofreciendo una educación de calidad, gratuita y laica.

Art 6. Obligaciones. - este se refiere a que el estado tiene la obligación de garantizar enteramente el derecho a la educación de forma permanente, de forma progresiva y haciendo respetar todos los principios y valores educativos basados en la ley ecuatoriana.

2.1.3 Ley del Deporte

Art. 1.- Ámbito. - Las disposiciones de la presente Ley, fomentan, protegen y regulan al sistema deportivo, educación física y recreación, en el territorio nacional, regula técnica y administrativamente a las organizaciones deportivas en general y a sus dirigentes, la utilización de escenarios deportivos públicos o privados financiados con recursos del Estado.

Art. 2.- Objeto. - Las disposiciones de la presente Ley son de orden público e interés social. Esta Ley regula el deporte, educación física y recreación; establece las normas a las que deben sujetarse estas actividades para mejorar la condición física de toda la población, contribuyendo así, a la consecución del Buen Vivir.

Art. 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación. - La práctica del

deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.

Art. 4.- Principios. - Esta Ley garantiza el efectivo ejercicio de los principios de eficacia, eficiencia, calidad, jerarquía, desconcentración, descentralización, coordinación, participación, transparencia, planificación y evaluación, así como universalidad, accesibilidad, la equidad regional, social, económica, cultural, de género, estaría, sin discriminación alguna.

2.2 Marco teórico

La teoría que sostiene la presente investigación, corresponde a un estudio bibliográfico de argumentos que engloban contenidos acerca del juego y la motricidad gruesa. Por lo cual, determina que la influencia que tiene la contribución de los juegos como una estrategia para mejorar la orientación espacial en niños de educación básica elemental, es meramente positiva. Ya que la ejecución de los juegos ayuda a controlar y regular los movimientos musculares del cuerpo, permitiendo al individuo o en este caso al estudiante a que mejore las habilidades motrices.

2.2.1 La teoría socio histórica de Vygotsky

El juego surge de las necesidades propias del niño por participar de las actividades recreativas como una forma de explorar el entorno que lo rodea. Además, considera que el juego cumple un rol fundamental en la formación del individuo porque es como un andamiaje para llegar a la zona del desarrollo próximo y obtener un bienestar psicológico. “Vygotsky plantea la línea natural del desarrollo de procesos elementales, como el crecimiento, la atención, la percepción o la motivación y la línea cultural del desarrollo, que evoluciona hacia las conductas superiores ligadas estrechamente a la vida social” (Faas, 2018, pág. 73)

El juego por su efecto de realizarse por el uso de idealización de algo que no podría culminar, que no se pueden realizar”. Se encuentra junto con el desarrollo cognitivo, debido a que el juego permite al niño navegar al mundo de las ideas desde referentes concretos. Esto es la transposición desde la experiencia con los objetos hacia el pensamiento. "De acuerdo con Vigotsky el aprendizaje precede al desarrollo” (Salas,

2001, págs. 59-65). El aprendizaje se adquiere primero a través del contexto social, en primer lugar, por parte de la familia y después de acuerdo al desarrollo de cada individuo ya sea en la escuela o lugares que frecuentan y de forma individual, es decir se internaliza.

Esta teoría está sumamente apoyada por el constructivismo, debido a que Vygotsky en sus estudios realizados recalca que el individuo aprende de su propia cultura, de las creencias y adquiere herramientas para procesar sus pensamientos de acuerdo a la misma y al entorno que lo rodea. Por otra parte, el constructivismo se basa en que los estudiantes puedan fluir por sí solos y aprender en base a una experiencia ya existente.

Debido que algunos estudios sobre la teoría del socio constructivismo hace referencia a que existen dos funciones mentales:

- **Inferiores:** son innatas determinadas y genéticas, están limitadas a lo que puede hacer una persona teniendo en su interior la atención, concentración, memoria y percepción.
- **Superiores:** son sociales, adquiridas y mediadas culturalmente que se desarrollan a través de la interacción social, por lo tanto, a mayor interacción social mayor conocimiento. Por ejemplo, de ellas son la inteligencia, el pensamiento y el lenguaje; esto produce que la persona expuesta actúe sobre la realidad para adaptarse convirtiéndola o convirtiéndose en sí mismo.

Finalmente, se hizo una síntesis sobre las etapas del desarrollo en la teoría del socioconstructivismo, clasificándose de la siguiente manera:

- **Desarrollo real:** aquí se exponen las actividades actuales con las que cuenta el niño, es decir lo que ya sabe hacer sin ayuda de otra persona.
- **Zona de desarrollo próximo:** aquí trata sobre el aprendizaje guiado que requiere un andamiaje el cual está situado en el nivel de desarrollo efectivo del individuo y el nivel de desarrollo que puede conseguir con algún tipo de ayuda.
- **Zona de desarrollo potencial:** en esta parte el individuo aprenderá con el apoyo de otra persona.

Para concluir se puede decir que el individuo no se construye en estado de aislamiento, porque necesita de una interacción social para aprender.

2.2.2 Teoría de la interpretación del juego por Piaget

Esta teoría se fundamenta en la presente investigación porque propone el juego como el objeto que permite estructurar la inteligencia de quien lo juega. Piaget postula que el juego tiene la característica de ofrecer al participante la posibilidad de asimilar los elementos de la realidad sin importar las limitaciones de su proceso de adaptación. Según Gallardo et al, (2018) expresaba muchas formas que adoptan los juegos durante todo el desarrollo infantil son consecuencia directa de los cambios que tienen las estructuras mentales.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 El juego.

Los juegos son las actividades que logran que los estudiantes participen en la clase pues esta actividad lúdica les proporciona diversión y entretenimiento, teniendo en cuenta que el objetivo principal es la educación ya sea física, mental o psicológica, así mismo contribuyendo al desarrollo que son de importancia para los educandos.

Cabe resaltar que los juegos pueden ser realizados en diferentes espacios ya sea dentro del aula, así como también fuera de ella, siempre teniendo en cuenta el ambiente adecuado para satisfacer a los niños, así evitar la tensión que provoca en el niño estrés el cual surge debido a estar sentados la mayor parte del tiempo sin realizar alguna actividad física.

“Los juegos son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo” (Carrión, 2020). Los juegos son actividades que se realizan por placer por ende no tiene que ver con la competitividad por tal razón logra que los niños entiendan que no siempre es importante ganar sino participar e integrarse con sus compañeros, mejorar las habilidades y obtener un buen clima de aprendizaje.

2.3.2 Importancia de los juegos.

El juego es muy importante en los seres humanos y está presente en cada etapa de la vida principalmente en la niñez, siendo una de las etapas más brillantes y divertidas. Los seres humanos desde que llegamos a este mundo somos fuente llena de energía en el que observamos, corremos, nos expresamos, exploramos, descubrimos y soñamos, por tal

motivo jugar es una de las principales actividades en la niñez y para los niños es una necesidad esencial de la vida impulsando a seguir explorar el mundo y conocer más de lo que ya sabemos. Valencia (2019) “Equipara el juego como un aprendizaje por lo tanto considera que está siendo implementada estratégicamente para adquirir varias habilidades importantes para el individuo”.

El jugar es una forma divertida para aprender y es parte esencial para la formación de cada individuo que requiere del movimiento para desarrollar sus músculos y adquirir coordinación y destrezas motrices; a través de los juegos experimentan sensaciones emocionales que serán parte de su evolución como adultos.

2.3.3 Beneficios del juego.

Los niños por medio de los juegos empiezan a reconocer que son los descansos y el esparcimiento en el juego que es establecido mediante la edad de los estudiantes para que participen libremente. Mediante los juegos los niños llegan a conocerse y relacionarse entre ellos sintiendo esa amistad cada vez más estrecha y formando esa amistad considerándose como parte de una familia, además promueve el compañerismo, el trabajo colaborativo y aprenden a desenvolverse, también ayuda en la toma de decisiones facilitando la manera de resolver conflictos. Aparte, se le brinda a toda la oportunidad de una labor significativa de cooperación dentro de la sociedad, todos los integrantes se unen con el fin de realizar propósitos comunes. Y lo más importante, se promueve la sana diversión, la prevención de riesgos y las prácticas de actividades preventivas. Posso et al, (2020) “jugar es base fundamental para fortalecer la parte emocional de los niños que han sido impactados de alguna forma por la pandemia que surgió a nivel global”

“El juego como espacio, constituye un ámbito vivencial para niños y niñas, en el que encuentran seguridad y libertad para expresar sus emociones, necesidades, estados e intereses. pone en práctica mecanismos de imitación y contrastación con la conducta real”

“El juego tiene un importante papel en el desarrollo de la afectividad e identidad en las etapas iniciales permitiendo la libre expresión de emociones y el uso de la imaginación. la importancia de esta actividad para el adecuado desarrollo psicomotor

del niño ayudando a la integración sensorio motora y contribuyendo por ello también al progreso de las estructuras cognitivas” (García, La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil, 2018, pág. 47).

