



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE  
LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN LOS NIÑOS DE LA  
BÁSICA ELEMENTAL**

**SAYAY LLUMAN MARJORIE CECIBEL  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**AYAVACA APOLO MARILYN FABIANA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2022**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL  
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS  
EN LOS NIÑOS DE LA BÁSICA ELEMENTAL**

**SAYAY LLUMAN MARJORIE CECIBEL  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**AYAVACA APOLO MARILYN FABIANA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2022**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL  
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS  
EN LOS NIÑOS DE LA BÁSICA ELEMENTAL**

**SAYAY LLUMAN MARJORIE CECIBEL  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**AYAVACA APOLO MARILYN FABIANA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE**

**MACHALA  
2022**

# INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN LOS NIÑOS DE LA BÁSICA ELEMENTAL

*por Marilyn Fabiana -marjorie Cecibel Ayavaca Apolo-sayay Lluman*

---

**Fecha de entrega:** 18-feb-2023 04:48p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2017410240

**Nombre del archivo:** JUEGOS\_RECREATIVOS.pdf (4.36M)

**Total de palabras:** 29169

**Total de caracteres:** 172975

## COINCIDENCIA DE PLAGIO

### INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN LOS NIÑOS DE LA BÁSICA ELEMENTAL

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

1

[www.redalyc.org](http://www.redalyc.org)

Fuente de Internet

<1%

2

Submitted to Universidad Laica Vicente Roca fuerte de Guayaquil

Trabajo del estudiante

<1%

3

[www.scielo.org.bo](http://www.scielo.org.bo)

Fuente de Internet

<1%

4

Submitted to Instituto Madrilen o de Formacion

Trabajo del estudiante

<1%

5

[repositorio.ucv.edu.pe](http://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

<1%

6

[upgto.edu.mx](http://upgto.edu.mx)

Fuente de Internet

<1%

7

(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência",

<1%

# Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012.

Publicación

---

8	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
9	Submitted to Universidad Manuela Beltrán Virtual Trabajo del estudiante	<1 %
10	<a href="http://dspace.ucuenca.edu.ec">dspace.ucuenca.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://empleosenpuertorico.online">empleosenpuertorico.online</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://www.clasf.mx">www.clasf.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://repositorio.unamba.edu.pe">repositorio.unamba.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://sloap.org">sloap.org</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://unae.edu.ec">unae.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://repositorio.unibe.edu.ec">repositorio.unibe.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://repositorio.unjbg.edu.pe">repositorio.unjbg.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

---

18	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
19	Guy Claxton. "School as an epistemic apprenticeship: the case of building learning power / La escuela como aprendizaje epistémico: el caso de construyendo el poder para el aprendizaje", Infancia y Aprendizaje, 2014 Publicación	<1 %
20	didacticosarcoiris.cl Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.espe.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
22	scielo.sld.cu Fuente de Internet	<1 %
23	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1 %
25	sedici.unlp.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %
27	alfapublicaciones.com Fuente de Internet	<1 %

<1 %

28 [ciencialatina.org](http://ciencialatina.org)  
Fuente de Internet

<1 %

29 [recyt.fecyt.es](http://recyt.fecyt.es)  
Fuente de Internet

<1 %

30 [repositorio.espe.edu.ec](http://repositorio.espe.edu.ec)  
Fuente de Internet

<1 %

31 Submitted to Universidad Internacional SEK  
Trabajo del estudiante

<1 %

32 Milton Teodoro Andrade-Parra, Cecilia Ivonne Narváez-Zurita, Juan Carlos Erazo-Álvarez, Camilo Emanuel Pinos-Jaén. "Experiencia de la eutanasia en Colombia y su reconocimiento en la legislación ecuatoriana", IUSTITIA SOCIALIS, 2020  
Publicación

<1 %

33 [repositorio.ucp.edu.co](http://repositorio.ucp.edu.co)  
Fuente de Internet

<1 %

34 [repositorio.uwiener.edu.pe](http://repositorio.uwiener.edu.pe)  
Fuente de Internet

<1 %

35 [www.fundacionkoinonia.com.ve](http://www.fundacionkoinonia.com.ve)  
Fuente de Internet

<1 %

36 Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD  
Trabajo del estudiante

<1 %



---

37	Submitted to Universidad Sergio Arboleda Trabajo del estudiante	<1 %
38	1library.co Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1 %
40	Submitted to Universidad Tecnologica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
41	dspace.esPOCH.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
42	gk.city Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %
44	cia.uagraria.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
45	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
46	pubhtml5.com Fuente de Internet	<1 %
47	richardfifer.co.uk Fuente de Internet	<1 %

---



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

Los que suscriben, **AYAVACA APOLO MARILYN FABIANA** y **SAYAY LLUMAN MARJORIE CECIBEL**, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado **INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN LOS NIÑOS DE LA BÁSICA ELEMENTAL**, 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.

Los autores 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.

Los autores como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume 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/p distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se le haga para obtener beneficio económico.

Machala, 9 de febrero del 2023



Ayavaca Apolo Marilyn Fabiana  
0706007424



Sayay Lluman Marjorie Cecibel  
0751121807

## **DEDICATORIA**

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por ser mi fortaleza en cada etapa de mi vida. A mis padres por su apoyo incondicional en el aspecto moral y económico para culminar mi carrera profesional. A mis distinguidos maestros por sus invaluable conocimientos transmitidos, los mismos que me permitirán contribuir de forma eficaz a la sociedad en la formación integral de nuevos educandos.

***Marilyn Ayavaca***

Dedico este proyecto a Dios por ser mi guía y fortaleza para seguir adelante y culminar con éxito mi carrera profesional, a mis padres quienes han sido mi motor principal y apoyo constante en mi proceso de formación profesional. A mis maestros por los conocimientos brindados y su constante motivación para impulsarme a obtener una meta más que favorezca a mi formación profesional y personal.

***Marjorie Sayay***

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi familia por el apoyo brindado y por haberme proporcionado la mejor educación y lección de vida. A mi Tutor, que de una u otra forma me ha manifestado su apoyo y conocimiento para el desarrollo del presente proyecto. A los docentes de la Universidad Técnica de Machala por formarme profesionalmente, no solo en conocimientos teóricos y prácticos, sino también en valores éticos y morales para ser un profesional de éxito.

***Marilyn Ayavaca***

Agradezco a mis padres quienes me motivaron y apoyaron constantemente para que culminará con éxito mi formación profesional. De igual manera mis sinceros agradecimientos a los docentes y autoridades de la Universidad Técnica de Machala, institución prestigiosa que ha sido eje fundamental en mi proceso de formación académica.

Finalmente, mi más sincero agradecimiento a mi Tutor quién me apoyo durante todo el proceso de Titulación y gracias a su conocimiento y enseñanza logre culminar de forma exitosa una etapa más en mi vida.

***Marjorie Sayay***

## RESUMEN

### **Influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental**

**Autoras:**

Ayavaca Apolo Marilyn Fabiana  
Sayay Llumán Marjorie Cecibel

**Tutor:**

Lic. Luis Felipe Montero Ordóñez Mgs.

El presente proceso de investigación, se enmarcó en abordar el tema “Influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental” el cual se propuso en base a la necesidad que viven día a día las instituciones educativas en relación a innovar las experiencias de aprendizaje mediante la utilización de estrategias y recursos lúdicos, ya que actualmente los estudiantes aprenden jugando y que mejor a través de los juegos recreativos; de ahí que el estudio tiene como objetivo “Analizar la aplicación de juegos recreativos por parte de los docentes del subnivel de educación básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo, mediante una investigación de campo con el propósito de conocer en qué nivel los utilizan como medio educativos para mejorar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes”. Para alcanzar dicho objetivo se definió una investigación con enfoque cuanti-cualitativo con el fin de articular la información de campo y facilitar el análisis e interpretación de hallazgos encontrados; en este mismo contexto cabe mencionar que el tipo de indagación fue descriptivo, es decir, se realizó un análisis metódico de la problemática, mediante la aplicación de instrumentos de investigación con la entrevista y guía de observación, aplicadas a los 3 docentes de básica elemental, que en conjunto facilitaron la indagación sobre la utilización de los juegos recreativos como estrategias metodológicas en el desarrollo de las capacidades motoras gruesas de los estudiantes. Y con lo cual se llegó a concluir que los docentes desconocen como planificar actividades educativas con juegos recreativos utilizándolos de estrategia metodológica para desarrollar las habilidades motoras gruesas en los estudiantes, derivado del escaso conocimiento, ya que no son profesores especializados en el área de Educación Física. Para lo cual se recomienda la elaboración de una guía de orientación didáctica y así aportar al fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de básica elemental de la escuela Nueve de Mayo, la cual no solo busca fortalecer las capacidades motoras gruesas de los discentes, sino también que los profesores ofrezcan experiencias de aprendizaje en base a realidad del entorno educativo y de las necesidades de los estudiantes. Para finalizar, se debe acotar que la propuesta de intervención se desarrollará en tres fases, como son: el diseño de la guía de orientación docente, la socialización de la propuesta, y la evaluación de la funcionalidad de la propuesta; en la misma se incluye la descripción de los recursos y el cronograma de implementación del plan de trabajo; asimismo, se determinan las dimensiones de factibilidad técnica, económica, social y ambiental, con las cuales se demuestra la viabilidad de ejecutar la intervención propuesta en la institución educativa objeto de estudio, que como anteriormente lo habíamos mencionado, busca que los docentes y la escuela ofrezcan procesos educativos de calidad, que permita a los discentes desarrollarse de manera integral y significativamente en los diferentes contextos, donde tenga un alto grado de participación gracias a la manipulación adecuada de las diversas capacidades motoras gruesas.

**Palabras Claves:** Juegos recreativos, Estudiantes, Motricidad gruesa, Docentes, Escuela

## ABSTRACT

### **Influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental**

**Autoras:**

Ayavaca Apolo Marilyn Fabiana  
Sayay Llumán Marjorie Cecibel

**Tutor:**

Lic. Luis Felipe Montero Ordóñez Mgs.

The present research process was framed in addressing the theme "Influence of recreational games on the development of gross motor skills in children of elementary school" which was proposed based on the need that institutions live every day. educational in relation to innovating learning experiences through the use of ludic strategies and resources, since currently students learn by playing and what is better through recreational games; Hence, the objective of the study is to "Analyze the application of recreational games by teachers of the elementary basic education sublevel of the Nueve de Mayo School, through field research with the purpose of knowing at what level they use them as a means educational tools to enhance the development of students' gross motor skills. To achieve this objective, an investigation with a quantitative-qualitative approach was defined in order to articulate the field information and facilitate the analysis and interpretation of the findings; In this same context, it is worth mentioning that the types of inquiry were descriptive, that is, a meticulous analysis of the problem was carried out, through the application of research instruments with the interview and observation guide, applied to the 3 elementary school teachers, which together facilitated the inquiry into the use of recreational games as methodological strategies in the development of gross motor skills of students. And with which it was concluded that teachers do not know how to plan educational activities with recreational games using them as a methodological strategy to develop gross motor skills in students, derived from little knowledge, since they are not specialized teachers in the area of Physical Education. For which it is recommended the elaboration of a didactic orientation guide and thus contribute to the strengthening of gross motor skills in elementary school students of the Nueve de Mayo school, which not only seeks to strengthen the gross motor skills of students, but also that teachers offer learning experiences based on the reality of the educational environment and the needs of the students. Finally, it should be noted that the intervention proposal will be developed in three phases, such as: the design of the teaching orientation guide, the socialization of the proposal, and the evaluation of the functionality of the proposal; it includes the description of the resources and the implementation schedule of the work plan; Likewise, the dimensions of technical, economic, social and environmental feasibility are determined, with which the feasibility of executing the proposed intervention in the educational institution under study is demonstrated, which, as previously mentioned, seeks that teachers and the school offer quality educational processes that allow students to develop comprehensively and significantly in different contexts, where they have a high degree of participation thanks to the proper manipulation of the various gross motor skills.

**Keywords:** Recreational games, Students, Gross motor skills, Teachers, School

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

COINCIDENCIA DE PLAGIO .....	¡Error! Marcador no definido.
CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL .....	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA .....	I
AGRADECIMIENTO .....	II
RESUMEN .....	III
ABSTRACT .....	IV
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	V
ÍNDICE DE TABLAS .....	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS .....	IX
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	4
EL PROBLEMA .....	4
2.1 Antecedentes de la investigación .....	4
2.2 Situación conflicto .....	6
2.3 Causas y consecuencias .....	6
2.4 Delimitación del problema .....	7
2.5 Planteamiento del problema .....	7
2.6 Formulación del problema .....	8
1.6.1. <i>Pregunta general</i> .....	8
1.6.2. <i>Preguntas específicas</i> .....	9
2.7 Objetivos .....	9
1.7.1. <i>Objetivo general</i> .....	9
1.7.2. <i>Objetivos específicos</i> .....	9
CAPÍTULO II .....	10
MARCO REFERENCIAL .....	10
2.1. Marco legal .....	10
2.1.1. <i>Constitución de la República del Ecuador</i> .....	10
2.1.2. <i>Ley Orgánica de Educación intercultural</i> .....	11
2.1.3. <i>Ley del Deporte de educación física</i> .....	12
2.2. Marco teórico .....	13
2.3. Marco conceptual .....	14
2.3.1. <i>Recreación</i> .....	14
2.3.1.1. <i>Actividades recreativas.</i> .....	15
2.3.1.2. <i>Definición de juegos recreativos.</i> .....	15
2.3.1.3. <i>Importancia de los juegos recreativos.</i> .....	16
2.3.1.4. <i>Beneficios de los juegos recreativos.</i> .....	17
2.3.1.5. <i>Características de los juegos recreativos.</i> .....	18
2.3.1.6. <i>Clasificación de los juegos recreativos.</i> .....	19
2.3.1.6.1 <i>Juego sensorial motor.</i> .....	20
2.3.1.6.2 <i>Juego simbólico.</i> .....	21
2.3.1.6.3 <i>Juego de reglas.</i> .....	22
2.3.1.7. <i>Los juegos recreativos como estrategia didáctica.</i> .....	24
2.3.1.8. <i>Los juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa.</i> .....	25



2.3.2.	<i>Motricidad</i> .....	25
2.3.2.1.	Motricidad gruesa.....	26
2.3.2.2.	Importancia de estimular la motricidad gruesa en niños.....	26
2.3.2.3.	Desarrollo de las habilidades motoras gruesa. ....	26
2.3.2.4.	Función de la motricidad gruesa. ....	28
2.3.2.5.	Actividades para desarrollar la motricidad gruesa. ....	29

CAPÍTULO III .....	31
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> .....	32
3.1.2.1. Población y muestra. ....	32
3.1.2.2. Métodos de investigación.....	32
3.1.2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
3.1.2.4. Validación de los instrumentos de investigación. ....	33
3.2. Descripción del proceso de diagnóstico .....	33
3.3. Recopilación de la información.....	34
3.4. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.....	35
3.4.1. <i>Entrevista aplicada a los docentes de aula</i> .....	35
3.4.2. <i>Resultados de la guía de observación</i> .....	42
3.4.3. <i>Análisis comparativos de los instrumentos de investigación por dimensión</i> ...	47
3.5. Fortalezas y debilidades.....	49
3.6. Matriz de requerimiento a partir de las debilidades .....	49
3.7. Selección de requerimiento a intervenir y Justificación.....	50

CAPÍTULO IV .....	52
PROPUESTA DE INTENCIÓN .....	52
4.1. Descripción de la propuesta.....	52
4.2. Componentes estructurales .....	52
4.2.1. <i>Introducción</i> .....	52
4.2.2. <i>Justificación</i> .....	53
4.2.3. <i>Objetivos de la propuesta</i> .....	54
4.2.4.1. <i>Objetivo general</i> .....	54
4.2.4.2. <i>Objetivos específicos</i> .....	54
4.2.4. <i>Fundamentación</i> .....	54
4.2.4.1. <i>Fundamentación legal</i> .....	54
4.2.4.2. <i>Fundamentación teórica</i> .....	54
4.2.4.3. <i>Fundamentación conceptual</i> .....	55
4.3. Fases de implementación.....	56
4.3.1. <i>Fase I, Diseño de la guía de orientación docente</i> .....	56
4.3.2. <i>Fase II, Socialización de la propuesta</i> .....	67
4.3.3. <i>Fase III, Evaluar la funcionalidad de la propuesta</i> .....	68
4.4. Recursos logísticos .....	68
4.5. Evaluación del proyecto .....	69
4.6. Cronograma de la propuesta .....	70

CAPÍTULO V.....	71
-----------------	----

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD .....	71
5.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....	71
5.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.....	71
5.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.....	71
5.4. Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta .....	72
CAPÍTULO VI .....	73
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA..	73
6.1. Conclusiones.....	73
6.2. Recomendaciones .....	74
6.3. Limitaciones .....	74
6.4. Prospectiva.....	75
Bibliografía.....	76
Anexos .....	82

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Hitos motrices relacionados al juego sensorial.....	20
Tabla 2 Desarrollo de las habilidades motoras gruesa.....	27
Tabla 3 Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores .....	34
Tabla 4 Fortalezas y debilidades.....	49
Tabla 5 Requerimiento a partir de las debilidades.....	49
Tabla 6 Matriz de evaluación de la funcionalidad de la propuesta.....	68
Tabla 7 Indicadores de evaluación a partir de las actividades .....	69
Tabla 8 Cronograma de actividades.....	70

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 .....	18
----------------	----

## INTRODUCCIÓN

Enfocarse en determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, que les permita favorecer y potenciar procesos educativos en base a las necesidades educacionales de los docentes; es parte importante de la presente investigación, considerando la necesidad de incorporar actividades lúdicas recreativos como medio de aprendizaje, mediante la utilización de materiales y recursos didácticos, que permita afianzar las habilidades motoras gruesas de los alumnos y así fortalecer su desarrollo intelectual, motriz y emocional.

Con respecto a ello Zambrano y Mateo (2021) mencionan que, los juegos recreativos son actividades que pueden ser usadas como mecanismo para el desarrollo de los estudiantes y sus capacidades físicas, intelectuales, emocionales, afectivas y creativas. Es entonces que, dichas actividades de carácter lúdico desempeñan un papel importante en las clases de educación física, tema que tiene gran relevancia, ya que se beneficiaran las instituciones educativas, incluida en donde se realiza el presente estudio.

Cabe mencionar, que el proceso de investigación propuesto se desarrolló con el propósito de explicar la estrategia metodológica utilizada en los juegos recreativos y a su vez dirigir a docentes y estudiantes de básica elemental, sobre el tema, ya que los docentes en especial deben poseer los conocimientos necesarios de cómo estimular física y mentalmente a los alumnos para contribuir en el fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas.

Por otra parte, el estudio se desprende de una problemática latente en el ambiente áulico, como es la escasa aplicación de estrategias didácticas para la práctica de juegos recreativos y la estrategia que contribuya a disminuir la debilidad existente en la institución educativa. De ahí que, como alternativa de solución de problema, se planteó la elaboración de una guía didáctica respecto a los juegos recreativos como estrategia para fortalecer el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes de básica elemental, mejorando así la calidad educativa que ofrecen los profesores de la institución educativa objeto y cada una de las experiencias de aprendizaje.

Es importante enfatizar, que el desarrollo de la investigación responde a las experiencias obtenidas mediante la realización de prácticas preprofesionales y la

exhaustiva revisión literaria sobre temáticas relacionadas al objeto de estudio, cuya información crítica y verás permitieron avanzar con la indagación teórica y trabajo de campo, logrando posteriormente el planteamiento de una propuesta innovadora enfocada a docentes.

Con respecto a los antecedentes referenciales, se planteó una investigación de carácter internacional, que refleja el desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clase educación física para educación primaria; asimismo, se incluyó un trabajo regional localizado en Cuba, orientado a los Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas.; además, se tomó en cuenta un trabajo elaborado a nivel nacional que tuvo que orientarse a la determinación de actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años.

Cabe mencionar que la investigación propuesta se estructura en seis capítulos, mismos que se explican a continuación para un mejor entendimiento:

El primer capítulo, se expone el problema, donde se detalla las falencias existentes en la institución educativa en relación a la implementación de juegos recreativos, asimismo se presenta los antecedentes, y la situación conflicto de donde surge y como se presenta el problema para en base a ello establecer los objetivos de la investigación, los cuales permitirán establecer mejoras en la práctica educativa

En el segundo capítulo, el marco teórico, está integrado conjuntamente por el marco legal, teórico y conceptual, los cuales son el resultado de la investigación bibliográfica realizada de diferentes autores y sirve como sustento del presente proyecto.

En el tercer capítulo exponemos el diagnóstico de la situación actual presentada en la institución educativa donde se establece una explicación clara de la metodológica de investigación que será utilizada en el presente estudio, de igual forma se presenta los resultados obtenidos en las técnicas de recolección de datos, dichos resultados servirán como soporte de la propuesta de intervención.

En el cuarto capítulo se presenta la propuesta, la cual considera la implementación de estrategias metodológicas para la práctica de juegos recreativos que permita desarrollar las habilidades motoras gruesas de los estudiantes mediante actividades innovadoras y didácticas.

En el quinto capítulo se evalúa la factibilidad de la propuesta en sus dimensiones técnicas, económicas, social y ambiental, con lo cual se tendrá una perspectiva de la veracidad del estudio propuesto. Y el sexto capítulo, se detalla las respectivas conclusiones, recomendaciones y limitaciones del presente estudio.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 2.1 Antecedentes de la investigación

Para el desarrollo del presente estudio se analizó los dominios, líneas de investigación, el área temática y nudos problematizadores propuestos por la Universidad Técnica de Machala, adquiriendo como resultado que el dominio que se enmarca en esta indagación es el desarrollo social, mientras que su línea hace referencia a los procesos educativos y formación humana, el cual se enfoca en la integración de saberes en diferentes escenarios educativos, estableciendo estrategias metodológicas donde participen los actores del sistema educativo a fin de fortalecer la práctica docente y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, el área temática está orientado a la educación, considerando como nudo problematizador el diseño, desarrollo y evaluación de ambientes de aprendizaje. Indagando el tema objeto de estudio desde el criterio y contexto de otros autores, se presenta varios antecedentes referenciales establecidos a nivel internacional, regional y nacional, permitiendo relacionarlos con la investigación propuesta y así establecer las bases que sustentan la indagación.

En la investigación realizada por Bermudez et al. (2018) en México. Cuyo título es “Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares de México sin profesores de educación física” y que tuvo como objetivo identificar si los niños del jardín infantil María Esther de Mexicali Baja California México, sin profesor de Educación Física tienen un desarrollo motor acorde a su edad cronológica, obteniendo como resultados que los estudiantes presentan bajo nivel de desarrollo motor grueso de acuerdo a su edad. Para concluir se afirma la importancia de estimular las habilidades motrices, la cual debe ser liderada por profesionales de la rama de educación física con la finalidad de mejorar los niveles de desarrollo motriz. Al respecto, esta propuesta de intervención permitió demostrar la importancia de estimular el desarrollo motor de los niños acorde a su edad y a su vez fortalece el aspecto cognitivo y comunicativo, fortaleciendo de esa forma el desarrollo holístico integral de los estudiantes.

En este mismo contexto, pero en España los autores Isaac, Cobas, y Lobaina



(2021) llevaron a cabo una investigación que titularon “Juegos tradicionales para potenciar las habilidades motrices básicas del balonmano” con el objetivo de implementar ejercicios que contribuyan a perfeccionar la técnica de fondo. Llegaron a demostrar que existen insuficiencias para potenciar las habilidades motrices básicas en niñas y niños que practican el deporte de Balonmano, llegando a concluir que es necesario implementar los juegos tradicionales, ya que contribuyen a preparar a los estudiantes en el balonmano y potenciar sus capacidades motoras.

En el caso del ámbito regional, en la publicación de Cuadro et al. (2021) realizada en Colombia, sobre los Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas, que tuvo como objetivo aplicar un programa innovador sobre juegos motores con la finalidad de fortalecer la motricidad gruesa con estudiantes de ocho a diez años, alcanzando como resultados valoraciones que están muy cerca de ser calificadas como muy bueno, en conclusión este programa de juegos motores generó efectos positivos en todos los aspectos evaluados. Al respecto esta práctica deportiva propicia mejoras importantes en el desarrollo de las habilidades motrices para la realización de actividades básicas de fútbol.

Otra investigación llevada a cabo en Colombia, pero desarrollada por Armenteros et al. (2020) titulada “Juegos para desarrollar las habilidades motrices básicas en los nadadores de 6 a 7 años”, con el objetivo de diseñar una serie de juegos para fortalecer las motrices básicas de los nadadores. Los resultados muestran que existe deficiencia en los nadadores en cuanto a la evaluación de los 5 indicadores evaluados (flotación, Sumersión Locomoción, salto y respiración, en conclusión, con la implementación de un eficiente plan de actividades mediante el juego se mejora el aprendizaje de las personas y por ende fortalecen las habilidades motrices básicas.

Desde el contexto nacional, de acuerdo a la investigación realizada en Quito por Hinojosa y Hualca (2021), titulada “Juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años”, cuyo objetivo es determinar de qué manera los juegos recreativos contribuyen en el desarrollo y fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños y niñas objeto de estudio. Se evidenció que los estudiantes presentaban problemas en el equilibrio y además empleaban mal las posturas al realizar las actividades. Al respecto se propone una guía de juegos recreativos para trabajar con niños y niñas a fin de desarrollar sus habilidades y destrezas motoras gruesas.

Por su parte, Morante y Vargas (2019) en su indagación hecha en Milagro, sobre actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años, con el objetivo de determinar cómo las diversas actividades lúdicas contribuyen al fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa de los infantes objeto de investigación. Evidenciando el escaso desarrollo psicomotriz. Por lo tanto, recomendó potenciar las habilidades motoras de los educandos con el propósito de propiciar su participación activa en la práctica educativa.

## **2.2 Situación conflicto**

El problema de esta investigación surge de varias inquietudes que se presentaron durante el accionar de las prácticas pre profesionales y a su vez se realizó un diagnóstico preliminar en la Escuela Nueve de Mayo, identificando como problemática la ausencia de juegos recreativos en las horas de clase de educación física de los estudiantes de básica elemental. En caso de mantenerse el problema mencionado, podría ocasionar inactividad progresiva y por ende desinterés de los estudiantes en el desarrollo de estas actividades. El pronóstico se logrará controlar mediante la implementación de estrategias metodológicas orientadas en la utilización de juegos recreativos como medio de propiciar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas.

Hay que recalcar que los juegos recreativos forman parte del bloque curricular conocido como “prácticas lúdicas”; sin embargo, este no está siendo aplicado en su totalidad en la ámbito educativa desde el contexto práctico, puesto que se desarrolla con base en las orientaciones y pautas que proporciona el instrumento curricular en el área de Educación Física establecido por el Ministerio de Educación; lo que implica que, la didáctica de enseñanza-aprendizaje de esta actividad lúdica no se esté llevando a cabo de forma técnica por parte del profesorado, evidenciándose, así como un problema que afecta directamente en el sistema educativo.

## **2.3 Causas y consecuencias**

De acuerdo a la situación conflicto detallada en el apartado anterior, se establece el problema central, que consiste en la poca aplicación de los juegos recreativos en las horas de clases de educación física de los estudiantes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo, cuyas causas son: desactualización de los docentes tutores de grado para propiciar el adecuado mejoramiento de la motricidad gruesa, los docentes no son

especializados en el área de educación física, poca aplicación de los juegos recreativos en las clases de educación física que aporten a mejorar las habilidades motoras gruesas, pericias empíricas de los juegos recreativos y poca prioridad por parte de los docentes en dar cumplimiento a los temas definidos en el currículo de educación física.

