



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año

**NEIRA RODRIGUEZ JOSSELYN DANIELA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**PALADINES JUMBO JOSELIN LISBETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

**El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de las
habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año**

**NEIRA RODRIGUEZ JOSSELYN DANIELA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**PALADINES JUMBO JOSELIN LISBETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

PROYECTOS INTEGRADORES

**El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de las
habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año**

**NEIRA RODRIGUEZ JOSSELYN DANIELA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**PALADINES JUMBO JOSELIN LISBETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

ROMERO GRANDA MARJORIE FABIOLA

**MACHALA
2023**

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN EN ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO.

por JOSSELYN DANIELA NEIRA RODRIGUEZ

Fecha de entrega: 29-sep-2023 12:39p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2180743654

Nombre del archivo: NEYRA_JOSELYN.pdf (2.04M)

Total de palabras: 17414

Total de caracteres: 94449

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN EN ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO.

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
2	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
3	scielo.sld.cu Fuente de Internet	<1 %
4	Submitted to uide Trabajo del estudiante	<1 %
5	Submitted to Instituto Superior de Formacion Docente Salomé Urenq Trabajo del estudiante	<1 %
6	sistemaeducuador.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
7	Submitted to City University of New York System Trabajo del estudiante	<1 %

8	Submitted to Instituto Madrileno de Formacion Trabajo del estudiante	<1 %
9	Submitted to Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) - Sede Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
10	Submitted to Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil Trabajo del estudiante	<1 %
11	pt.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
12	theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
13	www.tribunalconstitucional.gov.ec Fuente de Internet	<1 %
14	mpinto.ugr.es Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
16	repositoriodigital.itstena.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
17	agenda.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	fdocuments.ec Fuente de Internet	<1 %

19	www.jornada.unam.mx Fuente de Internet	<1 %
20	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Unidad Educativa Monte Tabor Nazaret Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Catolica Cardenal Raul Silva Henriquez Trabajo del estudiante	<1 %
25	erevistas.publicaciones.uah.es Fuente de Internet	<1 %
26	recyt.fecyt.es Fuente de Internet	<1 %
27	repositoriocdim.esap.edu.co Fuente de Internet	<1 %
28	wn.com Fuente de Internet	<1 %

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

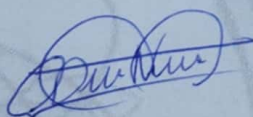
Las que suscriben, NEIRA RODRIGUEZ JOSSELYN DANIELA y PALADINES JUMBO JOSELIN LISBETH, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

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

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

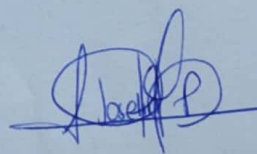
Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

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



NEIRA RODRIGUEZ JOSSELYN DANIELA

0706050721



PALADINES JUMBO JOSELIN LISBETH

0705749869

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluyen este. Me formaron con reglas y con alguna libertad, pero al final me motivaron y apoyaron constantemente para alcanzar mis anhelos con éxitos.

Josselyn Daniela Neira Rodriguez

El presente trabajo de investigación lo dedico principalmente a Dios, por darme esa fuerza vital día tras día y mantenerme siempre motivada para superar los obstáculos y resolver las inquietudes presentes en el día a día. A mis padres, hermanas y buenos amigos por su apoyo incondicional y consejos constantes fundamentales para animarme a alcanzar esta meta.

Joselin Lisbeth Paladines Jumbo

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por haberme otorgado una familia maravillosa quienes, han creído en mí, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio enseñándome a valorar todo lo que tengo, además me dió el don de ser preservante y valiente en todas las situaciones que se me presentaron para alcanzar mi meta. A la Universidad que nos abrió sus puertas para ser mejores personas y buenos profesionales, al personal docente que con el pasar de los años son nuestro ejemplo a seguir, a mis compañeros de aula que hicieron de lado nuestras diferencias y me brindaron su amistad, confianza y apoyo.

Josselyn Daniela Neira Rodriguez

Gracias a Dios, a mi familia que me motivaron y apoyaron constantemente para cumplir con esta meta, el camino no fue fácil pero hoy puedo decir que gracias al esfuerzo y los sacrificios que hice veo culminado uno de tantos proyectos que tengo en mi vida. Mis gracias son también para la profesora Nancy Lorena Aguilar quien me orientó y guio a lo largo de mi carrera y especialmente en mi trabajo de grado. A la Universidad Técnica de Machala por abrirme sus puertas y permitirme optar el título de licenciada en Pedagogía de la Actividad física y deporte.

Joselin Lisbeth Paladines Jumbo

RESUMEN

El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año.

Autores:

Josselyn Daniela Neira Rodriguez

Joselin Lisbeth Paladines Jumbo

Tutor:

Marjorie Fabiola Romero Granda

El presente trabajo de investigación se centra en analizar los juegos que aplican los docentes como estrategias en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año, para lo cual se determinó los mecanismos que ejecutan los docentes de educación física para el desarrollo de la motricidad, además se identificó los juegos que se llevan a cabo para contribuir al progreso del mismo, así como también, se estableció la experiencia de los educadores al momento de emplear el juego. La recopilación de datos se proyectó desde el enfoque cualitativo, con una metodología descriptiva, que fue logrando diagnosticar la realidad a partir de la problemática propuesta. Los métodos de mayor incidencia en esta indagación es el analítico-sintético y otros que se integraron en calidad de auxiliares, como: el comparativo y el bibliográfico, mismos que aportaron significativamente al momento de recabar la información con base a los objetivos específicos para contribuir al objetivo general, mismos que estuvieron redactados para abarcar aspectos relacionados con la revisión literaria, con la investigación de campo y finalmente para sostener la propuesta integradora, como aporte a favor de la institución educativa que facilitó el acceso para concretar la investigación.

Palabras clave: juego, motricidad, destrezas, educación física, estrategias.

ABSTRACT

The game as a methodological strategy in the development of motor skills of locomotion in upper basic students.

Authors:

Josselyn Daniela Neira Rodriguez

Joselin Lisbeth Paladines Jumbo

Tutor:

Marjorie Fabiola Romero Granda

The present research work focuses on analyzing the games that teachers apply as strategies in the development of motor skills of locomotion in middle school students of the Juan Montalvo school, for which the strategies that apply to physical education teachers to the development of motor skills, in addition, the games that apply to contribute to its progress were identified, as well as the experience of the educator at the time of using the game. The data collection was projected from the qualitative approach, with a descriptive methodology, which was managing to diagnose the reality from the proposed problem. The methods with the highest incidence in this investigation are the analytical-synthetic and others that were integrated as auxiliaries, such as: the comparative and the bibliographic, which contributed significantly when collecting the information based on the specific objectives to contribute to the study. general objective, which were written to cover aspects related to literary review, field research and finally to support the integrative proposal, as a contribution in favor of the educational institution that facilitated access to carry out the research.

Keywords: game, motor, dexterity, physical education, strategies.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
ÍNDICE DE TABLAS	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I	15
EL PROBLEMA	15
1.1 Antecedentes de la investigación	15
1.2 Situación conflicto	17
1.3 Causas y consecuencias	17
1.4 Delimitación del problema	17
1.5 Planteamiento del problema	18
1.6 Formulación del problema	18
1.7 Objetivos	19
1.7.1 Objetivo general	19
1.7.2 Objetivos específicos	19
CAPÍTULO II	20
MARCO REFERENCIAL	20
2.1 Marco legal	20
2.1.1 Constitución de la República	20
2.1.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural	20
2.1.3 Ley del Deporte, Educación Física y Recreación	20
2.2 Marco teórico	21
2.3 Marco conceptual	22
2.3.1 El juego	22
2.3.2 Beneficios de los juegos	23
2.3.3 Tipos de juegos	24

2.3.4 Estrategias en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de locomoción.....	25
2.3.5. Clasificación de las habilidades motrices básicas	26
CAPÍTULO III.....	29
DIAGNÓSTICO DEL OBJETIVO DE ESTUDIO	29
3.1 Enfoques Diagnósticos.....	29
3.1.1. Tipo de investigación.....	29
3.1.2. Diseño de la investigación	30
3.1.2.1. Población y muestra	30
3.1.2.2. Métodos de investigación.....	30
3.1.2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
3.1.2.4. Validación de los instrumentos de investigación	31
CAPÍTULO IV.	46
PROPUESTA INTEGRADORA	46
4.1 Descripción de la propuesta	46
4.1.1. Componentes estructurales.....	46
CAPÍTULO V.	75
VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	75
5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....	75
5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta .	75
5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.....	75
5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta ...	75
CAPÍTULO VI	77
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	77
6.1 Conclusiones	77
6.2 Recomendaciones	77
6.3 Limitaciones y prospectiva	78
6.3.1 Limitaciones.....	78
6.3.2 prospectiva	78
Referencias Bibliográficas	79

ANEXOS	83
Referencias.....	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores.....	32
Tabla 2 Fortalezas y debilidades	43
Tabla 3 Requerimientos a partir de las debilidades y causas consideradas en la investigación de campo.....	44
Tabla 4 Indicadores de evaluación a partir de las actividades	73

INTRODUCCIÓN

En las instituciones educativas necesitan optimizar las estrategias metodológicas que utilizan los docentes para aplicar las actividades lúdicas y poder favorecer el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en los estudiantes.

En este marco es importante investigar el tema, debido a que aportan significativamente en la labor docente y en consecuencia a los estudiantes. Al respecto, Villacís Vera (2019), menciona que el juego como estrategia metodológica representa una excelente herramienta para ayudar a la integración de todo el colectivo. Es decir que los juegos mejoran la autonomía, favorece la formación de valores y mejoran la salud, además el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción juega un papel importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; puesto que son temas de relevancia que benefician a la institución educativa donde se realizó el estudio, debido a que se centró en los estudiantes de décimo año, quienes necesitan desarrollar y mejorar su motricidad.

Este proyecto se desarrolló con el propósito de analizar los juegos que aplica el docente como estrategia para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción y está dirigido al profesor de educación física y sus estudiantes porque es necesario que el docente mejore sus competencias en relación al tema que se situó en los décimos años.

El problema se centró en la deficiencia de la motricidad de los estudiantes del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar y la estrategia que se utilizó para reducir la problemática fue una propuesta de intervención que consistió en capacitar al docente respecto al tema para mejorar sus conocimientos, como a su vez orientar durante el proceso de investigación de modo que podamos impulsar y motivar el trabajo con nuevas estrategias metodológicas para obtener un aprendizaje significativo, esto con el propósito de ayudar al docente en su práctica; y también, a los estudiantes con la inseguridad emocional que presentan, de tal manera que se reduzca la misma, y poder desarrollar ejercicios y/o actividades lúdicas que les beneficien a fortalecer la capacidad socio afectiva y las habilidades motrices de locomoción.

El desarrollo de este trabajo responde a las experiencias recopiladas a través de las prácticas preprofesionales y la revisión literaria de temas relacionados a los objetos

de estudio de esta investigación, cuyo análisis crítico y de gran interés permitieron avanzar con la indagación teórica y trabajo de campo, logrando finalmente plantear una propuesta de orientación dirigida al docente.

En cuanto a los antecedentes referenciales se consideró una investigación de carácter internacional, que refleja a Bernate (2021), cuándo manifiesta que el juego actúa como una herramienta motivadora tanto para el desarrollo motriz como cognitivo en los estudiantes; así mismo, se incluyó un trabajo regional localizado en Bogotá, donde Martínez (2021), hace hincapié sobre la intervención de actividades lúdicas que incorpora habilidades motoras las cuales fortalecen las habilidades motrices y facilitan el desarrollo social y cognitivo de los mismos, como también, se tomó en cuenta un trabajo desarrollado a nivel nacional de Andrade Carrión (2020), quien concluye que en la infancia, el juego es más importante, ya que los niños experimentan, exploran, aprenden y socializan durante estas etapas.

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

El primer capítulo expresa el problema con sus antecedentes de la investigación, con la situación conflicto, las causas y consecuencias del problema, planteamiento del problema, la formulación del problema y finalmente los objetivos tanto general como específicos. Así mismo el segundo capítulo, se dirigió al desarrollo del marco referencial que incluye el marco legal donde se revisó la constitución de la república, la ley orgánica de educación intercultural y la ley del deporte; así mismo se incluyó el marco teórico donde se describe cada una de las variables con sus dimensiones e indicadores, material bibliográfico que fundamenta el trabajo de campo.

Por otra parte, el capítulo tres hace referencia al diagnóstico de objeto de estudio partiendo desde los enfoques diagnósticos con el tipo de investigación, el diseño de investigación, población y muestra, métodos de investigación, las técnicas de instrumentos de recolección de datos, la validación de los instrumentos de investigación, la descripción de los procesos diagnósticos y la recopilación de la información, así mismo se incluye el análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos con la encuesta a los estudiantes, además incluye las fortalezas y debilidades encontradas en este trabajo diagnóstico agregándole más una matriz de

requerimiento con sus debilidades y causas de donde se seleccionó el requerimiento de intervención con la justificación.

Con respecto al capítulo cuatro enuncia la propuesta integradora, empezando por la descripción de la propuesta y los componentes estructurales mismos que son esenciales para presentar de manera coherente y completa la investigación realizada y los resultados obtenidos. En cuanto al capítulo cinco presenta la valoración de la factibilidad iniciando con el análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta, Análisis de la dimensión económica, Análisis de la dimensión social, Análisis de la dimensión ambiental pues estos nos ayudan a tomar decisiones sobre la viabilidad del proyecto para llevar a cabo el estudio de manera efectiva.

Finalmente, el capítulo seis hace referencia a las conclusiones mismas que proporcionan un cierre coherente a la investigación, resumiendo las principales ideas y resultados que surgieron a lo largo de todo el proceso y resultados previamente presentados, las recomendaciones que proporcionan orientación y sugerencias prácticas, así mismo las limitaciones que son cruciales para comprender la validez y alcance de los resultados obtenidos y la prospectiva misma que contribuye a una comprensión más completa y a una proyección más precisa del impacto duradero de este trabajo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la investigación

El juego se lo puede utilizar como estrategia para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción de los estudiantes de décimo desde la asignatura de educación física, sobre este tema Pol-Rondón et al. (2021), expresan que la habilidad motora es toda actividad muscular de gran importancia para llevar a cabo un gesto deseado con precisión, eficiencia temporal y un gasto de energía mínimo. También implica la capacidad de interactuar con el entorno a través del desplazamiento, involucrando movimientos globales del cuerpo (práctica global). Dentro de esta categoría, la habilidad de destreza se refiere a la forma en que nos relacionamos con el entorno mediante movimientos de coordinación fina al manipular objetos (práctica final).

A nivel internacional se ubicó la publicación de Bernate (2021), sobre la Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad, que tuvo como objetivo verificar una revisión documental-sistemática donde se evidencie la vinculación del juego al desarrollo de la psicomotricidad, alcanzando como resultados que la mayor parte de estudios realizados son en la etapa inicial de la educación, siendo el juego un factor que se constituye como herramienta necesaria e imprescindible para el desarrollo de la psicomotricidad infantil, en conclusión se identifica al juego como un elemento primordial en el progreso de las habilidades motrices y en el crecimiento biológico y psicológico de los niños, además de aportar en el quehacer pedagógico de los docentes y darle el valor necesario a los aprendizajes lúdicos y corporales de manera mancomunada. Al respecto, el juego es una herramienta necesaria para el desarrollo de la motricidad, además de actuar como una estrategia motivadora tanto para el desarrollo motriz como cognitivo en los estudiantes.

Desde el ámbito regional se ubicó la publicación de Martínez (2021) sobre la estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en estudiantes del grado preescolar, que tuvo como objetivo diseñar e implementar estrategias lúdicas que permitan fortalecer la motricidad, alcanzando como resultados una propuesta de intervención que contiene actividades lúdicas que se realizarán de manera individual

o grupal y que están distribuidas por semanas, con el uso de actividades agradables que motiven a la creatividad, la movilidad que favorezcan la coordinación, equilibrio, elasticidad, desarrollo motriz fino, en conclusión se espera con la implementación de la propuesta reforzar las habilidades motrices que favorezcan los aspectos social, emocional y cognitivo. Al respecto, la aplicación de nuevas estrategias lúdicas motivó a los estudiantes a ser participativos, activos durante la clase, por ende, aprenderán y desarrollarán día a día su motricidad tanto fina como gruesa.