2.3.3.1 Tipos de juegos

Existen diversos tipos de juegos que son fundamentales para la contribución del desarrollo motriz de los estudiantes.

Juegos tradicionales: son aquellos juegos que vienen de generación en generación y podríamos decir que son una de las más bellas herencias que nos dejan nuestros antepasados, ya que son juegos que se los utiliza de forma natural y con el elemento principal que es el cuerpo. Varios juegos como la rayuela, congelados o estatuas, el gato y el ratón, cabe resaltar que la ejecución de estos juegos es ideal para que el niño desarrolle la motricidad gruesa.

“El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local”. (Ardila-Barragán, 2021, pág. 2)

Juegos recreativos: pueden ser desempeñados o divididos en distintos tiempos ya que hay juegos tradicionales, juegos nuevos o inventados en la actualidad que hoy en día se han implantado en nuestra educación, pero es importante que ha estos juegos se los distinga por su metodología y técnica para un mejor desarrollo en los niños; “Las actividades recreativas suelen desempeñarse cuando existen tiempos muertos que son difíciles de llenar. En ese momento toman relevancia como un modo de pasarlo sin caer en la rutina” (Mg. Silvia Jacqueline Casanova Zamora1, 2017, pág. 5). Los juegos se los realizan acorde a la edad para que tenga grandes movimientos en todo el cuerpo y que él alumno se sienta satisfecho a la hora de realizar dicha actividad, también hay que tener en cuenta que los juegos se los debe realizar con alguna motivación y siempre haciendo respetar sus destrezas y actitudes.

Juegos simbólicos: es esencial que los niños participen en este tipo de juego porque les permite explorar el mundo de diferentes formas, además que al realizar movimientos con el cuerpo contribuye al desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas. El juego simbólico es fundamental para comprender y asimilar la realidad que le rodea.

Juegos de neuroeducación: este tipo de actividades trata de hacer que el niño desarrolle al máximo su capacidad intelectual y física, estos juegos lúdicos se lo pueden realizar de dos maneras ya sea de forma individual o colectiva y algunas de ellos son el escondite, fútbol y juegos de mesa, los cuales son muy divertidos y estimulantes para los niños.

“El juego es un importante elemento neuro educativo en la vida escolar de los niños, es un potenciador del desarrollo y es un elemento mediador y facilitador de los aprendizajes, por tanto, su práctica regular se considera necesaria en la mediación educativa y en diferentes actividades de la vida cotidiana, así como en diferentes escenarios y niveles de formación”. (Rhenals-Ramos1, 2021, pág. 7).

2.3.4 Desarrollo de la motricidad gruesa

2.3.4.1 Desarrollo físico

Motricidad gruesa: es la capacidad de los movimientos corporales de gran tamaño porque involucran grandes grupos de masa muscular y articulaciones las cuales facilitan la ejecución de los movimientos, a su vez están relacionadas con la coordinación del cuerpo dentro del espacio en el que se desenvuelve. Mediante la motricidad gruesa el ser humano puede realizar todo tipo de movimientos y desplazarse de un lado a otro.

Para trabajar la motricidad gruesa es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo. (Jayson Andrey-Bernate, 2021) “las habilidades motrices básicas son las capacidades adquiridas por el aprendizaje, de realizar uno o más patrones motores, las cuales a partir de ella el individuo podrá realizar habilidades más complejas.”

La motricidad gruesa en la etapa infantil: es esencial que desde la etapa infantil promuevan actividades lúdicas como una forma de estrategia metodológica para que los niños mediante la participación del juego puedan desarrollar las habilidades motrices

gruesas ya que estas requieren de esfuerzo para obtener un buen funcionamiento. “Al inicio de sus años de vida, la motricidad y el juego representan elementos primordiales para el desarrollo del niño” (Zoraida Rocío Manrique Chávez, 2021)

Importancia: es importante promover los diversos tipos de juegos desde edad temprana y fomentar la participación, ya que la ejecución de actividades lúdicas promueve la coordinación y habilidades motrices gruesas, también hay que ser conscientes de que si no se ayuda desde temprana edad a desarrollar las habilidades motrices el niño tendrá complicaciones al realizar las actividades básicas como; caminar, correr, saltar, trepar, entre otras y estas consecuencias pueden repercutir a lo largo de la vida.

“La motricidad es importante porque permite el desarrollo motor del alumnado, sino también porque a través de ella el niño expresa y comunica sus emociones y adquiere los conocimientos pertinentes, siendo el movimiento un factor determinante en el aprendizaje” (Virginia Viciano Garófano, 2017, pág. 101).

Beneficios: La motricidad gruesa se convierte en un aspecto de gran importancia a tener en cuenta, es bienestar físico, mental, social, es decir integral, por lo que potenciarla por medio de actividades lúdicas puede repercutir de manera positiva en los niños

Los niños que han desarrollado bien las motricidades gruesas mantienen una vida activa, saludable y sin complicaciones ya que gozan de un buen dominio de los movimientos del cuerpo y no presentan problemas para desenvolverse en las actividades que realizan en la vida cotidiana.

Actividades de motricidad gruesa: son todas aquellas actividades que son dirigidas para ejercitar el cuerpo y el objetivo principal es adquirir una forma correcta de desarrollo de las habilidades. Algunos ejemplos de actividades son:

Carrera con obstáculos, caminar agarrando un balón en medio de las piernas, Caminar siguiendo líneas dibujadas en el suelo que tenga diferentes recorridos.

2.3.4.2 Propuesta metodológica

Importancia de la guía metodológica: la propuesta metodológica consiste en una guía estructurada sobre juegos para mejorar las destrezas motrices en los niños de cuarto grado que presentan ciertas dificultades dentro de la escuela de educación básica Paul Harris

Estructura de una guía metodológica: los objetivos que se plantean se basan en el problema detectado de dicha institución la cual se fundamenta en el trabajo de investigación. Esta propuesta tiene la finalidad de utilizar la contribución de los juegos para que los niños despierten el interés de participar activamente desarrollando las habilidades motrices gruesas.

CAPÍTULO III. DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

3.1 Enfoques diagnósticos

3.1.1 Tipo de investigación

Este trabajo es de carácter descriptivo con un enfoque cualitativo porque se detallan las características de los objetos de estudio, como también a la población involucrada en esta indagación, enfatizando los hechos y fenómenos presentados en las clases de educación física, respecto a los juegos y a la motricidad gruesa. Según Alban et al, (2020) “La investigación descriptiva se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad”, debido a que se trata de caracterizar los objetos de estudio o situación concreta y propiedades de una población o fenómeno en estudio.

Por otra parte, se consideró la investigación no experimental, porque no involucra experimento alguno, se basa en categorías, conceptos, variables, sucesos, comunidades o contextos, sin que el investigador altere el objeto de investigación, esta investigación, consiste en estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

3.1.2 Diseño de investigación

3.1.2.1 Población y muestra

Esta investigación se ubicó en la escuela de educación básica “Paul Harris” por tal motivo la población corresponde a los estudiantes de cuarto grado, docente de educación física y directora de la institución, la selección de la muestra será de carácter probabilístico, porque al ser una población reducida se consideró evaluar toda la población como muestra para aplicar los instrumentos de investigación los cuales son la guía de preguntas (entrevista) y la observación (lista de cotejo).

Haciendo énfasis en la población y muestra que se presenta, será la docente de la escuela de educación básica “Paul Harris” la encargada del trabajo que se va a suscitar dentro del área de educación física, la investigación se enfoca en el nivel básica elemental

con alumnos de cuarto año de básica porque se ha evidenciado poca limitación en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del grado antes mencionado, por tal razón la docente debe fomentar y promover actividades lúdicas como la ejecución de los diversos tipos de juegos para mejorar las habilidades motrices, mientras que a los estudiantes se les aplica una lista de cotejo con algunos parámetros para observar cómo se desenvuelven durante el juego y tener un registro del desempeño, posterior a eso se analiza los datos.