#### **2.4 Delimitación del problema**

El problema se presenta en la ciudad de Machala, en la Unidad Educativa Nueve de Mayo en el nivel educación básica elemental, durante las sesiones de clases de educación física, misma que está a cargo del docente tutor de grado, quien tiene la responsabilidad de impartir dicha asignatura, cabe mencionar que esta investigación es realizada durante el periodo lectivo 2022-2023.

#### **2.5 Planteamiento del problema**

La problemática planteada anteriormente, está relacionada con las investigaciones expuestas a nivel internacional, regional y nacional en lo que respecta a los juegos recreativos como estrategia para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, puntualizado en el apartado de antecedentes de la investigación.

En este contexto, la ausencia de juegos recreativos en las horas de clase de educación física se relaciona con los antecedentes referenciales del trabajo propuesto, como es el caso de la investigación expuesta por Hinojosa y Hualca (2021), donde exponen que los juegos recreativos contribuyen en el desarrollo y fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Asimismo, a esto se suma el aporte de Bermudez et al. (2018), quienes argumentan que para estimular las habilidades motrices y elevar el nivel de desarrollo motor grueso, se debe contar con profesionales de la rama de educación física con la finalidad de mejorar los niveles de desarrollo motriz; otro de los fundamentos que se ha tomado en cuenta es lo expresado por Cuadro et al. (2021), ellos manifiestan que para fortalecer la motricidad gruesa con estudiantes de ocho a diez años se debe aplicar un programa innovador sobre juegos motores con la finalidad de fortalecer la motricidad, lo cual permite propiciar mejoras importantes en el desarrollo de las habilidades motrices.

Las posibles soluciones que permitirán minimizar la problemática son la implementación de una guía de juegos recreativos y la estimulación realizada por los

docentes, de las cuales la primera aporta significativamente para minimizar las causas que generan el problema.

Esta estrategia ha sido seleccionada, debido a que contribuye a mejorar las dificultades que presentan los estudiantes en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, puesto que, contribuirá en el desarrollo cognitivo, psicomotriz, físico y a su vez genera un vínculo afectuoso entre todos los actores educativos, favoreciendo con ello a su integración.

Finalmente, el problema queda planteado de la siguiente manera: ausencia de juegos recreativos en las horas de clases de educación física de los estudiantes del subnivel de educación básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo, puesto que se evidencia que los docentes tutores responsables de la asignatura de educación física dan las clases de manera muy formal y no generan interés para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, lo cual se genera porque las planificaciones didácticas de los docentes no están basadas en juegos recreativos, ocasionando con ello que los estudiantes presenten insuficiente desarrollo en dichas habilidades motrices.

## **2.6 Formulación del problema**

El problema planteado tiene su importancia porque se trata de la labor que realiza el docente tutor de grado, quién lleva a cabo el desarrollo de la asignatura de Educación física, el cual asume la responsabilidad del proceso de aprendizaje de los fundamentos relacionados con los juegos recreativos; siendo de relevancia porque constituye una herramienta de motivación para propiciar un aprendizaje significativo, favoreciendo al desarrollo cognitivo, físico y psicomotriz, a su vez genera vínculos afectivos entre todos los actores del sistema educativo; sin embargo esta actividad lúdica pocas veces es incluida en el aprendizaje de los estudiantes por parte de los docentes del subnivel de educación básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo. Las preguntas de investigación que orientaron a 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 relación con los objetivos planteados son las siguientes:

### ***1.6.1. Pregunta general***

¿Por qué los docentes no utilizan los juegos recreativos como medio educativos

para mejorar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes del subnivel de educación básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo?

### ***1.6.2. Preguntas específicas***

- ¿Cuáles son los tipos de juegos recreativos que influyen en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?
- ¿Qué estrategias metodológicas se podrían implementar a través de juegos recreativos para desarrollar las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de básica elemental de la escuela Nueve de Mayo?
- ¿Qué actividades de juegos recreativos deberían implementarse en la guía didáctica para fortalecer las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de educación básica elemental de la escuela Nueve de Mayo?

## **2.7 Objetivos**

### ***1.7.1. Objetivo general***

Analizar la aplicación de juegos recreativos por parte de los docentes del subnivel de educación básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo, mediante una investigación de campo con el propósito de conocer en qué nivel los utilizan como medio educativos para mejorar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes.

### ***1.7.2. Objetivos específicos***

- Conceptualizar los tipos de juegos recreativos a través de la revisión bibliográfica documental, con el fin de argumentar su influencia en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes.
- Establecer las estrategias metodológicas para la práctica de los juegos recreativos que requiere el docente tutor de grado, con el fin de propiciar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes del subnivel de la básica elemental de la escuela Nueve de Mayo.
- Proponer actividades educativas de juegos recreativos mediante la elaboración de una guía didáctica y así aportar al fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de básica elemental de la escuela Nueve de Mayo.

## CAPÍTULO II

### MARCO REFERENCIAL

#### 2.1. Marco legal

En el presente apartado, se sustenta la normativa legal vigente, además de las disposiciones que regulan el tema objeto de estudio:

##### 2.1.1. *Constitución de la República del Ecuador*

En referencia al tema de estudio “Influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental” se consideró lo expuesto en el:

Art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador, donde establece que la Educación es un derecho de las personas; asimismo, el Art. 27 insta que; la Educación es un derecho y un deber ineludible e inexcusable del Estado que constituye un área prioritaria de la política pública, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. De igual forma en el Art. 44 establece que: “El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008, pp. 16, 23)

Asimismo, en el Art. 45 de dicho reglamento establece que; las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica, a la salud integral, a la educación, al deporte y recreación. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008)

El Art. 66 numeral 2 de dicha norma jurídica: “Se reconoce y se garantiza a las personas: El derecho a una vida digna, que asegure la salud, la alimentación y nutrición, agua potable, vivienda, saneamiento ambiental, educación, cultura física. (Asamblea Nacional Constituyente, 2008, p. 29)

El Art. 347 numeral 8 de la Carta Magna establece que: “Será responsabilidad del Estado Incorporar las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo

y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”; (Asamblea Nacional Constituyente, 2008, p. 146)

De acuerdo a lo manifestado en la Constitución de la República se puede comprender que la educación es un tema de gran importancia para el desarrollo del país, dado que en dicha Carta Magna se establecen directrices de manera general que direcciona a las instituciones educativas para incidir en la formación integral de los estudiantes; es así que, la educación es un área prioritaria del Estado, cuyo interés es aportar con el desarrollo social, y económico del país.

Desde la asignatura de educación física como parte de esta investigación, se pretende fortalecer el desarrollo de las habilidades motrices gruesas, mediante juegos recreativos que favorezcan al alumnado a un mejor desenvolvimiento y fortalecimiento de su condición física.

### ***2.1.2. Ley Orgánica de Educación intercultural***

El Art. 2 literal d) de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, instauro como uno de los principios generales de la actividad educativa: “d) Interés superior de los niños, niñas y adolescentes. El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención”. (Asamblea Nacional, 2011, p. 11)

En el Art. 14 de dicha normativa jurídica establece que: “(..) En ejercicio de su corresponsabilidad, el Estado, en todos sus niveles, adoptará las medidas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección, exigibilidad y justiciabilidad del derecho a la Educación de niños, niñas y adolescentes.”; (Asamblea Nacional, 2011, pp. 29,30)

Asimismo, en el Art. 25 de la Ley Orgánica de la Educación Intercultural establece que: “La Autoridad Educativa Nacional ejerce la rectoría del Sistema Nacional de Educación a nivel nacional y le corresponde garantizar y asegurar el cumplimiento cabal de las garantías y derechos constitucionales en materia educativa, ejecutando las acciones directas y contundentes a la vigencia plena, permanente de la Constitución de la República”; (Asamblea Nacional, 2011, p. 39)

Según lo manifestado en la Ley Orgánica de Educación Intercultural se puede afirmar que dicha ley esta orientada a garantizar una educación intercultural que contribuya a la formación integral de los estudiantes, propiciando el desarrollo de habilidades y competencias cognitivas, orientadas en el respeto a la diversidad y a los patrones culturales.

Mediante la asignatura de educación física como parte de esta investigación, se pretende garantizar en los estudiantes el derecho a una educación orientada en la construcción y desarrollo cultural, por tal razón se promoverá actividades físicas enfocadas en juegos recreativos con el propósito de propiciar un aprendizaje significativo, donde no se establezca limitaciones de participación sino más bien se promueva en los estudiantes el desarrollo cognitivo, físico y social.

### ***2.1.3. Ley del Deporte de educación física***

En el Art. 3.- establece que “La práctica del deporte, educación física o recreación, será libre, voluntario, con el propósito de ser parte de la información integral de las personas, estas leyes están protegidas por el Estado”. (Asamblea Nacional, 2010)

De igual forma en el Art. 11.- De la práctica del Deporte, Educación Física y Recreación. Afirma que “Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar educación física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo a la Constitución de la República y a la presente ley” (Asamblea Nacional, 2010, p. 4)

Asimismo, en el Art. 13 de dicha norma jurídica establece que: “El Ministerio Sectorial es el órgano rector y planificador del Deporte, Educación Física y Recreación; le corresponde establecer, ejercer, garantizar y aplicar las políticas, directrices y planes aplicables en las áreas correspondientes para el desarrollo del sector de conformidad con lo dispuesto en la Constitución, las leyes, los instrumentos internacionales y reglamentos replicables” (Asamblea Nacional, 2010, p. 4)

La presente normativa está enfocada en el establecimiento de reglas que garantizan las actividades desarrolladas para mantener la condición física de los estudiantes, contribuyendo de esa forma a propiciar el Buen Vivir.

Mediante la asignatura de educación física se pretende propiciar actividades deportivas basadas en juegos recreativos donde se estimule el desarrollo de las



habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental y a la vez se contribuya a fortalecer la salud y formación integral de los estudiantes.

## **2.2. Marco teórico**

La presente investigación se basa en la filosofía constructivista, según el cual los estudiantes asumen un rol participativo, donde no solo absorban conocimientos sino más bien generan experiencias de aprendizaje orientadas a la construcción del aprendizaje significativo.

En este sentido, el proyecto se basa en las teorías que sustentan el constructivismo, entre ellas están la Teoría de juego y motricidad según Jean Piaget y Lev Vygotsky, las mismas que se analizan a continuación, explicando ¿por qué son relevantes en la investigación?

Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales de desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

En este sentido, enseñar y utilizar el juego como estrategia didáctica, permite que los estudiantes a través de sus propias experiencias construyan nuevos conocimientos, lo cual representa la clave fundamental del modelo constructivista, dado que está orientado a propiciar un aprendizaje realmente significativo.

En cambio, para Vygotsky (1924), citado por Ada Alvarado

Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. (p. 13)

En tal sentido, el objetivo de los dos autores es enseñar mediante estrategias metodológicas basadas en el juego, puesto que los alumnos adquieren más conocimiento

a través del desarrollo de actividades didácticas, el cual permitirá fortalecer su desarrollo cognitivo, psicomotriz y físico.

De igual forma, Montessori afirma que el trabajo pedagógico del docente en el aula con los niños y niñas, como se citó en (Bonfont, 2017), requiere de elementos, ambientes y recursos muy especiales que promuevan en la realidad, los avances en el desarrollo de la motricidad en los niños ( p. 2)

Otro filósofo de la familia Platón de ‘educar jugando’ idea que Froebel retoma para la educación infantil y pareciera persistir con consistencia en las aulas con la noción de ‘juego educativo. Platón fue una mente integradora, que pretendía darle sentido a las ideas, relacionarlas, conjuntarlas con lo ya existente para estructurar un cúmulo de aspectos reconocibles, valiosos y organizados que el hombre podía utilizar para vivir de mejor manera, en armonía con la naturaleza y acorde con el comportamiento educado del ser humano. Tal vez el filósofo veía que la inteligencia del individuo estaba reflejada en la creación del conocimiento. (Blanco, 2022)

Para finalizar Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; menciona que el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Para ello se basó en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

## **2.3. Marco conceptual**

### **2.3.1. *Recreación***

La recreación es el conjunto de actividades que está orientado a generar espacios de entretenimiento, el cual involucra el desarrollo de actividades encaminadas a propiciar el bienestar y desarrollo. Según (Barraza, Acosta, & Olivares, 2020)

La recreación hoy día es vista como una técnica educativa, de acción concreta y práctica social donde los docentes de Educación Física se identifiquen con los efectos que esta tiene para el fortalecimiento de la sicomotricidad en los estudiantes, al mejorar sus aspectos cognitivos y generar placer como forma genérica de diversión. (p. 258)

Podría decir que, la recreación contribuye al desarrollo de diversas destrezas motoras, básicamente ayuda a interactuar con el entorno y jugar de forma participativa, con la finalidad de lograr y mejorar la imagen corporal, el equilibrio y la coordinación.

Es entonces que el autor Figueroa (2022) en su investigación menciona que “...la recreación es toda aquella experiencia o actividad que lo incentive hacia la búsqueda espontánea en la realización de tareas...” (p. 279). Es parte fundamental para el fortalecimiento de las diversas capacidades físicas e intelectuales que en conjunto ayudan al desarrollo integral del individuo.

#### **2.3.1.1. Actividades recreativas.**

Según Reyes, Hernández, y Valero (2020) la recreación es considerada como una actividad lúdica que puede ser desarrollada de forma libre y será de carácter individual o grupal, dicha acción permite que los niños y niñas fortalezcan su desarrollo cognitivo, psicomotriz y físico, mediante la ejecución de juegos o actividades deportivas, generando un vínculo afectuoso entre todos los actores del sistema educativo.

Por su parte el autor Ramos (2019) menciona que, las actividades de carácter recreativas deben ser percibidas como un medio por el cual las personas disfrutan del tiempo libre, pero a su vez va adquiriendo experiencias de aprendizaje a través de acciones físicas; así como el fortalecimiento de las capacidades motrices, lo que ayuda a interactuar idóneamente en su entorno inmediato y adaptarse en los diferentes contextos sociales. De ahí que Balda et al. (2022) asegura que “Las actividades recreativas constituyen el medio principal del proceso de educación del tiempo libre para el desarrollo de los conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores” (pp. 4592-4593). Por lo que es recomendable hacer uso de este medio educativo para fortalecer las capacidades motoras.

#### **2.3.1.2. Definición de juegos recreativos.**

Lo primero que debemos entender, es que el juego es una actividad recreativa en donde suele intervenir uno o más participantes. Teniendo como función fomentar y propiciar diversión y entretenimiento a quien lo lleva a cabo; asimismo, el juego de carácter recreativo se caracteriza por cumplir un rol educativo, ya que, a través de esta se

estimula las capacidades físicas e intelectuales, contribuyendo así al fortalecimiento de las habilidades prácticas y psicológicas.

Para los autores Caicedo, Vallejo y Moya (2020) las actividades lúdicas o el juego, debe ser definido y percibido como una actividad de entretenimiento; cuando el mismo tiende a ser de carácter educativos, se constituya en una estrategia con fines pedagógicos que suele fomentar aprendizaje desde un contexto constructivistas. Por su parte Ramírez et al. (2021) en su investigación menciona que el juego recreativo “...es una actividad lúdica y placentera que proporciona diversas formas de explorar, descubrir e interactuar con otros y con el medio” (p. 130). Los juegos recreativos son una actividad que tiene por objetivo brindar a los estudiantes momentos de diversión, entretenimiento y aprendizaje.

Sin embargo, en muchas instituciones no se promueve la práctica de esta actividad, lo cual limita el fortalecimiento del aspecto mental y físico de los participantes. En función de lo planteado, Viñez y Ramírez (2020) afirma que, “el juego no solo es un instrumento de enseñanza, sino también, un medio de aprendizaje (p. 5)”. Siempre que un profesor enseña, el alumno aprende. Y sólo aprende aquello para lo que el juego es presentado y planificado.

### **2.3.1.3. Importancia de los juegos recreativos.**

Los juegos recreativos constituyen una actividad esencial para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que ayudan a potenciar su imaginación y a su vez fortalecen las habilidades socioemocionales y psicomotoras.

Según Garcés, López y Pincay (2017) la importancia de los juegos recreativos radica en que contribuyen a desarrollar la personalidad de los estudiantes, mejorando su estado de ánimo, lo cual favorece significativamente en su proceso de autonomía e independencia. En tal sentido, su aplicación permite que los estudiantes aprendan, lo cual lo pueden lograr mientras se divierten.

Los juegos, sean estos individuales o colectivos, cumplen un rol preponderante en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y jóvenes. Por mucho tiempo se ha posicionado la idea de “aprender jugando” para dar a entender cómo

lo lúdico potencia el desarrollo cognitivo y significativo en los estudiantes. (Cedeño & Calle, 2020, pág. 81)

Desde el contexto educativo Jiménez, Ludeña y Medina (2022) mencionan que los juegos recreativos dentro de los espacios de aprendizaje tienden a ser un recurso sumamente importante, ya que a través de este se suele generar ambientes favorables para que el estudiantado desarrolle y favorezca las relaciones interpersonales y así crear vínculos afectivos con las personas de su entorno inmediato.

Asimismo, su importancia radica en el hecho de ser una estrategia de aprendizaje por la cual los alumnos a más de divertirse, aprenden del medio que les rodea, así como potencian sus diversas capacidades físicas e intelectuales, por lo que hoy en día la ludificación a través de los juegos de carácter recreativos está teniendo mayor protagonismo dentro de las actividades educativas, en especial en el área de Educación Física.

#### **2.3.1.4. Beneficios de los juegos recreativos.**

González et al. (2022) mencionan que los juegos recreativos tienen diversos beneficios, entre ellos: brindan a los estudiantes momentos de relajación, lo cual disminuye las situaciones de ansiedad y a su vez fortalecer el aspecto cognitivo y físico de los infantes. Por su parte Venegas et al. (2021) asegura que:

Los juegos recreativos son una herramienta indispensable para fomentar la creatividad y la imaginación, a fin de realizar el desarrollo intelectual de los niños, mejora su autoestima y promueve el desarrollo físico. Lo más importante es que los juegos son divertidos para los niños, lo que sin duda permitirá la integración de los valores sociales necesarios para el desarrollo. (p. 504)

En este mismo contexto, se puede asegurar que los juegos recreativos son de gran beneficio para el aprendizaje, esto se debe a que se aprenden nuevas habilidades motoras para incorporar en las actividades corporales, ayudando a desarrollar la creatividad y por su puesto las capacidades motrices. Para Larrabure y Paolicch (2018) los juegos recreativos aparte de ser fortalecedores de las capacidades motrices; también se han convertido en parte fundamental para el desarrollo integral de la personalidad del niño,

poseyendo la posibilidad de reconocerse como una unidad diferente a los demás individuos, es decir, individualización de las personas de su entorno.

Como se puede apreciar, los juegos recreativos tienen una gran significación en el desarrollo no solo motriz del individuo, sino también de su personalidad, ayudando adaptarse íntegramente en los diferentes entornos de interacción como educativo, deportivo, cultural y demás.

### 2.3.1.5. Características de los juegos recreativos.

Como ya lo habíamos mencionado, el juego tiene un gran impacto en el desarrollo de las capacidades motrices, así como en la personalidad; lo que ayuda a la personalidad del individuo y su adaptación, todo ello a través del entretenimiento, diversión y distracción, entre las características que podemos mencionar del juego recreativo, tenemos:

**Figura 1**

*Característica de los juegos recreativos*



Nota. La figura muestra las características de los juegos recreativos. Fuente: Oña (2019)

En este mismo contexto, los autores Rivera y Torres (2018) menciona que los juegos recreativos tienen además como característica de aprendizaje:

- Ver el fracaso como un motivador: cuando el jugador tiende a perder o fallar en su intento, este empieza de nuevo con el proceso, es decir, que utiliza el fracaso como un medio para incentivarse. Esta característica de los fallos en el juego, le

suele permitir al individuo probar hipótesis y asumir riesgos, ayudando al fortalecimiento del carácter y a la resolución de problemas mediante el razonamiento y la lógica.

- Competitivo y colaborativo: los individuos suelen ver la competencia como un medio para fortalecer sus habilidades de liderazgo y trabajar en grupo con el fin de alcanzar el mismo objetivo, que es ganar.

En síntesis, se podría decir que el juego de carácter recreativo, es una actividad que se adhiere a la necesidad del jugador, pero sin dejar de lado aspectos como la motivación, la competencia, la colaboración y sobre todo el aprendizaje de nuevas habilidades y fortalecimiento de las capacidades motrices.

### **2.3.1.6. Clasificación de los juegos recreativos.**

Existen varias clasificaciones del juego, los cuales se desarrollan en base a varios criterios, en referencia a esto los autores Casanova, Vásquez y Casanova (2017) establecen las siguientes clasificaciones:

El juego sensorial motor: se caracteriza en la primera etapa de vida del niño hasta los dos años. En esta etapa los juegos permiten desarrollar los órganos de los sentidos y el movimiento, le ayuda a conocer el mundo circundante. En el juego simbólico: se inicia hacia los dos años de vida, cuando el niño posee la habilidad de retener las imágenes de los objetos. En este momento con cualquier objeto crea un símbolo (un lápiz, una flauta, etc.). Se va desarrollando y perfeccionando hasta alcanzar su expresión máxima a través del juego socio dramático, llamado por muchos autores “juego dramático” o “juego de roles”. El juego de reglas: desde los cinco años, en donde el juego va evolucionando y surge cuando el niño ha desarrollado sus habilidades y destrezas; en esta edad el niño ya utiliza normas y reglas en sus juegos, pero son totalmente egocéntricos; es decir él dicta y modifica a su antojo las reglas y siempre a su beneficio, que se convierte en reglas externas regulando así el juego de su equipo, aprende a compartir evitando conflictos y tener claro que siempre que se juega no se puede ganar, transformando así el juego egocentrista en juego cooperativo en donde nadie gana ni pierde para evitar desenlaces tristes que afecten al niño. (pp. 2119-2120)

En este sentido, los juegos recreativos permiten crear nuevas oportunidades de aprender y fortalecer el conocimiento, permite que los estudiantes de acuerdo a su edad se diviertan mediante la ejecución de dichos juegos y desarrollen su sistema cognitivo, físico y motriz.

### 2.3.1.6.1 *Juego sensorial motor.*

Lo primero que debemos entender, es que el juego sensorial es toda actividad que está pensada para el estímulo de los sentidos, ya sea de manera visual, táctil, olfato, gusto, entre otros. En el caso de las habilidades motrices, el juego sensorial se suele constituir en la base para el crecimiento del niño, así como para el desarrollo del aprendizaje e interacción adecuado con el entorno que le rodea. Para **García y Gómez** (2019) el juego sensorial en el contexto motrices tiene gran importancia, a través de este el niño paulatinamente se va posibilitando en el fortalecimiento de las capacidades de desplazamiento, conocer el medio, potencia el aprendizaje, y desarrolla constantemente sus habilidades físicas; además aumenta la confianza, seguridad y autonomía.

De ahí que, la estimulación o retroalimentación sensorial y la motricidad suelen ir de la mano, es decir, no se puede dar una sin el otro, ya que el sistema motor impulsa la estimulación sensorial y la estimulación sensorial impulsa el cerebro; por lo que ambas deben ser fortalecidas integralmente, ayudando así al desarrollo del niño en los diferentes ámbitos. Lozano (2021) expone hitos motrices relacionados al juego sensorial.

**Tabla 1** *Hitos motrices relacionados al juego sensorial*

<b>Edades</b>	<b>Interacción matriz</b>	<b>Juegos</b>
0 a 1 mes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicia de interacción</li> <li>• Repetición y práctica de reflejos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musicales</li> <li>• Móviles</li> <li>• Mira el rostro de papá o mamá</li> </ul>
2 a 4 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control cefálico</li> <li>• Coloca sus manos sobre el pecho</li> <li>• Prensión por contacto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonajeras</li> <li>• Manos</li> </ul>
4 a 8 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipula objetos con la mano y los sacude</li> <li>• Se pasos los objetos de una mano a otra</li> <li>• Pone objetos en su boca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonajeras</li> <li>• Mordedores</li> <li>• Pelota</li> <li>• Pies</li> <li>• Manos</li> <li>• Muñecos</li> </ul>



8 a 12 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presente buena coordinación óculo-manual</li> <li>• Se agarra los pies</li> <li>• Aprecia la dualidad funcional de sus manos</li> <li>• Inicia el juego en sedestación</li> <li>• Presenta el gusto por gatear o arrastrarse</li> <li>• Golpea y lanza objetos</li> <li>• Oculta cosas y las hace aparecer</li> <li>• Señala</li> <li>• Investiga</li> <li>• Reconoce la relación causa – efecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peluches</li> </ul>
12 a 18 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene gusto por la imitación</li> <li>• Juega con objetos</li> <li>• Tiene la capacidad de hacer torres de 2 o 3 piezas</li> <li>• Manifiesta palabras o frases</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelota</li> <li>• Trapos</li> <li>• Espejos</li> <li>• Utensilios de cocina</li> <li>• Papel</li> <li>• Juegos musicales</li> </ul>
18 meses en adelante	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene control sobre su cuerpo y extremidades</li> <li>• Arrastra, empuja y transporta objetos con facilidad</li> <li>• Trepa</li> <li>• Puede subir y bajar escaleras</li> <li>• Presenta interés por los objetos pequeños</li> <li>• No tienen sensación de peligro.</li> <li>• Uso del lenguaje reducido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cajas</li> <li>• Juegos de pizas</li> <li>• Objetos cotidianos</li> <li>• Muñecos</li> <li>• Peluches</li> <li>• Cajas grandes</li> <li>• Objetos de diversos tamaños</li> <li>• Juguetes de construcción</li> </ul>

---

Fuente: Lozano (2021)

En cuanto a los beneficios del juego sensorial en el contexto de la motricidad, se fundamenta como un medio que ayuda al niño a explorar el entorno así mismo, lo aliente que utilice distintos procesos como investigar, organizar y jugar. Es decir, accede a obtener información sensorial para potenciar las capacidades motoras y crear conexiones más fuertes entre el cerebro, la motricidad y los sentidos.

### **2.3.1.6.2 Juego simbólico.**

Denominado también como juego espontáneo, es una actividad que surge de modo

natural en cualquier entorno casa, parque o centro de educativo, cuya finalidad es potenciar la capacidad de representar mentalmente escenarios de juego para ser recreados. De acuerdo a Martínez (2019) el juego simbólico "...consiste en simular situaciones, objetos o personajes que no están presentes..." (p. 1), con el fin de que el infante sea capaz de combinar hechos reales con la imaginación, produciendo situaciones ficticias como si se estuvieran dando en realidad.

Todo ello, fomenta en el niño la creatividad y la imaginación, además de superar los miedos y tener confianza en sí mismos. Además, exterioriza la conducta aprendida mediante la observación, expresa sus sentimientos y activa la habilidad de competencias socioemocionales, lo cual ayuda de manera significativa en el proceso de maduración del niño. Para Nursery (2020) el juego simbólico tiene una serie de beneficios:

- Ayuda que el niño adquiera nuevas conductas.
- Desarrolla las habilidades del trabajo en equipo como la colaboración. Además, estimula el aprendizaje de competencias sociales.
- Estimula el desarrollo de la imaginación y creatividad.
- Fortalecer la exteriorización de los sentimientos y emociones.
- Enriquece y amplía el vocabulario
- Ayuda al dominio de las capacidades corporales, ya que el niño controla su propio cuerpo, lo cual facilita su conocimiento
- Estimula la curiosidad.
- Contribuye significativamente al conocimiento del entorno y del funcionamiento de las cosas.