Desde el ámbito regional en México se situó la publicación de Caiza López et al. (2022) sobre el desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria, que tuvo como objetivo aplicar una metodología para mejorar las habilidades motrices básicas de locomoción en estudiantes, alcanzando como resultado que las clases de educación física planteadas por medio de diferentes estrategias metodológicas incentivan el deporte y la ejercitación, en conclusión los estudiantes perfeccionan dichas habilidades motrices de locomoción, demostrando mejoras porcentuales significativas en el nivel de desarrollo. Al respecto, se ha mantenido la preocupación por el sedentarismo y enfermedades metabólicas en niños, niñas y jóvenes; asumiendo que esto es efecto de la falta de actividades lúdicas, recreativas, físicas y/o deportivas y el inadecuado desarrollo de las habilidades motrices.

A nivel nacional se ubicó la publicación de Andrade Carrión (2020) sobre el juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial, tuvo como objetivo incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo, alcanzando como resultados que el aprendizaje se lo realiza de mejor manera en ambientes lúdicos desde edades muy tempranas, en conclusión dentro de las edades infantiles lo primordial es el juego, pues en estas etapas los niños experimentan investigan conocen socializan. Al respecto, el juego debe ser considerado parte importante para ser implementado en las instituciones educativas, desde la asignatura de Educación Física y mejorar las habilidades motrices con los estudiantes.

A nivel nacional se ubicó la publicación de Granda Gutiérrez & Ordoñez Arevalo (2021) sobre el desarrollo de las habilidades motrices básicas, que tuvo como objetivo conocer los fundamentos teóricos de las habilidades motrices básicas para su

desarrollo en los niños, alcanzando como resultado que el problema central es la dificultad de coordinación y movimiento al realizar acciones con el cuerpo, situación que impide a los infantes desenvolverse en actividades escolares o cotidianas, en conclusión si aplicamos la guía didáctica mediante el juego los educandos obtendrán un desarrollo integral y garantizado sin dificultad alguna. En relación a esto, las habilidades motrices básicas son acciones que surgen por medio del movimiento del cuerpo y se clasifican por manipulación tales como: lanzar, atrapar, golpear, y locomotrices como: caminar, correr y saltar.

1.2 Situación conflicto

El problema de esta investigación surge de varias inquietudes que se presentaron durante el ejercicio de las prácticas pre profesionales, identificando como problemática la escasa aplicación de juegos para el desarrollo motriz. En caso de mantenerse el problema mencionado, podría ocasionar dificultad en el desarrollo de habilidades motoras, impedimento en la ejecución de ejercicios físicos e ineficiente desarrollo de patrones de movimiento de los estudiantes del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar.

1.3 Causas y consecuencias

Con base en la situación conflicto establecida en el apartado anterior, se define el problema central, que corresponde a la escasa aplicación de juegos para el desarrollo motriz, cuyas causas son insuficiente conocimiento en aplicación de juegos, desinterés del docente en mejorar la motricidad de los estudiantes, escaso apoyo y orientación del mismo, por consiguiente, los efectos se centran en las dificultades del desarrollo de las habilidades motoras, impedimentos en la ejecución de ejercicios físicos e ineficiente desarrollo de patrones de movimiento de los estudiantes del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar.

1.4 Delimitación del problema

Una escasa aplicación de juegos para el desarrollo motriz se localiza en la ciudad de Machala, en el Colegio de Bachillerato Simón Bolívar en décimos años, durante el desarrollo de las clases de educación física, misma que está a cargo el docente de educación física, quien asumen la responsabilidad del desarrollo de la asignatura. Esta investigación es realizada en el período lectivo 2023-2024, está dirigida al docente y a los estudiantes.

1.5 Planteamiento del problema

De acuerdo a los antecedentes de la investigación considerados en este trabajo y en relación con los juegos y el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción, existe concordancia en cuanto a lo que expresa Bernate (2021) cuando manifiesta que el juego es considerado un elemento esencial para el desarrollo de la motricidad y el crecimiento físico y psíquico de los niños, ayudando además a los docentes en su labor pedagógico, aportando el valor necesario para el juego y el aprendizaje físico. Al respecto, el juego actúa como una herramienta motivadora tanto para el desarrollo motriz como cognitivo en los estudiantes, así mismo el aporte de Martínez (2021) quien también hace hincapié sobre la intervención de actividades lúdicas que incorpora habilidades motoras finas y gruesas para que fortalezcan las habilidades motrices, facilitando el desarrollo social, emocional y cognitivo; de la misma forma Andrade (2020), concluye que en la infancia, el juego es más importante, ya que los niños experimentan, exploran, aprenden y socializan durante estas etapas. En este sentido, los juegos deben ser considerados como parte fundamental en las instituciones educativas, desde la asignatura de educación física para el progreso de la motricidad en los estudiantes.

1.6 Formulación del problema

El problema planteado tiene importancia porque se trata de la labor docente en el área de Educación Física, quien asume la responsabilidad de emplear el juego como una estrategia; siendo de relevancia porque a través de este aporta en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción.

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

Pregunta general

¿Qué juegos aplica el docente como estrategias en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar?

Preguntas específicas

1 ¿Qué juegos como estrategias se aplican para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año?

2 ¿Qué juegos aplica el docente para contribuir en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año?

3 ¿Cuál es la experiencia del docente en la aplicación de juegos como estrategias en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año?

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Analizar los juegos que aplica el docente como estrategias en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar.

1.7.2 Objetivos específicos

1. Determinar los juegos como estrategias que se aplican en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año.
2. Identificar los juegos que aplica el docente para contribuir en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año.
3. Describir la experiencia del docente en la aplicación de juegos como estrategias en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco legal

2.1.1 Constitución de la República

Resaltamos la fundamentación legal del tema en estudio, se consideró la Constitución de la República en su art. 24 expresa que las personas tienen derecho a la recreación y al tiempo libre; asimismo, el art. 39.- manifiesta que el Estado garantizará los derechos de las jóvenes y los jóvenes, y promoverá su efectivo ejercicio que aseguren y mantengan de modo permanente su participación e inclusión en los espacios del poder público, además garantizará la recreación y tiempo libre; además, el art. 381 expone que Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas. (Asamblea Constituyente, 2008)

2.1.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural

Según la Ley Orgánica de Ecuador Intercultural (2021), en su Art. 42. Menciona que el nivel de educación general básica. La educación general básica desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes, a la conclusión de la educación inicial, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato. La educación general básica está compuesta por diez años de atención obligatoria en los que se refuerzan, amplían y profundizan las capacidades y competencias adquiridas en la etapa anterior, y se introducen las disciplinas básicas garantizando su diversidad cultural y lingüística.

2.1.3 Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

Enfatizando la fundamentación legal del tema en estudio, se consideró la ley del Deporte en su art. 3 de la práctica del deporte, educación física y recreación, expresa que la práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado, así mismo en su art. 7 de las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades, menciona que el Estado garantizará los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, a mantener,

desarrollar y fortalecer libremente su identidad en el ámbito deportivo, recreativo y de sus prácticas deportivas ancestrales, además el art. 11 de la práctica del deporte, educación física y recreación, expone 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. Finalmente, el art. 89.- De la recreación, manifiesta que la recreación comprenderá todas las actividades físicas lúdicas que empleen al tiempo libre de una manera planificada, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de una mejor salud y calidad de vida. Estas actividades incluyen las organizadas y ejecutadas por el deporte barrial y parroquial, urbano y rural. (Ley del deporte, educación física y recreación, 2010)

2.2 Marco teórico

Este apartado consiste en presentar a varios teóricos con el propósito de enriquecer y fortalecer el presente trabajo de investigación con sus teorías, las cuales tienen significativa relación con la temática:

Jean Piaget (1956, como se citó en Arias Acosta et al., 2021) psicólogo suizo que fue el creador de la “Teoría de la interpretación del juego”, dicha teoría trata que a través del juego el niño y la niña se benefician en cuanto al desarrollo de estructuras mentales, donde la acción y la resolución de problemas se centran significativamente en el aprendizaje. Piaget dividió la teoría en cuatro fases: la etapa sensomotriz, preoperativa, operativa y del pensamiento operativo formal; además, hizo énfasis en la inteligencia del infante ya que a medida que va creciendo, ésta adopta formas diferentes. Esta teoría fundamenta este trabajo debido a que mediante el juego los estudiantes adquieren nuevos conocimientos, como también desarrollan distintas habilidades motrices.

Vygotsky (como se citó en García Torres y Mosquera Agualimpia, 2021), fue psicólogo ruso y creador de la Teoría Sociocultural, misma que se encuentra relacionada con la presente temática, debido a que se centra en la manera de cómo aprende cada persona mediante la interacción con otros individuos; es decir, que a través del juego, las personas adquieren nuevas habilidades cognoscitivas y para que sea desarrollado de la mejor manera se debe tener en cuenta la relación con el ambiente, los procesos de familiarización y adaptación al medio que lo rodea.

María Montessori como se citó en Ponce Mora, (2019) fue pedagoga, médico, psiquiatra, filósofa y creadora del “método de la pedagogía científica”, mismo que fundamenta el tema de estudio, debido a que trata sobre el juego con visión educativa, la manipulación y el respeto a los ritmos del niño; ella planteó que antes de la manipulación simbólica se debe realizar la manipulación física de los objetos que contribuye significativamente en el desarrollo de las destrezas motoras. Por ello, el docente en las clases de educación física debe emplear materiales innovadores que llamen la atención de los estudiantes para que su desarrollo tanto cognitivo como motriz sea integral.

La teoría Waldorf fortalece la presente indagación debido a que el juego y otras actividades que hacen uso de las habilidades motoras de un niño deben utilizarse para respetar y apoyar el crecimiento físico, intelectual, espiritual del niño, de tal manera que su educación sea de calidad. Así mismo, se basa en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina; para ello, se debe considerar que los estudiantes prefieren trabajar en movimiento, comunicarse, aprender en grupo; además los objetivos se centran en estimular los sentidos. (MARTÍNEZ ROSAS, 2020)

2.3 Marco conceptual

2.3.1 El juego

Pérez Hernández & Simoni Rosas señala que (2019) el juego motor hace referencia a cualquier tipo de juego estructurado que implica movimientos intencionales con el propósito de promover o estimular los patrones fundamentales de movimiento, así como las habilidades motrices básicas, específicas y las destrezas motoras, mediante desafíos tanto individuales como grupales.

Manrique Chávez (2021), expone que:

El juego es un componente primordial en la formación integral de los niños, ya que permite el desarrollo de éstos, tanto a nivel cognitivo, así como en su faceta social y personal. Por medio del juego, los niños se expresan con mayor libertad, desarrollan su imaginación, pueden crear su autonomía y su identidad. De igual forma, por medio del juego los niños pueden mejorar la convivencia con otros niños, como también pueden desarrollar sus capacidades motoras. (pág. 4939)

De acuerdo a lo antes expresado, es importante que los docentes comprendan el objetivo de las actividades lúdicas, utilizando el juego como una estrategia para lograr un aprendizaje significativo, creando entornos armoniosos y divertidos para el desarrollo motriz e integral de los estudiantes.

Según Boza Mendoza y Charchabal Pérez, (2022) el juego se caracteriza por tener una finalidad inherente y por ser una vía para liberar tensiones y conflictos, ya que evita problemas o los soluciona de manera directa. A través del juego, los individuos exploran su cuerpo y sus sentidos, descubriendo nuevas sensaciones y coordinando los movimientos de manera dinámica y holística. Las actividades lúdicas, cuando se aplican a través del juego, desempeñan diversas funciones que contribuyen a mejorar la coordinación y el equilibrio en los movimientos. Los gestos se realizan con elegancia y menos rigidez, lo cual permite que la enseñanza de actividades en las clases de Educación Física sea más efectiva y atractiva. Esto estimula el interés y la motivación de los participantes, facilitando un aprendizaje rápido y divertido, al mismo tiempo crea un ambiente cómodo donde los estudiantes pueden expresarse libremente.

2.3.2 Beneficios de los juegos

La aplicación de los juegos es una herramienta prioritaria para los docentes de educación física, ya que estos contribuyen en gran medida al desarrollo físico y motriz del niño permitiendo que los niños se diviertan y aprendan jugando. Muñoz-Arroyave et al., (2020) afirma que:

El profesor de educación física debería saber que a través del juego motor se puede potenciar el desarrollo de las competencias motrices y socio-emocionales. Para ello, es necesario conocer los efectos que causan en los participantes las tareas motrices propuestas según su lógica interna, ya que las emociones positivas están condicionadas por factores como el tipo de juego realizado y la presencia o ausencia de competición. Esta aportación brinda una herramienta al profesor de educación física en la selección los contenidos a desarrollar (e.g. juegos sin competición) cuando el objetivo de la sesión este orientado a generar experiencias afectivas positivas. (pág. 171)

Por esta razón la aplicación del juego motor es una excelente herramienta pedagógica para trabajar, ya que principalmente genera emociones positivas, y carece de un

carácter excluyente permitiendo que los niños logren desarrollar sus actitudes y aptitudes físicas, inteligencia emocional, imaginación, habilidades sociales y al mismo tiempo que desarrollan las capacidades antes mencionadas, disfrutan, se entretienen y aprenden.

Desde el punto de vista de Alberto Laíño et al., (2019) se podría decir que esta actividad estimula el interés y promueve la incorporación natural del ejercicio físico en la rutina. Además, impulsa el desarrollo del conocimiento y motiva a los niños a esforzarse para superar desafíos y obstáculos, estableciendo conexiones sólidas con sus compañeros y participando activamente en el grupo, al mismo tiempo que les enseña a aceptar su nivel de habilidad y reconocer sus propias limitaciones.

2.3.3 Tipos de juegos

De acuerdo con Cedeño Zambrano y Calle García, (2020) los juegos, ya sean individuales o en grupo, desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades y aptitudes de los niños y adolescentes. Durante mucho tiempo, se ha defendido la idea de “aprender a través del juego” para ilustrar cómo las actividades lúdicas impulsan el desarrollo cognitivo y significativo en los estudiantes. En realidad, las actividades recreativas combinadas con la educación reducen la rigidez del aprendizaje tradicional, lo que hace que los estudiantes estén más dispuestos a adquirir nuevos conocimientos. Por esta razón, la mayoría de los educadores en todos los niveles educativos muestran un alto grado de aceptación hacia la implementación en sus clases.

Desde el punto de vista de Falcettoni, (2020) nos manifiesta que existen varios aspectos relacionados con los tipos de juegos enfocándonos en el competitivo, se centra en el desempeño y la superación de unos sobre otros, mientras que el enfoque participativo se orienta hacia la conexión entre individuos y la simple diversión de jugar sin necesidad de competir.

Existen diversos tipos de juegos, entre los más destacados se presentan los siguientes:

Juego cooperativo: Este se presenta como la herramienta principal, con la intención de que los grupos puedan abordar y resolver los desafíos planteados en él. El nivel

de dificultad que el profesor establezca en el juego será un factor crucial para determinar su efectividad. Además, se promueven momentos de reflexión después de completar las actividades, con el propósito de fortalecer aún más las conductas cooperativas que los estudiantes han demostrado y corregir aquellas que no lo son (Martínez Benito & Sánchez Sánchez, 2020).

Juego competitivo: Brindan a los estudiantes la oportunidad de familiarizarse con ciertas reglas oficiales de los deportes incluidos en el programa. Además, estos juegos fomentan la adquisición de habilidades fundamentales que sientan las bases para el desarrollo de las habilidades motrices (Vera Orihuela, Carmentate Figueredo, & Toledo Sánchez, 2019).