3.1.3 Métodos de investigación

En la presente investigación se utilizó el método analítico sintético, mismo que aportó desde la revisión bibliográfica y la investigación de campo, logrando concretar las conclusiones particulares desde el análisis de cada uno de los elementos, de los objetos de estudio, en este caso el juego y la motricidad gruesa, para concretar finalmente las conclusiones generales y en consecuencia las recomendaciones.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la investigación se aplicó dos entrevistas, de la cual una fue dirigida a la directora encargada de la institución y la otra entrevista fue dirigida a la docente responsable de la asignatura de educación física de cuarto grado, cada guía de preguntas estructuradas estaba construida con 8 preguntas abiertas que pretenden recopilar información a partir de las dimensiones de juego, motricidad gruesa, experiencia práctica de la docente y propuesta educativa.

La entrevista es el primer instrumento elaborado, en el cual se realizan preguntas al docente sobre la metodología que aplica, y las dimensiones que enlazan las variables de la temática.

Se tomó como parte de la muestra a la directora de la escuela “Paul Harris” perteneciente al género femenino de 48 años, el tiempo laboral dentro de la institución es de 1 año. También se tomó como parte de la muestra a la docente de educación física de la escuela “Paul Harris” ella es de género femenino, tiene 45 años de edad y el tiempo laboral dentro de la institución es de 2 años.

La observación no participativa fue utilizada como instrumento acompañado de una lista de cotejo que estaba construida con 3 indicadores de observación a partir de las dimensiones de juego y motricidad gruesa que permitieron valorar una clase práctica del

área de educación física. Este instrumento fue elaborado para visualizar la presencia o ausencia de ciertas características o cualidades, la cual sirvió para anotar el desempeño de los estudiantes dentro de las clases de educación física, por lo cual se ha trabajado con una observación en una clase virtual de la escuela de educación básica “Paúl Harris” utilizando la técnica de cotejo no probabilístico.

3.1.3.1 Validación de los instrumentos de investigación

Para dar una validación a los instrumentos de investigación que se ejecutan en el presente trabajo, previo a ser aplicadas se realiza un acercamiento a la docente de la escuela de educación básica “Paul Harris” con el objeto de ejecutar una prueba piloto, misma que permite comprobar si los instrumentos de estudio seleccionados cumplen de forma eficiente su función. Previo al trabajo se presentan perspectivas, posibles correcciones a fin de que las preguntas que son planteadas cuentan con la coherencia suficiente y así poder obtener mayor comprensión de las mismas. De esta manera es posible realizar los ajustes correspondientes y necesarios, de tal forma que las validaciones de los mencionados instrumentos puedan ser aplicados en diferentes espacios o escenarios. La entrevista se aplica directamente a la docente de la asignatura “Educación Física” por otro lado, se realiza una observación la cual será acompañada con una lista de cotejo a los estudiantes sobre el rendimiento dentro de las clases impartidas por la docente, de tal forma que esto permita mejorar los instrumentos y a su vez obtener datos de una forma segura.

3.2 Descripción del proceso diagnóstico

Para la descripción de proceso diagnóstico, en base a la temática de la investigación la cual se enfoca en **El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en la escuela de educación básica “Paul Harris”**, de tal manera que se permita identificar las características relevantes sobre las variables de objeto de estudio.

El trabajo de investigación se realiza por 3 dimensiones las cuales se mencionan, aplicando dos técnicas de investigación, tales como la entrevista basada en preguntas dirigidas la directora del plantel educativo, también la docente de cuarto grado encargada de la asignatura educación física, por otro lado, se aplica la observación indirecta y una lista de cotejo permitiendo la recolección de datos necesarios con orden y coherencia.

3.3 Recopilación de información

De acuerdo a las preguntas que parten de los objetivos de la investigación se procedió a recolectar toda la información posible mediante el proceso de la entrevista a los docentes de la escuela de educación básica “Paúl Harris” este proceso se aplicó en la institución educativa

También se recopiló información de los estudiantes de cuarto grado, mediante la aplicación de una lista de cotejo, donde se observó el desempeño para tener una noción de cómo es el rendimiento.

Toda esta información recopilada durante el proceso de recolección de datos está organizada mediante los objetos de estudios clasificada por tres dimensiones, la cual será analizada de la siguiente forma.

Tabla 1. Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores.

Objetos de Estudio	Dimensiones	Indicadores
Juegos	Importancia de los juegos	<ul style="list-style-type: none">● Contribuye en el desarrollo motriz.● Beneficios de los juegos.● Mejora la motricidad gruesa
Motricidad gruesa	Tipos de juegos	<ul style="list-style-type: none">● Juegos tradicionales● Juegos simbólicos● Juegos de recreación● Juegos de construcción. ● Ejercicios de neuroeducación

Desarrollo físico	<p>Importancia del desarrollo de la motricidad gruesa.</p> <p>Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa</p>
-------------------	--

3.3.1 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimiento

En base a la información recopilada, se realizó el respectivo análisis de las entrevistas a la directora y docente, cuya información permite el siguiente avance con el desarrollo de la matriz de requerimientos.

Iniciando con el primer objeto de estudio que son juegos de la primera dimensión importancia de los juegos, con una segunda dimensión motricidad gruesa, una tercera dimensión experiencia al docente y una cuarta dimensión propuesta educativa que fueron preguntas planteadas al director y docente de educación física, se obtuvieron los siguientes análisis.

Dimensión 1: Juegos

p1

Con relación a la primera pregunta de la dimensión juegos sobre el apoyo de la institución educativa para el área de educación física y la práctica de juegos, las participantes manifestaron que la institución realiza gestiones que permitan la entrega de materiales a través del reciclaje ya que de esta manera se podrá construir los materiales necesarios para las clases; además de la petición de implementos a través de oficios a diversas instituciones públicas y privadas sobre los recursos que necesita el establecimiento y que son indispensables para el área de educación física como por ejemplo: colchonetas, balones, entre otros.

P2

Referente a la segunda pregunta de la dimensión juego sobre aplicar varios tipos de juego dentro de una clase, las participantes manifiestan que es de suma importancia los diferentes juegos por clase, puesto que consideran que de esta manera el infante

logrará desarrollar su motricidad gruesa, así también su creatividad y demás habilidades socio emocionales; de esta manera el niño aprenderá la importancia de trabajar en equipo y de la misma manera que irá desarrollando sus habilidades físicas y motoras.

Análisis: dimensión juegos

Se pudo evidenciar que en las instituciones es importante incluir los juegos dentro de una clase ya que de esta manera será más fácil ayudar y corregir la motricidad en el niño, el juego forma parte de una necesidad para el aprendizaje del niño y no hay edad para practicarlo ya que aporta un sin número de beneficios como, mejorar la autoestima, desarrolla su creatividad además de que ayudará a tener una mejor socialización

Dimensión 2: motricidad gruesa

p1. Con respecto a la primera pregunta de la segunda dimensión motricidad gruesa, sobre la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa. Según lo mencionado por las participantes es que los niños en sus primeros años de vida desarrollan la motricidad gruesa desde casa, sin embargo; en la etapa básica elemental esta debe ser corregida y mejorada por el docente, de esta manera se ejercitaron grandes músculos ya que con ellos aprenderán a tener movimientos más precisos un buen equilibrio y coordinación. Además, la motricidad gruesa es el primer paso para ejercitar los músculos finos ya que la motricidad fina depende de la gruesa.

P2. Con respecto a la segunda pregunta de la segunda dimensión motricidad gruesa, sobre los juegos que ayudan en el desarrollo de la motricidad gruesa. Las entrevistadas mencionan que si se puede desarrollar la motricidad en una clase de educación física realizando ejercicios básicos como: caminar, correr, saltar, lanzar y atrapar.

Análisis: Dimensión motricidad gruesa

La motricidad gruesa en los niños es fundamental para el desarrollo cronológico del niño y de sus habilidades psicomotrices; en efecto el desarrollo de manera correcta de la motricidad gruesa se obtendrá como resultado una buena coordinación motriz, es fundamental para poder realizar las actividades cotidianas. Los docentes tienen que aplicar de manera correcta las actividades que promuevan la motricidad gruesa y que estas

se ejecuten de manera adecuada, siendo así de suma importancia para su exploración, como el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta vital para el correcto funcionamiento de la motricidad gruesa.

Dimensión 3: Experiencia del docente

p1. Con relación a la primera pregunta de la tercera dimensión experiencia a la docente, sobre si se le facilita utilizar el juego y a la vez promover la motricidad gruesa. Las entrevistadas mencionan que es muy fácil hacer que los niños participen, ya que a ellos les encanta jugar y mucho más cuando el aprendizaje se realiza mediante juegos y así ellos aprenden que deben mover los músculos del cuerpo para un mejor funcionamiento.

p2. Con relación a la segunda pregunta de la tercera dimensión experiencia a la docente, sobre si los docentes han recibido capacitaciones sobre el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa durante los últimos cinco años, ellas hacen mención de que no, ya que no cuentan con personas especializadas en el área de educación física y su única capacitación son mediante internet, revistas, videos educativos.