#### ***2.3.1.6.3 Juego de reglas.***

Llamados también juegos reglados, tienden a cobrar notoriedad en el desarrollo del niño cuando este se encuentra entre los 2 a 6 años de edad, dicho juego va acompañado del simbolismo, pero a diferencia del juego sensorial motor y simbólico, este tiene una finalidad y objetivo enfocado principalmente en ayudar al niño a cumplir y practicar ciertas normas. Entre las principales características que se pueden mencionar del juego de reglas, están:

- Concientiza al niño que respete el punto de vista de sus pares. Lo cual ayuda a disminuir la postura egocéntrica.
- Fomenta el sentido de la responsabilidad a través del acogimiento de las reglas de juego.
- Estimula la comunicación entre los niños, fortaleciendo las relaciones interpersonales.
- Ayuda al niño tener conciencia sobre el reconocimiento y aceptación de normas y leyes sociales.
- Estimula la creatividad mediante el juego tradicional reglado, por lo que es propicio la creación de reglas y modificación de la misma, esto da un nuevo sentido al juego y el objetivo alcanzar.
- Posibilita en el niño el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades numéricas y estimula el pensamiento matemático.
- Logra que el niño incorpore nociones de espacio y tiempo.
- Fomenta el desarrollo de las capacidades de expresión, comunicación y razonamiento.

Para Figueroa y Figueroa (2019) el juego de reglas “fomentar el desarrollo de la autonomía en las edades preescolares es fundamental para el futuro crecimiento del niño” (p. 2), de ahí que las funciones del docente dentro de juego son:

- Observar que el niño participe en el juego acatando y siguiendo las normas o reglas.
- Previamente debe planificar, organizar y facilitar el material que intervendrá en el juego, así como la estructuración del espacio y tiempo de duración de la actividad.
- El docente está en la obligación de fomentar la creatividad a través del juego, para ello él debe ofrecer variantes del mismo, así como permitirles a los participantes que realicen modificaciones.
- Debe fomentar la capacidad crítica, el educador ayuda al estudiante tener la capacidad de reconocer cuando algún compañero haya realizado algún error voluntario o involuntariamente.
- Promover la participación de cada uno de los discentes y motivarlos cuando ganen o pierdan, con ello trata de estimular la participación en el juego y no la finalidad del mismo.

De acuerdo a lo expuesto, el juego de reglas no solo está pensado para fomentar en el estudiante la capacidad de respetar normas o reglas, sino también de motivar la imaginación, creatividad, el análisis crítico, lo que en un futuro ayudará a que interactúe y adapte correctamente en los diferentes contextos sociales.

### **2.3.1.7. Los juegos recreativos como estrategia didáctica.**

Los juegos recreativos, como elemento primordial en el aprendizaje deben ser visto como una estrategia que facilita los procesos educativos, el cual sea considerado por el docente como un conjunto de actividades cortas, divertidas y agradable que permita potenciar en el estudiante las capacidades motoras, valores, responsabilidad, trabajo en grupo, fomentar la creatividad y seguridad personal, ayudando a la intensidad de los conocimientos significativos.

De acuerdo a Soler, Viancha y Mahecha, (2021) dentro del contexto educativo, el juego suele ser un gran motivador del pensamiento lógico que facilita el aprendizaje, asimismo desarrolla la autonomía y fortalece el razonamiento. Con lo cual se podría decir que, el juego de carácter recreativo accede a la determinación de la construcción del pensamiento y de habilidades cognitivas.

Como estrategia, el juego ayuda al estudiante a resolver problemas de la vida cotidiana con decisión y sabiduría. De ahí que Sandí y Sanz (2020) los juegos recreativos suelen "...ser utilizados para favorecer cambios en la actitud, en el comportamiento y, potenciar los procesos formativos..." (p. 3), lo que ayuda al estudiante fortalecer integralmente las diversas cualidades, adquiriendo nuevas experiencias de aprendizaje y ponerlas en práctica para su diario vivir.

En cuanto al aspecto psicomotor, desde el contexto del juego recreativo en el ámbito educativo, ayuda al niño que desarrolle su cuerpo, los sentidos, el control muscular, la fuerza, la confianza en sí mismo, la percepción y el equilibrio. Es por ello que Sánchez, Castillo y Hernández (2020) asegura que "...el juego representa para ellas un método de enseñanza..." (p. 14). El cual debe ser incluido en las experiencias de aprendizaje, para lo cual el docente debe tener los conocimientos necesarios de incluirlos en las experiencias de aprendizaje no solo en el área de educación física, sino en todas aquellas en donde el juego de carácter recreativo sirva como medio de educación y formación.

### ***2.3.1.8. Los juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa.***

La estimulación motriz a través de la actividad física-deportiva es muy importante para el desarrollo de habilidades como la agilidad, potencia, resistencia, tiempo de reacción, equilibrio, entre otros; todas aquellas se basan en elementos como la perceptivo-motrices y físico- motrices y que mejor hacerlo mediante la práctica de actividades lúdicas como, por ejemplo, los juegos de carácter recreativos.

De acuerdo a Mendieta, Gayrey y Valverde (2019) los juegos recreativos tienen un gran impacto en el desarrollo de los niños desde la etapa preescolar, ya que a través de estos desarrollan habilidades y destrezas motrices como caminar, trepar, lanzar, agarrar, correr, saltar, entre otras capacidades; lo cual poco a poco va contribuyendo al fortalecimiento armónico del sujeto, así como su personalidad y equilibrio emocional. Es por ello, que se podría asegurar que dichas actividades lúdicas, brinda una auténtica oportunidad para aprender jugando, de ahí que se conoce a este tipo de juego como una actividad con el más alto nivel de positividad para el fortalecimiento integral del individuo en sus diversas etapas de desarrollo.

Por otra parte, el juego suele ser esencial para el bienestar físico, emocional, cognitivo y social, de ahí que Ochoa, Ochoa y Rodríguez (2021) mencionan que las actividades lúdicas como los juegos recreativos “...consolida la conciencia del propio cuerpo en una correcta estructuración espacio-temporal...” (p. 601). Lo que ayuda a los individuos a ser personas capaces de explorar y conocer el medio que les rodea mediante la manipulación de su estructura corporal.

Por su parte Manrique et al. (2021) exponen que, el juego recreativo se fundamenta en ser un medio de construcción integral de las capacidades motoras, tales como la lateralidad, conducta perceptiva-motriz y adaptación en los entornos sociales, lo cual es ideal para fomentar experiencias educativas en los diferentes niveles de estudio y áreas de aprendizaje.

### ***2.3.2. Motricidad***

La motricidad es un proceso que consiste en generar diversos movimientos para fortalecer la coordinación de los músculos. Viciano et al. (2017) “Pretende transformar al niño rápidamente en un ser productivo, cuando, verdaderamente, este ejercita su

motricidad a medida que va descubriendo el medio que le rodea” (p. 90). En este sentido, es importante desarrollar en los estudiantes estas habilidades para contribuir en su formación integral.

#### **2.3.2.1. Motricidad gruesa.**

Básicamente la motricidad gruesa está orientada a la ejecución de movimientos. Mendoza y Zambrano (2021) aseguran que es un proceso por el cual a través de actividades lúdicas se desarrolla capacidades motrices como rodar, girar, saltar, caminar, correr, bailar, gatear. En este sentido, estas actividades permiten contribuir el fortalecimiento del equilibrio de los estudiantes promoviendo una adecuada coordinación.

#### **2.3.2.2. Importancia de estimular la motricidad gruesa en niños.**

Estimular las habilidades motoras gruesas es esencial para fortalecer la coordinación de los movimientos de forma amplia, para ello es necesario desarrollar conjuntamente en los estudiantes las habilidades de flexibilidad, resistencia, tenacidad, velocidad y la fuerza. Dichas actividades permiten que el cuerpo humano realice una serie de movimientos, lo cual se efectuará mediante la implementación de actividades recreativas.

Es importante mencionar que, para desarrollar la motricidad gruesa es necesario realizar actividades lúdicas enfocadas en juegos recreativos, esto con el propósito de que el estudiante se divierta y aprenda en un espacio de armonía. Dicha estrategia beneficiará no solo a los estudiantes objeto de estudio, sino también contribuirá a generar un aprendizaje significativo entre todos los actores del sistema educativo.

#### **2.3.2.3. Desarrollo de las habilidades motoras gruesa.**

Las habilidades motoras gruesas, son todas aquellas acciones que involucran el movimiento de los músculos grandes, es decir, brazos, piernas y torso. Los cuales son utilizados para realizar diversas actividades como caminar, cargar cosas, bailar, entre otras; cabe mencionar, que las personas que tienen cierto nivel de dificultad relacionadas a las habilidades motoras gruesas, tienden a presentar problemas para ejecutar movimiento como correr o saltar.

Es por ello que Osorio, Marc y Bartoll (2019) asegura que el desarrollo de la motricidad gruesa es parte fundamental para el diario vivir de las personas, ya que engloba todas aquellas acciones y movimientos que permiten la utilización de los músculos que se encuentran vinculados al dominio corporal, coordinación global, lateralidad y equilibrio.

Por otra parte, cabe mencionar que la evolución o desarrollo de la motricidad gruesa sigue dos leyes psicofisiológicas fundamentales, la primera llamada Céfalocaudal que es desde la cabeza hacia los pies; y la segunda la próximo-distal desde el eje central del cuerpo hacia cada una de las extremidades, es por ello, que la base principal para el desarrollo motor se asienta sobre la motricidad gruesa, hasta evolucionar la motricidad fina.

En un estudio hecho por Eneso (2016) se expone que la evolución de las habilidades motoras gruesa suele depender en cierta medida de las características biológicas de las personas, así como del ambiente en donde interactúa. Sin embargo, podemos establecer diferentes fases del desarrollo motor:

**Tabla 2** Desarrollo de las habilidades motoras gruesa

<b>Edad</b>	<b>Habilidades desarrolladas</b>
De 0 a 3 meses	Tiene la capacidad de girar la cabeza de lado a otro, además comienza a levantarla y ha comenzado a sostenerse con los antebrazos.
De 3 a 6 meses	El niño está en la etapa que ha comenzado a girar su cuerpo.
De 6 a 9 meses	En esta etapa el niño se siente independiente y da comienzo al gateo.
De 9 a 12 meses	Utiliza el gateo para moverse y comienza a gatear.
De 12 a 18 meses	Ha comenzado a dar sus primeros pasos y se agacha.
De 18 a 24 meses	Con ayuda del padre o madre pueda bajar las escaleras y lanza pelotas
De 2 a 3 años	Puede correr y esquivar obstáculos, además salta y cae sobre los dos pies
De 3 a 4 años	Tiene la capacidad de balancearse sobre un pie y salta sobre objetos estables.
De 4 a 5 años	Se da vuelta sobre si mismo y mantiene el equilibrio sobre un pie.

---

Fuente: Eneso (2016)

Como se puede apreciar, el desarrollo de la motricidad gruesa en las primeras etapas de infancia es de suma importancia, ya que a través de esta el niño se dota de las capacidades para explorar, descubrir entorno, fortalecer el autoestima y confianza determinantes para el correcto funcionamiento de la psicomotricidad fina que adquirirá más adelante.

#### **2.3.2.4. Función de la motricidad gruesa.**

Fundamentalmente, la motricidad gruesa consiste en el desarrollo y manifestación de movimiento amplio generales, es decir, caminar o levantar los brazos. Es entonces que podría decir que, la motricidad gruesa de la capacidad que poseemos para manipular cada uno de los músculos del cuerpo de una forma equilibrada, y coordinada, además de manifestar movimiento con agilidad, velocidad y fuerza; de ahí que se hace referencia a los movimientos amplios como el control de cabeza, sedestación, gateo, giros, caminar, estar de pie, saltar, entre otras.

Para Bermudez et al. (2018) la motricidad gruesa "...permite que los movimientos rudimentarios se conviertan en movimientos coordinados, los cuales les permiten a los seres humanos relacionarse con su mundo y los demás" (p. 1). Cuando hacemos actividades como andar en bicicleta, caminar, correr, saltar, etc. Integramos múltiples capacidades en nuestro cuerpo para poder actuar.

Todos los movimientos que realizamos a la perfección coordinando el sistema nervioso central en los músculos del cuerpo se denominan motricidad gruesa, resulta que la motricidad gruesa es crucial para que los niños se muevan, exploren y descubran su entorno. También se cree que es importante para el desarrollo de las habilidades de aprendizaje y atención, ya que entrena habilidades visuoespaciales, integración lateral, orientación, habilidades relacionadas con las funciones cognitivas, especialmente la lectura. Por otra parte, se debe tener en cuenta que la motricidad gruesa comienza a desarrollarse antes que la motricidad fina, que implica realizar movimientos más pequeños, más precisos, con más control y que requieren menos músculos.



### **2.3.2.5. Actividades para desarrollar la motricidad gruesa.**

De acuerdo a Balda (2022) para favorecer en los niños la motricidad gruesa se puede trabajar de dos maneras:

- De forma dirigida. Este es una propuesta desde una perspectiva adulta. Quién lidera el movimiento. Haz circuitos, limita los ejercicios a ciertas cosas.
- De manera experimentada. Es una sugerencia partir de la experiencia del niño y dejar que él decida lo que quiere. El objetivo de esta práctica es explorar su cuerpo a través del juego libre, para que pueda participar en su entorno.

Para Casanova (2017) se debe tener en cuenta que el ritmo de evolución de los niños varía de unos a otros, podemos ayudar a que se desarrolle de su motricidad gruesa con los siguientes juegos:

- Huellas dactilares. La idea es que con unas cartulinas de colores podamos hacer grandes huellas en el suelo. La idea es mejorar el equilibrio y la coordinación. Una vez que estén en su lugar, puede comenzar a construir circuitos en dificultad baja, aumentando la dificultad a medida que pasa las pruebas, puedes hacer tantas combinaciones como quieras.
- Telaraña. Para poder realizar esta actividad necesitarás una cinta o hilo de lana y un pasillo. Usando el equilibrio, los niños deben moverse al otro extremo del pasillo para "evitar" la telaraña.
- Jugar bolos. Con este juego, los niños pueden ejercitar sus brazos y piernas mientras lanzan. También aprende a coordinar tus movimientos para lanzar la mayor cantidad de bolos.
- Cadenas con lazos. Para esta actividad solo necesitamos unos pendientes, se colocarán de diferentes maneras y el niño tiene que seguir el camino trazado y saltar de aro en aro.
- Lanzar una pelota. Los niños y los padres pueden sostener la caja uno frente al otro, la idea será mantener el equilibrio y dejar que la pelota entre en la cancha del oponente.
- Los globos no se caerán. El juego es muy simple. El objetivo es que el niño golpee el globo varias veces seguidas sin que el globo caiga al suelo.

- Construye una carretilla. Este es un juego que generalmente gusta a todos los niños, ayuda a desarrollar la fuerza de la mano y mejorar las habilidades motoras.
- Circuitos balanceados. Para ello podemos utilizar algún mueble de la casa y tener cuidado de que no sea peligroso. Se puede hacer un recorrido, dejar que los niños entren las piernas, el equilibrio y la coordinación, y aconsejarles que caminen sobre él y no se caigan.

## CAPÍTULO III

### DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

#### 3.1. Enfoques Diagnósticos

El estudio que tiene por objetivo analizar la aplicación de juegos recreativos mediante una investigación de campo con el propósito de conocer su influencia en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de la básica elemental. Se deriva de un enfoque mixto, lo cual se debe al abordaje de información cuantitativa y cualitativa para el proceso de recolección de datos que fueron analizados y cuestionados.

De acuerdo a Bagur et al. (2021) el enfoque mixto en el proceso de investigación, debe ser percibido como un direccional integral metodológico, que ayuda a la articulación de las percepciones cual y cuan, así como la flexibilidad del análisis de la naturaleza de la problemática. Por su parte Mendizábal (2018) asegura que la utilización del método mixto, implica que el estudio deba llevarse mediante un análisis de combinación de teóricas, diversos conocimientos y métodos tanto cualitativos y cuantitativos.

En el caso se tomó en consideración el contexto investigativo cuantitativo, cualitativo y bibliográfico, con el fin de obtener la mayor cantidad posible de hallazgos relacionados a la problemática objeto de estudio, logrando determinar la realidad del mismo, y establecer una propuesta de solución de carácter educativa.

##### 3.1.1. *Tipo de investigación*

El estudio se basó en un enfoque cuantitativo, dado que en el estudio se analizaron datos obtenidos mediante la técnica de la encuesta y observación directa. En tal sentido la investigación cuantitativa según Padilla y Marroquín (2021) es un proceso de aproximación a la realidad del objeto de estudio, esto implica el análisis de información matemática o estadística relacionada a las variables o la relación entre ellas. Este enfoque, permitió comprender el contexto existente en la unidad educativa en referencia a los estudiantes de básica elemental.

Por otra parte, el estudio propuesto fue de tipo descriptiva, ya que se fundamentó en la realidad que sucede con los estudiantes que no desarrollan las habilidades motoras gruesas y como los juegos recreativos contribuyen a fortalecer su desarrollo cognitivo,

psicomotriz, físico y social. Al respecto Ramos (2020) menciona que el estudio de tipo descriptivo busca "...describir las representaciones subjetivas que emergen en un grupo humano sobre un determinado fenómeno" (p. 3), de ahí que se abordó a los docentes y estudiantes con el fin de conocer la realidad de la problemática.

Cabe mencionar que el estudio fue también de tipo bibliográfica, Pineda et al. (2017) aseguran que a través del proceso bibliográfico se permite al investigador analizar, sistematizar y crear criterios argumentativos para la construcción referencial de la investigación. Para el caso, consistió en la búsqueda y argumentación teórica a través de la revisión de artículos científicos relacionados al tema de los juegos recreativos y motricidad gruesa.

### **3.1.2. *Diseño de investigación***

#### **3.1.2.1. Población y muestra.**

El estudio se realizó en la Unidad Educativa Nueve de Mayo, ubicado en la ciudad de Machala, provincia del Oro, la población está formada por 3 docentes y 80 estudiantes. La investigación se dirigió al subnivel de educación básica elemental, debido a que mediante indagación de campo se evidenció que los docentes tutores tienen poca experiencia en la aplicación de estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar las habilidades motoras gruesas. Cabe mencionar que debido a que la población es manipulable, el muestreo es no probabilístico, que de acuerdo a Cadena et al. (2021) se considera a cada uno de los sujetos o unidades de investigación que están siendo afectados por algún problema, que para el caso se consultó a todos los docentes.

#### **3.1.2.2. Métodos de investigación.**

Los métodos a emplear fueron inductivo y deductivo; el primero ayudó a realizar un abordaje preciso y particular sobre los juegos recreativos, con el propósito de establecer si estos son considerados por el docente como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesas; mientras que el segundo, facilitó la recolección de información específica sobre el problema objeto de estudio, y así tener la potestad de establecer hipótesis o teorías. De acuerdo a los autores Rodríguez y Pérez (2017) el método inductivo al igual que el deductivo, permite al investigador adentrarse a la realidad del problema y así poder determinar hallazgos sobre la problemática y su influencia en la población indagada.

### **3.1.2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

La indagación y recolección de información de campo, estuvo dado por la utilización de dos técnicas la entrevista y la observación. Estas permitieron al investigador obtener datos confiables que generaron información para triangularla con los datos válidos y categorizarlo. González et al. (2017) señalan que la entrevista es una técnica de investigación confiable, que mide efectivamente la información de campo recabada; mientras que la observación, analiza aspectos cualitativos que permitirán un cruce de variables.

En cuanto la recolección de información de campo, ya sea a través de la entrevista y observación, se consideró la construcción de dos instrumentos de investigación: el cuestionario y ficha de observación, ambos enfocados a consultar y observar a la población objeto de estudio (docentes y estudiantes). Para Escofet et al. (2016), el cuestionario es la herramienta investigativa, de comprobación de las dimensiones mediante el planteamiento de interrogante o preguntas que se definen como medio consulta. Maravé et al. (2017), indica que la ficha de observación accede al investigador analizar los comportamientos que presenta determinadas personas.

### **3.1.2.4. Validación de los instrumentos de investigación.**

Para el caso de la validación de los instrumentos de investigación, fue propicio la revisión de profesionales en el área educativa, para el caso, el proceso de validación lo efectuó el director de la institución educativa abordada, a través de ello se obtuvo la aprobación para la respectiva aplicación, tanto para los estudiantes como para el docente.

## **3.2. Descripción del proceso de diagnóstico**

Inicialmente el proceso de diagnóstico inició con la determinación del problema objeto de estudio, el cual fue definido e identificado durante las pasantías llevadas a cabo en la Unidad Educativa Nueve de Mayo, donde a través de la observación directa se pudo presenciar la problemática en relación al desarrollo de la motricidad gruesa mediante juegos recreativos, posterior a eso se planteó los objetivos de la investigación con el propósito de establecer el alcance del estudio.

Habiendo definido los objetivos y las variables del tema, fue propicio conceptualizar y contextualizar la investigación, para esto se llevó a cabo la búsqueda de

fuentes primarias para la argumentación y referenciación el estudio, con el cual se construyó el marco teórico, finalizada la esquematización y sistematización referenciada; se definió y construyó los instrumentos de investigación, mismo que fueron validados por expertos en el área educativa, con la aprobación de ello se inició con la aplicación para la recolección de información (entrevista y observación).

Culminado la recolección de información, fue propició la sistematización de los argumentos y opiniones vertidas por los entrevistados y observados, con el propósito de analizar y discutir los resultados obtenidos, esto permitió la elaboración de una propuesta de intervención que dará solución al problema objeto de estudio.

### 3.3. Recopilación de la información

Para la recopilación de información de campo, fue propició la construcción y aplicación de instrumentos de investigación, como fue la entrevista a los docentes de aula, ya que cabe mencionar que la Unidad Educativa Nueve de Mayo no cuenta con la asistencia de un profesor de educación física, se debe enfatizar que también se ejecutó la guía de observación no participativa con el propósito de hacer un contraste de respuestas. Por otra parte, es importante mencionar que las interrogantes plasmadas en los instrumentos de investigación se derivaron de los objetivos de la investigación, lo cuales sirvieron de referencia para la cristalización de las preguntas a consultar.

*Tabla 3 Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores*

<b>Objetos de estudio</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Juego recreativo</b>	Utilización del juego recreativo como estrategias de aprendizaje	Aplicación de juegos recreativos
	Estrategia metodológica aplicada a los juegos recreativo	Estrategias metodológicas Tipos de juegos recreativos Frecuencia de aplicación de los juegos recreativos
	Experiencia docente en la ejecución de los juegos recreativos	Experiencia para ejecutar juegos recreativos
<b>Motricidad gruesa</b>	Desarrollo integral de las habilidades motoras gruesa	Desarrollo integral de las habilidades motoras gruesas

Utilización del juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa	Uso del juego recreativo en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas Influencia de los tipos de juegos recreativos Influencia de los tipos de juegos recreativos
Tipos de juegos recreativo utilizados por el docente de EF	Tipos de juegos recreativos aplica el docente
Conocimientos previos de docente EF para la utilización de los juegos recreativos	Conocimientos previos Mejora del conocimiento
Guía de orientación para la utilización de los juegos recreativos	Guía didáctica de juegos recreativos

### 3.4. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.

Con la aplicación de la entrevista a los docentes de aula y guía de observación, se permitió el reclutamiento de información para el oportuno análisis de los hallazgos encontrados, los cuales se exponen y sustentan a continuación:

#### 3.4.1. Entrevista aplicada a los docentes de aula

##### Dimensión 1. Utilización del juego recreativo como estrategias de aprendizaje

1. ¿Aplica usted el juego recreativo como estrategias para influir en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de la básica elemental ¿Cuáles?

D.1. Sí los aplico, de entre ellos la quemada, salta la cuerda, la rayuela, otros

D.2. Claro que sí, ya que a través de estos ayudo al niño a desarrollar las capacidades motoras, entre los que más utilizo esta la quemada, el elástico, salta la cuerda.

D.3. Sí, la topada, el elástico, otros más.

**Análisis:** De acuerdo a lo manifestado por los docentes, como se puede apreciar los tres educadores coincidieron en emplear juegos recreativos; pero cabe mencionar que en el caso del D1 y D2 utiliza juegos recreativos como: la quemada y salta la cuerda. Por

otra parte, el D2 y D3 emplean también el juego del elástico como estrategia de aprendizaje.

### **Análisis de la Dimensión 1. Utilización del juego recreativo como estrategias de aprendizaje**

Desde el contexto del análisis de la dimensión 1, se aprecia que los docentes suelen desarrollar actividades educativas empleando la rayuela y la topada; así como la quemada, salta la cuerda y el elástico. De ello se puede contextualizar, que los profesores de aula utilizan diversos juegos recreativos durante las actividades de educación física, ya que estos juegos les permiten desarrollar las diversas habilidades motoras. El juego a través de la ludificación se invita a los estudiantes hacer partícipe activo de las actividades educativas. De ahí que es recomendable la utilización del juego en el aprendizaje de los estudiantes.

### **Dimensión 2. Estrategia metodológica aplicada a los juegos recreativos**

2. ¿Cuáles son las estrategias metodológicas que aplica para la ejecución de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

D.1. Suelo utilizar estrategias lúdicas como el juego.

D.2. Empleo estrategias lúdicas a través del juego

D.3. La estrategia que mayormente empleo suele ser el juego, o sea actividades lúdicas

Análisis: Como se puede apreciar el D1, D2 y D3 coinciden y aseguran emplear el juego recreativo como estrategia educativa para desarrollo las habilidades motoras gruesas en los estudiantes. Lo que significa que los educadores centran las actividades educativas a través del uso de estrategias lúdicas, ya que mediante éstas el niño interactúa a través de la diversión y fortalecer las habilidades motoras gruesas.

3. ¿Con qué frecuencia aplica juego recreativo como estrategia de aprendizaje para influir en el desarrollo de habilidades motoras gruesas?

D.1. En todas las sesiones de clases

D.2. Cuando la actividad educativa lo requiere



### D.3. Por lo general en todas las sesiones de clases

Análisis: Con relación a la periodicidad del uso de los juegos recreativos, el D1 y D3 coinciden en que emplean los juegos recreativos en todas las sesiones de clase de imparte, mientras que el D2 no concuerda con sus compañeros, ya que lo hace solo cuando la actividad la requiere. El juego predomina en las actividades educativas impartidas por los docentes de acuerdo a lo manifestado.

### **Análisis de la Dimensión 2. Estrategia metodológica aplicada a los juegos recreativos**

Análisis la dimensión 2, por una parte, se aprecia que los docentes emplean estrategias lúdicas como juegos recreativos para desarrollar las habilidades motoras; de acuerdo a lo expuesto por ellos, esto se debe a que las estrategias lúdicas permiten que los estudiantes a más de divertirse aprendan de manera significativa, y que a través de los movimientos potencien cada una de las capacidades motoras gruesas. Por otra parte, se aprecia también que los docentes suelen utilizar el juego con frecuencia, ya que lo hacen en todas las actividades de educación física que impartes a los estudiantes. El juego es el único medio por el cual los estudiantes a más de recrearse, aprenden a través de los movimientos, ayudando con ello al desarrollo integral de los estudiantes y su adaptabilidad en los diferentes contextos sociales.