Juego individual: Se basa en la participación de una sola persona, en la cual compiten con otros individuos sin depender de la colaboración de un equipo, pues estos son importantes ya que benefician al desarrollo de las habilidades motrices del estudiante.

2.3.4 Estrategias en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de locomoción

Es la capacidad que se desarrolla a través del proceso de aprendizaje, permitiendo a una persona superar obstáculos cuando adquiere habilidades más avanzadas. Las habilidades motrices básicas desempeñan un papel fundamental en nuestra capacidad para interactuar, jugar, relacionarnos y, en última instancia, vivir. Una de las primeras habilidades motrices que se adquieren en la infancia es el gateo y el equilibrio necesario para caminar. Con el tiempo, a medida que crecemos, experimentamos diversos movimientos en diferentes direcciones, lo que contribuye a perfeccionar nuestra habilidad para correr (Patajalo-Guambo, Vargas-Cuenca, Ávila-Mediavilla, & Bayas-Machado, 2020).

Por lo tanto al utilizar las estrategias pedagógicas lúdicas en el fomento de la psicomotricidad, se impulsa la participación activa de los niños, basándose en su interés y motivación hacia actividades que generen experiencias de aprendizaje. Estas actividades están diseñadas para reforzar habilidades y destrezas apropiadas para la edad del niño, contribuyendo así a un desarrollo integral adecuado que prioriza el bienestar del mismo, su familia y su entorno cercano (Hidalgo-Manzano & Mora-

Rosales, 2022).

Como afirma Roa González et al., (2019) la etapa preescolar es un momento crucial en la formación de un individuo, ya que durante este período se establecen los conocimientos esenciales para el desarrollo de la personalidad de los niños y en la etapa de la educación general básica se las van perfeccionando. Además, el desarrollo físico en esta fase crea las condiciones necesarias para que los niños sean independientes y puedan asimilar nuevas experiencias sociales a través de la educación. Así mismo se producen cambios significativos en el desarrollo motor, pues aprenden y ejecutan una serie de movimientos cotidianos como caminar, correr, saltar, escalar, trepar y gatear. A estos movimientos comunes en la vida diaria se les llama habilidades motrices básicas.

Las habilidades motoras fundamentales engloban una serie de movimiento esenciales y acciones físicas necesarias a lo largo de toda la vida. El desarrollo adecuado de estas habilidades contribuyen significativamente a un mejor rendimiento en las actividades cotidianas. Un profesional de Educación Física es la persona idónea para guiar y promover su desarrollo, aunque docentes de otras disciplinas que supervisen las clases de Educación Física pueden utiplizar esta guía como recurso pedagógico para mejorar su enseñanza (Peñafiel Rea & Aldas Arcos, 2023).

El objetivo de este es presentar la propuesta de utilizar la ludomotricidad en las clases de educación física de décimo año. Esta propuesta tiene como finalidad promover el Desarrollo de las Habilidades Básicas Locomotrices y la competencia motriz como parte fundamental de la formación integral de los estudiantes, al mismo tiempo que fomenta la alfabetización motriz en ellos. Para lograr esto, se empleará la ludomotricidad como herramienta principal, haciendo hincapié en el aprendizaje a través del juego, el enfoque dinámico e integrado de la motricidad, y un enfoque lúdico para mejorar habilidades específicas de locomoción, como caminar, correr y saltar, así como sus posibles combinaciones (Pérez Hernández H. J., Simoni Rosas, Fuentes-Rubio, & Castillo-Paredes, 2022, pág. 1142).

2.3.5. Clasificación de las habilidades motrices básicas

Desde el punto de vista de (López Abella & Juanes Giraud, 2019) las habilidades representan el núcleo de la ejecución, siendo un punto fundamental en el sistema

educativo, y se apoyan en el conocimiento teórico y práctico que el individuo ha adquirido.

Locomoción.

Los movimientos básicos naturales de la locomoción humana, como caminar y correr, reflejan una serie de factores que impactan en la calidad de vida relacionada con la salud. Estos factores incluyen la condición física, el funcionamiento físico, la prevención del sobrepeso y la obesidad, la salud del sistema musculo esquelético, la independencia personal y diversos aspectos biomédicos y psicosociales. A medida que un niño desarrolla sus habilidades motoras, la locomoción evoluciona desde movimientos naturales como reptar, gatear, caminar y correr, hacia movimientos más específicos o aprendidos, como desplazarse utilizando diferentes partes del cuerpo, con la ayuda de compañeros, utilizando dispositivos y realizando saltos, lo que conduce a un alto nivel de habilidad en términos de desplazamiento (Ruiz, González Jurado, Calvo Lluch , & Garduño, 2023).

Marcha.

En primer lugar, este movimiento es generado por el cuerpo, lo cual permite desplazarnos de un lugar a otro, de la misma manera es fundamental centrarnos en la etapa inicial de crecimiento del individuo, dado que por medio de esta habilidad logrará desarrollar un buen desplazamiento con el transcurso del tiempo (Salinas Villamarin, 2019).

Correr.

De acuerdo con Melián et al., (2021) esta actividad le ayuda a los niños a fortalecer sus habilidades para correr y a la vez desarrolla diversas capacidades físicas y coordinativas, como velocidad, resistencia y coordinación. La manera correcta de elaborarla es apoyarse en los metatarsos, elevación de rodillas, movimiento alternado de brazos y piernas, inclinación del tronco acompañado de la coordinación.

Saltar.

Además, Melián et al., (2021) consideran que, para su ejecución en saltos con ambos pies como alternados, para poder realizarlos de una excelente manera se debe

mantener la vista y los brazos hacia delante, equilibrio de los brazos durante el salto, inclinación leve del tronco, aterrizar en metatarso y flexionar las rodillas al caer. (Melián, Suárez Calderón, & Naranjo Lobaina, 2021, pág. 61)

No Locomoción.

Estas habilidades no requieren de movimientos o desplazamientos, es decir solo se centra en la capacidad que tiene el individuo para controlar su cuerpo en posición estática logrando ejecutar actividades como: balancearse, inclinarse, girar, empujar estirarse, entre otras.

CAPÍTULO III

DIAGNÓSTICO DEL OBJETIVO DE ESTUDIO

3.1 Enfoques Diagnósticos

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se utilizó en este trabajo es descriptivo, porque permite describir cada uno de los objetos de estudios con sus dimensiones e indicadores, a partir de los fenómenos, sucesos y hechos suscitados por los informantes de la población en estudio que se determinan mediante la investigación bibliográfica y de campo.

Sobre este tema, la investigación descriptiva se basa en describir principalmente sus componentes enfocados hacia la realidad, así mismo debe ser verídica y precisa. Guevara Alban et al., (2020) nos manifiesta que existen metodologías para llevar a cabo la investigación descriptiva, en este caso sería:

- Método de observación: se considera el más eficiente para llevar a cabo la investigación descriptiva, ya que utiliza tanto la observación cuantitativa como la observación cualitativa.
- Observación cualitativa: En este enfoque el investigador se limita a medir características de estos elementos bajo estudio. El investigador observa los sujetos de estudios desde la distancia, mientras se encuentran en un entorno cómodo.

En cuanto al enfoque de esta investigación es de carácter cualitativo porque se aplicará encuestas a estudiantes y observación al docente sobre el juego como estrategia metodológica en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción.

Por lo tanto, se puede afirmar que la investigación cualitativa se enfoca en examinar las cualidades, características y aspectos significativos de los fenómenos. Esto le permite al investigador reconstruir la realidad que ha observado y detectado utilizando diversas técnicas de recopilación de datos que forman parte de la propia investigación. Es esencial que este proceso sea lo más imparcial posible para garantizar que la información resultante sea la más precisa y confiable posible (Salazar Escorcía, 2020).

La presente investigación es de tipo de campo porque es directa, pues se apoya en información que proviene del sector a ser observado siendo necesario acudir al centro educativo a las clases de cultura física para la observación respectiva de fuente, así como la aplicación de los instrumentos necesarios respectivamente.

¿Pero por qué investigación de campo?

Por el hecho de que es una investigación directa, versátil, metódica y reflexiva en análisis de los patrones de comportamientos de los actores en el ámbito educativo. Examinan como se transmiten los conocimientos y se adquieren las habilidades en su contexto natural, incluyendo los métodos de enseñanza-aprendizaje y la vida académica, dentro de la estructura social en la que se desarrollan. El maestro investigador cualitativo desempeña un papel activo como miembro de la comunidad educativa, interactuando con los sujetos de estudio (los agentes educativos), comprendiendo sus perspectivas para analizar, interpretar, evaluar y mejorar de manera continua el sistema educativo, basándose en las evidencias pedagógicas disponibles (Cerrón Rojas, 2019).

3.1.2. Diseño de la investigación

3.1.2.1. Población y muestra

La población a intervenir son los Décimos Años de Educación General Básica del Colegio Simón Bolívar de Puerto Bolívar que consta de 5 paralelos y cada paralelo de un promedio de 30 estudiantes, en todo el Colegio existe una población de tres mil quinientos estudiantes y la muestra a intervenir está focalizada en los Décimos años siendo una población no aleatoria de 164 estudiantes.

3.1.2.2. Métodos de investigación

La presente es una investigación de campo por cuanto los datos a levantar son en la institución que se va a intervenir que en este caso es el Colegio de Bachillerato Simón Bolívar, focalizado en los décimos años y con la apertura del docente para poder levantar los datos con los 5 paralelos, teniendo en cuenta a Sandoval, (2022) nos dice que el trabajo de campo implica establecer una conexión directa con los actores sociales. En este enfoque, se enfatiza la importancia de poner a los sujetos sociales por encima de los objetos de investigación.

Para ello las investigadoras visitarán la institución educativa para poder recabar información con los instrumentos correspondientes en la hora de educación física de los décimos años paralelos A, B, C, D y E.

3.1.2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos a emplear son:

- Técnica de encuesta e instrumento de banco de preguntas: Se aplicará la encuesta a las y los estudiantes de los 5 paralelos de décimo año del colegio a intervenir con una nomenclatura de preguntas abiertas y cerradas enmarcadas en los objetivos de la investigación y en el marco referencial a fin de contrastarlos con el capítulo 2 de la presente investigación y como insumo de la propuesta del capítulo 4.

El banco de preguntas está estrechamente relacionadas a los temas de investigación y serán al menos de 10 distribuidas de la siguiente manera:

- 2 preguntas del objetivo 1
 - 2 preguntas del objetivo 2
 - 3 preguntas del objetivo 3
 - 3 preguntas relacionadas al marco referencial
-
- Técnica de observación directa e instrumento de guía de observación: La observación directa será aplicada por las investigadoras a fin de contrastar la información de la encuesta y serán abiertas para un análisis cualitativo a fin de indagar sobre los siguientes temas:
 - El Juego como estrategia metodológica
 - Habilidades motrices de locomoción

3.1.2.4. Validación de los instrumentos de investigación

Los instrumentos serán validados con el docente de educación física a fin de que se enmarquen tanto a su planificación como a la intención del equipo investigador para un pleno conocimiento del docente del tema que se está investigando.

Así mismo está sujeto a observaciones del tutor para que cumpla con los requerimientos técnicos investigativos.

3.2. Descripción del proceso diagnóstico

- En primera instancia se elaborarán los instrumentos de recolección de datos en referencia a los objetivos, marco referencial y proyección de la propuesta para que sean revisados por parte del tutor de la presente investigación.
- En segunda instancia se canalizará los instrumentos al docente para articular con su planificación metodológica y se agendará la fecha para la aplicación de los instrumentos y poderlos aplicar en el horario correspondiente
- En tercera instancia se aplicará los instrumentos tanto la encuesta como la observación directa para poder levantar los datos in situ y con ello procesarlos
- Finalmente se establecen los resultados por medio de gráficos estadísticos y su interpretación respectiva.

3.2.1. Recopilación de la Información

Analizando las respectivas preguntas y los objetivos de investigación se recopiló la información, a través de una encuesta en el Colegio de Bachillerato Simón Bolívar, específicamente con el docente direccionado a los décimos años, la cual fue aplicada un segundo instrumento que se basó en la observación.

La información que obtuvimos parte de los objetivos de estudios clasificado por dimensiones, de donde resultan indicadores que sirvieron de referencia para diseñar los instrumentos de investigación, mismos que estuvieron estructurados de la siguiente manera:

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

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Qué estrategias aplican los docentes de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de básica superior?	Estrategias	Tipos de estrategias metodológicas	<ul style="list-style-type: none"> ● Competitivos ● Cooperativos ● Individuales
	Habilidades motrices de locomoción	Clasificación de las habilidades motrices básicas	<ul style="list-style-type: none"> ● Locomoción ● No locomoción

¿Qué juegos aplican los docentes para contribuir en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de básica superior?	Los juegos	Tipos de juegos de locomoción	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos para desarrollar carreras • Juegos para desarrollar la habilidad de saltar • Juegos para desarrollar el equilibrio
		Beneficios	<ul style="list-style-type: none"> • Salud • Estado emocional • Relaciones sociales • Desarrollo cognitivo • Desarrollo motriz
¿Cuál es la experiencia del docente en la aplicación de juegos como estrategias en el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de básica superior?	Experiencia del docente	Competencias del docente	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias metodológicas en el desarrollo de habilidades motrices. • Juegos de locomoción.

3.2.1.1 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos

En base a la información adjuntada, procedimos a realizar el análisis del contexto, permitiendo así continuar con el desarrollo de la matriz de requerimientos.

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DEL COLEGIO DE BACHILLERATO SIMÓN BOLÍVAR

Dimensión 1. Tipos de estrategias metodológicas						
Pregunta 1: ¿Seleccione que estrategias metodológicas utiliza el docente en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción?						
paralelos	Juegos cooperativos	%	Juegos individuales	%	Juegos competitivos	%
A	25	15,24	30	18,29	5	3,05
B	28	17,07	34	20,73	8	4,88
C	26	15,85	29	17,68	6	3,66
D	28	17,07	31	18,90	8	4,88
E	27	16,46	32	19,51	9	5,49
TOTAL	134	81,71	156	95,12	36	21,95

En cuanto a la primera dimensión trata de tipos de estrategias metodológicas, en donde se obtuvo el siguiente análisis: Entre las estrategias metodológicas empleadas por el docente de Educación Física de los décimos años (paralelos del A al E) del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar, los estudiantes informantes, que son un total de 164, que corresponde al 100%, el 95,12% destacan con mayor incidencia la aplicación de Juegos Individuales; mientras que, el 81,71% destacan el trabajo cooperativo; y finalmente el 21,95% se pronuncian por el juego competitivo. Esto implica que, el docente se inclina con mayor frecuencia a los juegos individuales, no así, a los juegos cooperativos y competitivos.

Dimensión 1. Tipos de estrategias metodológicas						
Pregunta 2: ¿Cuál de las siguientes estrategias metodológicas le gustaría que el docente las aplique con mayor frecuencia?						
paralelos	Juegos cooperativos	%	Juegos individuales	%	Juegos competitivos	%
A	15	9,15	10	6,10	32	19,51
B	5	3,05	14	8,54	30	18,29
C	6	3,66	19	11,59	29	17,68
D	18	10,98	8	4,88	30	18,29
E	15	9,15	12	7,32	33	20,12
TOTAL	59	35,98	63	38,41	154	93,90

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN : Entre las estrategias metodológicas empleadas por el docente de Educación Física de los décimos años (paralelos del A al E) del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar de Puerto Bolívar, los estudiantes informantes, que son un total de 164, ubicados en diferentes paralelos que corresponde al 100%, el 93,90% destacan con mayor incidencia la aplicación de Juegos Competitivos; mientras que, el 34,41% destacan el trabajo Individual; y finalmente el 35,98% se pronuncian por el juego Cooperativo. Esto implica que, el docente se inclina con mayor frecuencia a los juegos competitivos, no así, a los juegos cooperativos e individuales.