Análisis: Experiencia al Docente

Es de suma importancia que los docentes deben ser capacitados en el área de educación física ya que la institución no cuenta con un docente especializado en la área de educación física, dificultando así que el niño pueda mejorar sus habilidades físicas, por tal motivo es importante impartir talleres didácticos , dinámicos donde se enseñe los diferentes tipos de juegos y la manera correcta en la que ellos puedan ayudar a corregir su motricidad gruesa, además el docente por sus propios medios debe buscar auto educarse en relación al área ayudando de esta forma a disminuir el déficit del mal desarrollo en la motricidad gruesa de los niños. así como también la institución debe contemplar a futuro contratar un docente especializado en el área para así poder ofrecer una educación de calidad.

Dimensión 4: Propuesta educativa

p1 Con relación a la primera pregunta de la cuarta dimensión propuesta educativa, sobre si los docentes necesitan orientación en la práctica de juegos como herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa del estudiante. Las entrevistadas hacen mención de que

es de suma importancia una orientación acerca del desarrollo de la motricidad gruesa del estudiante, ya que esta le permite actualizar sus conocimientos y les ayudará a tener un mejor desarrollo en las actividades con los estudiantes.

p2 Con relación a la segunda pregunta de la cuarta dimensión propuesta educativa, sobre si los docentes necesitan una guía metodológica para actualizar conocimientos del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa. Las entrevistadas mencionan que la guía sería de gran ayuda para poder aplicar variedades de juegos y desarrollar de una manera correcta la motricidad gruesa

Análisis: Propuesta Educativa

Es importante una guía metodológica dentro de la institución ya que no hay docentes del área de educación física. Por ello es importante impartir talleres didácticos, dinámicos donde se enseñe los diferentes tipos de juegos y la manera correcta en la que ellos puedan ayudar a corregir su motricidad gruesa. Nunca estará demás buscar la forma de actualizar nuevas enseñanzas mediante videos educativos, libros, artículos científicos que le servirán para dar una educación de calidad.

Análisis de la dimensión lista de cotejo

Dimensión 1: Juegos

Referente a esta dimensión se pudo verificar que casi siempre se aplican diferente tipo de juegos en la clase de educación física, haciendo que la institución educativa incentive a la educación física para promover los juegos como estrategia didáctica; por otra parte, se pudo evidenciar poca aplicación de los juegos tradicionales durante las clases impartidas, pero que esto no limita de que casi siempre puedan aplicarse juegos o actividades tanto de manera grupal como individual.

Dimensión 2: Motricidad gruesa

Con relación a esta dimensión se pudo observar que siempre seguirá siendo importante el desarrollo motriz de los estudiantes , por otra parte se pudo observar que casi siempre los estudiantes de cuarto grado presentan limitaciones en la motricidad gruesa; pero que eso no se considera una restricción para utilizar el juego en el

desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes; por otra parte se pudo observar que la práctica del deporte siempre contribuye en la motricidad gruesa de los estudiantes.

Dimensión 3: propuesta metodológica

Finalmente, en esta dimensión, se pudo evidenciar que una guía metodológica siempre será importante para el docente ya que de esta forma se apoyaría en manejar una clase más estructurada, a su vez se incluye la importancia de optar diferentes estrategias para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes, por último, se evidencio que también una guía metodológica permitirá a los estudiantes desarrollar actividades para la motricidad gruesa planteadas en el plan de clase.

3.3.1.2 Fortalezas y debilidades

Tabla 2. Fortalezas y debilidades

Fortalezas	Debilidades
La docente si aplica juegos en las clases de educación física.	La docente carece de conocimiento sobre los juegos específicos a utilizarse para el desarrollo de la motricidad gruesa.
En el horario de los estudiantes de básica elemental se considera un tiempo determinado para realizar actividad física como una clase curricular.	La docente no está especializada en el área de educación física sino en otras asignaturas.
La docente se auto educa para ofrecer una mejor clase y sobre todo ayudar a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.	La docente no recibe ayuda con capacitaciones que estén especializadas en el área de educación física.

3.3.1.3 Matriz de requerimientos

Con el análisis proporcionado de la tabla anterior desde las debilidades se estableció una tabla de requerimientos, que ayudó a organizar las debilidades con sus respectivas causas en consonancia con el problema central, causas y efectos que constan en el apartado del problema de la investigación.

Tabla 3. Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo.

Debilidades (problemas identificados)	Causas	Estrategias de solución
La docente carece de conocimiento sobre los juegos específicos a utilizarse para el desarrollo de la motricidad gruesa	Poco conocimiento del docente en el manejo de juegos	Realizar trípticos o talleres didácticos para que puedan tener una guía y sepan los tipos de juegos que deben aplicar.
La docente no está especializada en el área de educación física sino en otras asignaturas.	Poco conocimiento del currículo de EEFF	Aplicar charlas una vez por semana donde se demuestre lo importante que es estar actualizados en todas las áreas para así estar listos en cualquier ocasión que nos toque salir a la cancha hacer algo diferente a nuestra área

<p>La docente no recibe ayuda con capacitaciones que estén especializadas en el área de educación física.</p>	<p>Poca importancia a las instituciones de educación primaria. No colocan a un/a docente especializado en el área, solo colocan docentes de aula, sin dar importancia si se va aplicar la educación física y sobre todo desarrollar de una manera adecuada las capacidades físicas de los niños.</p>	<p>Realizar oficios a las autoridades competentes para que ayuden a las instituciones enviándoles docentes del área de educación física.</p>
---	--	--

3.3.1.4 Selección de requerimiento a intervenir y justificación

La matriz de requerimientos recogió las debilidades identificadas en la investigación de campo, misma que sirvió de apoyo para seleccionar el requerimiento a intervenir para luego justificar la razón por la que se escogió.

Sin perder de vista los objetivos planteados en la investigación se seleccionó la limitación de los juegos como debilidad detectada en la escuela de educación básica “Paúl Harris”, cuya causa es que la docente no está actualizada ya que no han realizado capacitaciones sobre la contribución de los juegos como medio para mejorar las habilidades motrices gruesas. Esta causa fue propuesta en el planteamiento del problema, teniendo como efecto la desmotivación en la aplicación del juego y por consiguiente el retraso en el desarrollo físico de los estudiantes.

Esta selección se justifica porque responde al problema central establecido desde el inicio de este proyecto; así como también a una de las causas, y al reducir la problemática se minimizarán los efectos como:

- La limitación de los juegos en las clases de educación física, la mala postura y la poca coordinación en los movimientos.
- Mala postura
- Poca coordinación
- Desmotivación en la ejecución de los juegos
- Retraso en el desarrollo físico

Por otra parte, también se justifica porque se trata de una investigación socioeducativa y contribuirá en el mejoramiento de la calidad educativa; puesto que, los fundamentos sobre la contribución de los juegos es un tema que aporta en el desarrollo de las habilidades motrices.

La estrategia que se propone para ayudar a combatir esta debilidad es la elaboración de un taller pedagógico didáctico y dinámico mediante la ejecución de los juegos que contribuyen en la mejora de la motricidad gruesa. El taller servirá como una guía para que la docente sepa manejar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje durante sus clases de Educación Física, puesto que estaría innovando su material y a su vez generando una mayor atención y motivación en el alumnado, ahora que la tecnología está como el pan de cada día y hay que estar lo más actualizado posible para una mejor eficacia en la labor que se está desarrollando.

CAPÍTULO IV. PROPUESTA INTEGRADORA

4.1 Descripción de la propuesta

El presente trabajo consiste en la implementación de una propuesta metodológica dirigida a docentes de Educación Física de la escuela de educación básica “Paúl Harris” y tiene como propósito desarrollar un taller relacionado al juego como desarrollo de la motricidad gruesa que servirá para orientar la labor docente promoviendo a su vez un mayor compromiso con el mejoramiento de la actividad física.

Esta herramienta educativa proporcionará varias acciones para que la docente las lleve a la práctica, y a su vez, evitar la escasa práctica del juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa. Esta guía le servirá a la docente de cuarto de básica elemental para que pueda adaptarla en sus planificaciones de las clases de educación física, de esta manera estará evitando el retraso del desarrollo de las capacidades físicas y sobre todo el mal desarrollo de la motricidad gruesa.

4.2 Componentes estructurales

Los componentes estructurales de este trabajo tratan sobre la implementación de una propuesta metodológica dirigida a la docente de cuarto año de educación física de la escuela de educación básica “Paúl Harris”. Estos son los que refieren a continuación: introducción como una apertura de la propuesta, la justificación que destacan los motivos por las cuales se da, los objetivos que son el cumplimiento de dicha propuesta, siguiendo también con conceptos concretos y concisos de la fundamentación legal y conceptual, permitiendo así la elaboración de la propuesta como aporte para la docente de educación física.