### **Dimensión 3. Experiencia docente en la ejecución de los juegos recreativos**

4. ¿Cuál es su experiencia para ejecutar juegos recreativos e influir en el desarrollo de habilidades motoras gruesas durante las clases de EF?

D.1. Como docente de aula, se podría decir que mis conocimientos son básicos, ello se debe a que no me especializado en el área de educación física.

D.2. Se podría decir que mi experiencia es básica, ya que no soy especialista en el área de educación física.

D.3. Experiencia básica

Análisis: En su totalidad, es decir, el D1, D2 y D3 coincidieron en tener conocimientos básicos sobre el uso del juego recreativo en las actividades educativas.

Cabe mencionar que los docentes encargados del área de educación física son los de aula, por lo que no tiene la experiencia necesaria para ejecutar idóneamente actividades educativas a través del juego. Es entonces que sería importante que el profesorado potencie sus conocimientos en relación a la utilización de los juegos recreativos.

### **Análisis de la Dimensión 3. Experiencia docente en la ejecución de los juegos recreativos**

Analizando la dimensión 3, se contextualiza que los docentes encargados del área de educación física, son los profesores de aula los cuales tienen conocimientos básicos sobre como emplear los juegos recreativos en el desarrollo de las capacidades motoras de los estudiantes, por lo que sería propicio que se capaciten o busque los medios educativos que los orienten.

### **Dimensión 4. Desarrollo integral de las habilidades motoras gruesa**

5. ¿Cree que es fundamental el desarrollo integral de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

D.1. Si

D.2. Claro que sí, ya que, a través de esta el niño explora el mundo que le rodea.

D.3. Sí

Análisis: De acuerdo a lo que se analiza el D1, D2 y D3 coinciden y aseguran que es fundamental el desarrollo integral de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes, ya que a través de estas el estudiante tiene la posibilidad de explorar y conocer el entorno que le rodea.

### **Análisis de la Dimensión 4. Desarrollo integral de las habilidades motoras gruesa**

Cómo se puede apreciar del análisis de la dimensión 4, los docentes entrevistados son consciente de lo importante que es el desarrollo integral de la motricidad gruesa en los estudiantes, ello se debe a que mediante esta son capaces de explorar y conocer el medio que les rodea y adaptarse idóneamente en los diferentes entornos sociales, por lo

que se podría asegurar que el desarrollo de las capacidades motoras gruesa ayuda al individuo incursionar adecuadamente en los diferentes ámbitos.

**Dimensión 5. Utilización del juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa**

6. ¿Cree que el uso del juego recreativo como estrategias ayuda al desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes?

D.1. Sí, ya que a través de este el niño a más de jugar, aprende o fortalece sus capacidades motoras gruesa.

D.2. Claro que sí,

D.3. Sí

Análisis: De acuerdo al uso de juego recreativo como estrategias ayuda al desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes, el D1, D2 y D3 aseguraron que sí. Los entrevistados de manera unánime considera que el juego es una estrategia adecuada para desarrollo las capacidades motoras gruesas de los estudiantes.

7. ¿Cómo influyen los tipos de juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

D.1. La influencia que tienes los juegos recreativos es muy significativa, ya que a través de esta los estudiantes suelen desarrollar las diversas capacidades motoras.

D.2. El juego por ser unas estrategias lúdicas, influye significativamente en el desarrollo integral de los estudiantes, en especial en las capacidades motoras.

D.3. Sí influye, pero a veces se convierte en un medio de distracción

Análisis: De acuerdo a lo manifestado por el D1 y D2 el juego de carácter recreativos tiene influencia significativa en el desarrollo de las capacidades motoras del estudiante; muy por lo contrario, el D3 que aseguro que, a pesar de influir en el desarrollo motora de los estudiantes, este suele ser a veces un medio de distracción.

### **Análisis de la Dimensión 5. Utilización del juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa**

Analizando la dimensión 5, se contextualiza que el juego debe ser percibido como un medio de enseñanza que a través de la ludificación potencia las capacidades de los estudiantes de una manera divertida y significativa. Por lo que es importante que los juegos recreativos sean utilizados como medio o estrategia de enseñanza. Por otra parte, se podría decir que los profesores en su mayoría consideran que los juegos recreativos tienen un gran nivel de impacto positivo en el potenciamiento de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes. De ahí su protagonismo dentro de las experiencias de aprendizaje, ya que permite al docente promover aprendizajes lúdicos, interactivos y significativos.

### **Dimensión 6. Tipos de juegos recreativo utilizados por el docente de EF**

8. ¿Qué tipos de juegos recreativos aplica el docente de educación física para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

D.1. La quemada, salta la cuerda, la rayuela, otros

D.2. La quemada, el elástico, salta la cuerda

D.3. La topada, el elástico, otros más

Análisis: De acuerdo a lo manifestado por lo docentes entrevistados, el D1 y D2 hacen uso mayormente de juegos como la quemada y salta la cuerda; en este mismo contexto el D2 y D3 coincidieron en emplear el elástico como estrategia de juego para desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes; cabe mencionar, que también se fomentan actividades educativas a través de la rayuela. Lo que significaría que los profesores incluyen muy pocas actividades lúdicas con juegos recreativas en las sesiones de clases con lo cual no están ayudando a los estudiantes a fortalecer las capacidades motoras gruesa desde el contexto lúdico.

### **Análisis de la Dimensión 6. Tipos de juegos recreativo utilizados por el docente de EF**

Analizando la dimensión 5, es importante que los docentes incorporen los diversos

juegos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, no solo en el área de educación físico, sino en todas aquellas áreas que se requiere fomentar una enseñanza divertida, integral y significativa.

### **Dimensión 7. Conocimientos previos de los docentes EF para la utilización de los juegos recreativos**

9. ¿Cree que los conocimientos previos adquiridos por el docente son fundamentales para la utilización de los diversos juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

D.1. Parte del desarrollo idóneo de las experiencias de aprendizaje es que nosotros como docentes tengamos conocimientos adecuados los cuales uno los adquiere a través de la experiencia como profesor. Por lo que los conocimientos previos si son fundamentales para una idónea labor dentro del aula de clases.

D.2. En base a mi experiencia como docente, los conocimientos que voy adquiriendo durante mi labor han ayudado para que imparta aprendizajes de calidad, por lo que podría decir que los conocimientos previos adquiridos por el docente son fundamentales para la utilización de los diversos juegos recreativos

D.3. Sí

### **Análisis de la Dimensión 7. Conocimientos previos de los docentes EF para la utilización de los juegos recreativos**

Analizando la dimensión 7, se puede asegurar que los conocimientos que adquiere el docente durante su vida laboral es parte fundamental para el desarrollo de actividades educativas de calidad. Por lo que, en el caso de la utilización de los diversos juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes, no es la excepción, De ahí que aseguran que el mejoramiento de conocimiento por parte de los docentes, ayuda a promover aprendizajes idóneos en bases las necesidades presentadas por los estudiantes, por lo que sería fundamental que los educadores de una institución educativa sean agentes de capacitación sobre el tema de los juegos recreativos.

## **Dimensión 8. Guía de orientación para la utilización de los juegos recreativos**

10. ¿Considera necesario disponer de una guía didáctica que oriente a la aplicación de juegos recreativos que incidan en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes? ¿Por qué?

D.1. Sí, ya que a través de esta se contará con los lineamientos educacionales para emplear el juego recreativo en el aprendizaje de los estudiantes.

D.2. Sí, porque ayudará a incluir de manera idónea los juegos recreativos en la educación de los estudiantes, en especial en el desarrollo de las habilidades motoras gruesa.

D.3. Claro que sí

Análisis: Como se puede apreciar, los docentes consideran necesario hacer uso de una guía de orientación, que los ayuda aplicar el juego como estrategia para potencializar las capacidades motoras gruesas de los estudiantes.

### **Análisis de la Dimensión 8. Guía de orientación para la utilización de los juegos recreativos**

De acuerdo a lo apreciado el D1, D2 y D3 coinciden en que es necesario la utilización de una guía didáctica que oriente a la aplicación de juegos recreativos que incidan en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes, ya que a través de esta se impartirá aprendizaje de calidad y de acorde a los requerimientos educacionales. Por lo que es propicio diseñar una guía de las características sugeridas como propuesta de intervención.

#### **3.4.2. Resultados de la guía de observación**

### **Dimensión 1. Utilización del juego recreativo como estrategias de aprendizaje**

D.1. Durante las sesiones de clases impartidas por el docente, se pudo apreciar como hacia uso del juego; sin embargo, este lo ejecutaba de una manera improvisada, por lo que podía observar un gran nivel de espontaneidad en el desarrollo de las actividades educativas.

D.2. Se observó que el docente a pesar de utilizar ciertos juegos de carácter recreativo en las actividades de educación física, ello lo hace de manera improvisada, con lo que se denoto cierto nivel de desconocimiento.

D.3. Al igual que los docentes observados, se evidencio la misma problemática, que es la de improvisar en las actividades educativas, por lo que muchos de los estudiantes perdían el interés por participar en las actividades.

### **Análisis de la Dimensión 1. Utilización del juego recreativo como estrategias de aprendizaje**

Durante las sesiones de clases, se puedo evidenciar que los docentes aplican el juego de manera parcial y de manera improvisada, sin uso de técnica o reglas para llevarlo a cabo, por lo que podría considerar que el profesor improvisa en las actividades educativas de educación física.

### **Dimensión 2. Estrategia metodológica aplicada a los juegos recreativos**

D.1. Durante las sesiones de clases, se observó que docentes no hace uso de ningún tipo de estrategia para la aplicación de los juegos recreativos en las actividades educativas, asimismo se evidenció que los estudiantes juegan al futbol durante las clases de educación física.

D.2. Se evidenció que el docente hace uso del juego de manera improvisada, y así como se pudo observar que los estudiantes solo jugaban futbol durante las clases.

D.3. En el caso de este docente la realidad no fue distinta, es decir, no utiliza ningún tipo de metodología para aplicar el juego, el cual tiende hacer el futbol únicamente.

### **Análisis de la Dimensión 2. Estrategia metodológica aplicada a los juegos recreativos**

Los docentes no aplican ningún tipo de estrategia para la ejecución del juego recreativos, ello lo hacen de manera improvisada y espontanea, dependiendo de la libertad que les ofrece a los estudiantes para llevar a cabo la interacción, esto se debería a que no son docentes especializados en el área de educación física y desconocer como utilizar el juego en el aprendizaje de los educandos.

Por otra parte, se evidenció que los juegos recreativos que emplea el docente en las actividades de educación física, no dependen tanto de él sino de los estudiantes, lo cuales se inclina por jugar fútbol o correr alrededor del patio, por lo que se denotó que el profesor no usa los diversos juegos recreativos existiendo contradicción con lo manifestado en la entrevista.

### **Dimensión 3. Experiencia docente en la ejecución de los juegos recreativos**

D.1. Se observó que a pesar que el docente tiene experiencia en el área educativa, este utilizaba el juego recreativo de manera espontánea, además se apreció que no contaba con un plan de clases.

D.2. Durante las actividades de educación física, fue evidente que el docente no demostraba ser impetuoso, pero con un alto grado de improvisación; asimismo, no se visualizó algún plan de clase

D.3. Solo demostrar improvisación en las clases y no solía desarrollar las clases a través de plan o planificación

### **Análisis de la Dimensión 3. Experiencia docente en la ejecución de los juegos recreativos**

Durante el desarrollo de las actividades educativas, se apreció un alto nivel de improvisación, denotan desconocimientos previos para la ejecución de juegos recreativos, además se observó que los ejercicios no están estructurados para desarrollo las habilidades motoras gruesas desde un contexto estratégico educativos, por lo que sería recomendable impartirles conocimiento en dicha área para así ofrecer una educación de calidad en beneficio a los estudiantes.

### **Dimensión 4. Desarrollo integral de las habilidades motoras gruesa**

D.1. Durante las clases se evidenció, que el docente no presta gran interés por desarrollar las capacidades motoras gruesas de los estudiantes, ya que únicamente improvisa.

D.2. Suele improvisar en las actividades educativas, por lo que se pudo observar que las actividades que fomentan son espontaneas.

D.3. Se evidenció que en las actividades educativas el docente lleva a efecto actividades para desarrollar las capacidades motrices desde un contexto general, no únicamente



dirigidas al desarrollo motriz grueso.

#### **Análisis de la Dimensión 4. Desarrollo integral de las habilidades motoras gruesa**

Las actividades educativas que imparte el docente no están planificadas exclusivamente para desarrollar las habilidades motoras gruesas, como se había observado anteriormente las actividades educativas tienen un alto nivel de improvisación por parte del profesor.

#### **Dimensión 5. Utilización del juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa**

D.1. Cuando da inicio a la actividad, lo que se evidencia es que los estudiantes juegan de manera espontánea, sin uso de alguna técnica o estrategia para desarrollar exclusivamente la motricidad gruesa.

D.2. Se evidenció que suele utilizar el juego como actividad de recreación y deguste de los estudiantes.

D.3. Durante las sesiones de clases, el profesor solo emplea el juego como medio de diversión para los estudiantes.

#### **Análisis de la Dimensión 5. Utilización del juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa**

Se evidenció que los juegos recreativos como tal eran empleados por el docente de una manera improvisada, por lo que no era utilizado como estrategia de enseñanza, ni mucho como el desarrollo exclusivo para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes. Asimismo, se observó que los juegos de carreras, juego de transportar, carrera de sacos solían ser utilizados como medio de recreación mas no de enseñanza, por lo que existen contradicción con lo manifestado por lo decentes en la entrevista, ya que ello asegura utilizar el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

#### **Dimensión 6. Tipos de juegos recreativos utilizados por el docente de EF**

D.1. Durante la actividad, se evidencia que suele utilizar mayormente el futbol como juego y el cual lo hace como un medio de recreación.

D.2. Se evidencia que no tiene afinidad por ningún juego, y el que usa es únicamente el fútbol como medio de ocio para el estudiante.

D.3. Se evidencia que utiliza exclusivamente el fútbol, el cual lo utiliza sin hacer uso de técnicas o estrategias.

### **Análisis de la Dimensión 6. Tipos de juegos recreativos utilizados por el docente de EF**

En cuanto a los tipos de juegos recreativo utilizados por el docente para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes. No se evidencio la priorización de alguno, como se había mencionado anteriormente los estudiantes juegan mayormente fútbol de manera libre, al igual que otros juegos.

### **Dimensión 7. Conocimientos previos de docente EF para la utilización de los juegos recreativos**

D.1. Durante las sesiones de clases, suele manifestar conocimientos básicos para la utilización del juego y más bien manifiesta un alto nivel de improvisación.

D.2. Manifiesta conocimientos básicos.

D.3. Se evidenció conocimientos básicos.

### **Análisis de la Dimensión 7. Conocimientos previos de docente EF para la utilización de los juegos recreativos**

En cuanto a los conocimientos previos de los docentes se pudo observar que poseen poco conocimiento en la utilización de los juegos recreativos, dando a denotar la improvisación en el momento de la aplicación de los juegos, los mismos que permitirían el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en la básica elemental.

### **Dimensión 8. Guía de orientación para la utilización de los juegos recreativos**

D.1. No evidenció ningún tipo de material de apoyo

D.2. No cuenta como material de apoyo o guía que lo oriente a utilizar los juegos recreativos.

D.3. Se evidenció que no cuenta con material de apoyo ni plan de trabajo.

## **Análisis de la Dimensión 8. Guía de orientación para la utilización de los juegos recreativos**

A pesar de no contar con conocimiento previos para la utilización de los juegos recreativos en las actividades educativas, no se han preocupado por diseñar o utilizar alguna guía de orientación que les ayude a emplear estrategias lúdicas como el juego, por lo que es recomendable crearles a impartirle un documento con esas características.

### ***3.4.3. Análisis comparativos de los instrumentos de investigación por dimensión***

#### **Dimensión 1. Utilización del juego recreativo como estrategias de aprendizaje**

De acuerdo a lo manifestado por los docentes, emplean juegos recreativos como la quemada, salta la cuerda o la rayuela. Lo que significaría que los profesores de aula utilizan diversos juegos recreativos durante las actividades de educación física. Sin embargo, a través de la guía de observación que evidenció que aplican el juego, pero de manera parcial e improvisada, sin uso de técnica o reglas para llevarlo a cabo.

#### **Dimensión 2. Estrategia metodológica aplicada a los juegos recreativos**

Los docentes expusieron que emplean el juego recreativo como estrategia educativa para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes. Pero cabe mencionar que a través de la guía de observación se evidenció que no aplican ningún tipo de estrategia para la ejecución del juego recreativo, por lo tanto, lo hacen de manera improvisada. Cedeño y Calle (2020) aseguran que el éxito de incluir el juego como estrategias de aprendizaje, se debe en cierta parte a la técnica y metodología que se utilice para su utilización.

#### **Dimensión 3. Experiencia docente en la ejecución de los juegos recreativos**

Los docentes dijeron tener conocimientos básicos sobre el uso del juego recreativo en las actividades educativas, amparados a que son profesores de especializados en el área de educación física. Lo cual se corroboró con la guía de observación, ya que se denotó durante el desarrollo de las actividades educativas un alto nivel de improvisación, reflejando desconocimientos previos para la ejecución de juegos recreativos.

#### **Dimensión 4. Desarrollo integral de las habilidades motoras gruesa**

Los docentes aseguran que es fundamental el desarrollo integral de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes, ya que a través de estos el niño lograr adaptarse e interactuar idóneamente en los diferentes entornos sociales. Muy a pesar que el docente considera que el desarrollo integral de las habilidades motoras es importante. Se evidenció la falta de planificación de actividades exclusivamente para desarrollar las habilidades motoras gruesas. Martínez (2019) asegura que el fortalecimiento de las capacidades motoras gruesa en los niños es fundamental para su desarrollo, por lo que recomienda a los docentes hacer énfasis en su potenciamiento.

#### **Dimensión 5. Utilización del juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa**

Los profesores consideran que el juego es una estrategia adecuada para desarrollo las capacidades motoras gruesas de los estudiantes, por lo que aseguraron que hacen uso de este en las actividades educativas. Sin embargo, se evidenció que el docente si utiliza ciertos juegos recreativos, pero como tal eran empleados de una manera improvisada

#### **Dimensión 6. Tipos de juegos recreativos utilizados por el docente de EF**

De acuerdo a lo manifestado por los docentes estos hacen uso mayormente de juegos como la quemada, salta la cuerda y la rayuela en las actividades de educación física y los cuales tienen poca aplicación. A pesar de que los docentes mencionan que aplican varios juegos, durante la observación de la clase se evidenció que únicamente los estudiantes juegan fútbol

#### **Dimensión 7. Conocimientos previos de docente EF para la utilización de los juegos recreativos**

Los docentes consideran que los conocimientos previos es parte fundamental para el desarrollo de actividades educativas de calidad a través de los juegos recreativos. Sin embargo, se constató que los docentes observados presentan un conocimiento básico para la utilización de los juegos recreativos

## Dimensión 8. Guía de orientación para la utilización de los juegos recreativos

Los profesores consideran necesario la utilización de una guía didáctica que oriente a la aplicación de juegos recreativo para el desarrollo de las habilidades motoras gruesa en los estudiantes. Pero a través de la guía de observación, se evidencio la no utilización de alguna guía de orientación que les ayude a emplear estrategias lúdicas como el juego recreativo.

### 3.5. Fortalezas y debilidades

*Tabla 4 Fortalezas y debilidades*

<b>Fortaleza</b>	<b>Debilidad</b>
Comprometido de mejorar sus conocimientos para utilizar los diversos juegos recreativos	Aplican el juego de manera improvisada
Usa juegos como la quemada, saltar la cuerda y la rayuela para fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes	No son docentes especializados en el Área de Educación física Desconocimientos previos para la ejecución de juegos recreativos. Desconocen como planificar actividades con juegos recreativos para desarrollar las habilidades motoras gruesas. Sus conocimientos son básicos en cuanto a la utilización del juego recreativo como estrategia. Prioriza la utilización de ciertos juegos recreativos. No cuenta con un documento guía de orientación de uso de juegos recreativos para el desarrollo de las capacidades motoras gruesas de los estudiantes.

### 3.6. Matriz de requerimiento a partir de las debilidades

*Tabla 5 Requerimiento a partir de las debilidades*

<b>Debilidad</b>	<b>Causas</b>	<b>Requerimiento</b>
Aplican el juego de manera improvisada	Docente no son especializados en el área de educación física	Capacitarlos en cuanto a la utilización del juego como estrategias educativas

No son docentes especializados en el Área de Educación física	Desactualización docente	Orientarlos a los docentes sobre el uso del juego recreativo como estrategias educativas
Desconocimientos previos para la ejecución de juegos recreativos.	Desinterés por aprender cómo utilizar estratégicamente de los diversos juegos recreativos	Motivarlos aprender cómo utilizar estratégicamente de los diversos juegos recreativos
Desconocen como planificar actividades con juegos recreativos para desarrollar las habilidades motoras gruesas	Se oponen a ludificación de las experiencias de aprendizaje	Capacitarlos en cuanto a la utilización del juego como estrategias educativas
Sus conocimientos son básicos en cuanto a la utilización del juego recreativo como estrategia	Priorización de la educación tradicionales	Capacitarlos en cuanto a la utilización del juego como estrategias educativas
Prioriza la utilización de ciertos juegos recreativos	No prioriza la autoeducación	Capacitarlos en cuanto a la utilización del juego como estrategias educativas
No cuenta con un documento guía de orientación de uso de juegos recreativos para el desarrollo de las capacidades motoras gruesas de los estudiantes	Desinterés por diseñar material guía o de orientación	Diseñar una guía de orientación del uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes

### 3.7. Selección de requerimiento a intervenir y Justificación

Luego de haber determinado las debilidades y los requerimientos que demanda la investigación como alternativa de solución al problema encontrado con el proceso de reclutamiento de información, se podría decir que es fundamental diseñar una guía metodológica de orientación del uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes.

Se pretende implementar una propuesta que motive a los docentes hacer partícipe activo del desarrollo integral de los estudiantes, cabe mencionar que la intervención sugerida cumple con los requerimientos de los estudiantes y docentes en relación al desarrollo de las capacidades motoras gruesas.

Por otra parte, se asegura que la intervención busca ser un medio de innovación educativa, ya que, a través de los juegos recreativos se motiva a los docentes a enseñar de una forma distinta a través de la ludificación de los juegos, y a los estudiantes a ser invitados a formar parte de la construcción de nuevos y mejores saberes, así como a desarrollar la motricidad gruesa.

## CAPÍTULO IV

### PROPUESTA DE INTENCIÓN

#### **4.1. Descripción de la propuesta**

La propuesta que se plantea como alternativa académica para potenciar el desarrollo de las capacidades motoras gruesa de los estudiantes, parte de la situación de conflictos encontrado en la Escuela Nueve de Mayo, en donde a través de un proceso de indagación de campo se pudo identificar la poca aplicación de los juegos recreativos en las horas de clases de educación física, o cual se deriva de la desactualización de los docentes tutores de grado para propiciar el adecuado mejoramiento de la motricidad gruesa.

Así como también se constató que los docentes no son especializados en el área de educación física con lo cual se denota la poca aplicación de los juegos recreativos en las clases de educación física que aporten a mejorar las habilidades motoras gruesas, todo ello supone que los docentes no dan cumplimiento a los temas curriculares de educación física, incidencia en el desarrollo integral de los educandos, de ahí la iniciativa de diseñar una guía metodológica de orientación docentes sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes básica elemental de dicha institución.

#### **4.2. Componentes estructurales**

Los componentes estructurales de la propuesta de intervención se derivan del diseño de una guía metodológica de orientación docente sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo; considerando para ello los siguientes componentes:

##### **4.2.1. Introducción**

El desarrollo de la propuesta de intervención, fija su ejecución en base a los resultados obtenidos en la investigación de campo, la cual tuvo por objetivo obtener información sobre la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo.



Con lo cual se pudo analizar y constatar que los docentes no potencian de manera integral las capacidades motoras gruesas de los estudiantes, derivados de cuales, por no ser docentes especializados en el área de educación física, ser docentes desactualizados, así como presentar desinterés por aprender cómo utilizar estratégicamente los diversos juegos recreativos y oponerse a la ludificación de las experiencias de aprendizaje. Trayendo consigo que los discentes pierden el interés de participar en las experiencias de aprendizaje, a más de presentar problemas para ejecutar actividades que involucren la manipulación de la motricidad gruesa.

Por otra parte, es importante mencionar que el diseño de la guía metodológica de orientación docente sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo. Busca potenciar el desarrollo integral de los educandos desde un contexto educativo lúdicos, donde se sienta invitado a involucrarse activamente en el fortalecimiento de sus capacidades motoras gruesas.

#### **4.2.2. Justificación**

Evidenciando la problemática que existe con los estudiantes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo, es más que propicio diseñar y facilitar a los docentes una guía metodológica de orientación sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes; así como capacitarlos en cuanto a la utilización del juego como estrategias educativas.

Con ello se pretende que el docente tenga los conocimientos necesarios para promover actividades lúdicas a través de inclusión de los juegos recreativos, el cual permite que los estudiantes aprendan a través de la diversión, y alcancen a desarrollar significativamente las capacidades motoras gruesas.

Como lo habíamos mencionado la propuesta se llevará a efecto en la Escuela Nueve de Mayo, con el afán de promover experiencias de aprendizaje de calidad a través de la utilización de los juegos recreativos, donde el docente haga uso de la ludificación como medio de enseñanza y aprendizaje para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los educandos; por lo que se podría asegurar que los beneficiarios de la intervención serán exclusivamente el profesorado y los alumnos.

### **4.2.3. *Objetivos de la propuesta***

#### **4.2.4.1. *Objetivo general***

Diseñar una guía metodológica de orientación docente sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa en los estudiantes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo.

#### **4.2.4.2. *Objetivos específicos***

- Proveer a los docentes de los conocimientos necesarios para utilizar los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes.
- Emplear actividades lúdicas a través de juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes.
- Socializar a los docentes la guía de orientación sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes.

### **4.2.4. *Fundamentación***

#### **4.2.4.1. *Fundamentación legal***

La propuesta de internación se apega a los expuesto en la Ley del Deporte de educación física, en la cual se estipula que todas las personas tienen derecho a la actividad física, tal como lo expone en el Art. 3.- estable que “La práctica del deporte, educación física o recreación, será libre, voluntario, con el propósito de ser parte de la información integral de las personas, estas leyes están protegidas por el Estado” (Asamblea Nacional, 2010)

De igual forma en el Art. 11.- De la práctica del Deporte, Educación Física y Recreación. Afirma que “Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar educación física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo a la Constitución de la República y a la presente ley” (Asamblea Nacional, 2010, p. 4)

#### **4.2.4.2. *Fundamentación teórica***

Básicamente la motricidad gruesa está orientada a la ejecución de movimientos. Mendoza y Zambrano (2021) aseguran que es un proceso por el cual a través de actividades lúdicas se desarrolla capacidades motrices como rodar, girar, saltar, caminar,

correr, bailar, gatear. En este sentido, estas actividades permiten contribuir en el fortalecimiento del equilibrio de los estudiantes promoviendo una adecuada coordinación.

Las habilidades motoras gruesas, son todas aquellas acciones que involucran el movimiento de los músculos grandes, es decir, brazos, piernas y torso. Los cuales son utilizados para realizar diversas actividades como caminar, cargar cosas, bailar, entre otras; cabe mencionar, que las personas que tienen cierto nivel de dificultad relacionadas a las habilidades motoras gruesas, tienden a presentar problemas para ejecutar movimiento como correr o saltar.

