



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE
LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES EN LOS ESTUDIANTES DE
CUARTO GRADO.**

**RODRIGUEZ NARVAEZ MAYCOL SEBASTIAN
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**ATARIGUANA TUZA CESAR ANTONIO
LICENCIADO 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 LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA EL
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES EN
LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO.**

**RODRIGUEZ NARVAEZ MAYCOL SEBASTIAN
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**ATARIGUANA TUZA CESAR ANTONIO
LICENCIADO 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 LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA EL
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES EN
LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO.**

**RODRIGUEZ NARVAEZ MAYCOL SEBASTIAN
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**ATARIGUANA TUZA CESAR ANTONIO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE

**MACHALA
2023**

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO.

por Cesar Antonio - Maycol Sebastian Atariguana Tuza - Rodriguez
Narvaez

Fecha de entrega: 25-sep-2023 11:55a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2176576591

Nombre del archivo: TESIS_FINAL_DESDE_INTRODUCCION_HASTA_BIBIOGRAFIA.pdf (1.34M)

Total de palabras: 21189

Total de caracteres: 116230

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO.

INFORME DE ORIGINALIDAD

2%

INDICE DE SIMILITUD

2%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	editorialibkn.com Fuente de Internet	<1%
2	ijlter.org Fuente de Internet	<1%
3	reunir.unir.net Fuente de Internet	<1%
4	yoo.rs Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Bath Spa University College Trabajo del estudiante	<1%
6	Luis Serpa-Andrade, Roberto Garcia-Velez, Graciela Serpa-Andrade. "Chapter 65 Advance of Interactive Playful Tools Used in Pandemic", Springer Science and Business Media LLC, 2024 Publicación	<1%
7	journal.ipm2kpe.or.id Fuente de Internet	

<1 %

8

psicondec.rediris.es

Fuente de Internet

<1 %

9

revistadigital.uce.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

10

revistasumadenegocios.konradlorenz.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

11

sisbiv.bnv.gob.ve

Fuente de Internet

<1 %

12

Sandy T. Soto. "An Analysis of Curriculum Development", Theory and Practice in Language Studies, 2015

Publicación

<1 %

13

catalonica.bnc.cat

Fuente de Internet

<1 %

14

revistas.uh.cu

Fuente de Internet

<1 %

15

revistas.utn.ac.cr

Fuente de Internet

<1 %

16

rodin.uca.es

Fuente de Internet

<1 %

17

tesis.pucp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

18

www.eci.state.tx.us

Fuente de Internet

<1 %

19

www.revistas.una.ac.cr

Fuente de Internet

<1 %

20

www.ups.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

21

Arturo Mercado Hermenegildo, Lady Layme Calatayud. "Cap V. Enfoques de investigación", High Rate Consulting Publications, 2023

Publicación

<1 %

22

Rebecca Stone, Thomas Hoop, Andrea Coombes, Pooja Nakamura. "What works to improve early grade literacy in Latin America and the Caribbean? A systematic review and meta-analysis", Campbell Systematic Reviews, 2019

Publicación

<1 %

23

Submitted to Universidad de Córdoba

Trabajo del estudiante

<1 %

24

apcastellano.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

25

biblioteca.usac.edu.gt

Fuente de Internet

<1 %

26

link.uautonoma.cl

Fuente de Internet

<1 %

27 repositorio.unasam.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

28 vsip.info

Fuente de Internet

<1 %

29 www.tdx.cat

Fuente de Internet

<1 %

30 www.peretarres.org

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Apagado

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

Los que suscriben, RODRIGUEZ NARVAEZ MAYCOL SEBASTIAN y ATARIGUANA TUZA CESAR ANTONIO, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

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

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

Los autores como 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.



RODRIGUEZ NARVAEZ MAYCOL SEBASTIAN

0106150469



ATARIGUANA TUZA CESAR ANTONIO

0705594760

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a de manera especial a Dios, por brindarme la sabiduría, salud y fuerza necesaria para seguir adelante, cumpliendo objetivos planteados, también a mi familia, especialmente a mis padres y hermanas, quienes me han apoyado para poder llegar a esta instancia de mis estudios, ya que ellos fueron un pilar fundamental en este proceso educativo, asimismo gracias por enseñarme a afrontar los obstáculos que encuentres en el camino.

Cesar Antonio Atariguana Tuza

Mi tesis la dedico a Dios por brindarme una familia maravillosa que me apoyo desde el primer momento, todos ellos han formado parte de este largo proceso a quienes han creído en mí dándome ejemplo de superación y humildad, espero siempre poder contar con su valioso e incondicional apoyo.

Maycol Sebastián Rodríguez Narváez

AGRADECIMIENTO

El agradecimiento de este proyecto va dirigido primeramente a Dios, nuestro Padre celestial, ya que, a él, le damos toda la gloria y honra; a el que nos da la sabiduría y la vida para seguir cumpliendo objetivos.

A mis padres, hermano/as por el apoyo y comprensión incondicional que me brindaron en todo momento, asimismo por ese soporte emocional y sobre todo por estar respaldándome permanentemente a lo largo de este tiempo para alcanzar cumplir una meta.

A la Universidad, por la oportunidad de abrir las puertas para la formación de excelentes profesionales y a cada uno de los docentes que estuvieron en cada semestre compartiendo su conocimiento a sus estudiantes, asimismo agradecer por su paciencia y esfuerzo brindado en todo este tiempo.

A cada uno de mis compañeros, por la constante entrega y dedicación, por compartir experiencias y anhelos, a ustedes gracias por sembrar y disfrutar una buena y sincera amistad.

Cesar Antonio Atariguana tuza

Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme tener una buena experiencia dentro de la universidad, segundo agradecer a mi madre sin ella nada de esto sería posible, gracias a mi universidad por permitirme estudiar lo que tanto me apasiona, gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso integral de formación.

Maycol Sebastián Rodríguez Narváez

RESUMEN

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO.

Autores:

Atariguana Tuza Cesar Antonio, Rodríguez Narváez Maycol Sebastián.

Tutor:

Lcdo. Montero Ordoñez Luis Felipe

El objetivo de esta investigación se dirige a poder analizar los juegos lúdicos que aplica el docente en el área de educación física; asimismo cuales se manejan como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación general básica en cual se propuso a las necesidades que se presentan en la actualidad; además, se determinó las estrategias que aplicaba el docente con sus estudiantes a la hora de impartir sus clases en la asignatura de educación física, asimismo se identificó la metodología utilizada por el docente para promover los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar las habilidades de alumnos. Como también se estableció cuáles son los conocimientos que posee el docente sobre el tema de estudio. La recopilación de esta investigación se proyecta desde el enfoque “Cualitativo “con una metodología descriptiva por las necesidades que se presentan en el tema de investigación y la amplitud que requiere esta investigación, logrando así diagnosticar la realidad de la situación a partir de la problemática propuesta en el tema de estudio.