La propuesta

Introducción

La propuesta se origina a través de los resultados obtenidos durante la utilización de los instrumentos que dieron como fin en conocer los tipos de juegos que contribuyen a la motricidad gruesa en la escuela “Paúl Harris” de la sección básica elemental específicamente cuarto grado, dando como problemática los limitados juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa que propone la docente de educación física hacia sus

clases bajo la modalidad online, siendo entendible puesto que la situación actual ha sido de un cambio radical para el individuo en sí. Es por ello que la medida más factible para esto fue aportar con un taller pedagógico didáctico y dinámico como guía metodológica que ayude a interesar al estudiante en la práctica de los juegos, puesto que esto evitará futuros problemas en las actividades de la vida cotidiana. Tamayo et al, (2017) acotaron que, a través de una vista pedagógica, el juego tiene valor ya que aborda diferentes dimensiones en el individuo: lo corporal, lo emocional y lo racional, lo cual permite la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje.

Se diseñó un programa que incluye talleres de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 7 a 8 años, fomentando la participación e incrementando las posibilidades de mejorar las destrezas motrices.

Justificación

Luego de la observación realizada en la escuela de educación básica “Paúl Harris” donde se direccionó el proyecto hacia el nivel cuarto de básica elemental, la docente de educación física tiene como finalidad buscar el requerimiento que ayuden a mejorar las clases dentro de la modalidad virtual, puesto que existe poca motivación en la participación práctica por parte de los estudiantes, incrementando la posibilidad de no desarrollar la motricidad gruesa durante la formación educativa afectando más adelante en lo personal, social, profesional, entre otros.

El taller pedagógico didáctico y dinámico como guía metodológica es elaborado para darle a la docente un punto de iniciación que le permita tomar como referencia la mejora de las clases de educación física, utilizando la tecnología como aliada, mejorar la pauta de los juegos y promover la ejecución correcta de los juegos. El mayor sacrificio será por parte de la docente puesto que deberá llamar la atención de más de la mitad del grupo de estudiantes que están con menos intenciones de realizar actividad física, así que la modalidad que deberá plantear será para volver a incluirlo dentro de las planificaciones que se ejecutan cada semana.

Esta propuesta es una herramienta que suma a la docente con un conocimiento idóneo y que combina lo clásico de la Educación Física con la innovación que compone la parte virtual para dar a conocer sobre lo que se irá realizando durante las prácticas en sus horas de clase. Con esto es para que el estudiante pueda mejorar los movimientos del sistema

músculo-esquelético, ayude a mejorar la flexibilidad y elongación, también a mejorar la coordinación y motricidad gruesa para mantener el dominio del cuerpo, reduciendo de manera significativa el riesgo de caídas y lesiones, y por último en mejorar su rango de movimiento para cualquier tipo de actividad física que vaya a realizar.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Encaminar a la docente encargada de impartir la asignatura de Educación Física sobre la ejecución de los juegos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del cuarto año de la escuela de educación básica “Paúl Harris”.

Objetivos específicos

- Proporcionar a la docente encargada de la asignatura de Educación Física la secuencia de los pasos a desarrollar en la propuesta pedagógica para promover la motricidad gruesa a través de los juegos.
- Formular cinco ficheros de los diferentes tipos de juegos que sirvan de apoyo para estimular el mejoramiento de la motricidad gruesa.
- Socializar el taller pedagógico con la docente para la ejecución de los juegos como medio para el mejoramiento de la motricidad gruesa.
- Determinar la influencia de los diversos tipos de juegos en el desarrollo motriz grueso de los niños.

4.3 Fundamentación legal y conceptual

Marco Legal

Régimen del Buen Vivir

CAPÍTULO PRIMERO: INCLUSIÓN Y EQUIDAD

SECCIÓN PRIMERA: EDUCACIÓN

Art. 343.- según lo que expone trata de potenciar las actividades ya sean individuales y colectivas de una población así poder facilitar el aprendizaje haciendo uso de varias técnicas y a la vez funciona de manera flexible.

SECCIÓN SEXTA: CULTURA FÍSICA Y TIEMPO LIBRE

Art. 383.- aquí garantiza los derechos de todas las personas así mismo habla sobre las condiciones y también sobre promover la autonomía para construir la personalidad propia.

Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

Título I: Preceptos Fundamentales

Art. 3.- Trata temas acerca de la práctica del deporte, educación física y recreación: recalca que toda actividad recreativa y lúdica puede ser realizada de manera libre y que nace por voluntad propia de los individuos. Además, menciona que serán protegidas acordes a las funciones que dispone el estado.

TÍTULO V: De la Educación Física

Sección 1: Generalidades

Art. 81.- Haciendo mención a la educación física pues comprende las actividades que se promuevan en entidades educativas de nivel Prebásico, básico, bachillerato y superior, considera un lugar apto para enseñar y para estimular el desarrollo psicomotriz. Aparte lo impulsan para que los individuos se relacionan unos con otros en un ambiente cálido.

Art. 82.- Todos los grados de las instituciones educativas deben manejar la clase guiándose del plan de clase que tengan los contenidos apropiados para ejercer la cátedra y también como forma positiva para motivar a los estudiantes y que puedan fluir en clases participando. Es beneficioso este tipo de clase porque ayuda a acrecentar las capacidades ya sean intelectuales y las actividades de coordinación.

Marco conceptual

Educación Física

En la actualidad se sigue viendo esta asignatura dentro de las instituciones educativas por lo menos una vez a la semana implementándolo junto con los juegos lúdicos enseñando a los alumnos el verdadero significado del juego puesto que desarrollan destrezas motoras mejorando las habilidades y minimizando el sedentarismo en los estudiantes. Según Sanango et al, (2021) manifiestan “La educación física es una asignatura que integra el cuerpo humano y contribuye a la salud y al cuidado físico”

Esto se debe a que propician un mayor énfasis de aplicación en lo que concierne hacia los niveles educativos de la LOEI, puesto que el nivel de maduración temprana es donde se imparte la importancia de realizar ejercicios físicos para promover un mejor estilo de vida y por ende una mayor longevidad en los estudiantes.

Se puede apreciar un aporte que marca de manera significativa en lo concerniente a la parte educacional, sobre todo en la sección primaria y secundaria:

Esta rama tiende a articularse con otros saberes de la educación, pero de manera individual es una vivencia muy gratificante debido a las interacciones que propone su sistema lúdico y recreacional, puesto que ayuda a deliberar sobre su integridad y a su vez fomenta la práctica e interacción social con sus semejantes. Por ello es que es de gran importancia la inserción de la materia para proponer un estilo de vida más activo y por ende más participativo.

El juego

Historia

El Juego ha estado presente a lo largo de la vida. “Aproximadamente 4.000 años a.C. surgen los primeros juegos que se llevan a cabo. Durante todo el transcurso de la historia los juegos han estado en constante evolución de forma considerable, además se tiene en cuenta que muchos de estos ayudan a la estimulación temprana, desarrollo y fortalecimiento de las habilidades, capacidades, destrezas de los niños, jóvenes, adultos y personas con algún tipo de lesión, enfermedad o discapacidad.

“Los hombres del paleolítico crean mediante el juego unas manifestaciones a cerca de la cultura que cada vez van siendo más complejas como la moral, la enseñanza o

el derecho, así consiguen convertir el juego en una característica importante” (Hernando, 2018).

El juego es muy popular a nivel global al ser una actividad natural en el que el hombre le resulta fácil de reconocer y está presente en cada etapa de crecimiento de las personas, además ayuda a los individuos que lo practican, de manera que sea de comprensión en el entorno en que se encuentra, puede ser: educativo, recreativo, social, etc. Es a través del juego que descubren sus posibilidades, interpretan la realidad, ensayan conductas sociales y asumen roles, aprenden reglas y regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones.

El juego proporciona el manejo de las destrezas motrices de los infantes, así también la coordinación de movimientos óculo manual o el desarrollo de los segmentos musculares tanto grueso como fino como por ejemplo lanzar y recoger la pelota, correr, saltar, entre otros.

Definición

El juego es un concepto que se manifiesta como algo espontáneo en la vida de cada individuo,

Para ello lo entendemos como un mundo donde se puede interactuar con la realidad, determinado por los factores de quienes lo realizan, estos pueden ser de manera intrínsecamente placentera, porque es donde pueden aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional, de manera que puedan ejercitar las capacidades y habilidades de los individuos.