Es por ello que Osorio, Marc y Bartoll (2019) aseguran que el desarrollo de la motricidad gruesa se convierta en una parte esencial de la vida diaria de las personas, ya que incluye todos los movimientos que permiten el uso de los músculos relacionados con el control del cuerpo, la coordinación general, la lateralidad y el equilibrio.

Por otro lado, cabe mencionar que el desarrollo o desarrollo de la motricidad gruesa se da de acuerdo a dos leyes psicofisiológicas básicas, la primera de las cuales se denomina craneocaudal, es decir, de la cabeza a los pies; El extremo proximal-distal del desarrollo motor, por lo que la base principal del desarrollo motor son las habilidades motoras gruesas hasta que se desarrollen las habilidades motoras finas.

#### ***4.2.4.3. Fundamentación conceptual***

Estimular el movimiento a través de la actividad física es muy importante para el desarrollo de habilidades como la agilidad, la fuerza, la resistencia, el tiempo de reacción, el equilibrio; todo se basa en elementos como el movimiento sensorial y el movimiento corporal, y qué hacer mejor en actividades recreativas como juegos recreativos.

Mendieta, Gayrey y Valverde (2019) conceptualiza a los juegos recreativos como recursos que tienen un gran impacto en el desarrollo de los niños en edad preescolar, ya que con este tipo de juegos desarrollan habilidades y destrezas motrices como caminar, trepar, lanzar, rastrillar, correr, saltar, etc. Se desarrolla gradualmente.

Contribuyendo al fortalecimiento armónico del sujeto, así como a su personalidad y equilibrio emocional. Por lo tanto, se asegura que estas divertidas actividades ofrecen oportunidades reales de aprendizaje a través del juego, por lo que este tipo de juego se


conoce como la actividad motivadora por excelencia que fortalece todos los aspectos de un individuo.

Ochoa, Ochoa y Rodríguez (2021) mencionan que las actividades lúdicas como los juegos recreativos “...consolida la conciencia del propio cuerpo en una correcta estructuración espacio-temporal...” (p. 601). Es decir, se fundamenta en ser un medio de construcción integral de las capacidades motoras, tales como la lateralidad, conducta perceptiva-motriz y adaptación en los entornos sociales, lo cual lo hace ideal para fomentar experiencias educativas en los diferentes niveles de estudio y áreas de aprendizaje.

### **4.3. Fases de implementación**

#### ***4.3.1. Fase I, Diseño de la guía de orientación docente***

La propuesta de intervención consiste en diseñar una guía de orientación docente sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesas en los estudiantes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo, la cual tiene la siguiente estructura:



**Guía metodológica de orientación  
docente de uso de los juegos  
recreativos como estrategias para  
desarrollar las capacidades motoras  
gruesa en los estudiantes**

**MÁGICAS  
TRAVESURAS**

**Autoras:**

**Marilyn Fabiana Ayavaca Apolo**

**Marjorie Cecibel Sayay Lluman**

## **Introducción**

La motilidad es la capacidad de una persona para crear movimiento por sí misma, garantizando una coordinación y sincronización suficientes entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento.

La capacidad motora gruesa, es aquellas que ayuda a que los diferentes músculos se mueven de forma independiente, es decir. hacer movimientos que intervienen con varias partes del cuerpo, para coordinar de manera efectiva la psicomotricidad, para lo cual se requiere una buena integración de los circuitos corporales, conocimientos y control del cuerpo.

Esta coordinación dinámica requiere de la capacidad de sincronizar el movimiento de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, saltar, correr, brincar, entre otros. Es necesario para cualquier acción muscular o movimiento corporal para realizar con éxito un comportamiento deseado.

## **Objetivo**

### **Objetivo general**

Diseñar de una guía metodológica de orientación docente sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa en los estudiantes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo.

### **Objetivos específicos**

- Proveer a los docentes de los conocimientos necesarios para utilizar los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes.
- Emplear actividades lúdicas a través de juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes.

## Actividades

### Actividad 1

---

**Nombre:** Reconocimientos del espacio

**Propósito:** Introducir a los estudiantes a las actividades motrices gruesas, mediante la revisión de su cuerpo en relación con el entorno que le rodea

**Material:** Ninguno

**Tiempo:** 20 minutos

**Participantes:** Estudiantes de Básica Elemental      **Modalidad:** Presencial

<b>Elementos implicados por ámbito</b>	<b>Motores</b>	Movimiento-Respiración
	<b>Cognitivos</b>	Atención-Esquema corporal-Espacio
	<b>Psicosociales</b>	Conciencia de sí mismo

#### Desarrollo:

El docente le solicita a cada uno de los estudiantes que empiecen a caminar de manera libre por todo el espacio, sin dirección alguna. Para depuesta indicarles que:



1. Que respiren profundamente, reteniendo el aire y soltándolo lentamente, esto lo hace por tres veces.
2. Sientan sus pies: la planta, los dedos, los talones, los tobillos; las piernas: las rodillas, los muslos; la cadera, el torso, la espalda, el pecho, los hombros, los brazos antebrazos.
3. Se les indiquen que hagan pequeños movimientos con cada parte del cuerpo que el docente mencione.

**Evaluación:** Identifica las partes de su cuerpo

- Iniciando
- En Proceso
- Adquirido



## Actividad 2

---

**Nombre:** Pelotas en parejas

**Propósito:** Desarrollar de la motricidad gruesa a través del equilibrio

**Material:** Pelotas grandes

**Tiempo:** 20 minutos

**Participantes:** Estudiantes de Básica Elemental      **Modalidad:** Presencial

<b>Elementos implicados por ámbito</b>	<b>Motores</b>	Lanzar-Atajar-Correr
	<b>Cognitivos</b>	Atención-Seguimiento de instrucciones
	<b>Psicosociales</b>	Trabajo en equipo y colaborativo

**Desarrollo:**



1. El docente les solicita a los estudiantes que se coloquen en pareja, el uno frente del otro, el uno deberá lanzar la pelota y el otro tratará de atraparla, para lo cual deberá moverse de un lado a otro.
2. Luego se les pedirá que hagan lo mismo, pero con la diferencia que lo harán mientras marchan en una ronda.
3. Posteriormente se les solicita que se vuelvan a estar uno frente del otro, con la diferencia que uno de ellos estará de pie y el otro en cuclillas, el que se encuentra de pie lanza la pelota al que está en cuclillas y viceversa, es decir, cambiando de posición.

**Evaluación:** Mantenimiento del equilibrio

- Iniciando
- En Proceso
- Adquirido

### Actividad 3

---

**Nombre:** La Mosca

**Propósito:** Desarrollar la motricidad gruesa a través de la coordinación global y el patrón de carrera

**Material:** Ninguno

**Tiempo:** 20 minutos

**Participantes:** Estudiantes de Básica Elemental      **Modalidad:** Presencial

<b>Elementos implicados por ámbito</b>	<b>Motores</b>	Carrera-Ritmo
	<b>Cognitivos</b>	Atención-Asociación-Percepción visual y auditiva
	<b>Psicosociales</b>	Juego grupal y colaborativo

#### Desarrollo:

El docente elige a un niño, que será quien representará la mosca. Los demás estudiantes formaran un círculo, el que representa la mosca procede a ubicarse en el centro de la ronda, los estudiantes que forman el círculo se toman de las manos, giran y comienza a cantar:

*En el patio de mi casa  
me encontré una mosca  
me dio mucha lata  
y me hizo enojar.*

**Los niños simulan estar enojados.**

**Los niños simulan echar insecticida a la mosca.**

*¡Échele pix pss pss ¡  
¡Échele más! pss pss.  
¿Ya se murió?  
(la mosca se encoge)  
¡No, ya revivió!*

El estudiante que hace de mosca se levanta y comienza a perseguir a los demás y al que logre topar será la próxima mosca.

**Evaluación:** Coordinación

- Iniciando
- En Proceso
- Adquirido

#### Actividad 4

---

**Nombre:** El río encantado

**Propósito:** Desarrollar la motricidad gruesa a través de la coordinación y fortalecimiento de la noción de espacio tiempo y el juego recreativo-simbólico

**Material:** Cartones o cartulina de cuarto de pliego

**Tiempo:** 20 minutos

**Participantes:** Estudiantes de Básica Elemental **Modalidad:** Presencial

**Elementos Motores** Equilibrio-Coordinación Óculo-pedal

**Elementos Cognitivos** Tiempo-Esquema Corporal

**Elementos Psicosociales** Cooperación-Solidaridad-Tolerancia

**Desarrollo:**



1. El docente les solicita a los estudiantes que distribuyan sobre el piso los cartones con una distancia aproximada de unos 10cm, la distribución se hará de forma que se represente una especie de río.
2. Se elige a una de los estudiantes para que se coloque a un extremo del río, mientras que sus otros compañeros se quedan en el otro extremo.
3. El docente les explica a los estudiantes, que el objetivo es rescatar al compañero que se encuentra solo en el otro extremo.
4. Para ello, es necesario que crucen el río saltando sobre los cartones los cuales son piedras y que en caso de caer el río o toparlo que quedaren inmóviles (encantado).
5. En caso de que el niño se encuentre encantado, deberá esperar que llegue el próximo niño y lo toque en la espalda para desencantarlo.
6. Una vez logra el objetivo, el juego se vuelva a reiniciar, pero el rescatada ahora será el primero que llegar al rescate.
7. El docente puede aumentar el nivel de complejidad, estableciendo mayor distancia entre los cartones, en incluso puede colocar palos sobre los cartones y decirles que son hongos venenosos.

**Evaluación:** Manejo de coordinación y noción del tiempo espacio

- Iniciando
- En Proceso
- Adquirido

## Actividad 5

---

<b>Nombre:</b>	La gallina y los pollitos		
<b>Propósito:</b>	Desarrollar la motricidad gruesa a través de la coordinación espacial		
<b>Material:</b>	Un pañuelo por cada niño		
<b>Tiempo:</b>	20 minutos		
<b>Participantes:</b>	Estudiantes de Básica Elemental	<b>Modalidad:</b>	Presencial
<b>Elementos implicados por ámbito</b>	<b>Motores</b>	Percepción corporal-espacio y temporales-ritmo	
	<b>Cognitivos</b>	Decisión e iniciativa	
	<b>Psicosociales</b>	Acción individual	

### Desarrollo:



1. El docente procede a escoger un jugador, el cual representará a la madre gallina y el resto serán sus polluelos y los cuales deberán vendarse los ojos.
2. La madre gallina se esconde en cualquier lugar del patio o aula.
3. El docente da la señal de iniciar el juego y con ello los polluelos dan inicio a la búsqueda de la mamá gallina, cuando dos polluelos se encuentran estos dirán en voz baja “pio, pio”
4. Pero si el polluelo se encuentra con la madre gallina esto no le responderá, lo que significa que la encontró y el polluelo procede a quitarse el pañuelo de los ojos. El juego culmina cuando todas se hayan quitado el pañuelo.

### Evaluación: Orientación espacial

- Iniciando
- En Proceso
- Adquirido

## Actividad 6

---

**Nombre:** San Serafín del Monte

**Propósito:** Desarrollar la motricidad gruesa a través del fortalecimiento del control postural

**Material:** Ninguno

**Tiempo:** 15 minutos

**Participantes:** Estudiantes de Básica Elemental      **Modalidad:** Presencial

<b>Elementos implicados por ámbito</b>	<b>Motores</b>	Equilibrio-Control postural-Ritmo
	<b>Cognitivos</b>	Seguimiento de instrucciones
	<b>Psicosociales</b>	Convivencia

### Desarrollo:

1. La actividad da inicio, con los niños formando una rueda y al mismo tiempo van cambiando la postura de a lo que indica la canción:

*San Serafín del Monte,  
San Serafín, ¿qué haré?  
Haz como buen cristiano.  
Yo me hincaré.*

El último verso se cambia por: saltaré, brincaré, giraré, marcharé, entre otras

**Evaluación:** Control de postura

- Iniciando
- En Proceso
- Adquirido

## Actividad 7

---

**Nombre:** La rueda de San Miguel

**Propósito:** Desarrollar la motricidad gruesa a través de expresión corporal y el cantón

**Material:** Ninguno

**Tiempo:** 15 minutos

**Participantes:** Estudiantes de Básica Elemental      **Modalidad:** Presencial

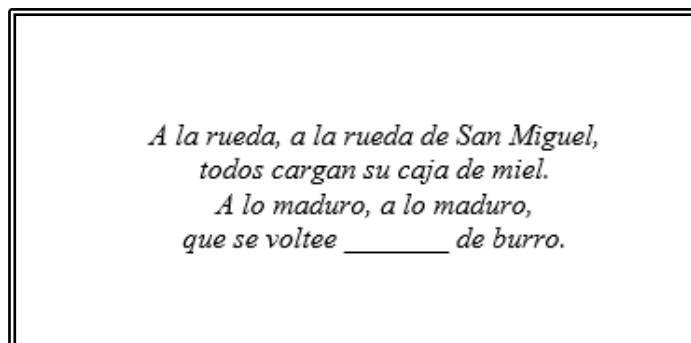
<b>Motores</b>	Control postural-Ritmo-Coordinación global
<b>Cognitivos</b>	Seguimiento de instrucciones

**Elementos  
implicados por  
ámbito**

**Psicosociales** Integración y Cooperación

**Desarrollo:**

1. En este tipo de juego, los estudiantes cantan en ruedas y según se vaya nombrando al niño este se vira de espalda, hasta que todos queden igual.



Cabe mencionar que se puede variar la velocidad del cantón, y se pueden realizar los movimientos de acuerdo al ritmo de la canción.

**Evaluación:** Manejo de expresión corporal

- Iniciando
- En Proceso
- Adquirido

## Actividad 8

---

**Nombre:** Milano

**Propósito:** Desarrollar la motricidad gruesa a través del favorecimiento del patrón de marcha y carrera

**Material:** Ninguno

**Tiempo:** 20 minutos

**Participantes:** Estudiantes de Básica Elemental **Modalidad:** Presencial

<b>Elementos implicados por ámbito</b>	<b>Motores</b>	Marcha-Carrera
	<b>Cognitivos</b>	Seguimiento de instrucciones-Atención
	<b>Psicosociales</b>	Trabajo en equipo y Cooperación

**Desarrollo:**

Un estudiante representa a Milano, y se retira a un lugar apartado y finge que este dormido. Los demás estudiantes forman una fila y se toman de la cintura y proceden a

desfile cantando las dos primeras estrofas de la música. Al concluir la segunda estrofa, se detiene y proceden a entonar la tercera estrofa con la finalidad de que el que está al último se acerque donde Milano y le toque la frente. En ese momento preguntan: ¿Milano está muerto o está sano?; el niño que fue a ver a Milano contestará: “tiene catarro”. A cada respuesta, regresa a su lugar y vuelven a entonar las dos primeras estrofas. Al decir “está muerto”, todos se dispersan y a quien Milano alcance, ocupa su lugar.

*Vamos a la huerta  
de toro, toronjil,  
a ver a Milano  
comiendo perejil.  
Milano no está aquí,  
está en su vergel,  
abriendo la rosa  
y cerrando el clavel.  
Mariquita, la de atrás,  
que vaya a ver  
sí vive o muere,  
si no, para correr.*

**Evaluación:** Marcha y corren adecuadamente

- Iniciando
- En Proceso
- Adquirido

#### **4.3.2. Fase II, Socialización de la propuesta**

La ejecución de esta fase, tiene la finalidad de exponer a través de un proceso de socialización a los docentes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo la guía metodológica de orientación docente sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes, con la finalidad de aplicarle la estructura y la ejecución de cada una las actividades propuestas.

Cabe mencionar que, para el desarrollo de esta fase, lo primero que se hará es coordinador con el director de la escuela la fecha y hora que se llevará a efecto el proceso de socialización. A partir de ello se notifica a los docentes y se solicita comunicar su

asistencia, es importante señalar que la socialización se hará en horas no laborables con el fin de no interferir en las labores del profesorado.

#### 4.3.3. Fase III, Evaluar la funcionalidad de la propuesta

En esta fase, las investigadoras tendrán la finalidad de valorar la eficiencia y funcionalidad de la propuesta de intervención, para lo cual se aplicará la siguiente matriz de evaluación:

**Tabla 6** Matriz de evaluación de la funcionalidad de la propuesta

No	Aspectos a evaluar	Muy aceptable	Aceptable	Poco aceptable	Nada aceptable
1	El objetivo de la guía es claro	✓			
2	El contenido de la guía es suficiente para comprender su aplicación	✓			
3	Los tipos de actividades propuestas le sirven para desarrollarlos en las clases de educación física	✓			
4	La institución dispone de recursos para desarrollar las actividades propuestas de la guía	✓			
5	Los juegos propuestos en la guía ayudan a mejorar las habilidades motoras gruesas	✓			

#### 4.4. Recursos logísticos

En base a las fases de implementación de la propuesta de intervención, los recursos a utilizar son:

##### a) Recursos materiales

- Cartón
- Cartulina
- Pañuelos

##### b) Recurso humano

- Estudiantes



- Docentes
  - Director
- c) Tecnológico
- Laptop
  - Celular

#### 4.5. Evaluación del proyecto

La propuesta se evaluará, a través de la aplicación de una lista de cotejo, para lo cual se considera cada una de las fases diseñadas en consonancia con el objetivo establecido. De ahí que se sugiere la siguiente ruta de evaluación:

*Tabla 7 Indicadores de evaluación a partir de las actividades*

<b>Objetivo de la propuesta de intervención:</b> Diseñar de una guía de orientación docente sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesas en los estudiantes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo.		
<b>Fases</b>	<b>Actividades</b>	<b>Indicadores</b>
Fase I, Diseño de la guía de orientación docente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar la estructura de la guía de orientación.</li> <li>• Plantear el contenido de las actividades que contiene la guía de orientación docente.</li> <li>• Elaboración de la guía de orientación docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se consultó artículos, libros y tesis</li> <li>• Se diseñó la guía metodológica de orientación docente</li> </ul>
Fase II, Socialización de la guía de orientación docente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicitar autorización al director de la escuela.</li> <li>• Notificar a los docentes.</li> <li>• Solicitar espacio físico para socializar la propuesta.</li> <li>• Elaborar diapositivas para la socialización de la propuesta.</li> <li>• Socialización de la propuesta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se entregó oficio al director y a los docentes</li> <li>• Se adecuó espacio</li> <li>• Se diseñó el material didáctico</li> <li>• Se expuso los contenidos de la propuesta</li> </ul>
Fase III, Evaluar la funcionalidad de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear instrumentos de evaluación.</li> <li>• Evaluar la funcionalidad de la propuesta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se diseñó y aplicó una lista de cotejo</li> </ul>

#### 4.6. Cronograma de la propuesta

*Tabla 8 Cronograma de actividades*

No.	Actividades	Responsable.	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Identificar la estructura de la guía de orientación	Estudiantes investigadores																
2	Plantear el contenido de las actividades que contiene la guía de orientación docente	Estudiantes investigadores																
3	Elaboración de la guía de orientación docente	Estudiantes investigadores																
4	Solicitar autorización al director de la escuela	Director(a) del plantel																
5	Notificar a los docentes	Docentes del plantel																
6	Solicitar espacio físico para socializar la propuesta	Director(a) del plantel Estudiantes investigadores																
7	Elaborar diapositivas para la socialización de la propuesta	Estudiantes investigadores																
8	Socialización de la propuesta	Estudiantes investigadores																
9	Crear instrumentos de evaluación	Estudiantes investigadores																
10	Evaluar la funcionalidad de la propuesta	Estudiantes investigadores																

## **CAPÍTULO V**

### **VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD**

#### **5.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta**

En relación a la dimensión técnica, fue importante la verificación de disponibilidad de tecnología para la ejecución de la propuesta de intervención como es la guía metodológica de orientación docente sobre el uso de los juegos recreativos como estrategias para desarrollar las capacidades motoras gruesa de los estudiantes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo. Asimismo, fue importante el diálogo con el director y docentes con el propósito de constatar su accesibilidad a recursos tecnológicos (computador y celulares) para el desarrollo de cada una de las actividades propuestas en la guía metodológica de orientación; así como la disposición de tiempo para llevar a cabo la ejecución de cada de una las acciones educativas, ya que esto asegura la factibilidad de la propuesta en el contexto de ejecución.

#### **5.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta**

En lo concerniente a la implementación de la propuesta, en relación al ámbito económicos no generará gastos significativos, debido a que los recursos y materiales a utilizar en el desarrollo de cada una de las actividades sugeridas en la guía metodológica son convencionales y accesible, por lo que se podría decir que su ejecución es factible.

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

La propuesta de intervención que está pensada para ser ejecutada en Escuela Nueve de Mayo, la cual estuvo presta para ser abordada como medio de investigación y que gracias al director y docentes se pudo contextualizar la propuesta de intervención. Es una institución con un alto espíritu de interacción social entre los pares (docentes-estudiantes) y que, gracias a la intervención, que está enfocada a potenciar las capacidades motrices gruesas en los estudiantes, se formaran alumnos con un alto grado de interacción en los diferentes ámbitos sociales.

Por lo que se podría decir que, el proceso de investigación en cada una de sus fases en especial la propuesta tiene un impacto significativo en el ámbito social, ya que los

estudiantes estarán idóneos para interactuar y adaptarse en los diferentes contextos sociales, como deporte, educativo, cultural, laboral, entre otros.

#### **5.4. Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta**

En relación a la dimensión ambiental, es importante enfatizar que la propuesta está pensada para ser ejecutada con recursos del medio que no generan ningún tipo de contaminación, ello se debe a que el docente trabajará mayormente con el intelecto y capacidades motoras de los estudiantes, por lo que no requieren de recursos que hayan pasado por un proceso de producción; proceso que muchas veces genera contaminación ambiental. Por otra parte, gracias a la tecnología los docentes podrán visualizar la guía desde su ordenador o celular, por lo que no es necesario que sea impresa.

## CAPÍTULO VI

### CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

#### 6.1. Conclusiones

- Mediante el proceso de indagación de campo, se pudo constatar que los docentes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo suelen utilizar los juegos recreativos en todas las sesiones de clases de Educación Física; sin embargo, esto lo realizan de manera improvisada, lo cual se debe al escaso conocimientos que tienen sobre la utilización de actividades lúdicas (juego) como estrategia didáctica para fomentar el desarrollo de las capacidades motrices gruesas en los estudiantes.
- A través de la revisión de fuentes bibliográfica, se determinó que existen una serie de juegos recreativos de carácter sensorial-motor, simbólico, de reglas y cooperativo, los cuales el docente puede emplear en las actividades educativas para desarrollar las capacidades motoras gruesas. En el caso de los profesores de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo, se constató que priorizan juegos recreativos como saltar la cuerda, el elástico, la topada, la quemada y la rayuela, excluyendo la utilización de otros, como por ejemplo los propuesto en la guía metodológica (reconocimientos del espacio, pelotas en parejas, entre otros).
- Mediante entrevista aplicada a los docentes, se determinó que los profesores suelen emplear la ludificación como estrategia metodológica de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, esta es utilizada de manera improvisada, ya que sus conocimientos en cuanto a la utilización del juego recreativo como estrategia son limitados, lo cual se debería a que no son educadores especializados en el área de Educación Física.
- La utilización de actividades educativa con juegos recreativos como: reconocimientos del espacio, pelotas en parejas, la mosca, el rio encantado, la gallina y los pollitos, San Serafín del monte, la rueda de San Miguel y Milano; son actividades lúdicas que se podrían proponer para que al docente las utilice como medio educativo para desarrollar las capacidades motoras gruesas de los estudiantes

## **6.2. Recomendaciones**

- Los docentes de básica elemental de la Escuela Nueve de Mayo utilicen los juegos recreativos de manera integral, para lo cual se les recomienda mejorar sus conocimientos sobre utilización de actividades lúdicas (juego) como estrategia didáctica, para así lograr fomentar el desarrollo de las capacidades motrices gruesas en los estudiantes.
- Los docentes no solo deben priorizar la utilización de juegos recreativos como saltar la cuerda, el elástico, la topada, la quemada y la rayuela; ya que existen muchos más, como por ejemplos lo propuesta en la intervención educativas, los cuales deben ser ejecutados de una manera estratégica para alcanzar todo su potencial.
- Capacitar a los docentes sobre la utilización de actividades educativas lúdicas (juego) como estrategias metodológicas, para que los lleven a la práctica de formar apropiada, dejando de lado la improvisación educativa; asimismo, invitar a planificar actividades pedagógicas pensadas para desarrollar las habilidades motoras gruesas en los estudiantes del subnivel de la básica elemental de la escuela Nueve de Mayo.
- Proponer actividades educativas de juegos recreativos mediante la elaboración de una guía didáctica y así aportar al fortalecimiento de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de básica elemental de la escuela Nueve de Mayo, y donde juegos como: reconocimientos del espacio, pelotas en parejas, la mosca, el río encantado, la gallina y los pollitos, San Serafín del monte, la rueda de San Miguel y Milano, sean el medio de aprendizaje.

## **6.3. Limitaciones**

- Durante el reclutamiento de información bibliográfica, se constató que la base de datos de revistas indexadas no proporcionó suficiente información documentada sobre el tópico de los juegos recreativos y motricidad gruesas; así mismo, había escasa publicación con divulgaciones científica.
- El desconocimiento del docente de cómo utilizar estrategias metodológicas lúdicas, así como poca trayectoria didáctica en el uso de los juegos recreativos, limitó el desarrollo idóneo de la investigación de campo, ya que previamente se

les debió explicar cada una de las preguntas con el fin de obtener respuestas acertadas y oportunas para la investigación.

- Una de las limitaciones que presenta la ejecución de la propuesta, es que los docentes se oponen a la ludificación educativa, con lo cual se supondría que no están comprometidos a mejorar la calidad educativa.

#### **6.4. Prospectiva**

- La Escuela Nueve de Mayo lidere desde lo académico un sistema de compartir conocimientos como, por ejemplo: tipos de juegos recreativos, estrategias lúdicas, desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes, entre otros.
- Convertir a la Escuela Nueve de Mayo en un referente en la utilización de estrategias metodológicas para la práctica de los juegos recreativos como medio para desarrollar las capacidades motrices gruesas.
- Promover innovación y cambios educativos, impulsando proyectos enfocados a la capacitación de docentes y estudiantes en el diseño e implementación de prácticas educativas lúdicas como un proyecto institucional.