Por otra parte, en la segunda dimensión de la clasificación de las habilidades motrices básicas se determinó el siguiente análisis:

Dimensión 2. Clasificación de las habilidades motrices básicas								
Pregunta 3: ¿Durante las clases de educación física el docente aplica juegos que les permita saltar?								
paralelos	Siempre	%	Casi siempre	%	Poco	%	Nuncap	%
A	26	15,85	6	3,66	0	0	0	0
B	29	17,68	5	3,05	0	0	0	0
C	30	18,29	1	0,61	0	0	0	0
D	29	17,68	4	2,44	0	0	0	0
E	31	18,90	3	1,83	0	0	0	0
TOTAL	145	88,41	19	11,59	0	0	0	0

ANALISIS E INTERPRETACIÓN: Entre los juegos que aplica el docente de Educación Física a los décimos años (paralelos del A al E) del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar las cuales les permitan saltar a los estudiantes, los mismos que son un total de 164, los mismos que corresponde al 100%, el 88,41% enuncian que siempre aplican juegos; mientras que, el 11,59% que casi siempre; finalmente el indicador poco y nunca refleja un 0%. Esto implica que el docente siempre aplica juegos que les permita saltar.

Dimensión 2. Clasificación de las habilidades motrices básicas								
Pregunta 4: ¿Durante las clases de educación física el docente aplica actividades recreativas para desarrollar el equilibrio de los estudiantes?								
paralelos	Siempre	%	Casi siempre	%	Poco	%	Nunca	%
A	20	12,20	10	6,10	2	1,22	0	0
B	26	15,85	5	3,05	3	1,83	0	0
C	29	17,68	2	1,22	0	0	0	0
D	30	18,29	3	1,83	0	0	0	0
E	27	16,46	5	3,05	2	1,22	0	0
TOTAL	132	80,49	25	15,24	7	4,27	0	0

ANALISIS E INTERPRETACIÓN : Entre las actividades recreativas que aplica el docente de Educación Física a los décimos años (paralelos del A al E) del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar las cuales benefician al desarrollo del equilibrio en los estudiantes, los mismos que son un total de 164, que corresponde al 100%, el 80,49% enuncian que siempre aplica actividades recreativas; mientras que, el 15,24% que casi siempre; finalmente el 4,27% pronuncia que aplica poco, y el indicador nunca refleja un 0%. Esto implica que el docente siempre aplica actividades recreativas que les permita desarrollar el equilibrio.

Dimensión 2. Clasificación de las habilidades motrices básicas

Pregunta 5: ¿Durante las clases de educación física el docente aplica diferentes actividades que les permita correr?

paralelos	Siempre	%	Casi siempre	%	Poco	%	Nunca	%
A	19	11,59	12	7,32	1	0,61	0	0
B	18	10,98	15	9,15	1	0,61	0	0
C	15	9,15	16	9,76	0	0	0	0
D	25	15,24	8	4,88	0	0	0	0
E	14	8,54	16	9,76	4	2,44	0	0
TOTAL	91	55,49	67	40,85	6	3,66	0	0

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Entre las actividades que aplica el docente de Educación Física a los décimos años (paralelos del A al E) del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar las cuales les permitan correr a los estudiantes, los mismos que son un total de 164, que corresponde al 100%, el 55,49% enuncian que siempre aplica diferentes actividades; mientras que, el 40,85% que casi siempre; y finalmente el 3,66% pronuncia que aplica poco, y el indicador nunca refleja un 0%. Esto implica que el docente siempre aplica diferentes actividades que les permita correr.

Dimensión 2. Clasificación de las habilidades motrices básicas

Pregunta 6: ¿De las siguientes habilidades motrices de locomoción seleccione cuál de ellas desarrolla el docente a través de juegos en la clase de educación física?

paralelos	Saltar	%	Caminar	%	Correr	%	Trotar	%
A	30	18,29	32	19,51	27	16,46	32	19,51
B	31	18,90	34	20,73	25	15,24	33	20,12
C	31	18,90	31	18,90	28	17,07	31	18,90
D	30	18,29	31	18,90	29	17,68	32	19,51
E	32	19,51	29	17,68	31	18,90	33	20,12
TOTAL	154	93,90	157	95,73	140	85,37	161	98,17

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN : Entre los juegos que aplica el docente de Educación Física a los décimos años (paralelos del A al E) del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar, las cuales se emplean para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción, los mismos que son un total de 164, ubicados en diferentes paralelos que corresponde al 100%, el 98,17% destacan con mayor incidencia la habilidad motriz de trotar; mientras que, el 95,73% destacan la habilidad de caminar; así mismo el 93,90% se pronuncian por saltar; y finalmente el 85,37% por correr. Esto implica que, el docente se inclina con mayor frecuencia a la habilidad motriz de locomoción de trotar.

Por otra parte, en la tercera dimensión de los tipos de juegos de locomoción se llegó al siguiente análisis:

Dimensión 3. Tipos de juegos de locomoción								
Pregunta 7: ¿Seleccione cuáles de estos juegos de locomoción aplica el docente en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices?								
paralelos	Ensacados	%	Capitán manda	%	Las topadas	%	Los zancos	%
A	0	0	0	0	30	18,29	0	0
B	0	0	0	0	34	20,73	0	0
C	0	0	0	0	30	18,29	0	0
D	0	0	0	0	31	18,90	0	0
E	0	0	0	0	30	18,29	0	0
TOTAL	0	0	0	0	155	94,51	0	0

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Entre los juegos de locomoción que aplica el docente de Educación Física a los décimos años del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar los cuales se emplean para el desarrollo de las habilidades motrices, los mismos que son un total de 164, ubicados en diferentes paralelos que corresponde al 100%, el 94,51% destacan con mayor incidencia el juego de locomoción de las topadas; mientras que, los ensacados, capitán manda y los zancos reflejan un 0%. Esto implica que, el docente se inclina con mayor frecuencia al juego de locomoción las topadas.

Dimensión 3. Tipos de juegos de locomoción								
Pregunta 8: ¿Los juegos en las clases de educación física les ayuda a desarrollar el pensamiento?								
paralelos	Siempre	%	Casi siempre	%	Poco	%	Nunca	%
A	29	17,68	3	1,83	0	0	0	0
B	27	16,46	4	2,44	3	1,83	0	0
C	25	15,24	5	3,05	1	0,61	0	0
D	31	18,90	2	1,22	0	0	0	0
E	30	18,29	3	1,83	1	0,61	0	0
TOTAL	142	86,59	17	10,37	5	3,05	0	0

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Entre los juegos que aplica el docente de Educación Física a los décimos años (paralelos del A al E) del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar los cuales benefician al desarrollo del pensamiento en los estudiantes, los mismos que son un total de 164, que corresponde al 100%, el 86,59% enuncian que siempre aplica juegos; mientras que, el 10,37% casi siempre; finalmente el 3,05% pronuncian que aplica poco, y el indicador nunca refleja un 0%. Esto implica que el docente siempre aplica juegos en las clases de educación física que les permitan desarrollar el pensamiento.

Así mismo en la cuarta dimensión se basa en la experiencia del docente determinando el siguiente análisis:

Dimensión 4. Experiencia del docente								
Pregunta 9: ¿Cómo considera usted que ha sido la experiencia del docente de educación física al momento de aplicar juegos para su desarrollo físico?								
paralelos	Excelente	%	Buena	%	Regular	%	Nula	%
A	30	18,29	2	1,22	0	0	0	0
B	31	18,90	3	1,83	0	0	0	0
C	28	17,07	2	1,22	1	0,61	0	0
D	30	18,29	3	1,83	0	0	0	0
E	32	19,51	2	1,22	0	0	0	0
TOTAL	151	92,07	12	7,32	1	0,61	0	0

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Entre la consideración de la experiencia del docente de Educación Física al momento de aplicar juegos a los décimos años del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar las cuales les permitan desarrollar el aspecto físico en los estudiantes, los mismos que son un total de 164, que corresponde al 100%, el 92,07% enuncian que es excelente la experiencia al momento de aplicar juegos; mientras que, el 7,32% manifiesta que es buena; y finalmente el 0,61% pronuncia que lo aplica regular, y el indicador nula refleja un 0%. Esto implica que el docente presenta una excelente experiencia al momento de aplicar juegos en la clase de educación física que les permita desarrollar el físico

Dimension 4. Experiencia del docente								
Pregunta 10: ¿Considera que el docente debe conocer más sobre la aplicación de juegos para desarrollarlos en las clases de educación física?								
paralelos	Siempre	%	Casi siempre	%	Poco	%	Nunca	%
A	31	18,90	1	0,61	0	0	0	0
B	34	20,73	0	0	0	0	0	0
C	29	17,68	2	1,22	0	0	0	0
D	31	18,90	2	1,22	0	0	0	0
E	33	20,12	1	0,61	0	0	0	0
TOTAL	158	96,34	6	3,66	0	0	0	0

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Entre la consideración del conocimiento sobre el aplicar los juegos por parte del docente de Educación Física a los décimos años (paralelos del A al E) del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar los cuales les permitan desarrollarlos de una mejor manera en los estudiantes, los mismos que son un total de 164, que corresponde al 100%, el 96,34% enuncian que siempre demuestra su conocimiento al momento de aplicar juegos; mientras que, el 3,66% casi siempre; finalmente el indicador poco y nunca reflejan un 0%. Esto implica que el docente siempre se basa en su conocimiento a la hora de aplicar juegos en las clases de educación física que le permita desenvolverse dentro de lo académico.

Comparando los resultados entre la información proporcionada por los estudiantes de los décimos años del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar se determinó que dentro de los tipos de estrategias metodológicas la mayoría no son puestas en práctica, en sí todas son de gran importancia, dado que el juego cooperativo es uno de los más beneficiosos, pues ayuda a la inclusión e interacción con los demás individuos, haciendo que su entorno sea de agrado y promoviendo un desarrollo integral en el mismo; al respecto Marcillo Ñacato et al., (2020) manifiestan que el aprendizaje cooperativo es esencial, pero un poco más dificultoso que el individualista o competitivo, pues revelan que los estudiantes adquieren habilidades interpersonales o grupales de gran importancia para formar parte del grupo. Los integrantes del equipo tienen que educarse en cómo liderar, tomar decisiones, exponer un ambiente de confianza, dialogar y saber tratar con diversos conflictos, para esto deben estar motivados.

Por otra parte, dentro de la clasificación de las habilidades motrices básicas de locomoción las más ejecutadas son: caminar, saltar, correr y trotar; desde el punto de vista de Saz Peiró, (2020) expresa que la educación física de estos jóvenes se basa en la práctica instintiva de movimientos naturales. Aquellos movimientos pueden ser beneficiosos para el desarrollo físico y psicológico de los estudiantes, así como para la recuperación de lesiones. Es por ello que el caminar es una actividad fundamental, ya que estimula la respiración y la circulación, en cambio, trotar o correr es una forma locomotora rápida que permite al cuerpo realizar un esfuerzo completo e intenso y finalmente el salto implica en impulsar el cuerpo, fortaleciendo las rodillas, los pies y las articulaciones inferiores, a más de agilizar las funciones del corazón y los pulmones.

OBSERVACIÓN APLICADA AL DOCENTE DE DECIMO AÑO DEL COLEGIO DE BACHILLERATO SIMÓN BOLÍVAR

Dimensión 1. Tipos de estrategias metodológicas		
Pregunta 1: Seleccione que estrategias metodológicas utiliza el docente en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción		
Juegos cooperativos	Juegos individuales	Juegos competitivos
X		

Desde el punto de vista de la observación realizada al docente, se considera que, desde las diversas estrategias metodológicas expuestas, las más aplicadas en las clases de educación física son los juegos cooperativos, ya que mediante esta estrategia se integran a todos los estudiantes, haciendo énfasis a la inclusión y a su vez desarrollan las habilidades motrices de locomoción.

Dimensión 1. Tipos de estrategias metodológicas		
Pregunta 2: De las siguientes estrategias metodológicas cual es la que aplica con mayor frecuencia el docente.		
Juegos cooperativas	Juegos individuales	Juegos competitivos
		X

Basándonos en la observación realizada al docente, se considera que, desde las diversas estrategias metodológicas expuestas, opta por aplicar con mayor frecuencia en sus clases de educación física los juegos competitivos, no así los juegos individuales y cooperativos, pues todos son significativos pero los selectos ayudan en la mejora de sus habilidades cognitivas como el liderazgo, aprendiendo de esta manera a manejar el éxito o a su vez el fracaso de forma saludable, fomentando la motivación, perseverancia y valoración de su esfuerzo.

Dimensión 2. Clasificación de las habilidades motrices básicas			
Pregunta 3: En las clases de educación física el docente aplica juegos que les permita saltar.			
Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
X			

El análisis procedente de la observación realizada al docente, se considera que, desde la clasificación de las habilidades motrices básicas de locomoción expuesta como dimensión, tenemos como resultado que, el docente siempre aplica juegos que les permitan saltar a los estudiantes, ya que contribuyen al desarrollo físico, mejorando su coordinación y control corporal, evitando así el sedentarismo y a la vez fortaleciendo su motivación.

Dimensión 2. Clasificación de las habilidades motrices básicas			
Pregunta 4: En las clases de educación física el docente aplica actividades recreativas para desarrollar el equilibrio de los estudiantes.			
Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
X			

Teniendo en cuenta la observación realizada al docente, se considera que, desde la clasificación de las habilidades motrices básicas de locomoción expuesta como dimensión, tenemos como resultado que, el docente siempre aplica actividades recreativas en las clases de educación física para el desarrollo del equilibrio en los estudiantes, pues de esta manera realizarán movimientos más precisos, eficientes, además de aprender a mantener una postura correcta, mejorando su estabilidad, resistencia física y fortificando sus músculos.

Dimensión 2. Clasificación de las habilidades motrices básicas			
Pregunta 5: En las clases de educación física el docente aplica diferentes actividades recreativas que les permita correr.			
Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
X			

Argumentando la observación realizada al docente, se considera que, desde la clasificación de las habilidades motrices básicas de locomoción expuesta como dimensión, tenemos como resultado que, el docente en sus clases de educación física siempre aplica diferentes actividades recreativas que les permitan correr a los estudiantes, teniendo como objetivo promover bienestar en la salud, reduciendo el estrés, mejorando la resistencia cardiovascular, así mismo beneficiando su desarrollo motor y manteniendo un peso corporal adecuado.

Dimensión 2. Clasificación de las habilidades motrices básicas			
Pregunta 6: De las siguientes habilidades motrices de locomoción seleccione cuál de ellas desarrolla el docente a través de juegos en la clase de educación física.			
Saltar	Caminar	Correr	Trotar
X	X	X	X

Desde el punto de vista de la observación realizada al docente, se considera que, desde la clasificación de las habilidades motrices básicas de locomoción expuesta como dimensión, tenemos como resultado que, el docente a través de la aplicación de los juegos desarrolla en los estudiantes las habilidades locomotoras mediante las actividades de saltar, caminar, correr y trotar en las clases de educación física, pues son primordiales y necesarias para desplazarse en diferentes contextos, siendo un elemento básico para el movimiento diario, a la vez motivándolos a la participación de actividades deportivas.

Dimensión 3. Tipos de juegos de locomoción			
Pregunta 7: De estos juegos de locomoción cuales aplica el docente en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices.			
Ensacados	Capitán manda	Las topadas	Los zancos
		X	

Cabe recalcar que en la observación realizada al docente, se considera que, desde los tipos de juegos de locomoción expuesto como dimensión, tenemos como resultado que, el docente en las clases de educación física aplica con mayor frecuencia las topadas como juego de locomoción para desarrollar las habilidades motrices en los estudiantes, pues se centra en la participación activa fomentando una competencia amistosa y a la vez permite la adaptabilidad según las necesidades presentadas, sin embargo es importante que incluya diferentes juegos o actividades para que no reduzca el interés del alumnado.

Dimensión 3. Tipos de juegos de locomoción			
Pregunta 8: En las clases de educación física los juegos les ayudan a desarrollar el pensamiento.			
Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
X			

En opinión a la observación realizada al docente, se considera que, desde los tipos de juegos de locomoción expuesto como dimensión, tenemos como resultado que, el docente en las clases de educación física considera que al aplicar los juegos estos siempre les ayuda a desarrollar el pensamiento a los estudiantes, es decir; favorece la estimulación cognitiva al momento de planificar estrategias o tomar decisiones inmediatas que sean efectivas, de igual manera incentiva a la motivación y compromiso desarrollando de esta manera las habilidades socio afectivas al momento de interactuar, colaborar o solucionar un conflicto.