Importancia

Como se ha venido hablando que el juego es una herramienta de aprendizaje innata en la que se realiza un proceso interactivo y de comunicación con el entorno natural, con otras personas, jugar es importante porque además de un aprendizaje El juego es el centro de atención que ha tomado gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, por su estructura lúdica se convierte en una estrategia altamente motivante para la participación.

“El juego es esencial en la vida de los niños ya que contribuye al desarrollo físico y al bienestar cognitivo, social y emocional, es por tanto fundamental para garantizar un correcto desarrollo y aprendizaje en la primera etapa de la vida” (García, 2018, pág. 45).

El juego es un factor poderoso para la preparación de los educandos, ya que la aplicación provechosa de los mismos contribuye en:

- Desarrollo de las habilidades motrices
- Desarrolla la creatividad
- Conocer y explorar su propio cuerpo

Características

La aplicación correcta de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social, motriz y espiritual del hombre. Frente a la realidad se conoce como un accionar lúdico indica lo relacionado al juego con el pasatiempo y recreación, así como también una fuente de diversión total. El juego ofrece un amplio campo de aprendizaje y puede generar ciertos hábitos. Conservar la práctica lúdica, que se presenta al realizar una actividad por voluntad propia tendrá mucho en cuenta sobre la actitud, aparte por el placer que genera el jugar y divertirse. El autor da su aporte de manera que sea un medio favorable en el que las personas puedan entender al juego como una herramienta pedagógica de gran utilidad:

- El juego es libre y espontáneo
- El juego despierta el interés en los estudiantes
- El juego es voluntario el cual se práctica por diversión y satisfacción
- En el juego se establece límite de tiempo, espacio y variantes
- El juego dispone para experimentar y explorar cosas nuevas

Ventajas

Las ventajas de los juegos como ente lúdico en la enseñanza aprendizaje mediante las clases de educación física, “destaca variedad de beneficios en cuanto a la potenciación de la exploración, la autonomía, las destrezas motoras y las relaciones interpersonales” Esto quiere decir que el juego prepara a los estudiantes de manera que puedan fortalecer la autoestima, los valores, la atención, consolidar sus relaciones afectivas y sociales dentro del entorno en que se encuentren.

Quinatoa (2018) “La psicomotricidad se estudia con mayor frecuencia en los niños en vista de que ellos van evolucionando día a día”

Beneficios

Los juegos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los estudiantes, tiene una gran cantidad de ventajas y aspectos a favor para poder formar parte de su proceso de educación que se lleva a cabo en las clases. menciona que los beneficios del juego como un ente pedagógico utilizado correctamente por los docentes puede conllevar a un diverso desarrollo en las áreas de la parte cognitiva, social , física y emocional, teniendo en cuenta siempre que la mayor satisfacción de una correcta enseñanza aprendizaje se observa reflejada en el correcto desarrollo integral del estudiante.

Taller pedagógico.

En cuanto al taller pedagógico muchas definiciones coinciden en que se trata de una reunión donde se congregan actores del proceso educativo para obtener aprendizajes teóricos y prácticos de una determinada área, de acuerdo a los objetivos propuestos. Se trata de otorgarles oportunidades a la docente para que interactúe y reflexione de forma social con sus colegas sobre su actuación en el contexto pedagógico, esto con el fin de desarrollar y mejorar sus competencias didácticas.

Hay que tener en cuenta que los talleres pedagógicos no servirán de nada si la comunidad educativa no entiende la importancia de utilizar nuevas herramientas metodológicas para el desarrollo motriz grueso por tal motivo es muy importante ver que los profesores están en constante actualización de conocimientos cada vez con más frecuencia.

Fases de implementación

Fase I: Diagnóstico del tema de investigación

Fase II: Estructuración de un taller pedagógico

Fase III: Socialización del taller pedagógico

Fase I: Diagnóstico del tema de investigación

Esta fase consiste en: recopilar y procesar la información obtenida, elaborar la matriz de requerimiento y seleccionar el requerimiento adecuado.

Fase II. Estructuración de un taller pedagógico

En cuanto a la segunda fase, esta consiste en:

- Identificar la estructura de un taller pedagógico
- Delimitar los contenidos inmersos en el taller pedagógico
- Diseñar un taller pedagógico dirigido a la docente responsable de la asignatura de educación física del cuarto nivel básica elemental.

Estructura del taller pedagógico.

LOS JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS

Público destinatario

Este taller está dirigido principalmente a la docente responsable de la asignatura de educación física de cuarto nivel de básica elemental de la Escuela “Paúl Harris”; así como también a los estudiantes de la carrera “Pedagogía de la Actividad Física y Deporte” y a todos los que deseen adquirir conocimientos de manera sencilla y precisa sobre el tema estipulado.

Objetivo general

Encaminar a la docente encargada de impartir la asignatura de Educación Física sobre la ejecución de los juegos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del cuarto año de la escuela de educación básica “Paúl Harris”.

Objetivos específicos

- Explicar la importancia del juego para el desarrollo de las habilidades motrices
- Establecer cinco tipos de juegos que sirvan como estrategia para un mejor aprendizaje
- Elaborar ficheros de juegos como instrumento de guía para la docente involucrada.

Estrategias metodológicas:

- Exposición sobre el tema planteado por parte de los investigadores.
- Ejecución de los tipos de juegos con la ayuda y supervisión de los investigadores, donde los docentes puedan intervenir para comprender plenamente el fin de cada una de ellas.
- Expresarse corporalmente en las dinámicas motivadoras dentro del taller.

Desarrollo del taller

- **Saludos y presentación**
- **Dinámica de motivación:** Tango-tango (10 minutos)
- **Preguntas de partida** (5 minutos)
- **Proyección de las diapositivas**

Eslogan del taller: “SI JUEGO APRENDO”: (Tiempo de duración de la exposición 25 minutos)

Conceptos a definir mediante exposición: juegos, tipos de juegos, características de los juegos, habilidades motrices, motricidad gruesa, importancia y beneficios.

La Real Academia de lengua española define el término juego como un acto de alegría cuyo fin es entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. Además, debido a que los etólogos han identificado a este término con un posible patrón fijo del comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Está de más mencionar que en cualquier parte del mundo los niños juegan al momento que se presente una oportunidad participando de una manera totalmente natural y voluntaria. Al ser una actividad de suma importancia en el desarrollo de los niños y

niñas, mucho más en la edad preescolar. Puesto que haciendo un análisis a todo lo mencionado anteriormente, se podría determinar al juego como una actividad indispensable de los niños que surge de forma innata, libre y placentera, en un espacio y tiempo determinado el cual va favoreciendo al desarrollo de las destrezas motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

Para culminar el juego siempre debe tomarse como una estrategia importante dentro del plan de clase, descartando el método tradicionalista de los tiempos de antes, en el cual pensaban que el juego servía para perder tiempo, que simplemente la añadían a las clases como un entretenimiento y entender de una vez por todas que el juego lúdico contribuye que el docente aprenda a involucrarse más con los temas y tomar un papel dinámico dentro de las clases. “Dentro de la educación el juego brinda diferentes perspectivas que ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje”

Dinámica activa: ADIVINA LA PALABRA (Tiempo de duración 10 minutos)

- **Receso:** (Tiempo de duración 10 minutos)

En este espacio se procederá a dar un pequeño refrigerio a todas las docentes que asistieron al taller y puedan recobrar energías para posteriormente realizar los diversos tipos de juegos detallados en los ficheros entregados previamente.