## Bibliografía

- Armenteros, Y., Hernández, A., Valero, A., Reyes, E., & Rivera, R. (2020). Juegos para desarrollar las habilidades motrices básicas en los nadadores de 6 a 7 años. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 16(71). Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n77/1990-8644-rc-16-77-162.pdf>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Registro Oficial 449 de 20-oct-2008.
- Bagur, S., Rosselló, M., Paz, B., & Verger, S. (2021). El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 27(1), 1-16. doi:<https://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21053>
- Balda, R., Ortiz, A., Paucar, Y., & Sánchez, A. (2022). Las actividades físico-recreativas en los adultos mayores y su relación con el estrés durante el confinamiento por el covid-19. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 4588-4611. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2610/3863>
- Barraza, L., Acosta, L., & Olivares, M. (2020). La recreación como estrategia para desarrollar habilidades psicomotoras en estudiantes de primaria en instituciones educativas de Colombia. *Revista especializada en educación*, 27(2), 258-273. Obtenido de <https://produccioncientificaluz.org/index.php/encuentro/article/view/36377/38969>
- Bermudez, M., Poblete, F., Pineda, A., Castro, N., & Inostroza, F. (2018). Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares de México sin profesores de educación física. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 1-7. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525655068010>
- Blanco, J. (20 de octubre de 2022). *Reinterpretación de las ideas de Platón para la educación del siglo XXI*. Recuperado el <https://revista.uveg.edu.mx/index.php/reinterpretacion-de-las-ideas-de-platon-para-la-educacion-del-siglo-xxi>, de Reinterpretación de las ideas de Platón para la educación del siglo XXI: [https://revista.uveg.edu.mx/images/articulos/4\\_Dialogando\\_Reinterpretacion\\_de\\_las\\_ideas\\_de\\_Platon.pdf](https://revista.uveg.edu.mx/images/articulos/4_Dialogando_Reinterpretacion_de_las_ideas_de_Platon.pdf)
- Bonnefont, F. G. (2017). *Teoría de la Educación - Carolina Dattari. Universidad Gabriela Mistral. LEM*. Obtenido de <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/2823/PROYEC~1.DO C.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cadena, E., Mediavilla, E., Paladines, A., Rodríguez, N., & Velasco, D. (2021). Análisis de la aplicación del muestreo aleatorio en diferentes casos de estudio, una revisión de literatura. *Revista electrónica TAMBARA*, 14(83), 1200-1211. Obtenido de [http://tambara.org/wp-content/uploads/2021/04/MuestreoAleatorio\\_Rodriguez-et-al.pdf](http://tambara.org/wp-content/uploads/2021/04/MuestreoAleatorio_Rodriguez-et-al.pdf)



- Caicedo, J., Vallejo, P., & Moya, M. (2020). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 189-203. doi:<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617>
- Casanova, S., Vásquez, M., & Casanova, T. (2017). Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz. *Dialnet*, 2114-2127. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7210541>
- Cedeño, E., & Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 70-84. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n2/2550-6587-rehuso-5-02-00077.pdf>
- Cuadro, E., García, Á., Hernández, D., Mallarino, J., & Álvarez, L. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Educación física y deportes*, 47-59. doi:<https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>
- Eneso. (13 de octubre de 2016). *Cómo desarrollar la motricidad gruesa*. Obtenido de <https://www.eneso.es/blog/develop-la-motricidad-gruesa/#:~:text=De%203%20a%206%20meses,sus%20primeros%20pasos%20y%20a%20agacharse>.
- Escofet, A., Folgueiras, P., Luna, E., & Palou, B. (2016). Elaboración y validación de un cuestionario para la valoración de proyectos de aprendizaje-servicio. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21(70), 929-949. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/140/14046162013.pdf>
- Figueroa, A. (14 de Junio de 2022). Espacios recreativos y el rendimiento en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación inicial de la escuela Francisco Pacheco del Cantón Portoviejo Periodo 2021-2022. *Educare*, 278-301. doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1701>
- Figueroa, Y., & Figueroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 17-27. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/html/>
- Garcés, N., López, A., & Pincay, C. (2017). Implementación de una revista digital con actividades lúdicas motivadoras en el área de matemáticas. *Memorias del tercer Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas: Por una educación inclusiva: con todos y para el bien de todos / coord., 1(1)*, 220-230. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Desktop/TESIS%20MACHALA/101.pdf>
- García, J., & Gómez, L. (2019). Compensación sensorial y desarrollo de mapas mentales para la orientación y movilidad autónoma de niños ciegos. *Sinéctica*(53), 01-25. doi:[https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2019\)0053-008](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2019)0053-008)
- González, D., Alvarado, C., & Marín, C. (2017). Diseño y validación de una encuesta para la caracterización de unidades de producción caprina. *Revista de la*

- Facultad de Ciencias Veterinarias*, 58(2), 68-74. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3731/373154833005.pdf>
- González, J., Vele, Digna, Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del conocimiento*, 7(2), 1814-1825. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3682>
- Hinojosa, E., & Hualca, J. (5 de Marzo de 2021). *Juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años*. Obtenido de Juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24094/1/UCE-FIL-HINOJOSA%20EVELYN-HUALCA%20JOHANNA.pdf>
- Isaac, E., Cobas, Y., & Lobaina, T. (2021). Juegos tradicionales para potenciar las habilidades motrices básicas del balonmano. *Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte*, XXIII, 1-14. Obtenido de <http://museodeljuego.org/athlos-revista/athlos-no-23/juegos-tradicionales-para-potenciar-las-habilidades-motrices-basicas-del-balonmano/>
- Jiménez, R., Ludeña, L., & Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social 'Tejedora'*, 5(9), 172-185. Obtenido de <https://publicacionescd.ulead.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>
- Larrabure, P., & Paolicch, G. (2018). La función del juego en la infancia y las concepciones de madres, padres y docentes sobre su incidencia en el desarrollo infantil. *Anuario de Investigaciones*, 25, 363-374. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3691/369162253043/html/>
- Lozano, L. (20 de noviembre de 2021). *El juego durante el desarrollo sensoriomotor*. Obtenido de <https://centrolarueda.com/el-juego-durante-el-desarrollo-sensoriomotor/>
- Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., Manrique, R., & Carbajal, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4937-4950. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/668/889>
- Maravé, M., Gil, J., Chiva, O., & Moliner, L. (2017). Validación de un instrumento de observación para el análisis de habilidades socio-emocionales en Educación Física. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(31), 8-13. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345750049002.pdf>
- Martínez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 1-2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3666/366661025001/html/>
- Mendieta, L., Gayrey, O., & Valverde, M. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Espiraes revista multidisciplinaria de*

- investigación científica*, 3(30), 1-15. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5732/573263329001/573263329001.pdf>
- Mendizábal, N. (2018). La osadía en la investigación: el uso de los Métodos Mixtos en las ciencias sociales. *Espacio Abierto*, 27(2), 5-20. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/122/12260698001/html/>
- Mendoza, J., & Zambrano, S. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años. *Dom. Cien.*, 7(4), 493-514. Obtenido de <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2345>
- Morante, M., & Vargas, A. (22 de octubre de 2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Obtenido de Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años.: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4879/1/2.-%20ACTIVIDADES%20L%20C3%99DICAS%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20PSICOMOTRICIDAD%20GRUESA%20EN%20NI%20C3%91OS%20Y%20NI%20C3%91AS%20DE%204%20A%205%20A%20C3%91OS.pdf>
- Nursery, L. (20 de noviembre de 2020). *El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?* Obtenido de <https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/>
- Ochoa , M., Ochoa, W., & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *MENDIVE: Revista de Educación*, 19(2), 600-608. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v19n2/1815-7696-men-19-02-600.pdf>
- Oña, D. (18 de Noviembre de 2019). “*La influencia de las actividades recreativas en el desarrollo motor grueso de los niños de 8 a 10 años de la Unidad Educativa Milenio “Bicentenario”*”. Obtenido de “La influencia de las actividades recreativas en el desarrollo motor grueso de los niños de 8 a 10 años de la Unidad Educativa Milenio “Bicentenario””: <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/23992/T-ESPE-044365.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Osorio, V., Marc, P., & Bartoll, Ó. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *Revista Lasallista de Investigación*, 16(1), 37-46. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/695/69563162002/69563162002.pdf>
- Padilla, C., & Marroquín, C. (2021). Enfoques de Investigación en Odontología: Cuantitativa, Cualitativa y Mixta. *Revista Estomatológica Herediana*, 31(4), 337-341. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/reh/v31n4/1019-4355-reh-31-04-338.pdf>
- Pineda, J., Cervera, A., & Oviedo, W. (2017). Revisión bibliográfica de la aplicación de la metodología DEA en Colombia por actividad económica. *Civilizar. Ciencias*

- Sociales y Humanas*, 17(32), 133-160. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1002/100253055009.pdf>
- Ramírez, M., Solarte, E., Erazo, N., & García, D. (2021). Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado. *Viref revista de educación física.*, 10(4), 126-147. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/347051/20806510>
- Ramos, C. (2019). Recreación universitaria, una visión desde la discapacidad. *Revista de Investigación*, 43(96), 73-87. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3761/376168555005/376168555005.pdf>
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-5. doi:<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Reyes, E., Hernández, A., & Valero, A. (2020). Actividades deportivas recreativas para la participación de los jóvenes del Consejo Popular San Lázaro. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 16(77), 374-382. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n77/1990-8644-rc-16-77-374.pdf>
- Rivera, E., & Torres, V. (2018). Rivera Arteaga, Eduardo; Torres Cosío, Verónica Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288. doi:10.23913/ride.v8i16.341
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*(28), 1-26. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Sandí, J., & Sanz, C. (2020). Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado. *Revista Educación*, 44(1), 1-34. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.37228>
- Soler, D., Viancha, E., & Mahecha, J. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 5(9), 68-82. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5739/573970382005/html/>
- Venegas, G., Castro, S., Proaño, C., & Tello, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Revista Horizontes*, 5(18), 502 -514. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v5n18/2616-7964-hrce-5-18-502.pdf>
- Viciana, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., & Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Dialnet*, 89-105. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6038088>

- Viñez, N., & Ramírez, F. (2020). Concepciones del juego en la Vida en la Naturaleza en la formación de profesores en Educación Física. *Educación Física y Ciencia*, 22(2), 1-8. Obtenido de <http://www.scielo.org.ar/pdf/efyc/v22n2/2314-2561-efyc-22-2-e129.pdf>
- Zambrano , F., & Mateo , J. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Dom. Cien.*, 7(4), 336-355.  
doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>

## Anexos

### Anexo 1 Captura de las referencias bibliográficas

**Cita:** 1

**Autores:** Zambrano, F., & Mateo, J.

**Año:** 2021

**Tema:** Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica.


**Revista:** Dom. Cien.

**ISSN:** 2477-8818

**Link:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383978>

**Página:** 338

**Página tesis:** 1

<b>Nombre de revista</b>	<b>Identificador</b>
Dom. Cien. ISSN: 2477-8818 Vol 7, núm. 4, Agosto Especial 2021, pp. 336-355	<b>Año</b> 2021
Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica	
	<b>Identificador</b> DOI: <a href="http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4">http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4</a>
<b>Nombre del artículo</b>	<b>Identificador</b> Ciencias de la Educación Artículo de investigación
<i>Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica</i>	
<i>Recreational games as a pedagogical proposal to improve aerobic resistance</i>	
<i>Jogos recreacionais como proposta pedagógica para melhorar a resistência aeróbica</i>	
<b>Autores</b>	
Franklin Enrique Zambrano-Moreira <sup>I</sup> frank_1990_01@hotmail.com <a href="https://orcid.org/0000-0002-9785-9043">https://orcid.org/0000-0002-9785-9043</a>	
Jorge Luis Mateo-Sánchez <sup>II</sup> jlmateosanchez@gmail.com <a href="https://orcid.org/0000-0001-8327-0222">https://orcid.org/0000-0001-8327-0222</a>	

resistência aeróbia por meio de jogos recreativos, ela pode ser melhorada. ; além disso, sua condição física e, portanto, seu desenvolvimento pessoal e social. Os resultados norteiam a construção de uma proposta pedagógica que permite melhorar a resistência aeróbia em crianças.

**Palavras-chave:** Jogos recreativos; resistência aeróbia; crianças; trabalho físico.

#### Introducción

En los actuales momentos los juegos recreativos son considerados un fenómeno cultural a nivel mundial, donde a través del ejercicio físico, los niños muestran espontaneidad, fomentan su creatividad y lo más importante es que permiten que se relacionen o se conozcan, respeten y se valoren a sí mismos y a los demás (Castro, 2011). Por ello, la diversidad y experiencia de las

Cita: 2

**Autores:** Barraza, L., Acosta, L., & Olivares, M.

**Año:** 2020

**Tema:** La recreación como estrategia para desarrollar habilidades psicomotoras en estudiantes de primaria en instituciones educativas de Colombia.

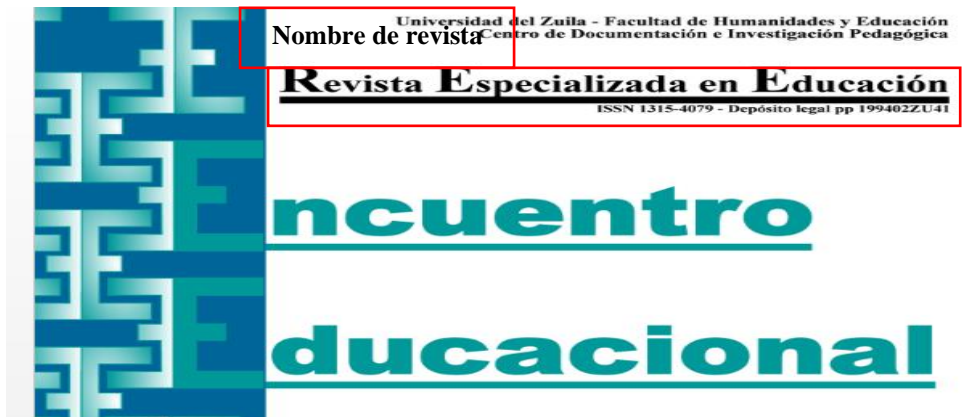
**Revista:** Revista especializada en educación

Link: <https://produccioncientificaluz.org/index.php/encuentro/article/view/36377/38969>

ISSN: 1315-4079

Página: 258

Página tesis: 14



**Identificador** ISSN 1315-4079 - Depósito legal pp 199402ZU41  
Vol. 27 (2) julio - diciembre 2020: 258-273  
**Año**

**Nombre del artículo** **La recreación como estrategia para desarrollar habilidades psicomotoras en estudiantes de primaria en instituciones educativas de Colombia**

**Autores** **Luis Barraza<sup>1</sup>; Luis Acosta<sup>2</sup> y Mailyn Olivares<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Doctorado en actividad física y deporte. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Barraquilla-Colombia.  
<sup>2</sup>Sub-programa Deporte y Recreación. Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt. Maracaibo-Venezuela  
lbarrazamanota@gmail.com; luis\_acosta4@hotmail.com; mailynolivares@gmail.com

**Resumen**  
La recreación hoy día es vista como una técnica educativa, de acción concreta y práctica social donde los docentes de Educación Física se identifiquen con los efectos que esta tiene para el fortalecimiento de la psicomotricidad en los estudiantes, al mejorar sus aspectos cognitivos y generar placer como forma genérica de diversión. El objetivo del trabajo fue establecer la importancia de la recreación como estrategia para desarrollar habilidades psicomotoras en estudiantes de primaria en instituciones educativas de Colombia. Se apoyó en los aportes teóricos de Acosta (2016), Hans (2009), Vera (2007), Joseph (2005), Dumazedier (2002). La metodología utilizada fue descriptiva, con un diseño de campo. La muestra estuvo constituida por 09 docentes de Educación Física y

Cita: 3

Autor: Figueroa, A., Ávila, J.

Año: 2022

Tema: Espacios recreativos y el rendimiento en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación inicial de la escuela Francisco Pacheco del Cantón Portoviejo Periodo 2021-2022




Revista: Educare

Link: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1701/1619>

ISSN: 2244-7296

Página: 279

Página tesis: 15

Nombre de revista	 Segunda nueva Etapa 2.0 ISSN: 2244-7296 Versión Electrónica		Identificador	 REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR INSTITUTO PEDAGÓGICO DE BARQUIMETO "DR. BELTRÁN PRÍDELO FIGUEROA" SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO BARQUIMETO ESTADO LARA		
	Número Extraordinaria mayo 2022		Año			
	Figueroa Buenaventura Adriana María <a href="https://orcid.org/0000-0002-3520-4682">https://orcid.org/0000-0002-3520-4682</a> Ávila Zambrano José Leonardo <a href="https://orcid.org/0000-0001-7831-4083">https://orcid.org/0000-0001-7831-4083</a> Universidad Técnica de Manabí		Autores			
Nombre del artículo	ESPACIOS RECREATIVOS Y EL RENDIMIENTO EN EL PROCESO DE LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FRANCISCO PACHECO DEL CANTÓN PORTOVIEJO PERIODO 2021 – 2022					
	RECREATIONAL SPACES AND PERFORMANCE IN THE TEACHING PROCESS - LEARNING OF EDUCATION STUDENTS INITIAL OF THE FRANCISCO PACHECO SCHOOL OF THE PORTOVIEJO CANTON PERIOD 2021 – 2022					

Dentro de este marco Ziperovich y Chalita (2008), sostienen que la recreación está relacionada con la organización del tiempo libre de una forma placentera, liberadora, divertida. Se orienta a satisfacer las necesidades de las personas, de los niños(as) y grupos diferentes. Tiene que ver con el desarrollo de las potencialidades humanas físicas, artísticas e intelectuales, por medio del juego y los recursos lúdicos con abrir espacios de participación al alcance de todos, con tradiciones culturales, entre otros.

Todo lo antes expuesto permite inferir, que la recreación es toda aquella experiencia o actividad que lo incentive hacia la búsqueda espontánea en la realización de tareas en contraposición con el quehacer diario propiciado con el propio yo, rechazando todo tipo de tensiones que surgen como producto de la labor diaria rutinaria, el elemento que define y



Numero Extraordinaria mayo 2022

279



ESPACIOS RECREATIVOS Y EL RENDIMIENTO EN EL PROCESO DE LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FRANCISCO PACHECO DEL CANTÓN PORTOVIEJO PERIODO 2021 – 2022  
Figueroa Buenaventura Adriana María & Ávila Zambrano José Leonardo

Activar  
Ve a Con



Cita: 4

**Autores:** Reyes, E., Hernández, A., & Valero, A.

**Año:** 2020

**Tema:** Actividades deportivas recreativas para la participación de los jóvenes del Consejo Popular San Lázaro

**Revista:** Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos

**Link:** <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1609>

**ISSN:** 1990-8644

**Página:** 375

**Página tesis:** 15

Fecha de presentación: octubre, 2020, Fecha de Aceptación: noviembre, 2020, Fecha de publicación: diciembre, 2020

**48**

**ACTIVIDADES DEPORTIVAS RECREATIVAS PARA LA PARTICIPACIÓN DE LOS JÓVENES DEL CONSEJO POPULAR SAN LÁZARO**

RECREATIONAL SPORTS ACTIVITIES FOR THE PARTICIPATION OF THE YOUNG PEOPLE OF THE SAN LÁZARO COUNCIL

Emiliano Andrés Reyes Barrizonte<sup>1</sup>  
E-mail: [arbarrizonte@ucf.edu.cu](mailto:arbarrizonte@ucf.edu.cu)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6903-0783>  
Arays Hernández Garay<sup>1</sup>  
E-mail: [ahernandez@ucf.edu.cu](mailto:ahernandez@ucf.edu.cu)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7679-0465>  
Alejandro Valero Inerarity<sup>2</sup>  
E-mail: [alejandrovaleroinerarity@gmail.com](mailto:alejandrovaleroinerarity@gmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0120-0904>

<sup>1</sup> Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez". Cuba.  
<sup>2</sup> Ministerio del Deporte. Colombia.

La recreación es la realización de actividades de diversos tipos que se ejecutan en el tiempo libre, van a tomar como marco y acción una instalación, el campo deportivo o simplemente los recursos que ofrece la propia naturaleza para brindar al individuo la satisfacción de una necesidad de movimiento. Representa para los jóvenes una contribución a su desarrollo físico social, intelectual, la acción, la aventura e independencia.

La recreación es aquella actividad humana libre, placentera, ejecutada individual o colectiva, destinada a perfeccionar al hombre. Le brinda la oportunidad de emplear el tiempo libre en ocupaciones espontáneas y organizadas que le permite volver al mundo vital de la naturaleza y lo

fluencia de los proyectos, programas o planes de actividades recreativas en el bienestar de la población, así se encuentra lo declarado por el Ministerio Nacional de Educación de Bogotá, que, en su constitución, la cultura colombiana reconoce que la recreación se ha entendido como un espacio de libertad complementaria de las actividades cotidianas, el mismo ha trabajado diferentes proyectos comunitarios como:

- Danza y expresión corporal. En este proyecto se construyen alternativas de enriquecimiento y desarrollo de la cultura del país.
- Actividad Física y Salud. El proyecto pedagógico de Actividad Física y Salud da la opción de construir las particularidades y especificidades en el campo

**Nombre de revista**

CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644

**Identificador**

**Cita:** 5

**Autor:** Ramos, C.

**Año:** 2019)

**Tema:** Recreación universitaria, una visión desde la discapacidad.

**Revista:** Revista de Investigación

**Link:** <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376168555005>

**ISSN:** 0798-0329

**Página:** 76

**Página tesis:** 15



**Nombre de revista**

Revista de Investigación

ISSN: 0798-0329

ISSN: 0798-0329-L

revistadeinvestigacion@gmail.com

Universidad Pedagógica Experimental Libertador  
Venezuela

**Identificador**

**Nombre del artículo**

## Recreación universitaria, una visión desde la discapacidad

Ramos D., Carlyla

**Autor**

Recreación universitaria, una visión desde la discapacidad

Revista de Investigación, vol. 43, núm. 96, 2019

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela

**Año**

**Identificador**

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376168555005>

- Psicológico. Supone la participación en actividades recreativas que generen de una forma u otra satisfacción, agradabilidad y entrega, sin duda se convierten en mecanismos liberadores de estrés y energías psíquicas. Llevan al establecimiento psíquico y fisiológico.
- Educativo. Tiene que ver con las actividades recreativas realizadas por el individuo para disfrutar su tiempo libre, conllevan a un proceso educativo importante por cuanto ésta se convierte en un laboratorio vivencial de experiencias de aprendizaje. El individuo aprende en la medida que se siente satisfecho y complacido.
- Espiritual. Donde la recreación se convierte en un medio para el fortalecimiento del espíritu y de la confianza en sí mismo.

Asimismo, la recreación también puede ser entendida como una acción deliberada, es sistémica y sistematizada, y como un instrumento para el desarrollo humano, las metas están centradas en aprendizaje y coadyuva para la utilización creativa del tiempo libre (Moreno, 2006).

Estas concepciones de la recreación y sus valores elementales sirvieron de punto de partida y sustento teórico para comprender e interpretar el discurso del EUCD de la carrera docente en la UPEL.

**Cita:** 6

**Autores:** Balda, R., Ortiz, A., Paucar, Y., & Sánchez, A.

**Año:** 2022

**Tema:** Las actividades físico-recreativas en los adultos mayores y su relación con el estrés durante el confinamiento por el covid-19

**Revista:** Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar

**Link:** <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2610/3863>

**ISSN:** 2707-2207

**Código DOI:** [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2610](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2610)

**Páginas:** 4592-4593

**Página tesis:** 15



**Nombre de revista**

**Identificador**

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2610](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2610)

Las actividades físico-recreativas en los adultos mayores y su relación con el estrés durante el confinamiento por el covid-19

**Nombre del artículo**

**Autores**

MSC. Rommel Fernando Balda Ulloa  
[rommel\\_balda@ueb.edu.ec](mailto:rommel_balda@ueb.edu.ec)  
Universidad Estatal de Bolívar

Lcda. Andrea Estefanía Ortiz Chico  
[aortiz@mailes.ueb.edu.ec](mailto:aortiz@mailes.ueb.edu.ec)  
Universidad Estatal de Bolívar

Magister. Yuri Vicente Paucar Abril  
[ypaucar@deporte.gob.ec](mailto:ypaucar@deporte.gob.ec)  
Ministerio del Deporte

Lic. Andrea Carolina Sánchez Macías  
[csanchez@mailes.ueb.edu.ec](mailto:csanchez@mailes.ueb.edu.ec)  
Universidad Estatal de Bolívar

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Diversidad del aprendizaje – Enseñanza en el Nivel Superior - Posgrado

libremente que le proporcionen placer y desarrollo de la personalidad.

Se considera que desde la perspectiva educativa las actividades recreativas constituyen el medio principal del proceso de educación del tiempo libre para el desarrollo de los

**Identificador**

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio, 2022, Volumen 6, Número 3 p 4592

**Año**

Balda Ulloa y otros

conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores en relación con el empleo positivo del tiempo libre.

**Cita:** 7

**Autores:** Caicedo, J., Vallejo, P., & Moya, M.

**Año:** 2020

**Tema:** Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica

**Revista:** Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía

**Link:** <https://www.redalyc.org/journal/5768/576869060011/576869060011.pdf>

**Código DOI:** doi:<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617>

**Página:** 191

**Página tesis:** 16



**Nombre de revista**

Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía

ISSN: 2542-3088

koinonia@fundacionkoinonia.org

Fundación Koinonía

Venezuela

**Identificador**

**Nombre del artículo**

Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica

**Autores**

Caicedo-Coello, Jimmy Alberto; Vallejo-Valdivieso, Patricio Alfredo; Moya-Martínez, María Elena

Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, vol. 5, núm. 9, 2020

**Año**

Fundación Koinonía, Venezuela

Disponble en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=576869060011>

DOI: <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617>

**Identificador**

La revista permite que los autores conserven los derechos de publicación sin restricciones, y garantizan a la revista el derecho de ser la primera publicación del trabajo

La revista permite que los autores conserven los derechos de publicación sin restricciones, y garantizan a la revista el derecho de ser la primera publicación del trabajo



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Act  
Ve a

#### Aspectos teóricos

El juego puede ser percibido como una actividad de entretenimiento o de esparcimiento, sin embargo, cuando este es dirigido con fines pedagógicos, se constituye en una estrategia que permite

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



191

Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 2020, vol. 5, núm. 9, Enero-Junio, ISSN: 2542-3088

generar aprendizaje en el estudiante desde una óptica constructivista,

Sánchez (2014). citado en Palacio Erazo (2016).obina que "la teoría

**Cita:** 8

**Autores:** Ramírez, M., Solarte, E., Erazo, N., & García, D.

**Año:** 2021

**Tema:** Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado.

**Revista:** Viref revista de educación física.

**Link** <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/347051/20806510>

**ISSN:** 2322-9411

**Página:** 130

**Página tesis:** 16

**Nombre de revista**

# Viref Revista de Educación Física

Instituto Universitario de Educación Física y Deporte  
ISSN 2322-9411 • Octubre-Diciembre 2021 • Volumen 10 Número 4

**Identificador** **Año**

**Nombre del artículo** Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado

Recreational games and teaching mathematics in third grade schoolchildren

**Autores** Mónica Alexandra Ramírez Escobar<sup>1</sup>, Edwin Solarte Zambrano<sup>2</sup>, Nevar Andrés Erazo<sup>3</sup>, Diana María García Cardona<sup>4</sup>

Universidad del Quindío.  
<sup>1</sup> Licenciada en Educación Física y Deportes, Magíster en Educación y Desarrollo Humano. <https://orcid.org/0000-0002-8224-6279> [maramirez@uniquindio.edu.co](mailto:maramirez@uniquindio.edu.co)  
<sup>2</sup> Licenciado en Educación Física y Deportes. <https://orcid.org/0000-0002-6895-8763> [solarteedwin1996@gmail.com](mailto:solarteedwin1996@gmail.com)  
<sup>3</sup> Licenciado en Educación Física y Deportes. <https://orcid.org/0000-0003-2483-837X> [naerasot@uqvirtual.edu.co](mailto:naerasot@uqvirtual.edu.co)  
<sup>4</sup> Licenciada en Biología y Educación Ambiental, Magíster y Doctora en Ciencias Biomédicas. <https://orcid.org/0000-0001-6026-9093> [dmgarcia@uniquindio.edu.co](mailto:dmgarcia@uniquindio.edu.co)



Esta definición implica la experiencia como condición básica para aprender, incluyendo cambios en conductuales. Desde el punto de vista del desarrollo, el alumno irá integrando sus conocimientos y destrezas durante su vida, en un proceso donde intervienen las capacidades naturales, el nivel de madurez y el nivel de interacción con el medio. Es fundamental que entendamos los principios del aprendizaje, los cuales aprendemos a través de la inducción, la deducción y la transferencia, ya que los diferentes métodos de enseñanza se apoyan en las principales leyes y principios del aprendizaje (FECO, 2009).