Dimensión 4. Experiencia del docente			
Pregunta 9: Cómo ha sido la experiencia del docente de educación física al momento de aplicar juegos para su desarrollo físico.			
Excelente	Buena	Regular	Nula
	X		

Con referencia a la observación realizada al docente, se considera que, desde la experiencia de la docente expuesta como dimensión, tenemos como resultado que, la experiencia del docente se considera buena al momento de aplicar juegos en las clases de educación física para el desarrollo físico en los estudiantes, sin embargo, no se la considera excelente porque es importante que ofrezca variedad de juegos para mantener el interés completo e incorporar elementos educativos teóricos.

Dimensión 4. Experiencia del docente			
Pregunta 10: El docente debe conocer más sobre la aplicación de juegos para desarrollarlos en las clases de educación física.			
Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
X			

En cuanto a la observación realizada al docente, se considera que, desde la experiencia del docente expuesta como dimensión, tenemos como resultado que, el docente siempre debe conocer más sobre la aplicación de juegos para poder desarrollarlos en las clases de educación física direccionados a los estudiantes, pues de esta manera garantizara la seguridad, estableciendo objetivos de aprendizaje claros, adaptando los juegos a las necesidades individuales del alumnado y brindando una experiencia educativa de calidad e integral.

3.4.1 Fortalezas y debilidades

Tabla 2 Fortalezas y debilidades

Fortalezas	Debilidades
El docente se enfoca en juegos que le permite desarrollar la habilidad motriz de saltar	El docente se centra más en los juegos individuales sin integrar juegos cooperativos ni competitivos.
El docente emplea actividades recreativas que le permite desarrollar el equilibrio en los estudiantes	El docente presenta una reducida aplicación de juegos para desarrollar de las habilidades motrices de locomoción de los estudiantes
El docente se enfoca en juegos que le permite desarrollar la habilidad motriz de correr.	El docente ejecuta juegos básicos, limitándose a plantear diversidad de juegos para el desarrollo de las habilidades motrices
El docente plantea juegos que le permiten desarrollar las habilidades motrices de locomoción como: saltar, caminar, correr, trotar.	El docente presenta un limitado conocimiento de juegos en las clases de educación física.
El docente opta por aplicar juegos que les ayuda a desarrollar el pensamiento.	

3.4.1.1 Matriz de requerimientos

Por medio de un estudio del contexto, se pudo identificar las debilidades que se crean en una matriz de requerimientos, para organizar las debilidades junto con sus causas correspondientes, pues esto se hizo en relación con el problema central de la investigación, considerando las causas y efectos que se mencionan en la sección del problema.

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

Debilidades	Causas ¿Por qué	Requerimiento (Estrategias de solución)
El docente se centra más en los juegos individuales sin integrar juegos cooperativos ni competitivos.	El docente se concentra en los juegos individuales debido a la limitación de conocimiento o experiencia, así mismo la falta de recursos para llevar a cabo otros juegos y falta de motivación al momento de impartir las clases.	Planificar diversidad de actividades recreativas para mejorar la interacción en los estudiantes.
El docente presenta una reducida aplicación de juegos para desarrollar las habilidades motrices de locomoción de los estudiantes.	El docente presenta una limitada aplicación de juegos y por ende no realiza las adaptaciones curriculares a los estudiantes, pues una parte del mismo no los puede ejercer por distintas razones.	Adaptar actividades o brindar apoyo individualizado para que de esta manera todos los estudiantes participen de manera inclusiva.
El docente efectúa juegos básicos, limitándose a plantear diversidad de actividades recreativas para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción.	El docente efectúa juegos básicos, basándose solo en los objetivos y temas de aprendizaje planteados en su planificación para el desarrollo de su clase.	Aplicar actividades para el desarrollo de las habilidades y ser más flexible con su planificación, de manera que implemente juegos que sean gratificantes para los estudiantes.
El docente presenta un limitado conocimiento de juegos en las clases de educación física.	El docente presenta un conocimiento limitado de juegos, debido a la falta de	Ampliar su conocimiento asistiendo a cursos, talleres, conferencias y seminarios que le permita mejorar sus

	actualización profesional e interés.	estrategias al momento de impartir su enseñanza.
--	--------------------------------------	--

3.4.1.2 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación.

Desde el punto de vista de la información obtenida en la matriz de requerimientos considerando las debilidades plasmadas en la investigación de campo, basándonos en los objetivos propuestos, evidenciamos que del docente se centra más en los juegos individuales sin integrar juegos cooperativos ni competitivos como debilidad encontrada en el colegio de bachillerato Simón Bolívar, cuya causa es la limitación de conocimientos o experiencia, así mismo la falta de recursos para llevar a cabo otros juegos y falta de motivación al momento de impartir las clases.

CAPÍTULO IV.

PROPUESTA INTEGRADORA

4.1 Descripción de la propuesta

La propuesta planteada en este trabajo consiste en la implementación de una guía didáctica dirigida a docentes de Educación Física del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar. Esta guía tiene como finalidad brindar orientación y apoyo a los docentes en su labor educativa.

Esta herramienta está diseñada para apoyar al docente de Educación Física al momento de impartir clases a los estudiantes. La guía propuesta servirá como un recurso para que los docentes puedan mejorar su enseñanza y utilizar procesos adecuados para el desarrollo motriz de los estudiantes de décimo año. La misma está diseñada por tres fases que consisten en: la elaboración de un taller pedagógico, socializarlo y desarrollarlo.

4.1.1. Componentes estructurales

Los componentes estructurales de este trabajo se centran en la implementación de una guía didáctica diseñada específicamente para los docentes de Educación Física del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar son: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fases de implementación, recursos y evaluación.

Introducción

Según los hallazgos obtenidos durante el análisis inicial, lo que se pretende reducir de las siguientes debilidades: es la escasa aplicación de juegos como estrategia para el desarrollo motriz y mejora en la orientación espacial en estudiantes de décimo año, debido a que el docente encargado de la materia de Educación Física posee escaso conocimiento en la implementación de juegos, carece de conocimientos significativos en estrategias para mejorar la orientación espacial y enfrenta dificultades en el uso de los recursos necesarios para impartir sus clases.

Por otra parte, este trabajo está relacionado con los antecedentes encontrados en la revisión literaria, donde se analizaron diversas investigaciones. Por ejemplo, Bernate (2021) subraya que el juego se considera crucial para el desarrollo de la motricidad y el crecimiento físico y mental de los niños, beneficiando a los docentes en su labor

pedagógica y agregando un valor significativo al juego y al aprendizaje físico. En este contexto, el juego sirve como una herramienta motivadora tanto para el desarrollo motor como cognitivo de los estudiantes. De manera similar, Andrade (2020) concluye que, durante la infancia, el juego adquiere una importancia especial, ya que los niños experimentan, exploran, aprenden y socializan en estas etapas. En resumen, se destaca la importancia de considerar los juegos como una parte esencial en las instituciones educativas, particularmente en la asignatura de educación física, para mejorar la motricidad de los estudiantes.

Justificación

Después de identificar la necesidad de implementar nuevas estrategias en las clases de Educación Física del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar, específicamente en los cursos de décimo año, se determinó que es necesario promover el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción a través de la aplicación de juegos. Para lograr esto, se propone la utilización de una guía didáctica como herramienta de apoyo y orientación para el docente.

Por consiguiente, la guía didáctica de juegos propuesta será una herramienta valiosa para el docente al impartir las clases de Educación Física, promoviendo el desarrollo de las habilidades motrices en los estudiantes.

Esta propuesta brindará al docente un instrumento de apoyo que le permitirá orientar su labor de manera efectiva, abordando temas relacionados con estrategias didácticas, juegos y el desarrollo motriz. De esta manera, se fortalecerá el desarrollo de las habilidades motrices finas y gruesas, mejorará el estado emocional y el desarrollo de los ejercicios brindando estabilidad física a los estudiantes del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar.

Objetivos de la propuesta

Orientar al docente sobre la aplicación de juegos propuestos en una guía didáctica para fomentar el desarrollo motriz desde la asignatura de educación física a estudiantes de décimo año del Colegio de Bachillerato Simón Bolívar.

Fundamentación legal y conceptual

2.1 Marco legal

2.1.1 Constitución de la República

Destacamos la fundamentación legal del tema en cuestión, tomando en cuenta que la Constitución de la República, en su artículo 24, establece el derecho de las personas a disfrutar de la recreación y el tiempo libre. Además, el artículo 381 subraya la responsabilidad del Estado en proteger, fomentar y coordinar la cultura física, que abarca la educación física y la recreación, como actividades que benefician la salud, formación y desarrollo completo de los individuos (Asamblea Constituyente, 2008).

2.1.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural

Conforme a la Ley Orgánica de Ecuador Intercultural (2021), en su artículo 42 se establece que el nivel de educación general básica tiene como objetivo desarrollar las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes al concluir la educación inicial. Esto les permite participar de manera crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar con sus estudios de bachillerato. La educación general básica abarca un período de diez años de educación obligatoria, durante los cuales se fortalecen, amplían y profundizan las capacidades y competencias adquiridas en la etapa anterior. Además, se introducen las disciplinas básicas, asegurando la diversidad cultural y lingüística (Ley Orgánica de Ecuador Intercultural, 2021).

2.1.3 Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

Enfatizando la fundamentación legal del tema en estudio, se consideró la ley del Deporte en su artículo 3 establece que la práctica del deporte, la educación física y la recreación deben ser libres y voluntarias, siendo un derecho fundamental y una parte esencial de la formación integral de las personas. Estos derechos están respaldados por todas las Funciones del Estado. Además, el artículo 11 garantiza el derecho de todos los ciudadanos a practicar deporte, recibir educación física y acceder a la recreación sin discriminación, de acuerdo con la Constitución de la República y esta Ley. Por último, el artículo 89 define la recreación como actividades físicas lúdicas que promueven un equilibrio biológico y social para mejorar la salud y la calidad de vida, incluyendo actividades organizadas por el deporte en diferentes contextos, como barrios, parroquias y zonas urbanas y rurales (Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, 2010).

2.3 Marco conceptual

2.3.1 El juego

Pérez Hernández & Simoni Rosas señala que (2019) el juego motor hace referencia a cualquier tipo de juego estructurado que implica movimientos intencionales con el propósito de promover o estimular los patrones fundamentales de movimiento, así como las habilidades motrices básicas, específicas y las destrezas motoras, mediante desafíos tanto individuales como grupales.

Manrique Chávez (2021), expone que:

El juego es un componente primordial en la formación integral de los niños, ya que permite el desarrollo de éstos, tanto a nivel cognitivo, así como en su faceta social y personal. Por medio del juego, los niños se expresan con mayor libertad, desarrollan su imaginación, pueden crear su autonomía y su identidad. De igual forma, por medio del juego los niños pueden mejorar la convivencia con otros niños, como también pueden desarrollar sus capacidades motoras. (pág. 4939)

De acuerdo a lo antes expresado, es importante que los docentes comprendan el objetivo de las actividades lúdicas, utilizando el juego como una estrategia para lograr un aprendizaje significativo, creando entornos armoniosos y divertidos para el desarrollo motriz e integral de los estudiantes.

Según Boza Mendoza y Charchabal Pérez, (2022) el juego se caracteriza por tener una finalidad inherente y por ser una vía para liberar tensiones y conflictos, ya que evita problemas o los soluciona de manera directa. A través del juego, los individuos exploran su cuerpo y sus sentidos, descubriendo nuevas sensaciones y coordinando los movimientos de manera dinámica y holística. Las actividades lúdicas, cuando se aplican a través del juego, desempeñan diversas funciones que contribuyen a mejorar la coordinación y el equilibrio en los movimientos. Los gestos se realizan con elegancia y menos rigidez, lo cual permite que la enseñanza de actividades en las clases de Educación Física sea más efectiva y atractiva. Esto estimula el interés y la motivación de los participantes, facilitando un aprendizaje rápido y divertido, al mismo tiempo crea un ambiente cómodo donde los estudiantes pueden expresarse libremente.

2.3.2. Beneficios de los juegos

La aplicación de los juegos es una herramienta prioritaria para los docentes de educación física, ya que estos contribuyen en gran medida al desarrollo físico y motriz del niño permitiendo que los niños se diviertan y aprendan jugando. Muñoz-Arroyave et al., (2020) afirma que:

El profesor de educación física debería saber que a través del juego motor se puede potenciar el desarrollo de las competencias motrices y socio-emocionales. Para ello, es necesario conocer los efectos que causan en los participantes las tareas motrices propuestas según su lógica interna, ya que las emociones positivas están condicionadas por factores como el tipo de juego realizado y la presencia o ausencia de competición. Esta aportación brinda una herramienta al profesor de educación física en la selección los contenidos a desarrollar (e.g. juegos sin competición) cuando el objetivo de la sesión este orientado a generar experiencias afectivas positivas. (pág. 171)

Por esta razón la aplicación del juego motor es una excelente herramienta pedagógica para trabajar, ya que principalmente genera emociones positivas, y carece de un carácter excluyente permitiendo que los niños logren desarrollar sus actitudes y aptitudes físicas, inteligencia emocional, imaginación, habilidades sociales y al mismo tiempo que desarrollan las capacidades antes mencionadas, disfrutan, se entretienen y aprenden.

Desde el punto de vista de Alberto Laíño et al., (2019) se podría decir que esta actividad estimula el interés y promueve la incorporación natural del ejercicio físico en la rutina. Además, impulsa el desarrollo del conocimiento y motiva a los niños a esforzarse para superar desafíos y obstáculos, estableciendo conexiones sólidas con sus compañeros y participando activamente en el grupo, al mismo tiempo que les enseña a aceptar su nivel de habilidad y reconocer sus propias limitaciones.

2.3.3 Tipos de juegos

De acuerdo con Cedeño Zambrano y Calle García, (2020) los juegos, ya sean individuales o en grupo, desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades y aptitudes de los niños y adolescentes. Durante mucho tiempo, se ha defendido la idea de “aprender a través del juego” para ilustrar cómo las actividades

lúdicas impulsan el desarrollo cognitivo y significativo en los estudiantes. En realidad, las actividades recreativas combinadas con la educación reducen la rigidez del aprendizaje tradicional, lo que hace que los estudiantes estén más dispuestos a adquirir nuevos conocimientos. Por esta razón, la mayoría de los educadores en todos los niveles educativos muestran un alto grado de aceptación hacia la implementación en sus clases.

Desde el punto de vista de Falsettoni, (2020) nos manifiesta que existen varios aspectos relacionados con los tipos de juegos enfocándonos en el competitivo, se centra en el desempeño y la superación de unos sobre otros, mientras que el enfoque participativo se orienta hacia la conexión entre individuos y la simple diversión de jugar sin necesidad de competir.

Existen diversos tipos de juegos, entre los más destacados se presentan los siguientes:

Juego cooperativo: Este se presenta como la herramienta principal, con la intención de que los grupos puedan abordar y resolver los desafíos planteados en él. El nivel de dificultad que el profesor establezca en el juego será un factor crucial para determinar su efectividad. Además, se promueven momentos de reflexión después de completar las actividades, con el propósito de fortalecer aún más las conductas cooperativas que los estudiantes han demostrado y corregir aquellas que no lo son (Martínez Benito & Sánchez Sánchez, 2020).

Juego competitivo: Brindan a los estudiantes la oportunidad de familiarizarse con ciertas reglas oficiales de los deportes incluidos en el programa. Además, estos juegos fomentan la adquisición de habilidades fundamentales que sientan las bases para el desarrollo de las habilidades motrices (Vera Orihuela, Carmenate Figueredo, & Toledo Sánchez, 2019).

Juego individual: Se basa en la participación de una sola persona, en la cual compiten con otros individuos sin depender de la colaboración de un equipo, pues estos son importantes ya que benefician al desarrollo de las habilidades motrices del estudiante.