- **Actividades previas a los juegos:** Tiempo de duración (10 minutos)


Movimiento articular

Movimientos para producir calor corporal


- **Juegos:** (Tiempo de duración 75 minutos)

Tabla 4. Esquema del fichero de los diversos tipos de juegos

JUEGO: (NOMBRE DEL JUEGO PREDEPORTIVO)			
NIVEL O SUBNIVEL EDUCATIVO:		FECHA:	
GRADO Y PARALELO:		# DE ALUMNOS:	
PROPÓSITO	(En este punto se plantea el objetivo del juego o actividad seleccionado)		
ÁREA:	(Es el lugar en donde se realizarán las actividades)		
MATERIALES CONVENCIONALES Y NO CONVENCIONALES	(Aquí se ubican los materiales para la realización del juego)		
DESARROLLO:	(Se describe paso a paso el desarrollo del juego)		
ESQUEMA GRÁFICO:	(Gráfico del juego o la actividad seleccionada)		
NORMAS:	(Se delimitan todas las normas que se deben respetar en la realización del juego)		
VARIANTES	(Se delimitan todas las normas que se deben respetar en la realización del juego)		

JUEGO TRADICIONAL #1 LA RAYUELA			
NIVEL O SUBNIVEL EDUCATIVO:	Básica Elemental	FECHA:	
GRADO Y PARALELO:	4to grado.	# DE ALUMNOS :	30 alumnos
PROPÓSITO	Desarrollar de manera general, divertida y sencilla los juegos tradicionales.		
ÁREA:	Espacio abierto como canchas deportivas o patios de la institución.		
MATERIALES CONVENCIONALES Y NO CONVENCIONALES	Convencionales: una tiza que sirva para delimitar la cancha. No convencionales: piedra.		
DESARROLLO:	<ol style="list-style-type: none"> 1. En el suelo se dibujan tres cuadrados seguidos en línea. A continuación, dos cuadrados consecutivos en horizontal, otro cuadrado siguiendo la línea, otros dos cuadrados en horizontal y el cuadrado de la casilla final, conocido comúnmente como cielo. 2. A cada cuadrado que se dibuja se le asigna un número del 1 al 10. 3. El niño/ a debe situarse frente al tablero, justo delante del número 1, y lanzar una piedra. 4. El jugador o jugadora debe empezar a saltar a la pata coja o con dos pies si cae en un cuadrado doble En la casilla donde ha caído la piedra no puede saltar porque se considera "casa". Así pues, tendrá que esquivar y llegar hasta el cuadrado número 10. 5. Finalmente, tendrá que dar la vuelta hasta la casilla de salida. Si durante el recorrido pierde el equilibrio o la piedra se sale de la plantilla de cuadrados, el niño/a pierde y pasa turno al siguiente. Gana: quien consiga pasar todo el circuito de una vez. 		
ESQUEMA GRÁFICO:			
NORMAS:	Si durante el recorrido pierde el equilibrio o la piedra se sale de la plantilla de cuadrados, el niño/a pierde y pasa turno al siguiente. Gana: quien consiga pasar todo el circuito de una vez.		
VARIANTES:	Rayuela escalera: en esta variedad se colocan las casillas numeradas en escalera, pero se le añade la siguiente dificultad:		


la anchura de cada casilla no puede ser superior a los 10 cm y hay que saltar de lado.


JUEGO TRADICIONAL #2 LA ESTATUA MUSICAL			
NIVEL O SUBNIVEL EDUCATIVO:	Básica Elemental	FECHA:	
GRADO PARALELO: Y	4to grado.	# DE ALUMNOS:	30 alumnos
PROPÓSITO	Desarrollar de manera general, divertida y sencilla los juegos tradicionales.		
ÁREA:	Espacio abierto como canchas deportivas o patios de la institución.		
MATERIALES CONVENCIONALES Y NO CONVENCIONALES	Convencionales: un aparato electrónico para colocar la canción. No convencionales: (no se necesita)		
DESARROLLO:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Una vez que están listos los participantes se pone una canción en el parlante. 2. La persona que está encargada del juego debe estar atento y parar la música en cualquier momento, cuando la música deja de sonar, los participantes deben quedarse totalmente quietos estando en la posición que se encuentren. 3. El que está encargado del juego al parar la música pasa por donde están todos los participantes quietos para verificar que nadie se mueva. Si alguien se llega a mover estando en posición estatua es eliminado. 4. El juego vuelve a empezar de nuevo después de haber revisado el punto 3. Así sucesivamente se van eliminando los participantes hasta quedar uno solo y ese sería el ganador. 		
ESQUEMA GRÁFICO:			
NORMAS:	El encargado pone pausa a la música en cualquier momento y todos los participantes deben quedarse quietos, porque si no se observa que están en posición de estatuas son eliminados.		

VARIANTES:

Una variante sería empezar contando una historia, cuando se diga la palabra clave que se ha elegido previamente, todos deben empezar a correr y esconderse. El que cuenta la historia con los ojos cerrados cuenta hasta 10, en ese momento todos deben quedarse como una estatua. el juego está en que el niño que está bien escondido gana, el resto pierden y así sucesivamente


JUEGO RECREATIVO #3 EL ESCONDITE			
NIVEL O SUBNIVEL EDUCATIVO:	Básica Elemental	FECHA:	(Por definir)
GRADO Y PARALELO:	4to grado.	# DE ALUMNOS:	30 alumnos
PROPÓSITO	Desarrollar de manera general, divertida las habilidades físicas y motrices, también desarrolla la creatividad y toma de decisiones.		
ÁREA:	Espacio abierto como canchas deportivas, al aire libre.		
MATERIALES CONVENCIONALES Y NO CONVENCIONALES	Convencionales: un pañuelo para vendar los ojos No convencionales: (no se necesita)		
DESARROLLO:	<p>Indicaciones antes de que inicie el juego Entre los participantes deben de elegir a la persona que iniciará el juego contando mientras el resto busca un lugar donde esconderse. El participante que empieza contando debe pararse con la mirada frente a la pared y contar hasta llegar al 15. Después debe empezar a buscar al resto.</p> <p>Mientras están en el juego El resto debe esconderse para no ser vistos- Hay una forma de que los participantes que han sido encontrados puedan salvarse y para eso el último participante debe correr lo más rápido posible a la base donde estaba el participante que contaba.</p> <p>¿Quién gana? El juego lo gana el participante que descubra el escondite de los demás, también puede ser el último participante que avance a esquivar al participante que cuenta y así puede liberar a todos.</p>		

ESQUEMA GRÁFICO:	
NORMAS:	Debe esconderse en cualquier lugar dentro de los límites establecidos previamente.
VARIANTES:	Una variante del juego consiste en que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.

JUEGO RECREATIVO #4 LANZAR OBJETOS AL HOYO			
NIVEL O SUBNIVEL EDUCATIVO:	Básica Elemental	FECHA:	(Por definir)
GRADO Y PARALELO:	4to grado.	# DE ALUMNOS:	30 alumnos
PROPÓSITO	Desarrollar de manera general, divertida las habilidades físicas y motrices, también desarrolla la creatividad y toma de decisiones.		
ÁREA:	Espacio abierto como canchas deportivas o patio de la institución.		
MATERIALES CONVENCIONALES Y NO CONVENCIONALES	Convencionales: pelotas de goma, cinta adhesiva. No convencionales: cartón, papel.		
DESARROLLO:	<p>Deben formar 2 equipos. Los participantes deben estar parados a cierta distancia detrás de la línea marcada en el suelo. Deben lanzar los objetos al hoyo. ¿Quién gana? El equipo que haya lanzado la mayor cantidad de objetos dentro del hoyo en un tiempo establecido es el ganador.</p>		
ESQUEMA GRÁFICO:			
NORMAS:	Los participantes no pueden pisar la línea que está marcada en el suelo, caso contrario queda descalificado.		
VARIANTES:	Una variante del juego consiste en que formen 2 hileras y que pase un integrante de cada equipo a realizar el lanzamiento, luego darle la posta al siguiente compañero y así sucesivamente, hasta que el encargado del		

juego lo dé por finalizado y proceda a contar los objetos que cada equipo logró meter dentro del hoyo para saber qué equipo es el ganador.

JUEGO RECREATIVO #5 EL LÁSER			
NIVEL O SUBNIVEL EDUCATIVO:	Básica Elemental	FECHA:	
GRADO Y PARALELO:	4to grado.	# DE ALUMNOS:	30 alumnos
PROPÓSITO	Desarrollar de manera general, divertida las habilidades físicas y motrices, también desarrolla la creatividad y toma de decisiones.		
ÁREA:	Espacio abierto como canchas deportivas o patio de la institución.		
MATERIALES CONVENCIONALES Y NO CONVENCIONALES	Convencionales: cinta adhesiva, hilos. No convencionales: papel.		
DESARROLLO:	<p>En un pasillo se puede jugar al «láser» Tratando de poner hilos, tiras de papel o cintas adhesivas de un lado a otro de la pared y, como en las películas de espías, tus niños no puedan tocar los «láser» y tengan que arrastrarse, brincar y agacharse para poder pasarlos. GANA: el participante que tenga mayor número de pasadas.</p>		

ESQUEMA GRÁFICO:	
NORMAS:	Los participantes no deben tocar las cintas, caso contrario serán eliminados.
VARIANTES:	Una variante del juego consiste en formar parejas para realizar la actividad y que un participante proceda a pasar por el láser 1 minuto después la pareja asignada debe ir detrás de él y tratar de atraparlo, pero sin tocar las cintas, caso contrario serán eliminados.

- **Refuerzo:** (Tiempo de duración 10 minutos)

En este espacio se procederá a realizar una pequeña “evaluación” sobre los criterios teóricos y prácticos proporcionados en el taller, para luego reforzarlos en aspectos que sean necesarios.