Los métodos de mayor incidencia en esta investigación son el método analítico y el sintético , puesto que estos dos métodos generan un aporte de calidad a la hora de mencionar los objetos de estudio, además es importante recalcar que se integraron otros métodos de calidad complementarios como, el método comparativo, deductivo e inductivo mismo que aportan significativamente a momento de recopilar datos informativos con base a los objetivos específicos, mismos que contribuyen con el objetivo general, estos últimos cabe mencionar que estuvieron escritos para enfatizar aspectos relacionados con la contribución de los objetos de estudios, de acuerdo a las técnicas de investigación identificadas para la recopilación de información se optó por la técnica de la observación, el análisis de la observación realizada recogió información fundamental para nuestro tema de estudio como las debilidades identificadas en la investigación de campo, misma que sirvió de apoyo para seleccionar el requerimiento a intervenir de manera oportuna para luego justificar la razón del por qué se aplicó esta técnica antes

mencionada, se definió la propuesta integradora que se orientó a analizar si el docente aplica los juegos lúdicos a la hora de impartir sus clases ,asimismo analizar cuáles son las estrategias que el docente aplica con los juegos lúdicos para fomentar el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado de educación general básica a su vez dar a conocer al docente de educación física de la escuela Ciudad de Pasaje, la importancia en el desarrollo de las habilidades locomotrices mediante el juego lúdico como una estrategia eficaz para obtener un correcto desarrollo motriz en sus alumnos. La propuesta estuvo compuesta de tres fases de implantación dirigidas al docente del área de educación física, además se incluyó los recursos logísticos y la valoración de la factibilidad con las dimensiones: técnica, económica, social y ambiental, demostrando la capacidad para lograr los objetivos de la propuesta, determinando la viabilidad y capacidades materiales con los que cuentan las partes ejecutaras de la propuesta.

Palabras clave: Juegos lúdicos, Estrategias, Habilidades, Experiencia docente, Educación básica elemental.

ABSTRACT

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO.

Authors:

Atariguana Tuza Cesar Antonio,
Rodríguez Narváez Maycol Sebastián.

Tutor:

Lcdo. Montero Ordoñez Luis Felipe

The objective of this research is to analyze the recreational games that the teacher applies in the area of physical education; Likewise, which are managed as a strategy for the development of locomotor skills in fourth grade students of basic general education in which it was proposed to meet the needs that currently arise; In addition, the strategies that the teacher applied with his students when teaching their classes in the subject of physical education were determined, and the methodology used by the teacher to promote recreational games as a strategy to develop the students' skills was also identified. As it was also established what knowledge the teacher has about the topic of study. The compilation of this research is projected from the "Qualitative" approach with a descriptive methodology due to the needs that arise in the research topic and the breadth that this research requires, thus managing to diagnose the reality of the situation based on the proposed problem. in the topic of study.

The methods with the greatest impact in this research are the analytical and synthetic methods, since these two methods generate a quality contribution when mentioning the objects of study. It is also important to emphasize that other complementary quality methods were integrated, such as, the comparative, deductive and inductive method that contribute significantly when collecting informative data based on the specific objectives, which contribute to the general objective, the latter it is worth mentioning that they were written to emphasize aspects related to the contribution of the objects of studies, according to the research techniques identified for the collection of information, the observation technique was chosen, the analysis of the observation carried out collected fundamental information for our topic of study such as the weaknesses identified in the field research, which served as support to select the requirement to intervene in a timely manner and then justify the reason why this aforementioned technique was applied, the

integrative proposal was defined that was aimed at analyzing whether the teacher applies recreational games when teaching his classes, also analyze what are the strategies that the teacher applies with recreational games to promote the development of locomotor skills in fourth grade students of basic general education, in turn, make known to the physical education teacher of the Ciudad de school Passage, the importance in the development of locomotor skills through playful play as an effective strategy to obtain correct motor development in your students. The proposal was composed of three implementation phases aimed at the teacher in the area of physical education, it also included the logistical resources and the assessment of feasibility with the dimensions: technical, economic, social and environmental, demonstrating the ability to achieve the objectives of the proposal, determining the feasibility and material capabilities of the executing parties of the proposal.

Keywords: Playful games, Strategies, Skills, Teaching experience, Basic elementary education

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT.....	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	X
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I.....	5
EL PROBLEMA	5
1.1 Antecedentes de la investigación	5
1.2 Situación conflicto.....	6
1.3 Causas y consecuencias	6
1.4 Delimitación del problema	7
1.5 Planteamiento del problema	7
1.6 Formulación del problema	7
1.7 Objetivos	8
1.7.1 Objetivo general.....	8
1.7.2 Objetivos específicos	8
CAPÍTULO II.	9
MARCO REFERENCIAL.....	9
2.1 Marco legal	9
2.1.1 Constitución de la República	9
2.1.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	9
2.1.3 Ley del Deporte	9
2.2 Marco teórico	9
2.3 Marco conceptual.....	11
2.3.1 Juegos Lúdicos	11
2.3.1.1 Importancia de los juegos lúdicos.....	13

2.3.1.2 Tipos de juegos	14
2.3.1.2.1 Juegos simbólicos	14
2.3.1.2.2 Juegos motores	14
2.3.1.2.3 Juegos de mesa	15
2.3.1.2.4 Juegos tradicionales	15
2.3.1.2.5 Juegos pequeños y grandes	16
2.3.1.2.6 Juegos individuales y grupales.....	16
2.3.1.3 Características de juegos lúdicos.....	17
2.3.1.4 Beneficios del juego lúdico	18
2.3.1.5 Los juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades motrices.....	19
2.3.2 Habilidades motrices básicas	20
2.3.2.1 Habilidades motrices en educación física	20
2.3.2.2 Clasificación de las habilidades motrices.....	21
2.3.2.2.1 No locomotoras.....	21
2.3.2.2.2 Manipulativas.....	21
2.3.2.1.3 Locomotrices	22
2.3.2.3 Beneficios de las habilidades motrices	22
2.3.2.3.1 En la coordinación	22
2.3.2.3.2 En la salud	22
2.3.2.3.3 En lo físico.....	23
2.3.2.4 Cuáles son las estrategias que aplica el docente para el desarrollo de las habilidades motrices	23
CAPÍTULO III.....	25
DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	25
3.1 Enfoques Diagnósticos	25
3.1.1 Tipo de investigación	25
3.1.2 Diseño de investigación.....	25
3.1.2.1 Población y muestra.....	25
3.1.2.2 Métodos de investigación.....	26
3.1.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
3.1.2.4 Validación de los instrumentos de investigación.....	27
3.2 Descripción del proceso diagnóstico.....	27