### *Juego*

El juego es una actividad lúdica y placentera que proporciona diversas formas de explorar, descubrir e interactuar con otros y con el medio. La disposición al juego antecede al origen del ser humano, se puede afirmar que es compartida por gran parte de los animales y se relaciona estrechamente con la adaptación y el aprendizaje. El juego es un incentivo a la creación que genera tensión y satisfacción, y además constituye una parte importante de la vida humana (Valdenebro, 2009).

Cita: 9

Autores: Viñez, N., & Ramírez, F.

Año: 2020

Tema: Concepciones del juego en la Vida en la Naturaleza en la formación de profesores en Educación Física. Educación Física y Ciencia

Revista: Educación Física y Ciencia

Link: <http://www.scielo.org.ar/pdf/efyc/v22n2/2314-2561-efyc-22-2-e129.pdf>

ISSN: 2314-2561

Página: 5

Página tesis: 16

Nombre de revista

Año

ARTÍCULO / ARTICLE

Identificador

Concepciones del juego en la Vida en la Naturaleza en la formación de profesores en Educación Física

Nombre del artículo

Autores

Edicación Física y Ciencia, vol. 22, n°2, e129, abril-junio 2020. ISSN 2314-2561  
Universidad Nacional de La Plata.  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.  
Departamento de Educación Física

Concepciones of the game in the Life in the Nature in the formation of teachers of Physical Education

*Nicolás Viñez*  
Centro Interdisciplinario Cuerpo, Educación y Sociedad - Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales - Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación - Universidad Nacional de La Plata, Argentina

*Facundo Ramírez*  
Centro Interdisciplinario Cuerpo, Educación y Sociedad - Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales - Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación - Universidad Nacional de La Plata (IdIHCS-FaHCE - UNLP), Argentina  
framirez@fahce.unlp.edu.ar

La Vida en la Naturaleza, en tanto contenido de la Educación Física, toma la perspectiva biológica del juego, para proponer tipos de juegos específicos en función de la edad, haciendo eje en la variación que proporciona el contexto para ese desarrollo natural del juego y del individuo.

La segunda categoría, *Juego Didáctico* se puede identificar con más claridad en las conceptualizaciones tradicionales e históricas de la Educación Física en general y de la Vida en la Naturaleza, en particular. En este punto, el juego es utilizado como instrumento, medio o recurso para fines que son externos al propio juego. El uso habitual del juego está relacionado, entonces, a la enseñanza y al aprendizaje. **El juego es concebido como instrumento de enseñanza y como medio de aprendizaje.** Los fundamentos de estas líneas teóricas encuentran su origen principalmente en la didáctica, entendida como:

(...) una tecnología de la mediación. En la misma se han configurado diversas redes de sentido en torno a la enseñanza y a lo que ella implica, el qué enseñar, el cómo enseñar, el para qué enseñar y a quiénes enseñar han constituido denominadores comunes en los diversos horizontes discursivos desarrollados en el amplio campo educativo (Bordoli, 2007, p. 33).

**Cita:** 10

**Autores:** Cedeño, E., & Calle, R.

**Año:** 2020

**Tema:** Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes.


**Revista:** ReHuSo-Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales

**Link:** <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n2/2550-6587-rehuso-5-02-00077.pdf>

**Código DOI:** 10.5281/zenodo.6812330

**Página:** 90

**Página tesis:** 17



**Nombre de revista**

**Nombre del artículo**

**Identificador** DOI: 10.5281/zenodo.6812330

**Autores**

**Año**

Recepción: 15 de enero de 2020 / Aceptación: 22 de abril de 2020 / Publicación: 2 de mayo de 2020

### Conclusiones

El desarrollo de juegos y actividades lúdicas ya sean individuales o colectivas inciden de forma significativa en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes de la sección básica superior de la Unidad Educativa Pedro Zambrano Barcia de Portoviejo.

Las estrategias didácticas empleadas por los profesores, con énfasis en los juegos, predisponen a los estudiantes a emprender un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, no todos los profesores están interesados en emprender dinámicas innovadoras y lúdicas en sus respectivas aulas de clases.

**Cita:** 11

**Autores:** Jiménez, R., Ludeña, L., & Medina, C.

**Año:** 2022

**Tema:** Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales.

**Revista:** Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social

“Tejedora”

**Link:** <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>

**ISSN:** 2697-3626

**Página:** 173

**Página tesis:** 17



**Nombre de revista**

**Identificador**

Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora": Vol. 5 (Núm. 9) (ene-jun 2022). ISSN: 2697-3626

Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales

**Año**

**ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES**

**Nombre del artículo**

**STRENGTHENING INTERPERSONAL RELATIONSHIPS THROUGH LEISURE ACTIVITIES (TRADITIONAL GAMES)**

Jiménez-Tamayo Rosa Johanna <sup>1</sup>  
Ludeña-Jaramillo Luis Fernando <sup>2</sup>  
Medina-León Claudia Sofia <sup>3</sup>

**Autores**

<sup>1</sup> Universidad Nacional de Loja. Ciudadela Guillermo Falconi. Loja, Ecuador. Correo: johajimenezcng@hotmail.com. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1275-8009>.

<sup>2</sup> Universidad Nacional de Loja. Ciudadela Guillermo Falconi. Loja, Ecuador. Correo: luis.ludena@unl.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2735-8486>.

<sup>3</sup> Universidad Nacional de Loja. Ciudadela Guillermo Falconi. Loja, Ecuador. Correo: claudia.s.medina@unl.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8970-9950>.

COMO SE CITO EN MICHES, 2001) LO caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien” (p. 2); “Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y

Las actividades lúdicas (juegos tradicionales) practicadas dentro de los espacios educativos, son de suma importancia ya que estos generan un ambiente favorable para que los alumnos puedan relacionarse entre sí, creando un ambiente ameno y productivo, de esta manera se contribuye a fortalecer las relaciones interpersonales, a establecer vínculos de relaciones sociales



Cita: 12

Autores: González, J., Vele, Digna, Tapia, D., & Salgado, P.

Año: 2022

Tema: El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños.

Revista: Polo del conocimiento

Link: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3682>

Código DOI: 10.23857/pc.v7i2.3682

ISSN: 2550 - 682X

Página: 1824

Página tesis: 17

Nombre de revista

Pol. Con. (Edición Núm. 67) Vol. 7, No 2  
Febrero 2022, pp. 1815-1825  
ISSN: 2550 - 682X  
DOI: 10.23857/pc.v7i2.3682

**Polo del Conocimiento**

Identificador

Nombre del artículo

*El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños*

*Symbolic play as a strategy for the psychomotor development of children*

*O jogo simbólico como estratégia para o desenvolvimento psicomotor de crianças*

Jaqueline Lorena González-Villavicencio<sup>I</sup>  
[jaquelingonzalez147@gmail.com](mailto:jaquelingonzalez147@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-4858-0134>

Digna Merelí Vele-Caymayo<sup>II</sup>  
[dignamerely@gmail.com](mailto:dignamerely@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-1229-8559>

Diana Yelitza Tapia-Brito<sup>III</sup>  
[diany192@hotmail.com](mailto:diany192@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-8077-9904>

Patricia Beatriz Salgado-Oviedo<sup>IV</sup>  
[patyalis@hotmail.com](mailto:patyalis@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-6841-0135>

Autores

Correspondencia: [jaquelingonzalez147@gmail.com](mailto:jaquelingonzalez147@gmail.com)

psicomotrices, creando experiencias y a su vez conocimiento y aprendizaje, para la correcta aplicación en sus actividades diarias. Además de comprobar las ventajas del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz, se identificaron también beneficios importantes como, el desarrollo de la imaginación y creatividad, interacción social, optimismo y confianza en sí mismos. Por esta razón el juego simbólico no debe considerarse solo como una actividad extra clase, sino más bien como una actividad formativa y de desarrollo importante en la infancia.

Cita: 13

Autores: Venegas, G., Castro, S., Proaño, C., & Tello, G.

Año: 2021

Tema: Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica.

Revista: Revista Horizontes

Link: <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v5n18/2616-7964-hrce-5-18-502.pdf>

Código DOI: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

ISSN: 2616 - 7964

Página: 504

Página tesis: 17

Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación  
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>  
Abril - junio 2021  
Volumen 5 / No. 18  
ISSN: 2616 - 7964  
ISSN-L: 2616 - 7964  
pp. 502 - 514

Identificador

Identificador

Año

Nombre de revista

Nombre del artículo

**Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica**

Playful Activities for the Improvement of Reading Comprehension in Elementary School Students

*Atividades lúdicas para a melhoria da compreensão da leitura em alunos do ensino básico*

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Autores

**Gina Venegas Álvarez<sup>1</sup>**  
gina.venegas@utc.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0001-8356-6162>

**Carlos Proaño Rodríguez<sup>2</sup>**  
ceproanio@espe.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0002-9709-4634>

**Sonia Castro Bungacho<sup>1</sup>**  
sonia.castro@utc.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0003-4500-0541>

**Gina Tello Cóndor<sup>3</sup>**  
ginatello1979@hotmail.com  
<https://orcid.org/0000-0002-9709-4634>

<sup>1</sup>Universidad Técnica de Cotopaxi, Cotopaxi Ecuador  
<sup>2</sup>Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Cotopaxi Ecuador  
<sup>3</sup>Unidad Educativa Básica Numa Pompilio Llona, Cotopaxi Ecuador

Recibido 08 de enero 2021 | Arbitrado y aceptado 15 de febrero 2021 | Publicado en 01 abril 2021

Es decir, los juegos se convierten en el punto de partida para su integración, y se pueden citar algunos beneficios que ayudan a mejorar el proceso de enseñanza. Sin perder la importancia que tiene cada uno de ellos, los juegos son una herramienta indispensable. Fomentar la creatividad y la imaginación, a fin de realizar el desarrollo intelectual de los niños, mejorar su autoestima y promover su desarrollo físico. Lo más importante es que los juegos son divertidos para los niños, lo que sin duda permitirá la integración de los valores sociales necesarios para el desarrollo social.

Las actividades lúdicas deben tener como

personalidad de la persona para solucionar el problema es importante considerar que además de promover el aprendizaje, las actividades de entretenimiento también deben brindar: entretenimiento durante la actividad, emociones, motivación para participar en el juego, autoestima, creatividad e interacción social.

### Relevancia de la lectura en el aprendizaje

El medio eficaz de adquirir conocimientos es la lectura. La lectura puede fortalecer el pensamiento lógico, desarrollar la creatividad

Cita: 14

Autores: Rivera, E., & Torres, V.

Año: 2018

Tema: Videojuegos y habilidades del pensamiento

Revista: RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo

Link: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672018000100267](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267)

Código DOI: 10.23913/ride.v8i16.341

ISSN: 2007-7467

Página: 278

Página tesis: 18



Nombre de revista

RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo

ISSN: 2007-7467

Identificador

Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente A.C.

Autores

Nombre del artículo

Rivera Arteaga, Eduardo; Torres Cosío, Verónica  
Videojuegos y habilidades del pensamiento

RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, vol. 8, núm. 16, Enero-Junio, 2018, pp. 267-288  
Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente A.C.

Año

DOI: 10.23913/ride.v8i16.341

Identificador

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498159332011>

Identificador

2. Papel del fracaso: cuando los jugadores fallan, pueden, por ejemplo, empezar de nuevo desde su última partida guardada. Frente a un jefe, el jugador utiliza fracasos

Vol. 8, Núm. 16

Enero – Junio 2018

DOI: 10.23913/ride.v8i16.341



iniciales como maneras de encontrar el patrón del jefe y de obtener retroalimentación sobre los progresos realizados. En la escuela, muy frecuentemente, se menosprecia el espacio para el riesgo, la exploración, y el fracaso. Estas características de los fallos en los juegos permiten a los jugadores asumir riesgos y probar hipótesis que pueden ser demasiado costosas en lugares como las aulas, donde el costo del fracaso es mayor, o cuando hay aprendizaje que se deriva de la falta.

3. Competencia y colaboración: llama la atención que muchos jugadores jóvenes ven en la competencia lo más agradable y motivador en los videojuegos, pero no en la escuela. ¿Por qué esto debería ser una cuestión importante para la investigación en

**Cita:** 15

**Autores:** García, J., & Gómez, L.

**Año:** 2019

**Tema:** Compensación sensorial y desarrollo de mapas mentales para la orientación y movilidad autónoma de niños ciegos

**Revista:** Sinéctica

**Link:** [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-109X2019000200008&script=sci\\_abstract](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-109X2019000200008&script=sci_abstract)

**Código DOI:** [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2019\)0053-008](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2019)0053-008)

**ISSN:** 2007-7033

**Página:** 21

**Página tesis:** 20

<b>Nombre del artículo</b>	<b>Nombre de revista</b>	
Compensación sensorial y desarrollo de mapas mentales para la orientación y movilidad autónoma de niños ciegos	Sinéctica REVISTA MEXICANA DE EDUCACIÓN ISSN: 2007-7033	
<i>Sensory compensation and development of mental maps for orientation and autonomous mobility in blind children</i>		
JUAN JOSÉ GARCÍA LLAMAS* LUIS FELIPE GÓMEZ LÓPEZ**	<b>Autores</b>	<b>Identificador</b>

Respecto a los mapas mentales para la OyM autónoma de los niños con DV, los niños los construyen utilizando la compensación sensorial y, ante todo, para desplazarse en sus trayectos habituales, por ejemplo, de su casa a la escuela. Estas herramientas cognitivas tienen como componentes centrales los puntos de referencia que se encuentran desde el inicio y hasta el final del recorrido que representan. En el caso de las personas normovisuales, son imágenes visuales, principalmente; sin embargo, en los niños ciegos o débiles visuales, identificamos que son multisensoriales. De acuerdo con la información obtenida y analizada, los niños reciben y discriminan estímulos sonoros, táctiles, olfativos, kinestésicos, térmicos e, incluso, perceptivos del tiempo.

García / Gómez. Compensación sensorial y desarrollo de mapas mentales para la orientación  
*Sinéctica* 53 [www.sinectica.iteso.mx](http://www.sinectica.iteso.mx)

21

**Año**

Recibido: 20 de febrero de 2019. | Aceptado para su publicación: 1 de agosto de 2019.

Recuperado de: <https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/960>

doi: 10.31391/S2007-7033(2019)0053-008

Sección: Investigaciones temáticas

**Identificador**

Cita: 16

Autores: Soler, D., Viancha, E., & Mahecha, J.

Año: 2021

Tema: El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas.

Revista: Revista Electrónica en Educación y Pedagogía

Link: <https://www.redalyc.org/journal/5739/573970382005/html/>

Código DOI: <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050906>

Página: 72

Página tesis: 24

Nombre del artículo

## El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas

The game as a pedagogical strategy for the self-regulation of learning in mathematics

O jogo como uma estratégia pedagógica para a autorregulação da aprendizagem em matemática

Diana Carolina Soler- Cifuentes [2] diana.soler@uniminuto.edu.co  
Corporación Universitaria Minuto de Dios., Colombia

Erika Liliana Viancha- Rincón [3] erika.viancha@uniminuto.edu.co  
Corporación Universitaria Minuto de Dios., Colombia

Jenny Consuelo Mahecha- Escobar jmahecha@uniminuto.edu.co  
Corporación Universitaria Minuto de Dios., Colombia

Francisco Conejo- Carrasco [5] fconejocarr@uniminuto.edu.co  
Corporación Universitaria Minuto de Dios., Colombia

Autores

Nombre de revista

El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas

Revista Electrónica en Educación y Pedagogía, vol. 5, núm. 9, pp. 68-82, 2021

Universidad Cesmag

Año

Recepción: 19 Octubre 2020

Revisado: 20 Mayo 2021

Aprobación: 06 Julio 2021

DOI: <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050906>

Identificador

Enseñanza

· Ejemplos de la vida diaria · Retroalimentaciones · Uso de retos y juegos · Trabajo colaborativo · Buen ambiente de aprendizaje

· Situaciones cotidianas · Retroalimentación constante · Trabajo individual y colaborativo · Ambiente de aprendizaje adecuado

Juego

· El juego fomenta el pensamiento lógico, fácil aprendizaje, mayor comprensión y motivación · Disfrute de actividades · Desarrollo de autonomía · Fortalece razonamiento inductivo y deductivo · Estrategias resolución elaboración propia.

· El juego es determinante para construcción de procesos de pensamiento adecuado y fomentar las habilidades cognitivas · Incrementa la confianza, seguridad y autonomía · Fortalece procesos inductivos y deductivos · Incrementa las herramientas para la resolución de problemas ·

**Cita:** 17

**Autores:** Sandí, J., & Sanz, C.

**Año:** 2020

**Tema:** Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado.

**Revista:** Revista Educación

**Link:** <https://www.redalyc.org/journal/440/44060092019/html/>

**Código DOI:** [doi:https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.37228](https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.37228)

**Página:** 3

**Página tesis:** 24

### Revisión bibliográfica

Nombre del artículo

**Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado**

**Serious Games to Enhance Digital Competencies Acquisition for Training Faculty**

 **Juan Carlos Sandí Delgado** [juan.sandidelgado@ucr.ac.cr](mailto:juan.sandidelgado@ucr.ac.cr)  
Universidad de Costa Rica, Costa Rica

 **Cecilia Verónica Sanz** [csanz@lidi.info.unlp.edu.ar](mailto:csanz@lidi.info.unlp.edu.ar)  
Universidad Nacional de La Plata (UNLP), Argentina

Autores

Nombre de revista

Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado  
Revista Educación vol. 44, núm. 1, pp. 1-34 2020  
Universidad de Costa Rica

Año



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 3.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

**Recepción:** 13 Junio 2019

**Aprobación:** 18 Octubre 2019

**DOI:** <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.37228>

Identificador

En 1970 se dio a conocer por primera vez el término de juegos serios, el cual fue introducido por el investigador [Abt \(1970\)](#), cuyas investigaciones estaban relacionadas con indagar sus posibilidades para instrucción, formación, educación, motivación y en la formación de nuevas competencias y habilidades ([Sandí y Sanz, 2018a](#)).

Los investigadores [Michael y Chen \(2006\)](#), señalan que los juegos serios van más allá del hecho de entretener y la diversión, sino que pueden ser utilizados para favorecer cambios en la actitud, en el comportamiento y, potenciar los procesos formativos, conservando sus características relacionadas con la diversión y el entretenimiento.

**Cita:** 18

**Autores:** Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B.

**Año:** 2020

**Tema:** El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural.

**Revista:** Educación

**Link:** <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>

**Código DOI:** <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

**ISSN:** 0379-7082 / 2215-2644

**Página:** 14

**Página tesis:** 24



**Nombre de revista**

Revista Educación

ISSN: 0379-7082

ISSN: 2215-2644

revedu@gmail.com

Universidad de Costa Rica

Costa Rica

**Identificador**

**Nombre del artículo**

**El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural**

Sánchez-Domínguez, Juan Pablo; Castillo Ortega, Sara Esther; Hernández López, Betzaida Marimel

El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural

Revista Educación, vol. 44, núm. 2

2020

Universidad de Costa Rica, Costa Rica

**Año**

**Autores**

Disponble en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>

DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

**Identificador**



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 3.0 Internacional.

En cuanto al uso de *esquemas* se puede concluir que este tipo de herramientas cognitivas es la más empleada por las docentes participantes, aunque con propósitos y objetivos pedagógicos muy generales, al menos les permite a los niños y a las niñas evocar otros esquemas internos y no solamente los convencionales.

Por último, las docentes participantes al no valorar el juego como una herramienta rectora para la producción de signos o herramientas psicológicas que les permite a los infantes el control y el progreso de sus capacidades cognitivas, sociales y afectivas desestiman todas las posibilidades que este les brinda. En este mismo contexto, no es negable que desde su concepción el juego representa para ellas un método de enseñanza, lo cierto es que, en la realidad de su práctica cotidiana esta actividad pedagógica está sujeta a la flexibilidad o inflexibilidad de los planes de trabajo, de tal manera que con ello se reduce enormemente el cúmulo de experiencias y el uso de signos que se puedan generar en los niños y niñas de preescolar.

**Cita:** 19

**Autores:** Mendieta, L., Gayrey, O., & Valverde, M.

**Año:** 2019

**Tema:** Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad

**Revista:** Espirales revista multidisciplinaria de investigación científica

**Link:** <https://www.redalyc.org/journal/5732/573263329001/573263329001.pdf>

**ISSN:** 2550-6862

**Página:** 3

**Página tesis:** 25



**Nombre de revista**

Espirales revista multidisciplinaria de investigación científica

ISSN: 2550-6862

compasacademico@cloud.com

Grupo Compás

Ecuador

**Identificador**

**Nombre del artículo**

**Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad**

Mendieta Toledo, Lenin; Gayrey Atiencia, Oscar; Valverde Ochoa, Milena Xiomara; Vargas Mosquera, Jennifer Dayana

Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad

Espirales revista multidisciplinaria de investigación científica, vol. 3, núm. 30

2019

**Año**

**Autores**

Grupo Compás, Ecuador

Disponibile en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=573263329001>

**Identificador**

El juego en la etapa preescolar es de suma importancia en el desarrollo del niño, como componente lúdico produce placer en quien lo practica, en el ámbito del desarrollo motor, genera beneficios en el plano cognitivo, motriz, emocional y social, así en lo cognitivo facilita que el niño sea más observador, analítico y que pueda resolver problemas; estimula la atención y concentración y tiene carácter retroalimentador; en lo motriz desarrolla las capacidades perceptivo-motrices, las habilidades y destrezas motrices básicas (caminar, correr, saltar, escalar, trepar, reptar, lanzar y agarrar) y contribuye al desarrollo armónico del sujeto; en lo emocional, estimula el afianzamiento de la personalidad y equilibrio emocional, logrando además que el niño gane en autoconfianza, facilita la creatividad y lo simbólico pasa a ser real-imaginario mientras juegan, lo cual reduce situaciones de estrés, proporciona alegría y placer; en lo social es factor coadyuvante de los procesos de socialización a través de la enseñanza del respeto hacia los demás y el respeto a las reglas establecidas en los juegos (Mendieta, Vargas, & Mendieta, 2017).



Cita: 20

Autores: Ochoa, M., Ochoa, W., & Rodríguez, M.

Año: 2021

Tema: Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares.

Revista: MENDIVE: Revista de Educación, 19(2), 600-608.

Link: <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v19n2/1815-7696-men-19-02-600.pdf>

ISSN: 1815-7696

Página: 601

Página tesis: 25

Identificador

ISSN. 1815-7696 RNPS 2057 -- MENDIVE Vol. 19 No. 2 (abril-junio)  
Ochoa Rodríguez, M.L., Ochoa Yupanqui, W.W., Rodríguez Lizana, M. "Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares." pp. 600-608  
Disponible en: <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2393>

Año

2021

Nombre de revista



Identificador


**Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares**

Nombre del artículo

**Development of fine motor skills with playful activities in preschool children**

**Desenvolvimento de habilidades motoras finas com atividades lúdicas em crianças em idade pré-escolar**


**Mónica Luzmila Ochoa Rodríguez<sup>1</sup>**

 <https://orcid.org/0000-0002-8551-622X>

**Walter Wilfredo Ochoa Yupanqui<sup>1</sup>**

 <https://orcid.org/0000-0001-6591-4530>

**Maritza Rodríguez Lizana<sup>1</sup>**

 <https://orcid.org/0000-0003-2634-3418>

Autores

pre-escola, as crianças têm limitações no rastreamento de características caligráficas, corte, preenchimento e rasgamento; com efeitos negativos nos níveis de ensino superior; portanto, o objetivo era determinar a influência das atividades lúdicas nas habilidades motoras finas das crianças da pré-escola do IEP "Cyberkids" Ayacucho. A pesquisa utilizou o método hipotético-dedutivo, tipo experimental e desenho pré-experimental com uma amostra de 30 crianças de 3 e 4 anos de idade; Os dados foram coletados com um cartão de observação (pré-teste e pós-teste), o que permitiu determinar a influência das atividades lúdicas nas habilidades motoras finas, confirmando com a estatística Wilcoxon que as atividades lúdicas influenciam na melhoria das

meta, pero muchos maestros no lo emplean. En consecuencia, al finalizar la etapa preescolar los niños tienen limitaciones en el trazado de rasgos caligráficos, recorte, rellenado y rasgado, con efectos negativos en los niveles de educación superior. Por ello, el objetivo fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en la motricidad fina de niños preescolares de la IEP "Cyberkids", Ayacucho. La investigación utilizó el método hipotético-deductivo, tipo experimental y diseño preexperimental, con una muestra de 30 niños con edades de 3 y 4 años. Los datos se recolectaron con una ficha de observación (pre-test y post-test), lo que permitió determinar la influencia de las actividades lúdicas en la motricidad fina, confirmando con el estadístico de Wilcoxon que las actividades lúdicas influyen en la mejora de la motricidad fina (visomanual, facial y gestual) en niños de 3 y 4 años ( $p=0,000$ ), por lo que se sugiere su empleo en la enseñanza de niños en edad preescolar.

**Palabras clave:** actividades lúdicas; desarrollo motor; estimulación; motricidad fina; preescolar.

**ABSTRACT**

Las actividades lúdicas desarrollan acciones como: recortar, rasgar, doblar, plisar, pegar, trozar, recortar, trazar, dibujar, colorear, entre otras. En tal sentido, la motricidad fina permite el dominio del movimiento corporal, la comunicación y relación del niño con el entorno, mediante movimientos pequeños y muy precisos (García & Batista 2018), **consolida la conciencia del propio cuerpo en una correcta estructuración espacio-temporal.** Cabrera & Dupeyrón (2019) destacan que potencia las capacidades de adaptación a diferentes espacios, mejora la creatividad y promueve la comunicación asertiva, desarrollando la conciencia (Gutiérrez & Ruíz, 2018).

Cita: 21

Autores: Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., Manrique, R., & Carbajal, O.

Año: 2021

Tema: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz.

Revista: Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar

Link: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/668/889>

Código DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i4.668](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668)

ISSN: 2707-2207

Página: 4945

Página tesis: 25

Nombre de revista



El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz

Nombre del artículo

Autores

**Zoraida Rocío Manrique Chávez**

[zmanriquec@unia.edu.pe](mailto:zmanriquec@unia.edu.pe)

Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía

**Anthony Rosseau Flores Espinoza**

[aflorese@unia.edu.pe](mailto:aflorese@unia.edu.pe)

Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía

**Alejandro Manuel Ecos Espino**

[aecose@unam.edu.pe](mailto:aecose@unam.edu.pe)

Universidad Nacional de Moquegua

**Rosario Mercedes Aguilar Melgarejo**

[rosario.aguilar@unh.edu.pe](mailto:rosario.aguilar@unh.edu.pe)

Universidad Nacional de Huancavelica

**Rosa Manrique Chávez**

[rochi\\_2911@hotmail.com](mailto:rochi_2911@hotmail.com)

Unidad de Gestión Educativa Local

**Olga Isabel Carbajal Guerrero**

[ocarbajalg@unia.edu.pe](mailto:ocarbajalg@unia.edu.pe)

Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía  
Ucavali- Perú

En tal sentido, las oportunidades de aprendizaje deben componerse de herramientas lúdicas, ya que el juego constituye la manera más espontánea para aprender. Por lo tanto, representa la primera actividad donde el niño hace que la imaginación nazca y se desarrolle, lo cual trae como consecuencia el desarrollo de la creatividad. Además, el juego genera la construcción integral de funciones importantes como el equilibrio, el tono, las conductas perceptivo-motrices así como la lateralidad, permitiendo también el conocimiento y la adaptación a su entorno físico y social. En consonancia a lo propuesto por Pradillo (2007), Mendiara 1999), Madrona y Navarro (2005), se debe construir espacios de acción

Identificador Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.

ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto, 2021, Volumen 5, Número 4.

Identificador [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i4.668](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668) p.4937

Cita: 22

Autores: Mendoza, J., & Zambrano, S.

Año: 2021

Tema: Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años

Revista: Dom. Cien.

Link <file:///C:/Users/Usuario/Desktop/TESIS%20MACHALA/Dialnet-ActividadesLudicasParaMejorarLaPsicomotricidadGrue-8383739.pdf>


Código DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2345>

ISSN: 2477-8818

Página: 510

Página tesis: 26

Nombre de revista	Nombre del artículo
Dom. Cien., ISSN: 2477-8818	Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años
Vol. 7, núm. 4, Octubre-Diciembre 2021, pp. 493-514	



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2345>

Identificador

Ciencias de la Educación  
Artículo de Investigación

*Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años*

*Play activities to improve gross psychomotor skills in children between 10 and 11 years of age*

*Actividades lúdicas para melhorar as competências psicomotoras brutas em crianças entre os 10 e 11 anos de idade*

Yulisa Yamilex Mendoza-Alcívar <sup>I</sup> <a href="mailto:Ymendoza7025@utm.edu.ec">Ymendoza7025@utm.edu.ec</a> <a href="https://orcid.org/0000-0003-1872-9679">https://orcid.org/0000-0003-1872-9679</a>	Silvia Veronica Zambrano-Rivera <sup>II</sup> <a href="mailto:silvia.Zambrano@utm.edu.ec">silvia.Zambrano@utm.edu.ec</a> <a href="https://orcid.org/0000-0002-2640-2599">https://orcid.org/0000-0002-2640-2599</a>
Autores	

Correspondencia: [Ymendoza7025@utm.edu.ec](mailto:Ymendoza7025@utm.edu.ec)

Igualmente es preciso mencionar que según los resultados obtenidos en referencia a la necesidad de aplicación de recursos didácticos y lúdicos apropiados para favorecer el desarrollo motriz en los niños. Estos resultados coinciden con Cuesta et al. (2016), al demostrar que una propuesta de actividades lúdicas, aporta beneficios a nivel psicomotor y social, evidenciándose mejoras significativas en aspectos como el dominio corporal, control en las posturas, reconocimiento del cuerpo en cuanto a sus partes y funciones, así como en la coordinación de los movimientos. De igual manera Ruiz (2017) afirma que cuando se ponen en práctica actividades, motrices de manera lúdica y recreativa se está favoreciendo el desarrollo general del niño, incluidos aspectos como la personalidad e interacción con otros y el entorno.

510 | Vol. 7, núm. 4, Octubre-Diciembre 2021, pp. 493-514  
Yulisa Yamilex Mendoza Alcívar, Silvia Verónica Zambrano Rivera.

Identificador

Año

Dom. Cien., ISSN: 2477-8818  
Vol. 7, núm. 4, Octubre-Diciembre 2021, pp. 493-514



**Cita:** 23

**Autores:** Osorio, V., Marc, P., & Bartoll, Ó.

**Año:** 2019

**Tema:** Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional.

**Revista:** Revista Lasallista de Investigación

**Link:** <https://www.redalyc.org/jatsRepo/695/69563162002/69563162002.pdf>

**Código DOI:** 10.22507/rli.v16n1a2

**ISSN:** 1794-4449

**Página:** 40

**Página tesis:** 27

Nombre de revista



Revista Lasallista de Investigación

ISSN: 1794-4449

Identificador

Corporación Universitaria Lasallista

Nombre del artículo

Osorio-Rivera, Verónica Gabriela; Piquer, Marc  
Pallares; Bartoll, Oscar Chiva; Capella-Peris, Carlos

Autores

Efectos de un programa de actividad física integral sobre la  
motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional

Revista Lasallista de Investigación, vol. 16, núm. 1, 2019, pp. 37-46

Corporación Universitaria Lasallista

Año

DOI: 10.22507/rli.v16n1a2

Identificador

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69563162002>

La motricidad gruesa hace referencia a la globalidad del cuerpo para ejecutar las acciones y movimientos que implican la utilización de grandes grupos de músculos, y está vinculada con el dominio corporal, lateralidad, coordinación global y equilibrio.

escuelas para favorecer su inclusión social, aprendizaje y desarrollo cognitivo.

## Objetivos

La motricidad fina, en cambio, hace hincapié en movimientos más finos que demandan mayor precisión y coordinación. El fomento de la psicomotricidad no solo favorecerá el desarrollo de la inteligencia motriz, sino que también estimulará el aprendizaje activo y

El objetivo general es determinar el impacto de un programa de actividad física integral, siguiendo las recomendaciones básicas en este campo (Martín-Caro & Rosa, 2003; Pérez, 2004), respecto

Cita: 24

Autores: Bagur, S., Rosselló, M., Paz, B., & Verger, S.

Año: 2021

Tema: El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa

Revista: RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa

Link: <https://www.redalyc.org/journal/916/91668059003/html/#:~:text=El%20..>

Código DOI: doi: <https://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21053>

Página: 1

Página tesis: 31

Integrative approach of mixed methodology in educational research

A Abordagem Integradora da Metodologia Mista na Investigação Educacional

教育研究中混合方法论的综合性

**Autores**


- 1 Sara Bagur-Pons sara.bagur@uib.es  
Universidad de las Islas Baleares, España
- 2 María Rosa Rosselló-Ramon mrosa.rossello@uib.es  
Universidad de las Islas Baleares, España
- 3 Berta Paz-Lourido bpaz@uib.es  
Universidad de las Islas Baleares, España
- 4 Sebastià Verger s.verger@uib.es  
Universidad de las Islas Baleares, España

**Nombre de revista**

El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa  
RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, vol. 27, núm. 1, 2021

**Año**

**Nombre del artículo**

Universidad de Granada  
© Universidad de Granada  
  
Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

Recepción: 22 Abril 2021  
Aprobación: 22 Junio 2021  
Publicación: 27 Junio 2021  
DOI: <https://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21053>

**Identificador**

**Resumen:**

La investigación en educación estudia fenómenos sociales complejos y dinámicos que deben ser analizados de manera global. El enfoque integrador de la metodología mixta (MM) permite fusionar las perspectivas CUAL y CUAN durante el proceso de investigación. La flexibilidad, la naturaleza del fenómeno o la densidad analítica son aspectos imprescindibles para la integración. Este estudio pretende analizar la integración en MM para incrementar la calidad y la validez de las investigaciones en educación. Se ha realizado una revisión sistemática de la literatura de los últimos diez años siguiendo el protocolo PRISMA. Se han analizado un total de 22 documentos. Los hallazgos muestran que la eficacia de la MM radica en el grado de integración contemplando la igualdad metodológica. Para ello es necesario contemplar la integración en las perspectivas teóricas, la justificación, el diseño, los objetivos, los métodos, el análisis de datos, la transferencia y la organización del equipo de investigación. Sin embargo, existen retos para integrar eficazmente. El debate perteneciente a la

t/SVG/jax.js

**Cita:** 25

**Autores:** Padilla, C., & Marroquín, C.

**Año:** 2021

**Tema:** Enfoques de Investigación en Odontología: Cuantitativa, Cualitativa y Mixta

**Revista:** Revista Estomatológica Herediana

**Link:** <http://www.scielo.org.pe/pdf/reh/v31n4/1019-4355-reh-31-04-338.pdf>


**ISSN:** 2225-7616

**Página:** 338

**Página tesis:** 31

Nombre de revista		Revista Estomatológica Herediana ISSN: 1019-4355 ISSN: 2225-7616 faest.revista@oficinas-upch.pe Universidad Peruana Cayetano Heredia Perú	Identificador
-------------------	---	--	---------------

Nombre del artículo	<b>Enfoques de Investigación en Odontología: Cuantitativa, Cualitativa y Mixta</b>
---------------------	--

Padilla-Avalos, César-Augusto; Marroquín-Soto, Consuelo Enfoques de Investigación en Odontología: Cuantitativa, Cualitativa y Mixta Revista Estomatológica Herediana, vol. 31, núm. 4, 2021 Universidad Peruana Cayetano Heredia, Perú	Autores
Disponible en: <a href="https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=421569879018">https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=421569879018</a> DOI: <a href="https://doi.org/10.20453/reh.v31i4.4104">https://doi.org/10.20453/reh.v31i4.4104</a>	Año Identificador
 Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.	

Durante décadas, los Enfoques Cuantitativo y Cualitativo eran considerados rutas contrarias u opuestas. Sin embargo, actualmente se conoce que la integración y convergencia de ambas puede potenciar la investigación como metodologías complementarias para responder a un mismo problema científico para una mejor comprensión del fenómeno (1) (tabla 2).

Por lo general, el Enfoque Cuantitativo (Paradigma Positivista), es el que predomina en la ciencia odontológica, debido a la naturaleza de las variables de estudio. El proceso de dicha aproximación se caracteriza por ser "secuencial, orientado a una realidad objetiva, deductivo y probatorio" (2). Este enfoque implica el uso de herramientas matemáticas y estadísticas para llegar a resultados. Estos datos permiten identificar asociaciones explicativas o relaciones causales entre variables (3,4). Los trabajos de investigación bajo este enfoque, cuantifican variables, las

**Cita:** 26

**Autores:** Ramos, C.

**Año:** 2020

**Tema:** Los alcances de una investigación.

**Revista:** CienciAmérica

**Link:** doi:<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

**ISSN:** 1390-9592

**Página:** 3

**Página tesis:** 32

Nombre de revista

CienciAmérica (2020) Vol. 9 (3)  
ISSN 1390-9592 ISSN-L 1390-681X



Nombre del artículo

## LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN

*The scope of an investigation*

*O escopo de uma investigação*

Carlos Ramos Galarza <sup>1</sup> 

Autores

<sup>1</sup> Docente titular principal de la Facultad de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Científico del Centro de investigación en Mecatrónica y Sistemas Interactivos MIST de la Universidad Tecnológica Indoamérica  
Correo: [caramos@puce.edu.ec](mailto:caramos@puce.edu.ec), [carlosramos@uti.edu.ec](mailto:carlosramos@uti.edu.ec)

Año

CienciAmérica (2020) Vol. 9 (3)  
ISSN 1390-9592 ISSN-L 1390-681X

Identificador



En la investigación con alcance descriptivo de tipo cualitativo, se busca realizar estudios de tipo fenomenológicos o narrativos constructivistas, que busquen describir las representaciones subjetivas que emergen en un grupo humano sobre un determinado fenómeno.



Ramos-Galarza, C.  
Editorial: Los alcances de una investigación  
Julio – Diciembre de 2020

<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Identificador



## Anexo 2 Certificado de acogida para la investigación

  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**  
D.L. NO. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969  
*Calidad, Pertinencia y Calidez*  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**SECCIÓN / CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

Oficio no. UTMACH-FCS- PAFD-2022-108-OF  
Machala, 01 de diciembre de 2022

Distinguida  
AUTORIDAD  
Unidad educativa 9 de Mayo.  
El Retiro. -

Reciba el cordial saludo a nombre de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Facultad de Ciencias Sociales al tiempo que aprovecho la oportunidad de exponer y solicitar lo siguiente:


Los estudiantes de Octavo Semestre están culminando el periodo académico de la Carrera y como no escapará de su conocimiento, previo a la obtención de su título docente, ellos deben cumplir con el requisito de graduación con un trabajo de titulación.

Los estudiantes, **SAYAY LLUMAN MARJORIE CECIBEL** y **AYAVACA APOLO MARILYN FABIANA**, han escogido el establecimiento de su regencia para desarrollar su investigación, cuyo tema es: "Influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental".


Con este antecedente, solicito a usted autorice a nuestros estudiantes, realizar su trabajo de investigación, bajo la supervisión del Lic. Felipe Montero, Mgs.

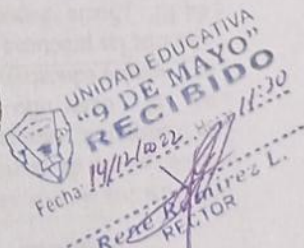
Agradezco de antemano su gentil atención

ATENTAMENTE

 Escaneado desde el dispositivo móvil  
**LUIS FELIPE MONTERO ORDONEZ**

**FELIPE MONTERO ORDONEZ**  
Coordinador de la Carrera De  
Pedagogía de la Actividad Física Y Deporte  
FMO/Felipe M.  
cc. Archivo

  
UNIVERSIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
COORDINACIÓN  
\* CULTURA FÍSICA \*

  
UNIDAD EDUCATIVA  
"9 DE MAYO"  
**RECIBIDO**  
Fecha 14/12/2022 a las 11:30  
Rece: Ramírez L.  
RECTOR

Dir. Av. Panamertoma km. 5 1/2 Vía Machala Pasaje · Telf: 2983362 - 2983365 - 2983363 - 2983364

www.utmachala.edu.ec



### **Anexo 3 Instrumentos de investigación aplicada a las unidades de investigación**

#### **ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVE DE MAYO**

**Título:** Influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental

**Dialogo preliminar:**

Estimada autoridad, como estudiantes de la Carrera de la Actividad Física y Deportes de la Universidad Técnica de Machala expresamos a usted un cordial saludo; y a la vez, nos permitimos hacerle conocer que a través de esta entrevista se pretende recabar información sobre la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental. Los datos que se recopilarán servirán para la elaboración del trabajo de investigación desde la realidad del entorno educativo.

**OBJETIVO:**

Obtener información sobre la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental mediante la recopilación de información para la elaboración de una guía de actividades educativas como propuesta de mejoramiento.

Nombre y apellidos del entrevistado:	
Asignatura que imparte:	
Título:	
Correo electrónico:	
Teléfono:	
Fecha de aplicación:	

1. ¿Aplica usted el juego recreativo como estrategias para mejorar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de la básica elemental ¿Cuáles?

---

---

---

---

---

2. ¿Cuáles son las estrategias metodológicas que aplica para la ejecución de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

---

---

---

---

---

3. ¿En las actividades de educación física que tipo de juegos recreativos suele utilizar para desarrollar las habilidades motoras gruesas?

---

---

---

---

---

4. ¿Con que frecuencia aplica juego recreativo como estrategia de aprendizaje para mejorar el desarrollo de habilidades motoras gruesas?

---

---

---

---

---

5. ¿Cuál es su experiencia para ejecutar juegos recreativos e influir en el desarrollo de habilidades motoras gruesas durante las clases de EF?

---

---

---

---

---

6. ¿Cree que son fundamentales el desarrollo integral de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

---

---

---

---

---

7. ¿Cree que el uso del juego recreativo como estrategias ayuda al desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes?

---

---

---

---

---

8. ¿Cómo influyen los tipos de juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

---

---

---

---

---

9. ¿Qué tipos de juegos recreativos aplica el docente de educación física para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

---

---

---

---

---

10. ¿Cree que los conocimientos previos adquiridos son fundamentales para la utilización de los diversos juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

---

---

---

---

---

---

11. ¿De los siguientes juegos recreativos cuáles le gustaría mejorar su conocimiento para aportar al desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes? Y ¿Por qué?

- Juegos de carreras
- Juego de transportar
- Carrera de sacos

---

---

---

---

---

---

12. ¿Considera necesario disponer de una guía didáctica que oriente a la aplicación de juegos recreativos que incidan en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes? ¿Por qué?

---

---

---

---

---

---

Gracias

Nombre de las aplicantes .....

**GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE NIVEL  
EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVE  
DE MAYO**

**Título:** Influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental

**Dialogo preliminar:**

Estimada docente, como estudiantes de la Carrera de la Actividad Física y Deportes de la Universidad Técnica de Machala expresamos a usted un cordial saludo; y a la vez, nos permitimos hacerle conocer que a través de esta ficha de observación se pretende recabar información sobre la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental. Los datos que se recopilarán servirán para la elaboración del trabajo de investigación desde la realidad del entorno educativo.

**OBJETIVO:**

Obtener información sobre la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños de la básica elemental mediante la recopilación de información para la elaboración de una guía de actividades educativas como propuesta de mejoramiento.

Asignatura que imparte:	
Título:	
Correo electrónico:	
Teléfono:	
Fecha de aplicación:	

Preguntas	Siempre	Inseguro	Con dificultad	No lo hace	Observación
En las clases de Educación física el docente aplica el juego recreativo como estrategia para influir en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de la básica elemental.					
Preguntas	Siempre	Inseguro	Con dificultad	No lo hace	Observación
Para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes el docente aplica estrategias metodológicas en la					

ejecución de los juegos recreativos.					
Preguntas	Siempre	Inseguro	Con dificultad	No lo hace	Observación
Emplea los diversos tipos de juegos recreativos como medio para desarrollar las habilidades motoras gruesas en los estudiantes.					
Preguntas	Siempre	Inseguro	Con dificultad	No lo hace	Observación
Durante la clase de educación física el docente aplica diversos tipos de juegos recreativos como estrategia de aprendizaje para influir en el desarrollo de habilidades motoras gruesas.					
Preguntas	Siempre	Inseguro	Con dificultad	No lo hace	Observación
El docente demuestra experiencia para ejecutar juegos recreativos e influir en el desarrollo de habilidades motoras gruesas durante las clases de EF.					
Preguntas	Siempre	Inseguro	Con dificultad	No lo hace	Observación
En las clases de educación física el docente desarrolla las habilidades motoras gruesas a través del juego.					
Preguntas	Siempre	Inseguro	Con dificultad	No lo hace	Observación
El docente utiliza del juego recreativo como estrategia en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes.					

Preguntas	Siempre	Inseguro	Con dificultad	No lo hace	Observación
Los juegos recreativos como: juegos de carreras, juego de transportar, carrera de sacos; les ayuda en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes					
Preguntas	Juegos tradicionales	Juegos populares	Juegos autóctonos	Juegos pre deportivos	Observación
¿Qué tipos de juegos recreativos aplica el docente para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?					
Preguntas	Siempre	Inseguro	Con dificultad	No lo hace	Observación
Durante las clases de educación física el docente manifiesta conocimientos previos, sobre la utilización de los diversos juegos recreativos como estrategia educativa para desarrollar las habilidades motoras gruesas en los estudiantes.					
Preguntas	Siempre	Inseguro	Con dificultad	No lo hace	Observación
Prioriza los juegos recreativos como: juegos de carreras, juego de transportar, carrera de sacos en el desarrollo de las actividades educativas					
Preguntas		Si	No		Observación
De acuerdo a la práctica del docente durante el desarrollo de la clase de EF, es necesario que disponga de una guía didáctica que oriente la aplicación de juegos recreativos, que incidan en el					



desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes.			
---	--	--	--

#### Anexo 4 Matriz de relación

<b>Pregunta de investigación científica</b>	<b>Resultados</b>	<b>Requerimientos</b>	<b>Conclusiones</b>	<b>Recomendaciones</b>	<b>Propuesta</b>
¿Cuáles son los juegos recreativos que influyen el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes de la básica elemental?	De acuerdo a lo manifestado por los docentes, coincidieron en emplear juegos recreativos como la quemada, salta la cuerda o la rayuela	Emplear los juegos recreativos	Los profesores de aula utilizan diversos juegos recreativos durante las actividades de educación física, ello se debe a que mediante estos se permiten desarrollar las diversas habilidades motoras	Los docentes utilicen los diversos juegos recreativos durante las actividades de educación física, como medio educativo para desarrollar las diversas habilidades motoras	Ejecutar actividades educativas empleando los juegos recreativos como la quemada, salta la cuerda o la rayuela en el desarrollo de la motricidad fina.
¿Qué estrategias metodológicas se podrían aplicar para la ejecución de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?	En base a lo manifestado por los docentes la estrategia metodológica que se debe utilizar es la lúdica a través de juego	Utilización de estrategia metodológica	Los docentes centran las actividades educativas a través del uso de estrategias lúdicas, ya que mediante éstas el niño interactúa a través de la diversión y fortalecer las habilidades motoras gruesas	Es sugerible que los docentes hagan uso de las estrategias lúdicas durante las actividades educativas ya que mediante éstas el niño interactúa a través de la diversión y fortalecer las	Diseñar actividades educativas utilizando la estrategia metodológica lúdica a través del juego

<p>¿Qué actividades de juegos recreativos se podrían utilizar para desarrollar las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?</p>	<p>Se emplean juegos recreativos como la quemada, el elástico, salta la cuerda o la rayuela como actividad educativa para desarrollar las habilidades motoras gruesas en los estudiantes</p>	<p>Utilización de los juegos recreativos como el quemada, el elástico, salta la cuerda o la rayuela</p>	<p>Entre los juegos que mayormente emplea en las actividades educativas se encuentra la quemada, salta la cuerda, la rayuela, el elástico y la topada.</p>	<p>Los educadores utilicen el juego como la quemada, salta la cuerda, la rayuela, el elástico y la topada como medio de aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>habilidades motoras gruesas.</p> <p>Planificar actividades educativas utilizando el juego como la quemada, salta la cuerda, la rayuela, el elástico y la topada para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.</p>
<p>¿Con que frecuencia se deberían utilizar los juegos recreativos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades motoras gruesas</p>	<p>El uso de los juegos recreativos debe ser empleado en todas las sesiones de clase de imparte.</p>	<p>Utilización periódica de los juegos recreativos</p>	<p>El juego debe predominar en las actividades educativas impartidas por los docentes, ya que, las actividades recreativas ayudan a potenciar las capacidades motoras de los estudiantes.</p>	<p>Los docentes deben utilizar el juego recreativo en las diversas actividades educativas, ya que, a través de estas se ayudan a potenciar las capacidades motoras de los estudiantes.</p>	<p>Programar actividades educativas emplean los juegos recreativos en todas las sesiones de clase</p>
<p>¿Qué experiencia deberían tener los docentes para utilizar los juegos recreativos</p>	<p>Los profesores entrevistados dijeron tener conocimientos básicos sobre el uso</p>	<p>Conocimiento sobre el uso de los juegos recreativos en las</p>	<p>Los docentes encargados del área de educación física son los de aula, por lo</p>	<p>A través de los entres educativos, la institución educativa hacer la contratación</p>	<p>Impartir capacitaciones a los docentes sobre el uso de juego recreativo en</p>

en el desarrollo de habilidades motoras gruesas durante las clases de EF?	del juego recreativo en las actividades educativas	actividades educativas	que no tiene la experiencia necesaria para ejecutar idóneamente actividades educativas a través del juego.	de un profesor especializado en el área de Educación Física	las actividades educativas
¿Debería ser fundamental el desarrollo integral de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?	Es fundamental el desarrollo integral de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes	Desarrollo integral de las habilidades motoras gruesas	Los docentes son conscientes de lo importante que es el desarrollo integral de la motricidad gruesa en los estudiantes.	Los docentes promuevan entre los estudiantes actividades de motricidad fina, ya que a través de esta son capaces de explorar y conocer el medio que les rodea y adaptarse idóneamente en los diferentes entornos sociales	Promover actividades educativas que potencien el desarrollo integral de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes
¿Qué juego recreativo utilizados como estrategia ayuda al desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes	El juego es una estrategia adecuada para desarrollo las capacidades motoras gruesas de los estudiantes	Utilización de juego recreativo en el desarrollo de la motricidad grueso	El uso el juego recreativo como estrategias ayuda al desarrollo de las habilidades motoras	El profesorado utilice el juego recreativo como estrategia educativa, ya que, ayuda al desarrollo de las habilidades	Crear una guía de orientación didáctica sobre el uso del juego recreativo como estrategia educativa, para desarrollo de las habilidades motoras

gruesas de los estudiantes?

¿Cuáles con las habilidades motoras que los estudiantes desarrollan a través de los juegos recreativos?

El juego de carácter recreativos tiene gran influencia en el desarrollo de las capacidades motoras gruesas del estudiante, a través del movimiento explora en medio que les rodea y se adapta a los diferentes entornos.

¿Qué tipos de juegos recreativos debería utilizar el docente de educación física para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?

De acuerdo a lo manifestado por los docentes, coincidieron en emplear juegos recreativos como la quemada, salta la cuerda o la rayuela

gruesas de los estudiantes

Profesores consideran que los juegos recreativos tienen un gran nivel de influencia en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes, ya que a través de estos potenciar la capacidad de correr, caminar, brincar, entre otras.

Los profesores de aula utilizan diversos juegos recreativos durante las actividades de educación física, ello se debe a que mediante estos se permiten desarrollar

motoras gruesas de los estudiantes

Invitar a los docentes fomentar en sus estudiantes actividades de carácter recreativo con ayuda del juego con la finalidad de potenciar las habilidades motoras gruesas de los estudiantes.

Los docentes utilicen los diversos juegos recreativos durante las actividades de educación física, como medio educativo para desarrollar las diversas habilidades motoras

gruesas de los estudiantes

Capacitar a los docentes sobre el uso de juego recreativo en las actividades educativas para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes.

Ejecutar actividades educativas empleando los juegos recreativos como la quemada, salta la cuerda o la rayuela en el desarrollo de la motricidad fina.

<p>¿Deberían los docentes tener conocimientos previos para la utilización de los diversos juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?</p>	<p>Los conocimientos que adquiere el docente durante su vida laboral es parte fundamental para el desarrollo de actividades educativas de calidad.</p>	<p>Conocimientos previos</p>	<p>las diversas habilidades motoras</p> <p>Para utilización de los diversos juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes, los conocimientos previos son parte fundamental, ya que en base a sus experiencias fomentan actividades significativas e integradoras.</p>	<p>Capacitar constantemente a los docentes en temas sobre utilización de los diversos juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes</p>	<p>Impartir capacitaciones a los docentes sobre el uso de juego recreativo en las actividades educativas</p>
<p>¿Qué tipo de juegos recreativos los docentes deberían mejorar sus conocimientos?</p>	<p>Los docentes entrevistados, presente un gran interés de mejorar los conocimientos sobre la utilización de los juegos recreativos como juegos de carreras, juego de transportar y carrera</p>	<p>Conocimientos sobre la utilización de los juegos recreativos</p>	<p>A los docentes les gustaría conocer cómo utilizar de manera idónea todos los juegos, ya que solo así poder mejorar la calidad de la educación a través de la ludificación</p>	<p>Los docentes sean capacitados sobre el tema de juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes</p>	<p>Impartir capacitaciones a los docentes sobre el uso de juego recreativo en las actividades educativas</p>

de sacos, ya que a través de estos se desarrolló de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes

¿Deberían los docentes disponer de una guía didáctica que oriente a la aplicación de juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes?	Se considera necesario la utilización de una guía didáctica que oriente a la aplicación de juegos recreativos que incidan en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los estudiantes	Utilización de una guía didáctica que oriente a la aplicación de juegos recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa	Propicio diseñar una guía didáctica que oriente a la aplicación de juegos recreativos	Impartir aprendizaje de calidad y de acorde a los requerimientos educativos	Crear una guía de orientación didáctica sobre el uso del juego recreativo como estrategia educativa, para desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes
---	--	---	---	---	--