- **Clausura:** (Tiempo de duración 10 minutos)

Palabras de conclusión y agradecimiento por parte de los estudiantes gestores del taller.

Fase III: Socialización del taller pedagógico

Finalmente, la tercera fase de esta propuesta consiste en: solicitar un espacio y tiempo a la directora de la institución para la socialización del taller pedagógico, elaborar el material de presentación y socializar.

Recursos logísticos

APLICACIONES: ZOOM, MEET (PLATAFORMAS DE REUNIÓN), TEAMS, MICROSOFT POWER POINT.

Acorde a las fases establecidas, los recursos fueron tomados más que todo desde el alcance que tiene el alumno y a su vez la idea de la clase que proponga la docente, siendo materiales como:

- Sillas
- botellas reciclables llenas de agua, arena u otro material que proporcione un peso.
- Un dispositivo móvil o de mesa que pueda impartir las clases de Educación Física. La docente es quien propone la clase, tanto él como el alumno deben tener los recursos al alcance para el desarrollo del mismo.

Evaluación del proyecto

La propuesta es evaluada haciendo uso de una lista de cotejo, considerando cada una de las fases propuesta en consonancia con el objetivo planteado, para evidenciar la ruta de la evaluación se propone lo siguiente:

Tabla 5. Indicadores de evaluación a partir de las actividades.

Objetivo de la propuesta: Encaminar a la docente encargada de impartir la asignatura de Educación Física sobre la ejecución de los juegos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del cuarto año de la escuela de educación básica “Paúl Harris”.

Fases	Actividades	Indicadores
Fase I. Levantamiento de diagnóstico	<ul style="list-style-type: none"> ● Recopilar y procesar la información obtenida. ● Elaborar la matriz de requerimiento. ● Seleccionar el requerimiento adecuado. 	Información recopilada a partir de los comentarios emitidos por los docentes responsables de la asignatura de Educación Física de cuarto año de educación básica elemental, en el mes de enero del año 2022.
Fase II. Estructuración del taller pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar la estructura de un taller pedagógico. ● Delimitar los contenidos inmersos en el taller pedagógico. ● Diseñar un taller pedagógico dirigido a la docente responsable de la asignatura de educación física del cuarto grado de básica elemental. 	Taller pedagógico elaborado por fases hasta febrero del 2022, dirigido a la docente.

Fase III.
Socialización del taller pedagógico

- Solicitar un espacio y tiempo a la directora de la institución para la socialización del taller pedagógico.
- Elaborar el material de presentación para la socialización del taller pedagógico.
- Socializar el taller pedagógico.

Taller pedagógico socializado de manera virtual, con la participación de la directora y docente responsable de la asignatura de Educación Física del cuarto año de educación básica elemental.

CAPÍTULO V. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

En cuanto a la propuesta aplicada se verificó la disponibilidad de la tecnología para poder aplicar la guía metodológica, mediante esto se asegurará la factibilidad del proyecto.

5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

El desarrollo de la propuesta es factible, no implica más gastos que el uso de la tecnología y servicios de internet.

5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.

La propuesta está dirigida a una institución educativa que ha permitido realizar la investigación de campo, se mantuvo relación social con la directora y docente de básica elemental, con la elaboración de la guía metodológica se pretende mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de educación física. En este sentido, el beneficiario de la presente propuesta sería los docentes y estudiantes de básica elemental

5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

La dimensión ambiental no contiene actividades que demanden materiales que generen contaminación, ya que el docente imparte su clase por el medio virtual y se utiliza materiales que los niños tengan en casa al igual que se utiliza materiales reciclables.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

6.1 Conclusiones

Con relación al objetivo general, se ha podido identificar una valoración positiva sobre los juegos como estrategia de desarrollo de motricidad gruesa en los estudiantes de básica elemental de la escuela Paul Harris, puesto que las participantes manifestaron que las actividades lúdicas son una estrategia divertida para la adquisición de habilidades físicas, así como también consideran que el juego contribuye en otras habilidades como la creatividad, interacción social y participación cooperativa. Estos datos son corroborados por Caicedo, et al (2020) quien enfatiza que de esta manera se promueve una educación dinámica, activa, recreativa, por medio de destrezas, juegos didácticos, se podría lograr que tanto los estudiantes como docentes interactúen en el desarrollo de los conocimientos de cada uno de los estudiantes.

Respondiendo al primer objetivo específico, las participantes enfatizan que en las clases de educación física se consideran tanto actividades grupales como individuales para contribuir al desarrollo de la motricidad gruesa, debido a que en la institución educativa Paul Harris se evidenciaron limitaciones psicomotoras en los estudiantes; Zambrano et al, (2020) mencionan que los juegos, ya sean estos individuales o colectivos, cumplen un rol preponderante en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y jóvenes.

Con relación al segundo objetivo específico, los juegos más importantes a utilizarse en las clases de educación física son: jugar a la rayuela, pasarse el balón con las manos, caminar agarrando el balón con las piernas, etc.; puesto que estos juegos contribuyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa para la vida cotidiana.

Finalmente, con el tercer objetivo específico las dos participantes manifestaron que no han recibido capacitación alguna por el motivo que la institución educativa no cuenta con docente del área de educación física por lo tanto las clases de tal asignatura la ejerce una docente de aula, haciendo uso de investigaciones en internet o viendo videos educativos para poder tener conocimiento al impartir la clase. Además, acotaron que si necesitan orientación para un mejor desarrollo en la práctica acompañado de una guía metodológica la cual sirva como material de apoyo para la organización de la clase. Según Montero (2017) “las poblaciones de ahora se

caracterizan por ser más activas que las pasadas, esto quiere decir que cuentan con más recursos tecnológicos que les permiten estar enterando por su propia cuenta de cualquier información”.

Para concluir se pudo determinar la importancia de la contribución de juegos con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas; por tanto la presente investigación ha desarrollado una guía didáctica que permita formar a los docentes de aula sobre las variables objeto de estudio; enfatizando en orientaciones metodológicas dirigidas al desarrollo de la motricidad gruesa a través de los juegos, las cuales permitirán generar mayor participación creatividad e integración durante las clases.

6.2 Recomendaciones

A raíz de la información y datos obtenidos en consonancia con la investigación efectuada y los objetivos planteados en el presente trabajo de titulación, se presentan algunas recomendaciones para el mejoramiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas de básica elemental.

- Crear actividades y proyectos enfocados en el mejoramiento de la calidad educativa en la institución. Por ende, estas no deben limitarse o enfocarse únicamente dentro de un salón de clases, más bien se debe incluir a quienes conforman la institución es decir personal docente, estudiantes y padres de familia; de esta forma se incita a la integración y al valor del trabajo en equipo.
- Promover la participación docente, estudiantil y de padres de familia en las actividades y talleres que se planifiquen en la institución. Una forma de introducir a la participación activa sería el que los padres y estudiantes se involucren en la recolección de material reciclable que les resulte útil para la elaboración de los instrumentos que necesitan para el desarrollo de las clases.
- La planificación de los juegos y demás actividades relacionadas con la asignatura de educación física se debe realizar bajo la guía del profesional capacitado propiamente en el área, para que mediante clases demostrativas teórico-prácticas le proporcionen al docente información e ideas que puedan aplicar en clase de manera inmediata.
- Orientar al personal docente para el correcto desenvolvimiento en la asignatura de educación física mediante una apropiada planificación guiada, con la finalidad de que sus

clases resulten más dinámicas y menos cansadas para los estudiantes; así como también inclusivas adaptándose a las necesidades de cada uno de ellos.

- Contratar docentes de educación física ya que son de suma importancia para guiar y desarrollar de una manera correcta la motricidad gruesa y todas sus habilidades físicas.

6.3 Limitaciones y prospectiva

6.3.1 Limitaciones

- Inconvenientes para recopilar la información de los sujetos involucrados como la directora y docente.
- Datos incompletos en las encuestas.
- Cambio de institución. acepto en ayudarnos la institución y a último momento no hubo respuesta y eso nos retrasó más con los avances en el trabajo de titulación
- Días perdidos, se quedaba a una hora y no se encontraba a la docente o directora, eso fue pérdida de tiempo y dinero en pasajes.

6.3.2 Prospectiva

- Se considera necesario capacitar a los docentes para que puedan ayudar a que el niño desarrolle su motricidad gruesa de manera correcta.
- A partir de la presente investigación, se puede realizar un nuevo estudio considerando nuevas variables relacionadas con el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Sería pertinente indagar con una investigación las causas del déficit de docentes en el área de educación física en primaria, lo cual ayudaría a implementar estrategias de solución para conseguir un desarrollo integral en los estudiantes.