3.3	Recopilación de la información	28
3.4	Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.....	29
3.4.1	Resultados de la observación aplicada al docente.....	29
3.4.2	Resultados de la observación aplicada a los estudiantes	31
3.4.3	Fortalezas y debilidades	35
	Tabla 4. Fortalezas y debilidades	35
3.4.3.1	Matriz de requerimientos.....	36
3.4.3.2	Selección de requerimiento a intervenir y justificación	38
CAPÍTULO IV.....		39
PROPUESTA INTEGRADORA.....		39
4.1	Descripción de la propuesta	39
4.2	Componentes estructurales	39
4.3	Introducción	39
4.4	Justificación.....	40
4.5	Objetivos de la propuesta.....	40
4.6	Fundamentación legal y conceptual	41
4.6.1	Fundamentación legal.....	41
4.6.1.1	Constitución de la República Del Ecuador	41
4.6.1.2	Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	41
4.6.1.3	Ley del Deporte, Educación Física y Recreación	41
4.6.2	Fundamentación conceptual	42
4.6.2.1	El juego lúdico.....	42
4.6.2.2	Habilidades Locomotrices.....	43
4.7	Fases de implementación.....	43
4.8	Recursos logísticos	58
4.8	Recursos logísticos	58
4.9	Evaluación del proyecto	59
CAPÍTULO V.		62
5. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD.....		62

5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....	62
5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.....	62
5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.	62
5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta.....	63
CAPÍTULO VI.....	64
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	
.....	64
6.1 Conclusiones	64
6.2 Recomendaciones	64
6.3 Limitaciones y prospectiva.....	65
6.3.1 Limitaciones	65
6.3.2 prospectiva.....	66
Referencias bibliográficas	67
ANEXOS.....	75
Anexo 1. Ficha De Observación.....	75
Anexo 2. Ficha De Observación.....	76
Anexo 3. Autorización de la autoridad del establecimiento educativo	77
Anexo 4. Mapa de ubicación de la institución educativa.....	79
Anexo 5. Cronograma.....	80
Anexo 6. Capturas de pantalla de los artículos científicos.....	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores.....	28
Tabla 2. Resultados de la observación aplicada al docente.....	29
Tabla 3. Resultados de la observación al estudiante.....	31
Tabla 4. Fortalezas y Debilidades.....	35
Tabla 5 Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo	36
Tabla 6. Guía Metodológica	43
Tabla 7. Tabla de evaluación de la funcionalidad de la propuesta	57
Tabla 8. Indicadores de evaluación a partir de las actividades	59
Tabla 9. Cronograma de la Propuesta	61

INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas necesitan mejorar los procesos en la aplicación de los juegos lúdicos para contribuir en el desarrollo de las habilidades Locomotrices. En este marco, es importante investigar el tema, porque aporta significativamente en la labor docente y en consecuencia a los estudiantes. Asimismo, Candela & Benavides (2020) hace referencia que los juegos dentro del campo educativo son estrategias que promueven la motivación, la socialización y la integración entre pares. Además, expresa que los juegos pueden desarrollarse de manera individual para mejorar la autonomía; y los juegos colectivos aportan en el desarrollo afectivo

Los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades locomotrices tienen un papel fundamental en el proceso educativo; puesto que son temas de relevancia que benefician a la institución educativa donde se realizó el estudio debido a que se centró en los niños del subnivel elemental, quienes necesitan desarrollar y mejorar su motricidad.

Este proyecto se desarrolló con el propósito de analizar los juegos lúdicos que aplica el docente como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado, y está dirigido a los profesores de educación física y sus estudiantes, porque es necesario que el docente mejore sus competencias en relación con el tema que se situó en el subnivel elemental.

El problema se centró en la deficiencia de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado; y la estrategia que intervino para reducir la problemática, fue una propuesta de intervención, que consiste en una guía metodológica dirigida al docente, con el propósito de favorecer su práctica en la asignatura de educación física; y también, a los estudiantes.

El desarrollo de este trabajo responde a las experiencias alcanzadas mediante las prácticas preprofesionales, asimismo la oportuna revisión literaria de temas relacionados con los objetos de estudio de esta investigación, cuyo análisis y motivación permitieron avanzar con la indagación teórica y trabajo de campo, logrando finalmente plantear una propuesta de orientación dirigida a docentes.

En cuanto a los antecedentes referenciales, se consideró una investigación de carácter internacional, que refleja que los juegos motores son una buena estrategia didáctica para mejorar el estado de ánimo desde el área de educación física, ya que la implementación de los juegos lúdicos alcanzan diferencias considerables en los estados de emociones relacionados con la actividad motriz; asimismo, se incluyó un trabajo regional localizado en Colombia, está orientado a valorar las habilidades locomotrices en estudiantes de la

educación básica primaria, en el cual existe poco dominio teórico y práctico por parte de los docentes, lo cual no contribuye a desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje a los estudiantes; como también, se tomó en cuenta un trabajo desarrollado a nivel nacional que tuvo como finalidad optimizar las habilidades locomotrices mediante actividades lúdicas, ya que estas son un pilar el cual el estudiante puede desarrollar las habilidades motrices básicas las cuales no solo le benefician para el ámbito educativo sino también cotidiano.

Este trabajo está compuesto de por seis capítulos, mismos que se explican a continuación: El primer capítulo integra el problema, antecedentes de la investigación, situación conflicto, causas y consecuencias, delimitación del problema, planteamiento del problema, formulación del problema, preguntas (pregunta general, preguntas específicas), objetivos (objetivo general, objetivos específicos).

El segundo capítulo se dirige al desarrollo del marco referencial, que incluye el marco legal (Constitución de la república, ley orgánica de educación intercultural, ley del deporte), marco teórico, marco conceptual (juegos lúdicos, definición de la fuente primaria y secundaria, importancia de los juegos lúdicos, tipos de juegos lúdicos, características de los juegos lúdicos, beneficios de los juegos lúdicos, los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades motrices, habilidades motrices básicas fuente primaria y secundaria).