2.3.4 Estrategias en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de locomoción

Es la capacidad que se desarrolla a través del proceso de aprendizaje, permitiendo a una persona superar obstáculos cuando adquiere habilidades más avanzadas. Las habilidades motrices básicas desempeñan un papel fundamental en nuestra capacidad para interactuar, jugar, relacionarnos y, en última instancia, vivir. Una de las primeras habilidades motrices que se adquieren en la infancia es el gateo y el equilibrio necesario para caminar. Con el tiempo, a medida que crecemos, experimentamos diversos movimientos en diferentes direcciones, lo que contribuye a perfeccionar nuestra habilidad para correr (Patajalo-Guambo, Vargas-Cuenca, Ávila-Mediavilla, & Bayas-Machado, 2020).

Por lo tanto al utilizar las estrategias pedagógicas lúdicas en el fomento de la psicomotricidad, se impulsa la participación activa de los niños, basándose en su interés y motivación hacia actividades que generen experiencias de aprendizaje. Estas actividades están diseñadas para reforzar habilidades y destrezas apropiadas para la edad del niño, contribuyendo así a un desarrollo integral adecuado que prioriza el bienestar del mismo, su familia y su entorno cercano (Hidalgo-Manzano & Mora-Rosales, 2022).

Como afirma Roa González et al., (2019) la etapa preescolar es un momento crucial en la formación de un individuo, ya que durante este período se establecen los conocimientos esenciales para el desarrollo de la personalidad de los niños y en la etapa de la educación general básica se los van perfeccionando. Además, el desarrollo físico en esta fase crea las condiciones necesarias para que los niños sean independientes y puedan asimilar nuevas experiencias sociales a través de la educación. Así mismo se producen cambios significativos en el desarrollo motor, pues aprenden y ejecutan una serie de movimientos cotidianos como caminar, correr, saltar, escalar, trepar y gatear. A estos movimientos comunes en la vida diaria se les llama habilidades motrices básicas.

Las habilidades motoras fundamentales engloban una serie de movimientos esenciales y acciones físicas necesarias a lo largo de toda la vida. El desarrollo adecuado de estas habilidades contribuyen significativamente a un mejor rendimiento en las actividades cotidianas. Un profesional de Educación Física es la persona idónea para guiar y promover su desarrollo, aunque docentes de otras disciplinas que supervisen las clases de Educación Física pueden utilizar esta guía como recurso

pedagógico para mejorar su enseñanza (Peñafiel Rea & Aldas Arcos, 2023).

El objetivo de este es presentar la propuesta de utilizar la ludomotricidad en las clases de educación física de décimo año. Esta propuesta tiene como finalidad promover el Desarrollo de las Habilidades Básicas Locomotrices y la competencia motriz como parte fundamental de la formación integral de los estudiantes, al mismo tiempo que fomenta la alfabetización motriz en ellos. Para lograr esto, se empleará la ludomotricidad como herramienta principal, haciendo hincapié en el aprendizaje a través del juego, el enfoque dinámico e integrado de la motricidad, y un enfoque lúdico para mejorar habilidades específicas de locomoción, como caminar, correr y saltar, así como sus posibles combinaciones (Pérez Hernández H. J., Simoni Rosas, Fuentes-Rubio, & Castillo-Paredes, 2022, pág. 1142).

2.3.5 Clasificación de las habilidades motrices básicas

Desde el punto de vista de (López Abella & Juanes Giraud, 2019) las habilidades representan el núcleo de la ejecución, siendo un punto fundamental en el sistema educativo, y se apoyan en el conocimiento teórico y práctico que el individuo ha adquirido.

Locomoción.

Los movimientos básicos naturales de la locomoción humana, como caminar y correr, reflejan una serie de factores que impactan en la calidad de vida relacionada con la salud. Estos factores incluyen la condición física, el funcionamiento físico, la prevención del sobrepeso y la obesidad, la salud del sistema musculoesquelético, la independencia personal y diversos aspectos biomédicos y psicosociales. A medida que un niño desarrolla sus habilidades motoras, la locomoción evoluciona desde movimientos naturales como reptar, gatear, caminar y correr, hacia movimientos más específicos o aprendidos, como desplazarse utilizando diferentes partes del cuerpo, con la ayuda de compañeros, utilizando dispositivos y realizando saltos, lo que conduce a un alto nivel de habilidad en términos de desplazamiento (Ruiz, González Jurado, Calvo Lluch , & Garduño, 2023).

Marcha.

En primer lugar, este movimiento es generado por el cuerpo, lo cual permite

desplazarnos de un lugar a otro, de la misma manera es fundamental centrarnos en la etapa inicial de crecimiento del individuo, dado que por medio de esta habilidad logrará desarrollar un buen desplazamiento con el transcurso del tiempo (Salinas Villamarin, 2019).

Correr.

De acuerdo con Melián et al., (2021) esta actividad le ayuda a los niños a fortalecer sus habilidades para correr y a la vez desarrolla diversas capacidades físicas y coordinativas, como velocidad, resistencia y coordinación. La manera correcta de elaborarla es apoyarse en los metatarsos, elevación de rodillas, movimiento alternado de brazos y piernas, inclinación del tronco acompañado de la coordinación.

Saltar.

Además, Melián et al., (2021) consideran que, para su ejecución en saltos con ambos pies como alternados, para poder realizarlos de una excelente manera se debe mantener la vista y los brazos hacia delante, equilibrio de los brazos durante el salto, inclinación leve del tronco, aterrizar en metatarso y flexionar las rodillas al caer. (Melián, Suárez Calderón, & Naranjo Lobaina, 2021, pág. 61)

No Locomoción.

Estas habilidades no requieren de movimientos o desplazamientos, es decir solo se centra en la capacidad que tiene el individuo para controlar su cuerpo en posición estática logrando ejecutar actividades como: balancearse, inclinarse, girar, empujar estirarse, entre otras.

Fases de implementación

La propuesta está conformada por tres fases: elaboración, socialización y evaluación.

Fase I. Revisión del diagnóstico

Se trata de un análisis exhaustivo que se centra en cómo los juegos se emplean como enfoque educativo con el propósito de mejorar y perfeccionar las habilidades de movimiento relacionadas con la locomoción, tales como caminar, correr y saltar, entre otras. Este diagnóstico implica recopilar datos, evaluar prácticas existentes y obtener una comprensión completa de cómo se aplican los juegos en el contexto educativo

para promover el desarrollo de estas habilidades motoras específicas. El objetivo es identificar fortalezas, debilidades y áreas de mejora en el uso de juegos como estrategia pedagógica en el ámbito de la locomoción.


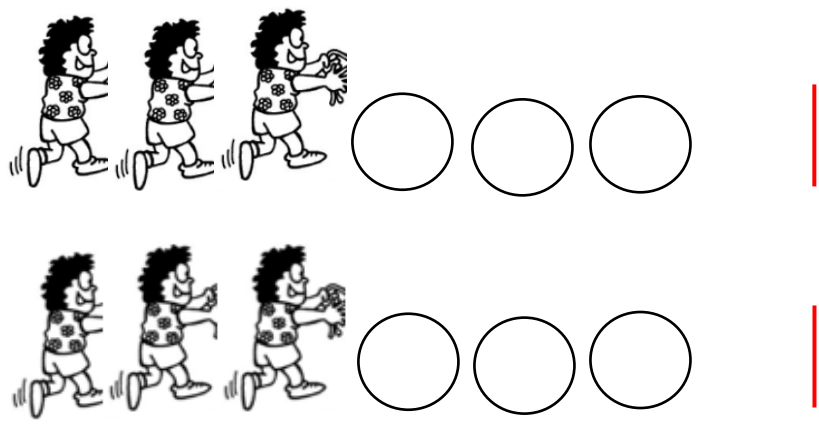
Fase II: Estructuración de la guía didáctica

Durante la segunda fase, se considerarán las actividades y objetivos relacionados con el diagnóstico que se vinculan con la estrategia de Educación Física. Estas actividades comprenden lo siguiente:



- Elaborar juegos dirigidos al desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año.
- La evaluación del desempeño de los docentes en el contexto de las clases de Educación Física.
- La presentación y gestión de los recursos necesarios en la institución a las personas responsables.

A continuación, se presentará la propuesta de una guía didáctica centrada en juegos orientados al desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año.



FICHERO 1

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Escalera de aros		
TÉCNICA:	Saltar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de saltar, motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Voz de mando Aros		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes forman dos hileras y frente a ellos se colocarán los aros, sujetando el primer aro y saltando por los restantes. El objetivo es que trabajen en grupo avanzando hasta la línea marcada.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede realizar el ejercicio en parejas. 		
EFEKTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		


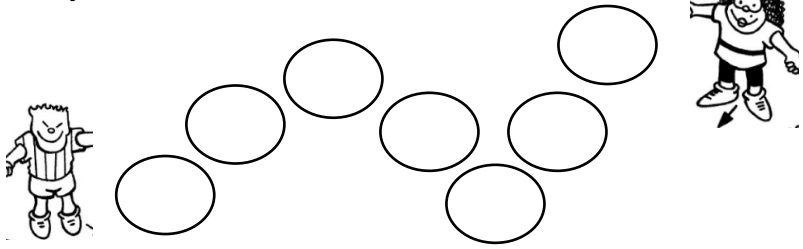
FICHERO 2

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Círculo de aros		
TÉCNICA:	Saltar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de saltar y motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Aros		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Cada estudiante se ubica dentro de un aro, el juego consiste en que el docente de la voz de mando como: izquierda, derecha, dentro, fuera, etc. si uno de ellos se equivoca se va retirando		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede aumentar la velocidad en la que el niño se desplaza o variar el desplazamiento 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		



FICHERO 3

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Ensacados		
TÉCNICA:	Saltar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de saltar y motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Sacos		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes deben colocarse en un saco y realizar una carrera hasta la línea establecida, dicha carrera será desplazada en saltos ida y vuelta.		
ESQUEMA GRAFICO	<p style="text-align: center;">Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede realizar ensacados en pareja, incluso en tríos para un trabajo en equipo 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		



FICHERO 4

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Tres en raya		
TÉCNICA:	Saltar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de saltar y motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Aros		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes deben realizar dos hileras en cada extremo de los aros, deberán salir saltando con ambos pies y al encontrarse tienen que realizar el piedra, papel o tijera y la persona que pierda se retira y sale el siguiente jugador hasta que se vuelven a topar y vuelven a realizar la misma actividad.		
ESQUEMA GRAFICO	<p style="text-align: center;">Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede saltar solo con un pie. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		



FICHERO 5

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Cruzar el río		
TÉCNICA:	Caminar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de caminar y motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Papel		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Cada estudiante deberá tener una hoja de papel y subirse sobre ella más una adicional que les servirá para ir avanzando por el espacio establecido.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede aumentar obstáculos 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		



FICHERO 6

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Túnel humano		
TÉCNICA:	Caminar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de caminar y motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio cerrado o abierto 2 balones 2 cono		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes realizan dos hileras, todos los jugadores deberán separar las piernas porque es ahí por donde el primer jugador va a lanzar la pelota. El ultimo jugador tendrá que atrapar la pelota, caminar rápidamente, girar por el cono y colocarse en primer lugar a lanzar la pelota, así con los demás estudiantes.		
ESQUEMA GRAFICO	<p style="text-align: center;">Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede aumentar la velocidad en la que el niño se desplaza o variar el desplazamiento, por ejemplo: correr, trotar, saltar 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		


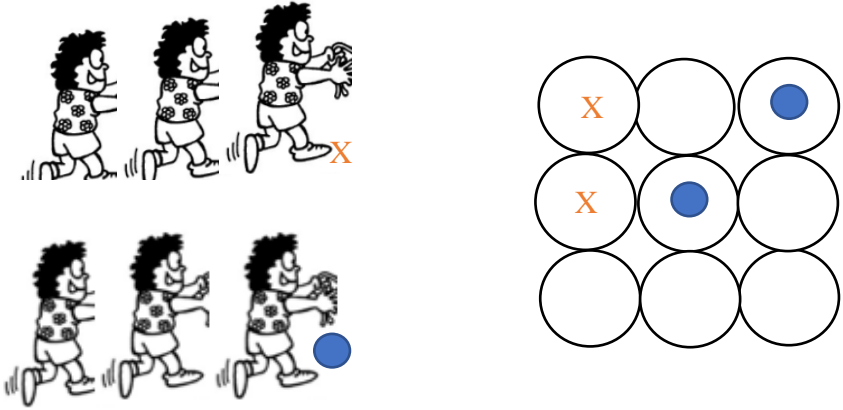
FICHERO 7

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	La rueda		
TÉCNICA:	Caminar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de caminar y motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Rueda de plástico (saquillo)		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes formarán grupos de 10 estudiantes o los que sean necesarios y ubicarse dentro de la rueda, deberán caminar coordinados para avanzar hasta el otro extremo dentro de la misma.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede variar el material que es elaborado la rueda 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		

FICHERO 8

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Carrera de tres pies		
TÉCNICA:	Caminar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de caminar y motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Pasador		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes se unirán en parejas y atarán uno de sus pies con su compañero quedando tres pies para poder desplazarse por el espacio determinado, deberán coordinar su caminar y avanzar rápidamente.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede variar la forma de desplazamiento, por ejemplo: saltar, correr, etc. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		

FICHERO 9

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Tres en raya		
TÉCNICA:	Correr	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de correr, motricidad gruesa, trabajo cooperativo		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Aros Señales equis (x) o circulo (o)		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes forman dos hileras, a su distancia estará el juego de tres en raya, los estudiantes tendrán correr y llevar una señal equis (x) o circulo (o) y colocarla dentro del aro.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede aumentar más obstáculos 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		


FICHERO 10

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	El pañuelo		
TÉCNICA:	Correr	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de correr, motricidad gruesa, trabajo cooperativo		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Voz de mando pañuelo		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes realizan dos filas, ambas filas de estudiantes se va a enumerar del 1 al 10 como sea necesario, cada estudiante estará frente al compañero que posea su mismo número. El docente será la persona que emita la voz del mando el dirá un numero cualquiera y la pareja que tenga el numero deberá correr a agarrar el pañuelo.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede realizar el ejercicio con obstáculos. 		
EFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		



FICHERO 11

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Corre por un lugar		
TÉCNICA:	Correr	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de correr, motricidad gruesa, trabajo individual.		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Voz de mando		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes formarán un círculo y se sentaran tomando una pequeña distancia uno del otro, uno de ellos estará de pie y deberá tocarle la espalda a uno de sus compañeros y correr dando la vuelta al círculo para ganar el puesto de su compañero, mientras que el estudiante que es topado la espalda deberá correr por su puesto por el lado contrario.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede colocar obstáculos. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		



FICHERO 12

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Calles y avenidas		
TÉCNICA:	Correr	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de correr, motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes se formarán teniendo un intervalo de distancia en ambos lados y realizarán sus movimientos según la voz de mando lo indique. La voz de mando cambiara entre avenidas y calles, entre ellas estarán dos personas, una de ellas tiene que correr entre las avenidas y las calles para no ser atrapada.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede colocar más parejas dentro del juego 		
EFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		



FICHERO 13

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Juego del revés		
TÉCNICA:	trotar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de trotar, motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Voz de mando		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes formarán un círculo y deberán trotar mientras todos dicen “vamos a jugar el juego del revés” el docente deberá emitir la voz de mando “si digo arriba” los estudiantes dirán “abajo”, “ si digo derecha” ellos dirán “izquierda” y así retomaran el juego desde el comienzo al emitir una orden diferente.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede colocar obstáculos. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		



FICHERO 14

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	El gusano		
TÉCNICA:	trotar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de trotar, motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto, Globos, Conos		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes formaran una hilera y entre ellos colocaran un globo, mismo que será retenido entre sus cuerpos. los estudiantes deberán pasar trotando entre la fila de conos sin hacer caer los globos.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede colocar obstáculos. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		

FICHERO 15

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	La torre de vasos		
TÉCNICA:	trotar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de trotar, motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Vasos Piola		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	Los estudiantes formarán parejas y transportarán los vasos de un lugar a otro sujetando la piola de sus 4 extremos y en el medio el vaso y del mismo modo ir armando la torre si agarrar los vasos con las manos, deberán desplazarse trotando de un lugar al otro.		
ESQUEMA GRAFICO	<p>Participantes</p> 		
REGLAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No salirse del camino previamente establecido. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede colocar obstáculos. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - El estado emocional del niño. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad. 		