El tercer capítulo hace referencia al enfoque de diagnóstico (tipos de investigación, diseño de investigación, población y muestra), métodos de investigación (método analítico, método sintético, método comparativo, método inductivo, método deductivo) técnicas e instrumentos de recolección de datos. Además, incluye las fortalezas y debilidades encontradas en este diagnóstico, agregando una matriz de requerimiento con sus debilidades y causas.

En el cuarto capítulo se presenta la propuesta, la cual se consideró la implementación de guía metodológica para la práctica de juegos lúdicos que permita desarrollar las habilidades locomotrices de los estudiantes mediante actividades innovadoras y didácticas, además los otros puntos que intervienen en este capítulo son; los recursos, la evaluación y el cronograma de las actividades.

En el capítulo quinto de este proyecto abarca la valorización de factibilidad, una etapa crucial en la evolución de proyectos, durante esta fase, se lleva a cabo un análisis de las cuatro dimensiones fundamentales: Técnica, Económica, Social, y Ambiental.

En cuanto al capítulo sexto, se elaboraron las conclusiones, recomendaciones, limitaciones y la prospectiva de la investigación que derivan de todo el proceso de estudio y análisis. Estas conclusiones representan el punto culminante de nuestra labor, donde se sintetizan los hallazgos más significativos y se extraen las lecciones aprendidas. Asimismo, las recomendaciones proporcionan una guía para futuras acciones o investigaciones relacionadas con el tema abordado en este estudio; además, en este capítulo final se encuentran las referencias bibliográficas que respaldan y enriquecen la información expuesta a lo largo de la investigación, así como los anexos que complementan y respaldan la argumentación desarrollada en el trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la investigación

Esta investigación parte de la dimensión desarrollo social, con la línea de investigación, procesos educativos y formación humana, cuya área temática es educación y el nudo problematizador identificado es el desarrollo de competencias del docente, tomados de los dominios institucionales como instrumentos de articulación para los trabajos de investigación de los estudiantes de la Universidad Técnica de Machala.

Por otra parte, los antecedentes de esta investigación se organizan en base de varios aportes realizados en otros contextos educativos y relacionados con el problema y tema de esta investigación y están clasificándolos por niveles: internacional, regional y nacional, que se expone a continuación:

A nivel internacional se ubicó la publicación de Muños et al. (2020) sobre Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física, que tuvo como objetivo mostrar estudios relacionados con aspectos positivos con la implementación del juego lúdico, alcanzando como resultado las diferencias significativas en las intensidades emocionales con relación a la competición y relación motriz, quienes llegan a la conclusión que el juego motor es una excelente herramienta pedagógica para trabajar las competencias socio-emocionales; asimismo, el desarrollo de las habilidades motrices básicas en secundaria, ya que genera principalmente emociones positivas muy intensas en comparación con las emociones negativas, Al respecto, es muy importante aplicar los juegos motores desde edades tempranas para desarrollar de una manera adecuada las habilidades motrices básicas.

Desde el ámbito regional se situó la investigación de López & Juanes (2021) sobre la Metodología para evaluar las habilidades motrices básicas en estudiantes de la educación básica primaria, que tuvo como objetivo valorar el modo en que se conciben las habilidades motrices básicas, alcanzando como resultados que los docentes no dominan el currículo de educación física, lo que conlleva a no cumplir con los objetivos propuestos en las planificaciones, asimismo afecta al desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes, en conclusión, si el docente no aplica estrategias metodológicas adecuadas, tendrán como secuela que los estudiantes tengan bajos resultados en las pruebas de aprendizaje, lo que indica que la motricidad y cada una de sus dimensiones se ven gravemente afectadas en los alumnos. Al respecto, es necesario que docente tenga

dominio del currículo de educación física para que pueda planificar y así brindar un aprendizaje significativo.

A nivel nacional se ubicó la publicación Boza & Charchabal (2022) sobre las Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física, que tuvo como objetivo validar un sistema de actividades lúdicas para perfeccionar los movimientos motrices básicos, alcanzando como resultados que las actividades lúdicas son esenciales para desarrollo de las habilidades básicas, asimismo se realizó un test de Prueba W de Kendall que fue dirigida por especialistas y llegaron al desenlace que las actividades lúdicas son fundamentes para los infantes, en conclusión, es fundamental aplicar las actividades lúdicas en las clases de educación física para obtener un desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes. Al respecto, los juegos didácticos al ser implementado en la asignatura de educación física ayudan a los alumnos a fortalecer las habilidades.

1.2 Situación conflicto

El problema de esta investigación surge de varias inquietudes que se presentaron durante el ejercicio de las prácticas preprofesionales, identificando como problemática la deficiencia de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado, a causa del limitado conocimiento del docente en temas de educación física; como también, la desactualización en el manejo del currículo en el área. En caso de mantenerse el problema mencionado, podría ocasionar el desinterés de los estudiantes en realizar actividad, física, incumplir con los objetivos que están planteados y poca confianza al realizar actividad física, descoordinación en los movimientos e inestabilidad física. El pronóstico se logrará controlar mediante una adecuada orientación metodológica para promover un correcto desarrollo las habilidades locomotrices aplicando los juegos lúdicos en las clases de educación física.

Hay que recalcar, que los juegos lúdicos están dentro del bloque curricular 1, denominado ‘prácticas Lúdicas y el juego y el jugar, dispuesto por el Ministerio de Educación (2016); sin embargo, no está siendo observado y planificado por el docente del área de Educación Física; esto implica que, los estudiantes están siendo perjudicados desde esta asignatura, al no desarrollar en ellos las habilidades locomotrices, constituyéndose este problema en limitaciones que deben ser superadas.

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 deficiencia de las habilidades locomotrices, cuyas

causas son: el poco dominio del currículo por el docente de educación física, docentes sin competencias en el área dictando clases. Por otra parte, a partir de la problemática también se identificó los efectos que se concretan en: el desinterés de los estudiantes en realizar actividad física, limitado desarrollo de destrezas en los estudiantes, incumplir con los objetivos que están planteados en el currículo nacional, la poca confianza del estudiante al realizar actividad física, descoordinación en los movimientos e inestabilidad física.

1.4 Delimitación del problema

La Deficiencia de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto básica, se localiza en él, cantón Pasaje, provincia de El Oro, específicamente en la Escuela De Educación Básica Ciudad De Pasaje, donde el docente de educación física desarrolla sus clases con ciertas limitaciones, como es el caso del desarrollo de las habilidades locomotrices.

Esta investigación es ejecutada en el periodo lectivo 2023-2024 y está dirigida a docentes y estudiantes, quienes participaron en esta investigación; en el caso de los docentes proporcionaron información valiosa, que permitió responder a las preguntas científicas. Por otra parte, los estudiantes intervinieron al momento de observar la clase, percibiendo sus manifestaciones desde la orientación del docente.

1.5 Planteamiento del problema

El problema planteado en este trabajo, que se orienta a las deficiencias de las habilidades locomotrices, tiene relación con los antecedentes de esta investigación, como es el caso del trabajo publicado por Muños, et al. (2020), quien expresa que los juegos motores se constituyen en recursos pedagógicos para favorecer la afectividad de los estudiantes desde la educación física; además, manifiestan que el juego motor es una herramienta pedagógica que ayuda a trabajar las competencias socio-emocionales; desde esta perspectiva, este trabajo se orientó a los juegos para el desarrollo de las habilidades locomotrices, comprendiendo que no solamente permiten el desarrollo emocional, porque las actividades lúdicas acompañan también al mejoramiento del desarrollo motor del estudiante.

1.6 Formulación del problema

El problema planteado tiene su importancia, porque se trata del desarrollo de las habilidades locomotrices de los estudiantes, desde la labor docente en el área de Educación Física, que de acuerdo a la institución donde se realizó la investigación es dictada por el docente tutor, quien no es profesional en el área, limitando una adecuada práctica al impartir las clases; sin embargo, se ve obligado a asumir la responsabilidad

con fuertes debilidades. Este trabajo es relevante porque se trata de la formación de niños de educación básica elemental, quienes a su edad requieren desarrollar sus habilidades locomotrices.

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

Pregunta general

¿Qué juegos lúdicos aplica el docente como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto año grado?

Preguntas específicas

1. ¿Qué juegos Lúdicos aplica el docente para contribuir en el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado?
2. ¿De qué manera el docente emplea los juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado?
3. ¿Qué orientación metodológica necesitan los docentes para la aplicación de los juegos lúdicos para desarrollo de las habilidades locomotrices?

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Analizar los juegos lúdicos que aplica el docente como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado.

1.7.2 Objetivos específicos

1. Determinar las estrategias que aplica el docente para contribuir en el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado.
2. ¿Cuál es el proceso que lleva el docente para aplicar los juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado?
3. Proponer a los docentes las orientaciones metodológicas necesarias para la aplicación de juegos lúdicos para desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado.
- 4.

CAPÍTULO II.

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco legal

2.1.1 Constitución de la República

Realizando la fundamentación legal del tema en estudio, se consideró la Constitución de la República del Ecuador; y en su art. 381 menciona que el Estado debe proteger, promover y coordinar la cultura física, incluyendo el deporte, la educación física y la recreación, como actividad promotora de la salud personal, el movimiento y el desarrollo general; además, expresa que tiene como objetivo promover la salud personal mediante la educación física brindando a los estudiantes a obtener una mejor calidad de vida, asimismo, desarrolla las habilidades motoras y las capacidades físicas de los educandos. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

2.1.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural

Según Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) en su Art. 7. En el literal V menciona que los alumnos tienen derecho a la educación física y recreación desde temprana edad en las instituciones educativas, estableciendo una carga horaria que vaya en aumento de acorde a los subniveles educativos, asimismo, que permita estimular positivamente el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales; Este reglamento nos manifiesta que la educación física es muy importante implementar desde temprana edad para poder obtener un correcto desarrollo motor, que permita al estudiante desenvolverse de una mejor manera en sus actividades cotidianas.

2.1.3 Ley del Deporte

La ley del Deporte (2010) en el 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; asimismo serán defendidos por todas las funciones del estado. Además, en este artículo 3 manifiesta que los padres de familia tienen un compromiso el cual es incentivar a sus representados a realizar actividad física fuera de la institución educativa con el objetivo de que los estudiantes obtengan un apropiado desarrollo en las habilidades motoras en el área de educación física.

2.2 Marco teórico

Es muy fundamenta que reconozcamos a los juegos lúdicos a través de autores que se han desempeñado en el campo educativo y psicológico, tales como Piaget, Vygotsky, Montessori, Hill y Bandura.

Es indispensable comprender el pensamiento de Piaget sobre el valor del juego lúdico desde una perspectiva estructuralista, es decir, que incluyo mecanismos lúdicos en los estilos y las formas de pensar de los infantes, es por esto, que el juego se ha caracterizado como una asimilación de los elementos de la realidad, sin obtener una aceptación en las limitaciones de la adaptación de los mismos. Por lo tanto, Valle y Valdivia (2019) han resumido que los niños, desde temprana edad, tienen la necesidad de aprender a través de este tipo de actividades, las cuales aportan en la práctica de sus habilidades motrices, haciendo uso de sus sentidos para fortalecer el desarrollo cognitivo del niño.

Mientras que desde el pensamiento de Vygotsky en el cual ha determinado que el juego también es temático, como por ejemplo al realizar el juego de roles se resalta que es la fuente de desarrollo cognitivo, motriz e integral de los niños y, por ende, crean una zona en el desarrollo próximo, es por esto que el niño suele comportarse por encima de su edad, de tal manera que los adultos se involucran en los roles de juegos de los niños para ampliar su zona de desarrollo próximo. Por lo tanto, González et al. (2015) dice que los juegos son parte de la actividad simbólica, comunicativa e imaginativa en el desarrollo integral de los seres humanos, puesto que, se esquematiza la prevención de las dificultades del desarrollo durante el proceso de enseñanza aprendizaje, de tal manera que se necesitan herramientas para convivir activamente con la sociedad y se logre un bienestar con base en la salud escolar.

A su vez, Ceferino (2021) menciona en su investigación a Montessori que se refiere al juego como una actividad lúdica organizada para lograr fines específicos a la hora de realizar una actividad recreativa. Además, determina que no existen diferencias entre el juego y el trabajo, en pocas palabras, para los niños durante su proceso de enseñanza – aprendizaje todo es jugar para ellos; mientras tanto, los adultos suelen relacionar el trabajo como algo obligatorio, pero para los niños es algo motivador y divertido, de tal forma, que el juego aporta en la explosión del entorno que los rodea. Por otra parte, Ceferino (2021) no ha especificado en su sobre el papel del juego en los infantes, puesto que, para ella ha sido necesario que los niños puedan desenvolverse por sí solos, demostrando sus habilidades y capacidades con materiales que el entorno les ha ofrecido libremente.

El juego es una ocupación voluntaria que ha sido ejecutada dentro de límites que se han establecido en un determinado tiempo y espacio, es decir, atendiendo reglas libremente aceptadas, que incondicionalmente son seguridad, a la vez. Además, Mercado (2023) argumenta que tiene un objetivo en su mismo y es acompañado de tensión y alegría, puesto que los niños significan eso, alegría, el cual es un sentimiento que aporta una larga

vida durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, el cual es de gran aporte para el desarrollo cognitivo.