FICHERO 16

	JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCIÓN		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	El semáforo		
TÉCNICA:	trotar	TIPO:	MOTOR
PARTICIPANTES:	Décimo año: 14 años de edad		
PROPÓSITO:	Mejorar la habilidad motriz de trotar, motricidad gruesa		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto Voz de mando		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	En la parte inicial los estudiantes se encontrarán en una fila, el docente debe emitir la voz de mando "rojo" "detenerse" "verde" "trotar" "amarillo" "caminar". El estudiante deberá desplazarse lo más rápido hasta el otro extremo de acuerdo a las órdenes que haga el docente.		
ESQUEMA GRAFICO	Participantes		
			
REGLAS:	- No salirse del camino previamente establecido.		
VARIANTES:	- Se puede colocar más colores con otras órdenes.		
EFEKTOS DE LA ACTIVIDAD:	- Participación activa. - El estado emocional del niño.		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	- Cuidar la integridad de los participantes. - Darle el tiempo justo a la actividad.		

Fase III. Socialización de la guía didáctica

Durante esta etapa, se llevará a cabo la presentación de la guía didáctica a las autoridades y líder del plantel educativo, con el propósito de exponer un enfoque detallado de las diversas técnicas que la respaldarán. Como parte de este proceso, se ha convocado a los docentes a participar en una reunión donde se discutirá y presentará el contenido de la guía de juegos.

Recursos logísticos

De acuerdo a las fases establecidas para el desarrollo de la propuesta se determinó los siguientes recursos logísticos:

Humano	Tecnológico	Materiales
Docente	Internet	Pelota, cuerda
Discentes	Laptop	Materiales no convencionales
Estudiantes		

Evaluación del proyecto

Se procede a evaluar la propuesta utilizando una lista de verificación, la cual abarca cada una de las fases propuestas, alineándolas con el objetivo establecido. Para visualizar el proceso de evaluación, se sugiere lo siguiente:

REGLAS:	<ul style="list-style-type: none">• No salirse del camino previamente establecido.
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none">• Se puede colocar más colores con otras órdenes.
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none">• Participación activa.• El estado emocional del niño.
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none">• La integridad de los participantes.• Darle tiempo justo a la actividad.

Tabla 4 Indicadores de evaluación a partir de las actividades

<p>Objetivo de la propuesta: Proporcionar una experiencia de juego enriquecedora que promueva el desarrollo integral de los participantes, fomentando habilidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas, para lograr una actitud positiva hacia el juego y la competencia.</p>		
Fases	Actividades	Indicadores
Fase I. Revisión del diagnóstico	<p>Analizar los hallazgos obtenidos en el diagnóstico.</p> <p>Identificar las necesidades específicas a través de la investigación de campo.</p>	Identificar el requerimiento obtenido como resultado en el trabajo de investigación.
Fase II. Estructuración de la guía didáctica	<p>Reconocer la estructura de una guía didáctica.</p> <p>Establecer los contenidos incorporados en la guía didáctica.</p> <p>Elaborar una guía didáctica destinada al docente de educación física en el nivel superior (décimo grado).</p>	Elaborar una guía didáctica por fases, dirigido a docentes de educación física.
Fase III. Socialización de la guía didáctica	<p>Coordinación con la autoridad del plantel la socialización de la propuesta y convocatoria</p> <p>Socializar el plan de formación con la administración educativa.</p>	Socializar la guía didáctica involucrando la participación activa del docente de educación física

Cronograma de la propuesta

No.	Actividades	Meses	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
			S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4
Fase I. Revisión del diagnóstico																		
1	Analizar los hallazgos	Agosto																

	obtenidos en el diagnóstico.																		
2	Identificar las necesidades específicas a través de la investigación de campo.	Agosto																	
Fase II. Estructuración de la guía didáctica																			
3	Determinar una estructura de guía didáctica.	Agosto																	
	Establecer los contenidos a incorporados en la guía didáctica.	Agosto																	
4	Elaborar una guía didáctica	Septiembre																	
Fase III. Socialización de la guía didáctica																			
5	Coordinación con la autoridad del plantel la socialización de la propuesta y convocatoria	Octubre																	
	Socializar la guía didáctica con el directivo y docente de educación física.	Octubre																	

CAPÍTULO V.

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

En lo que respecta a la dimensión técnica se utilizó la disponibilidad de la tecnología para la investigación y elaboración de una propuesta pedagógica. Esta propuesta estará alojada en un espacio de almacenamiento en la nube, permitiendo así que los docentes tengan acceso ilimitado, lo que garantiza la viabilidad del proyecto.

5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

De acuerdo a la dimensión económica el desarrollo de la propuesta es viable debido a que los únicos costos involucrados son el uso de la tecnología y el servicio de internet. Los gastos asociados a su desarrollo son mínimos en comparación con los beneficios que el proyecto genera. Además, este aporte puede ser repetido en varios años académicos, sosteniendo su viabilidad económica a lo largo del tiempo.

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

La propuesta está dirigida a una institución educativa que ha facilitado la investigación de campo, misma que acoge a un importante número de estudiantes que interactúan tanto con el docente como entre ellos, lo que fomenta las relaciones sociales. Además, la implementación de la propuesta pedagógica busca mejorar el conocimiento del docente en el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción de los estudiantes, ya que se centra en actividades lúdicas y juegos, lo que tendrá un impacto positivo en el aspecto social.

5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

La dimensión ambiental es factible, ya que la propuesta no involucra actividades ni materiales que puedan causar contaminación. En su lugar se empleará la tecnología para prevenir la contaminación y promover la conservación del medio ambiente.

La guía no será impresa; en su lugar, se utilizarán medios electrónicos y digitales para hacer llegar la propuesta pedagógica. Todos los materiales necesarios para su implementación no tienen un impacto negativo en el medio ambiente, ya que se alienta

a los docentes y estudiantes a utilizar tanto materiales convencionales como no convencionales en la realización de los diversos juegos planteados en la propuesta.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

6.1 Conclusiones

Partiendo del objetivo general, se determinó que son limitadas las estrategias aplicadas por parte del docente, debido a que no se actualiza en su área y por ende solo se centra en un juego, generando desinterés por parte del alumnado haciendo que su aprendizaje no sea completo.

Respondiendo al primer objetivo específico se determinó que existe diversidad de juegos clasificados en competitivos, individuales y cooperativos que están detallados en el apartado del marco conceptual (ver pág. 23) que pueden ser aplicados en la clase de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción.

En cuanto al segundo objetivo específico se concretó que los juegos que aplica el docente son reducidos; puesto que, solamente se reflejan los siguientes juegos: ensacados y zancos como juegos individuales; por otra parte, aplican capitán manda y las topadas como juegos cooperativos, los juegos competitivos no son aplicados, siendo los individuales y cooperativos los que se emplean de manera limitada.

Finalmente, con el tercer objetivo específico se llegó a establecer que es necesario orientar al docente en la aplicación de juegos competitivos, cooperativos e individuales, para la diversificación de estos durante las clases de educación física y a la vez contribuir al desarrollo de las habilidades motrices de locomoción de los estudiantes.

6.2 Recomendaciones

Tomando como referencia los resultados de la investigación y las conclusiones se ha demostrado que los docentes deben aplicar juegos como estrategias para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción con el propósito de mejorar el desarrollo de habilidades motoras, la ejecución de ejercicios físicos y potenciar el desarrollo de patrones de movimiento; por tal razón, es pertinente la implementación de una guía de juegos competitivos, individuales y cooperativos propuestos en la pág. 23; para actualizar los conocimientos del docente y que lo ayude a orientarse, en cuanto a los

juegos como estrategias, así mismo incentivar a los estudiantes a hacer más creativos y participativos durante la clase y a la vez minimizar la problemática planteada en la investigación, reduciendo el sedentarismo, teniendo como finalidad prevenir enfermedades a lo largo del tiempo.

6.3 Limitaciones y prospectiva

6.3.1 Limitaciones

El docente de educación física, se limita al momento de aplicar juegos y no opta por investigar otras variedades, lo cual provoca que los estudiantes de décimo año no tengan un desarrollo de calidad.

6.3.2 prospectiva

En las futuras investigaciones se pretende implementar nuevas variables mediante el juego como estrategia metodológica para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en los estudiantes, ya que esta investigación está orientada al docente en la aplicación de los juegos, pues es el encargado de promover el desarrollo, la participación y el aprendizaje, así mismo hacia los estudiantes que son un elemento primordial, los cuales reflejan nuestras enseñanzas impartidas.

Referencias Bibliográficas

- Alberto Laíño, F., Santa María, C. J., Incarbone, Ó., & Guinguis, H. (2019). Intensidades de actividad física en juegos estructurados y activos en niños entre 6 y 12 años. *Ciencias de la salud*, 17(3), 81-97. doi:<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/revsalud/a.8367>
- Garzón Cazallas, J. F., & Romero García, A. F. (21 de 10 de 2019). *Universidad Libre Facultad de ciencias de la Educación*. Obtenido de Propuesta Didáctica Desde la Clase de Educación Física para Mejorar las Habilidades Básicas Motrices (lanzar y atrapar) en los Niños del Grado Tercero del Colegio Nydia Quintero de Turbay Jornada Tarde.: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17648/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Manrique Chávez, Z. R., Flores Espinoza, A. R., Ecos Espino, A. M., Aguilar Melgarejo, R. M., Manrique Chávez, R., & Carbajal Guerrero, O. I. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4939-4940. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- Pérez Hernández, H. J., Simoni Rosas, C., Fuentes-Rubio, M., & Castillo-Paredes, A. (2022). Ludomotricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (Dialnet)*(44), 1.142. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8368607>
- Andrade Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Dialnet*, 5(2), 132-149. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- ARIAS ACOSTA, M. A., BERNAL BERNAL, S. N., MEJÍA MORALES, D. R., & VÉLEZ ARIAS, M. F. (12 de 2021). *Sistema Nacional de Bibliotecas SISNAB*. Obtenido de INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO: <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/6548/El%20juego%20como%20herramienta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bernate, J. A. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Revista Tecnico-Científica del Deporte Escolar, Educacion Fisica y Psicomotricidad*, 7(1), 171. doi:<https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Boza Mendoza, J. G., & Charchabal Pérez, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7 (2), 46 – 61. doi:<http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.004>
- Caiza López , A. J., Mestre Gómez, U., Andino Jaramillo, R. A., & Chela Coyago, O. F. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3376. doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470
- Cedeño Zambrano, E., & Calle García, R. (2020). INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 70-84.

- Cerrón Rojas, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.17.510>
- Falsettoni, N. G. (2020). El valor educativo del juego en la construcción ciudadana. *Experiencias pedagógicas significativas en Lúdica y Recreación*, 1(32), 19-25. doi:<https://doi.org/10.17227/ludica.num32-12178>
- García Torres, S., & Mosquera Agualimpia, P. (2021). ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LA ESCUELA PRIMARIA DEL MUNICIPIO DE LLORÓ-CHOCÓ. *Revista Edu-física.com-Ciencias Aplicadas al Deporte*, 13(28), 60-68. doi:<https://doi.org/10.59514/2027-453X>
- GRANDA GUTIÉRREZ, S. S., & ORDOÑEZ AREVALO, L. D. (05 de 2021). *Universidad Técnica De Machala*. Obtenido de HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS: http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18927/1/Trabajo_Titulacion_369.pdf
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. doi:[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Hidalgo-Manzano, D. P., & Mora-Rosales, J. C. (2022). Una mirada teórica en estrategias para promover la psicomotricidad fina en niños de 3 a 5 años de edad. *REVISTA CIENTIFICA*, 9(1), 474-494. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v9i1.3146>
- López Abella, L. M., & Juanes Giraud, B. Y. (2019). FUNDAMENTO DE LA DIDÁCTICA DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE LA. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 6(72), 191 - 195.
- Marcillo Ñacato, J. C., Núñez Sotomayor, L. X., Acuña Zapata, M. C., & Beltrán Vásquez, M. A. (2020). EL DESARROLLO DE LOS ENFOQUES CURRICULARES DE EDUCACIÓN FÍSICA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO. *Revista educare*, 24(2), 145-166. doi:2244-7296
- Martínez Benito, R., & Sánchez Sánchez, G. (2020). El Aprendizaje Cooperativo en la clase de Educación Física: dificultades iniciales y propuestas para su desarrollo. *REVISTA EDUCACIÓN*, 44(1), 2215-2644. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.35617>
- Martínez Ortega, E. D. (Junio de 2021). Estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en estudiantes del. Bogota.
- MARTÍNEZ ROSAS, M. (01 de 01 de 2020). *Acervo Digital Gobierno del Estado*. Obtenido de LA TEORÍA WALDORF COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS Y FINAS, EN ALUMNOS DE ETAPA PREESCOLAR: https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/39817/MLNIDPED1182_La%20teor%20c3%ada%20Waldorf%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20las%20habilidades%20motrices%20finas%20y%20gruesas%20en%20alumnos%20de%20etapa%20preescolar.pdf?sequence=2&i

- Melián, Y. E., Suárez Calderón, A., & Naranjo Lobaina, A. (2021). UEGOS MENORES PARA MEJORAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCO-LARES DE 8 Y 9 AÑOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA. *REVISTA CIENTÍFICA CULTURA, COMUNICACIÓN Y DESARROLLO*, 6(3), 59-65.
- Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Costes, A., Damian, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*(38), 171. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>
- Patajalo-Guambo, A. I., Vargas-Cuenca, G. M., Ávila-Mediavilla, C. M., & Bayas-Machado, J. C. (2020). La danza en el desarrollo de las habilidades motrices básica en edades escolares. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional.*, 5(11), 12-28. doi:10.23857/pc.v5i11.1905
- Peñañiel Rea, J. I., & Aldas Arcos, H. G. (2023). Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en la Educación Física escolar. *Conrado Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 19(92), 306-312.
- Pérez Hernández, H. J., & Simoni Rosas, C. (2019). TRANSITANDO DEL JUEGO MOTRIZ A LA LUDOMOTRICIDAD EN. *Revista Digital de Educación Física*(60), 42-56. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7063105>
- Pol-Rondón, Y., Durruthy-Rivera, R., & Robert-Gómez, D. A. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista Científica Especializada en ciencias de la cultura física y del deporte. Revista trimestral*, 18(49), 143-151. doi: 1819-4028
- Ponce Mora, M. B. (2019). LA DESCUBRIDORA DEL "SECRETO" DEL NIÑO: MARIA MONTESSORI. *TEMAS DE MUJERES Revista del CEHIM*, 15(15), 47 - 60.
- Roa González, S. V., Hernández Garay, A., & Valero Inerarity, A. (2019). ACTIVIDADES FÍSICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTRICES BASICAS EN NIÑOS DEL PROGRAMA EDUCA A TU HIJO. *CONRADO Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(69), 387-393.
- Ruiz, J. F., González Jurado, J. A., Calvo Lluch, A., & Garduño, J. (2023). *Educación Física, deporte y expresión corporal para generar una vida activa, saludable y prevenir e intervenir en el sedentarismo y la obesidad*. FEADef-APEF.
- Salazar Escorcía, L. S. (2020). Investigación Cualitativa: Una respuesta alas Investigaciones Sociales Educativas. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(11), 101-110. doi:10.35381/cm.v6i11.327
- SALINAS VILLAMARIN, V. E. (01 de 01 de 2019). *Repositorio Universidad de las Fuerzas Armadas*. Obtenido de JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL : <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/16066/1/T-ESPE-038589.pdf>
- Sandoval, E. (Septiembre de 2022). *El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-00062022000300010
- Saz Peiró, P. (2020). EL EJERCICIO NATURAL. *MEDICINA NATURISTA*, 14(2), 23-30. doi:15176-3080

Vera Orihuela, R. A., Carmenate Figueredo, Y. O., & Toledo Sánchez, M. (2019). JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DESDE LA CLASE DE EDUCACIÓN. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(69), 193-200.