Por otra parte, Bandura ha asignado la importancia del desarrollo humano desde una perspectiva intelectual cognitiva, es decir, se hace un hincapié en la relación que existe entre el juego y el aprendizaje social. Según Pérez et al. (2022); dentro del campo físico se ha orientado y relacionado con cualquier práctica deportiva en la que se ha promovido el desarrollo de los procesos mentales, y de las prácticas estudiantiles que fortalecen las articulaciones y el cuerpo humano, mediante la realización de movimientos básicos que se acoplan con el desarrollo de los niños de edad escolar.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 Juegos Lúdicos

Los "juegos lúdicos" son actividades recreativas que se realizan con el propósito de divertirse, relajarse y disfrutar, en lugar de tener un objetivo utilitario o competitivo; además, suelen involucrar la creatividad, la imaginación y la participación activa de los jugadores; asimismo, se centran en el placer de jugar y en la misma experiencia, más que en alcanzar un resultado específico o ganar una competencia.

Los juegos lúdicos son aquellos que se practican bajo diferentes reglas que contemplan reglas sencillas y exactas para su desenvolvimiento, a su vez, orienta a practicar o jugar una actividad de carácter placentero, sin duda alguna esto aportará al enriquecimiento del afecto y la integración con la sociedad, de tal manera que se refuerza la práctica valorativa. Los autores Boza y Charcabal (2022) aportan que los juegos lúdicos no son una pérdida de tiempo ejecutarlos, sino que más bien es un acto solidario acorde a la preparación de niños, niñas, jóvenes, adultos y adultos mayores, de tal manera que fortalece el desarrollo físico, intelectual, moral y social del cuerpo humano, sin importar su género, edad y pensamiento.

Por otra parte, Calero et al. (2019) nos manifiesta que los juegos lúdicos son actividades recreativas con fines educativos, cuyo objetivo es desarrollo motor, cognitivo, motivacional y social, etc. Asimismo, con el pasar del tiempo estos tipos de juegos han sido estudiados por personas expertas en el tema y han visto reflejado la importancia que generan un gran avance en las zonas del desarrollo ser humano, por ello se ha considerado que estos tipos de actividades son influyentes en el desarrollo de los estudiantes.

Por otra parte; los juegos lúdicos también pueden tener beneficios educativos y de desarrollo, ya que pueden estimular la creatividad, mejorar las habilidades sociales, fomentar la resolución de problemas y promover el aprendizaje de manera indirecta a

través de la diversión. En resumen, los juegos lúdicos son una forma de entretenimiento que se disfruta por sí misma, sin la presión de lograr un objetivo específico más allá de la diversión y el disfrute.

El juego se debe realizar en unidades didácticas integradas, de tal manera que se pueda platear con facilidad la relación de claves competencias acorde a los criterios evaluativos, al igual que los objetivos que se plantean en cada actividad, y los indicadores de logro. Es por esto que, autores como Hernández y Gutiérrez (2022) señala que el juego se debe ejecutar en unidades didácticas integradas, de tal manera que se pueda platear con facilidad la relación de claves competencias acorde a los criterios evaluativos, al igual que los objetivos que se plantean en cada actividad, y los indicadores de logro, es por esto que se debe valorar concretamente las evaluaciones en el ámbito físico, consideran que los juegos deben ser atractivos, innovadores, motivadores en relación con la producción del aprendizaje que las personas requieren.

Por otra parte, Landa et al. (2022) en su trabajo de investigación cita a Ramírez (2019), que principalmente el uso de la lúdica se direcciona a un modelo de enseñanza aprendizaje, pero este también puede ser usado como un método de control de la conducta, motivación y orientación, se ha propuesto una serie de rasgos que determinan que tan bien se aplica la lúdica a nivel educativo. Asimismo, Gallardo (2018) considera que los juegos lúdicos son placenteros, acorde a las diferentes edades que son realizados, por ejemplo, los niños los realizan por aprendizaje y diversión, buscando fortalecer lazos de amistad con otros niños al igual que poner en práctica los valores aprendidos dentro del hogar y en la escuela, es decir, desarrollan la imaginación, la creatividad y aprenden a vivir sanamente.

Es por esto, que los juegos no tienen una norma específica para ser ejecutados, siendo sugeridos con espontaneidad, sin requerir de un refuerzo anticipado, de tal manera que poco a poco se comenzara a implementar juegos reglamentados, los cuales son una serie de normas determinadas en base a las condiciones que se dictamina ante de iniciar el juego, el cual aporta el cual se regula durante el desarrollo y terminación del mismo.

Sin embargo, se ha definido al juego como un modo de interactuar con la sociedad para fortalecer los factores internos, es decir, las actitudes realistas del jugador, el cual realiza una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos, aquellos que se aleja de la realidad externa, buscando construir la finalidad en sí mismo.

2.3.1.1 Importancia de los juegos lúdicos

Según Andrade (2020) hace referencia que la práctica de juegos lúdicos es fundamental para el ser humano, sobre todo durante la primera infancia, puesto que aporta en el desarrollo armonioso del mismo, asimismo el uso de juegos y juguetes que acoplan a la convivencia social con el entorno que la persona se rodea, es decir en una escuela, fiesta, hogar, etc. Es por esto, que los juegos lúdicos aportan en la afectividad y el cuidado de la salud mental; el juego también contribuye en el desarrollo general de cada persona, ejecutando un proceso constructivo y expresivo del pensamiento.

Según Ramírez et al. (2021) señalan que demostrar emociones como la alegría al momento de practicar el juego lúdico enfatiza con un panorama nacional, es decir, la alegría es una actividad que se ha centrado con la recreación y el ocio, ofreciendo un gran aporte con la formación de los seres humanos sobre todo en lo físico, lo cual mejora los aspectos emotivos, placenteros y saludables durante cada etapa del desarrollo humano.

De tal manera, que la parte lúdica, dentro del proceso de aprendizaje, se acopla a los juegos infantiles, los cuales son sencillos y motivadores, es decir, que en este punto entra la alegría como parte de la acción educativa integrada, a su vez, es más comunicativa acorde al desarrollo de cada ser humano desde temprana edad, dentro de la educación física, se pueden expresar emociones y sentimientos que conlleva al ser humana a ser más interactivo, con una memoria fortalecida y razonable ante sus habilidades desarrolladas.

A su vez, las personas, al practicar los deportes y juegos lúdicos, tienden a ser más creativas e imaginativas, es decir, producen y utilizan energía tanto física y mental. Asimismo, son más productivos, interactivos productos, en otras palabras, con el juego, la actividad física y la práctica de deporte desde la primera infancia se divierten, fortalecen su esquema corporal y a su vez, los hará recordar situaciones que serán beneficiosas para su diario vivir.

Sin embargo, si no existieran los juegos lúdicos las personas no pudieran aprender y desenvolverse con facilidad en cualquier área de su vida cotidiana, puesto que, no podrían desarrollar correctamente su motricidad, que con el transcurso del tiempo presentaría problemas a futuro, tal como es el caso de tener problemas para escribir o moldear las manos con implementos como la plastilina o pelotas antiestrés, siendo objetos fundamentales en dicho proceso de desarrollo desde que las personas pasan por la primera infancia.

2.3.1.2 Tipos de juegos

Se identifican los siguientes tipos de juegos lúdicos:

2.3.1.2.1 Juegos simbólicos

Es indispensable comprender que los juegos simbólicos son una actividad natural en los niños de edad escolar, puesto que esto aporta en el desarrollo físico e intelectual durante su formación educativa, es por esto que, al realizar estas actividades lúdicas, se evidencia un gran avance en el desarrollo armónico e integral del ser humano. Autores como González et al. (2022) dicen que a través de las acciones que el niño ejecuta, va adquiriendo experiencias que permiten el desarrollo evolutivo y explorar nuevas experiencias en el entorno que lo rodea, puesto que esta estrategia de aprendizaje aporte en el desarrollo motor, cognitivo y sensorial de los seres humanos gracias a la construcción de experiencias físicas e intelectuales que aportan grandes beneficios durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Tipos de juegos Simbólicos:

- Juego de oficios
- Juego de disfraces
- Juego a arreglar
- Juego de la isla perdida
- Juego del semáforo

2.3.1.2.2 Juegos motores

En cultura física los juegos motores aportan un gran beneficio en las habilidades motrices y corporales del cuerpo humano, considerando la exploración progresiva de los niños de edad escolar, facilitando el desarrollo de las competencias motrices a través de los ejes transversales del desarrollo integral del ser humano, en las cuales se identifican las bases motrices de los niños donde se asimilan los principios básicos de los movimientos a través de la manipulación, estabilización y locomoción para posteriormente configurarse como habilidades específicas y complejas. Para estos Varela et al. (2023) agrega que las actividades o juegos motores deben ser implementados correctamente en las clases de Cultura Física para fortalecer la recreación y la práctica de deportes, las cuales favorecen al crecimiento personal y motor de los niños, haciendo de ellos personas más creativas, a la vez, controlen sus emociones con facilidad y se incentiven por realizar trabajo cooperativo con el entorno que les rodea.

Tipos de juegos Motores:

- Juego de relevos

- Juego de saltos
- Juego de tareas
- Juegos con pañuelos
- Juego de las carretillas

2.3.1.2.3 Juegos de mesa

Los juegos de mesa durante las clases de cultura física, es un reto para los docentes, puesto que, su objetivo es lograr una transformación positiva en el estudiante, para que se involucre al cien por ciento con su proceso de enseñanza – aprendizaje, esto hará de ellos personas motivadoras, activas y creativas. Los autores López y Sotoca (2019) fundamenta que este tipo de juegos son una parte importante en esta disciplina educativa, porque son recreativos y aporten en el desarrollo de la realidad actual que compete a educación física, es decir, fortalece el desarrollo motor, mental y sensorial, a su vez, hace que los niños puedan razonar y concentrarse con facilidad para resolver problemas y por ende, pueda tomar decisiones, esto aporta en el fortalecimiento de las normas de convivencia.

Tipos de juegos de mesa:

- Tres en raya
- Rompecabezas
- Ajedrez
- Laberintos
- Sopa de letras

2.3.1.2.4 Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son fundamentales dentro de la educación primaria y secundaria, es decir, en la disciplina de cultura física tienen un gran aporte educativo, puesto que las características de estos juegos y a la vez, también se denominan como un deporte de tradición cultural, el cual no ha sido sancionado por la sociedad (Sarabia y Alvarez, 2022). Por otra parte, Ardila (2021) expresa que este tipo de juegos han pasado de generación en generación y activan la motivación de realizarlos en todo momento, puesto que son rasgos populares propios de las culturas de un pueblo o nación. A su vez, conlleva de reglas sumamente sencillas para comprender y memorizar con facilidad, sin requerir de materiales caros, los cuales puedan servir como reciclaje y reconstrucción.

Tipos de juegos tradicionales:

- Juego del pañuelo
- Gallina ciega
- Canicas

- Juego de los ensacados
- Juego de las sillas
- La cuerda
- El ratón y el gato

2.3.1.2.5 Juegos pequeños y grandes

Los juegos pequeños son de corta duración y es indispensable tener a la mano pocos materiales para su realización, mientras que los juegos grandes son de larga duración y se requieren más materiales que los habituales, puesto que los juegos son actividades recreativas que aportan en el desarrollo motor y fortalecen el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento, es decir que estos se desempeñan para la correcta función motriz y cognitiva del niño. Para Corrales (2009) los juegos pequeños se necesitan pocas personas, como, por ejemplo: el juego de las cogidas, los tillos y las tres Marías; y los juegos grandes se necesitan una gran cantidad de personas, como, por ejemplo: jugar beisbol, fútbol con mano, voleibol, golf y Gymkhana.

Tipos de juegos pequeños:

- Juego del hula hula
- Saltar cuerda
- Juego de piedra, papel o tijera
- Las congeladas
- Rayuela
- Yoyos
- Halar la cuerda
- Juego con pelotas

Tipos de juegos grandes:

- Búsqueda del tesoro
- Capitán manda
- Juego de la rayuela
- Juego de la silla
- Topadas con una pelota
- Fútbol con la mano
- Gymkhana

2.3.1.2.6 Juegos individuales y grupales

Los juegos individuales se realizan sin el acompañamiento de otro jugador, es decir, que se lleva a cabo solitariamente, puesto que su responsabilidad es establecer resultados

positivos que recaen sobre sí mismos; los juegos grupales o colectivos son aquellas dinámicas que son ejecutadas entre dos o más participantes, aquellas que tiene el objetivo de promover la integración entre cada equipo que ha sido conformado y fortalecer la confianza entre ellos. Asimismo, Cedeño y Calle (2020) mencionan que la mayoría de los juegos que se juegan individualmente están en su entorno educativo y son aplicados mediante los razonamientos lógicos y numéricos o juegos individuales que benefician al desarrollo motor; mientras tanto, los juegos grupales se emplean adentro o afueras de los centros educativos los juegos que se aplican son actividades, colectivas, competitivas, juegos de integración o dinámicas motivacionales.