Villacís Vera, F. (2019). El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva. *Revistadedivulgaciónde experiencias pedagógicas MAMAKUNA*(10), 84-91. doi:1390-9940

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario

Pregunta 1: ¿Seleccione que estrategias metodológicas utiliza el docente en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción?	Juegos cooperativos	Juegos individuales	juegos competitivos	
Pregunta 2: ¿Cuál de las siguientes estrategias metodológicas le gustaría que el docente las aplique con mayor frecuencia?	Juegos cooperativos	Juegos individuales	juegos competitivos	
Pregunta 3: ¿Durante las clases de educación física el docente aplica juegos que les permita saltar?	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 4: ¿Durante las clases de educación física el docente aplica actividades recreativas para desarrollar el equilibrio de los estudiantes?	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 5: ¿Durante las clases de educación física el docente aplica diferentes actividades que les permita correr?	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 6: ¿De las siguientes habilidades motrices de locomoción seleccione cuál de ellas desarrolla el docente a través de juegos en la clase de educación física?	Saltar	Caminar	Correr	Trotar
Pregunta 7: ¿Seleccione cuáles de estos juegos de locomoción aplica el docente en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices?	Enzacados	Capitán manda	Las topadas	Los zancos

Pregunta 8: ¿Los juegos en las clases de educación física les ayuda a desarrollar el pensamiento?	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 9: ¿Cómo considera usted que ha sido la experiencia del docente de educación física al momento de aplicar juegos para su desarrollo físico?	Excelente	Buena	Regular	Nula
Pregunta 10: ¿Considera que el docente debe conocer más sobre la aplicación de juegos para desarrollarlos en las clases de educación física?	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca

Anexo 2. Guía de preguntas

ENCUESTAS DIRECCIONADOS A ESTUDIANTES POR GRADO DE DÉCIMO AÑO

10mo A = 32 estudiantes / 10mo B = 34 estudiantes / 10mo C = 31 estudiantes

10mo D = 33 estudiantes / 10mo E = 34 estudiantes

Pregunta 1: ¿Seleccione que estrategias metodológicas utiliza el docente en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción?	Dimensión 1. Tipos de estrategias metodológicas			
	Juegos cooperativos	Juegos individuales	Juegos competitivos	
Pregunta 2: ¿Cuál de las siguientes estrategias metodológicas le gustaría que el docente las aplique con mayor frecuencia?	Juegos cooperativos	Juegos individuales	Juegos competitivos	
Pregunta 3: ¿Durante las clases de educación física el docente aplica juegos que les permita saltar?	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 4: ¿Durante las clases de educación física el docente aplica actividades recreativas para desarrollar el equilibrio de los estudiantes?	Dimensión 2. Clasificación de las habilidades motrices básicas			
	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 5: ¿Durante las clases de educación física el docente aplica diferentes actividades que les permita correr?	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 6: ¿De las siguientes habilidades motrices de locomoción seleccione cuál de ellas desarrolla el docente a través de juegos en la clase de educación física?	Saltar	Correr	Caminar	Trotar
Pregunta 7: ¿Seleccione cuáles de estos juegos de locomoción aplica el docente en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices?	Dimensión 3. Tipos de juegos de locomoción			
	Enzacados	Capitán manda	Las topadas	Los zancos
Pregunta 8: ¿Los juegos en las clases de educación física les ayuda a desarrollar el pensamiento?	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca

Pregunta 9: ¿Cómo considera usted que ha sido la experiencia del docente de educación física al momento de aplicar juegos para su desarrollo físico?	Dimensión 4. Experiencia del docente			
	Excelente	Buena	Regular	Nula
Pregunta 10: ¿Considera que el docente debe conocer más sobre la aplicación de juegos para desarrollarlos en las clases de educación física?	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca

Anexo 3. Guía de observación

PREGUNTAS DE OBSERVACIÓN DIRECCIONADO AL DOCENTE DE EDUCACIÓN

FÍSICA DE LOS DÉCIMOS AÑOS.

Pregunta 1: Seleccione que estrategias metodológicas utiliza el docente en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción	Dimensión 1. Tipos de estrategias metodológicas			
	Juegos cooperativos	Juegos individuales	Juegos competitivos	
Pregunta 2: De las siguientes estrategias metodológicas cual es la que aplica con mayor frecuencia el docente.	Juegos cooperativos	Juegos individuales	Juegos competitivos	
Pregunta 3: En las clases de educación física el docente aplica juegos que les permita saltar.	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 4: En las clases de educación física el docente aplica actividades recreativas para desarrollar el equilibrio de los estudiantes.	Dimensión 2. Clasificación de las habilidades motrices básicas			
	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 5: En las clases de educación física el docente aplica diferentes actividades recreativas que les permita correr.	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 6: De las siguientes habilidades motrices de locomoción seleccione cuál de ellas desarrolla el docente a través de juegos en la clase de educación física.	Saltar	Correr	Caminar	Trotar
Pregunta 7: De estos juegos de locomoción cuales aplica el docente en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades motrices.	Dimensión 3. Tipos de juegos de locomoción			
	Ensayados	Capitán manda	Las topadas	Los zancos
Pregunta 8: En las clases de educación física los juegos les ayudan a desarrollar el pensamiento.	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca
Pregunta 9: Cómo ha sido la experiencia del docente de educación física al momento de aplicar juegos para su desarrollo físico.	Dimensión 4. Experiencia del docente			
	Excelente	Buena	Regular	Nula

Pregunta 10: El docente debe conocer más sobre la aplicación de juegos para desarrollarlos en las clases de educación física.	Siempre	Casi siempre	Poco	Nunca

Anexo 4. Autorización de padres de familia

Autoriza que su hija Joselyn Daniela Neira Rodríguez proporcione información para contribuir con la investigación realizada por estudiantes de la Universidad Técnica de Machala sobre el juego como estrategia metodológica para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año del colegio de bachillerato Simón Bolívar para su respectiva tesis.

Si (x)

No ()

Autoriza que su hija Joselin Lisbeth Paladines Jumbo proporcione información para contribuir con la investigación realizada por estudiantes de la Universidad Técnica de Machala sobre el juego como estrategia metodológica para el desarrollo de las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de décimo año del colegio de bachillerato Simón Bolívar para su respectiva tesis.

Si (x)

No ()

Anexo 5. Consentimiento



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. No. 69-04 de 14 de abril de 1969

Calidad, Pertinencia y Calidez

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Machala, 31 de julio de 2023

Lic. Jhonny Marlon Córdova Aguilar
Recto del Colegio de Bachillerato "Simón Bolívar"

De nuestra consideración:

Reciba un cordial saludo y mis mejores deseos de éxito en sus funciones profesionales, en esta oportunidad le escribo para informarle que los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad Técnica de Machala, en su proceso de titulación tienen que elaborar una investigación para poder realizar su tesis.

Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso correspondiente a los estudiantes **Neira Rodríguez Josselyn Daniela y Paladines Jumbo Joselin Lisbteh**, para realizar su trabajo de investigación denominado: "EL JUEGOS COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOCOMOCION EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR".

Cabe mencionar que los datos que se obtengan se mantendrán en absoluta reserva y se utilizarán únicamente con fines del presente estudio.

Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,



YUBBER ALEXANDER
CEDENO

PROF. YUBBER ALEXANDER CEDEÑO, MGS.

Coordinador de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Anexo 6. Cronograma

No.	Actividades	Meses	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
			S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4
Fase I. Revisión del diagnóstico																		
1	Analizar los hallazgos obtenidos en el diagnóstico.	Agosto																
2	Identificar las necesidades específicas a través de la investigación de campo.	Agosto																
Fase II. Estructuración de la guía didáctica																		
3	Determinar una estructura de guía didáctica.	Agosto																
	Establecer los contenidos a incorporados en la guía didáctica.	Agosto																
4	Elaborar una guía didáctica	Septiembre																
Fase III. Socialización de la guía didáctica																		
5	Coordinación con la autoridad del plantel la socialización de la propuesta y convocatoria	Octubre																
	Socializar la guía didáctica con el directivo y docente de																	

	educación física.																	
--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Referencias

- Alberto Laíño, F., Santa María, C. J., Incarbone, Ó., & Guinguis, H. (2019). Intensidades de actividad física en juegos estructurados y activos en niños entre 6 y 12 años. *Ciencias de la salud*, 17(3), 81-97. doi:<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/revsalud/a.8367>
- Garzón Cazallas, J. F., & Romero García, A. F. (21 de 10 de 2019). *Universidad Libre Facultad de ciencias de la Educación*. Obtenido de Propuesta Didáctica Desde la Clase de Educación Física para Mejorar las Habilidades Básicas Motrices (lanzar y atrapar) en los Niños del Grado Tercero del Colegio Nydia Quintero de Turbay Jornada Tarde.: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17648/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Manrique Chávez, Z. R., Flores Espinoza, A. R., Ecos Espino, A. M., Aguilar Melgarejo, R. M., Manrique Chávez, R., & Carbajal Guerrero, O. I. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4939-4940. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- Pérez Hernández, H. J., Simoni Rosas, C., Fuentes-Rubio, M., & Castillo-Paredes, A. (2022). Ludomotricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (Dialnet)*(44), 1.142. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8368607>
- Andrade Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Dialnet*, 5(2), 132-149. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- ARIAS ACOSTA, M. A., BERNAL BERNAL, S. N., MEJÍA MORALES, D. R., & VÉLEZ ARIAS, M. F. (12 de 2021). *Sistema Nacional de Bibliotecas SISNAB*. Obtenido de INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO: <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/6548/El%20juego%20como%20herramienta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bernate, J. A. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Revista Tecnico-Científica del Deporte Escolar, Educacion Fisica y Psicomotricidad*, 7(1), 171. doi:<https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Boza Mendoza, J. G., & Charchabal Pérez, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7 (2), 46 – 61. doi:<http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.004>
- Caiza López , A. J., Mestre Gómez, U., Andino Jaramillo, R. A., & Chela Coyago, O. F. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3376. doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470
- Cedeño Zambrano, E., & Calle García, R. (2020). INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 70-84.

- Cerrón Rojas, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.17.510>
- Falsettoni, N. G. (2020). El valor educativo del juego en la construcción ciudadana. *Experiencias pedagógicas significativas en Lúdica y Recreación*, 1(32), 19-25. doi:<https://doi.org/10.17227/ludica.num32-12178>
- García Torres, S., & Mosquera Agualimpia, P. (2021). ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LA ESCUELA PRIMARIA DEL MUNICIPIO DE LLORÓ-CHOCÓ. *Revista Edu-física.com-Ciencias Aplicadas al Deporte*, 13(28), 60-68. doi:<https://doi.org/10.59514/2027-453X>
- GRANDA GUTIÉRREZ, S. S., & ORDOÑEZ AREVALO, L. D. (05 de 2021). *Universidad Técnica De Machala*. Obtenido de HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS: http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18927/1/Trabajo_Titulacion_369.pdf
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. doi:[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Hidalgo-Manzano, D. P., & Mora-Rosales, J. C. (2022). Una mirada teórica en estrategias para promover la psicomotricidad fina en niños de 3 a 5 años de edad. *REVISTA CIENTIFICA*, 9(1), 474-494. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v9i1.3146>
- López Abella, L. M., & Juanes Giraud, B. Y. (2019). FUNDAMENTO DE LA DIDÁCTICA DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE LA. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 6(72), 191 - 195.
- Marcillo Ñacato, J. C., Núñez Sotomayor, L. X., Acuña Zapata, M. C., & Beltrán Vásquez, M. A. (2020). EL DESARROLLO DE LOS ENFOQUES CURRICULARES DE EDUCACIÓN FÍSICA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO. *Revista educare*, 24(2), 145-166. doi:2244-7296
- Martínez Benito, R., & Sánchez Sánchez, G. (2020). El Aprendizaje Cooperativo en la clase de Educación Física: dificultades iniciales y propuestas para su desarrollo. *REVISTA EDUCACIÓN*, 44(1), 2215-2644. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.35617>
- Martínez Ortega, E. D. (Junio de 2021). Estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en estudiantes del. Bogota.
- MARTÍNEZ ROSAS, M. (01 de 01 de 2020). *Acervo Digital Gobierno del Estado*. Obtenido de LA TEORÍA WALDORF COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS HABILIDADES MOTRICES GRUESAS Y FINAS, EN ALUMNOS DE ETAPA PREESCOLAR: https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/39817/MLNIDPED1182_La%20teor%20c3%20ada%20Waldorf%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20las%20habilidades%20motrices%20finas%20y%20gruesas%20en%20alumnos%20de%20etapa%20preescolar.pdf?sequence=2&i

- Melián, Y. E., Suárez Calderón, A., & Naranjo Lobaina, A. (2021). UEGOS MENORES PARA MEJORAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCO-LARES DE 8 Y 9 AÑOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA. *REVISTA CIENTÍFICA CULTURA, COMUNICACIÓN Y DESARROLLO*, 6(3), 59-65.
- Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Costes, A., Damian, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*(38), 171. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>
- Patajalo-Guambo, A. I., Vargas-Cuenca, G. M., Ávila-Mediavilla, C. M., & Bayas-Machado, J. C. (2020). La danza en el desarrollo de las habilidades motrices básica en edades escolares. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional.*, 5(11), 12-28. doi:10.23857/pc.v5i11.1905
- Peñañiel Rea, J. I., & Aldas Arcos, H. G. (2023). Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en la Educación Física escolar. *Conrado Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos* , 19(92), 306-312.
- Pérez Hernández, H. J., & Simoni Rosas , C. (2019). TRANSITANDO DEL JUEGO MOTRIZ A LA LUDOMOTRICIDAD EN. *Revista Digital de Educación Física*(60), 42-56. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7063105>
- Pol-Rondón, Y., Durruthy-Rivera, R., & Robert-Gómez, D. A. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista Científica Especializada en ciencias de la cultura física y del deporte. Revista trimestral*, 18(49), 143-151. doi: 1819-4028
- Ponce Mora, M. B. (2019). LA DESCUBRIDORA DEL "SECRETO" DEL NIÑO: MARIA MONTESSORI. *TEMAS DE MUJERES Revista del CEHIM*, 15(15), 47 - 60.
- Roa González, S. V., Hernández Garay, A., & Valero Inerarity, A. (2019). ACTIVIDADES FÍSICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTRICES BASICAS EN NIÑOS DEL PROGRAMA EDUCA A TU HIJO. *CONRADO Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(69), 387-393.
- Ruiz, J. F., González Jurado, J. A., Calvo Lluch , A., & Garduño, J. (2023). *Educación Física, deporte y expresión corporal para generar una vida activa, saludable y prevenir e intervenir en el sedentarismo y la obesidad*. FEADef-APEF.
- Salazar Escorcía, L. S. (2020). Investigación Cualitativa: Una respuesta alas Investigaciones Sociales Educativas. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(11), 101-110. doi:10.35381/cm.v6i11.327
- SALINAS VILLAMARIN, V. E. (01 de 01 de 2019). *Repositorio Universidad de las Fuerzas Armadas*. Obtenido de JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL : <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/16066/1/T-ESPE-038589.pdf>
- Sandoval, E. (Septiembre de 2022). *El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-00062022000300010
- Saz Peiró, P. (2020). EL EJERCICIO NATURAL. *MEDICINA NATURISTA*, 14(2), 23-30. doi:15176-3080

Vera Orihuela, R. A., Carmenate Figueredo, Y. O., & Toledo Sánchez, M. (2019). JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DESDE LA CLASE DE EDUCACIÓN. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(69), 193-200.

Villacís Vera, F. (2019). El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva. *Revistadedivulgaciónde experiencias pedagógicas MAMAKUNA*(10), 84-91. doi:1390-9940