Finamente, podemos decir que las prácticas individuales se realizan competencias de atletismo o prácticas de boxeo, mientras que en los juegos grupales se realiza la caída del huevo el cual es realizado con una cuchara, el campo de las minas, el nudo humano y la búsqueda del tesoro.

Tipos de juegos individuales:

- Circuito con obstáculos
- La rayuela
- Juego de la silla
- Juego del capitán manda
- Juego de relevos
- Salto de la cuerda

Tipos de juegos grupales:

- El escondite
- ensacados
- El globo
- La cadena
- Juego de la gallinita ciega
- Cambio de sitio
- Juego del globo feroz
- Llevando el balón

2.3.1.3 Características de juegos lúdicos

Los niños aprenden a resolver, criticar, analizar y comprender la realidad a través del aprendizaje y de los juegos lúdicos, gracias a esto la autora Caballero (2021) nos cita las siguientes características:

1. Estimular la concentración.

2. Liberar las tensiones del esquema corporal.
3. Fortalecer la creatividad del ser humano.
4. Mejorar el estado de ánimo y la autoestima.
5. Fomentar el desarrollo de las habilidades de comunicación.
6. Otorgar nuevos conocimientos.
7. Incentivar al desarrollo de aptitudes físicas, emocionales y sociales.

2.3.1.4 Beneficios del juego lúdico

Los juegos lúdicos aportan en la adquisición de nuevas habilidades, las cuales se acoplan en la exploración de nuevas realidades y experiencias, basadas en los estados de alerta, donde se desarrolla la sensibilidad ante las percepciones, el fortalecimiento de las destrezas previo a la resolución de problemas, a su vez, buscan fortalecer habilidades en la toma de decisiones y la esquematización de la reacción.

Tomando en cuenta, que el objetivo del docente de cultura física es identificar las habilidades creativas y motivadoras de cada uno de sus estudiantes, para evaluar su forma de interactuar durante la ejecución de la actividad, verificando si no presenta problemas de motricidad, a base de las reacciones de cada estudiante y el entorno en el que prevalece. Por lo tanto, el juego es integrador y global, gracias a su correcto funcionamiento en el esquema corporal, es decir, que, durante la vida escolar y cotidiana, la ejecución de los juegos lúdicos es fundamentalmente significativo, es decir, las estrategias planteadas para ejecutarlos, fortalecen a las mejoras de las habilidades, consideran que los juegos lúdicos en el hogar o la escuela, aportan en la estimulación de las destrezas cognitivas, sociales, comunicativas y madurativas.

Asimismo, Sánchez et al. (2020) desde el pensamiento de Piaget ha manifestado que el juego es representativo desde la primera infancia, siendo libre y voluntario, el cual no debe ser obligatorio por nada y por nadie, de tal manera que, la esencia de la persona se demuestra en basándose en su estado de ánimo, así como la demostración de sus emociones e impulsos. Por lo tanto, esta actividad también es de carácter cognitivo, a su vez, se relaciona con complejidad, determinando un pensamiento psicológico.

Determinando que durante la práctica de juegos lúdicos se desarrolla un reconocimiento e interacción con el entorno que las personas se rodean, de tal manera, que buscan valorarse asimismo y, por ende, se diferencia de lo que está dentro y fuera de ese entorno, de tal manera que el desarrollo de las habilidades se hace más complejo, considerando que ser creativos es fundamental en la formación del ser humano para ejecutar situaciones de la vida cotidiana, en ellas se genera la autoconfianza y aprender a reconocer que todos

somos únicos ante el entorno que nos rodea en relación con la realidad que cada persona experimenta, haciendo uso de un tiempo libre para disfrutar de cada actividad planteada.

2.3.1.5 Los juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades motrices

Los autores Ochoa et al. (2021); se comprende que los juegos lúdicos en el área de educación física son indispensables para el desarrollo corporal del ser humano, sobre todo para el desarrollo motor, puesto que, todos los niveles educativos ponen en práctica este tipo de juegos garantiza la creación de bases considerables para que los seres humanos gocen de una excelente salud, a través de un correcto desarrollo físico, el cual se ejecuta en niveles satisfactorios, a su vez, en sus habilidades motrices y sus capacidades físicas. Es por esto, desde una visualización biológica se considera que los juegos en movimiento son aquellos que dan acceso a cualquier parte del cuerpo humano, así como sus órganos y sus sistemas, es por esto que se evidencia un logro en la influencia del organismo humano, de tal manera que aporta en la solución de las situaciones que se acoplan a la resolución de problemas planteados cuando se va a desarrollar el juego, el cual debe ser un trabajo colectivo que fortalece los lazos de compañerismo en un aula de clases, a su vez, se evidencia la responsabilidad, disciplina, valor, perseverancia y otros factores que forman parte del desarrollo de la personalidad y la creatividad.

Según Munzon y Jarrín (2021) ha determinado la eficacia de los juegos lúdicos en para mejorar la coordinación de las clases de educación física, de tal manera que esta disciplina es importante para el desarrollo de diferentes habilidades tales como motrices, cognitivas y coordinativas, por ende, se acopla con buenos resultados a través de actividades lúdicas en las que se han desempeñado con el propósito de determinar una mejorar en la calidad de vida de los movimientos activos y evitar que los seres humanos practiquen el sedentarismo, el cual no es buen camino para la salud de los mismos a cualquier edad, puesto que, esta llega a ser la causa de enfermedades que afectan al corazón y otras partes del cuerpo humano.

No obstante, Rodríguez et al. (2020) se comprende que la disciplina de Educación Física es de gran aporte en el desarrollo de niños y jóvenes, tomando en cuenta que tiene el propósito de conseguir las habilidades psicomotrices, la comprensión cognitiva y las aptitudes sociales y emocionales, las cuales son un gran aporte para una vida físicamente activa, es por esto, que es indispensable que desde el hogar se establezca buenas costumbres basándose en la salud física y los grandes beneficios que aportan para el desarrollo motriz de las generaciones futuras.

2.3.2 Habilidades motrices básicas

Las habilidades motrices básicas son aquellos movimientos que se puede realizar con el cuerpo o sucede de manera natural; asimismo, a medida que el ser humano va creciendo, estas se van desarrollando; por otra parte, Este tipo de habilidades son esenciales para el desarrollo humano porque se requieren para realizar una variedad de actividades, desde actividades simples como levantar una pelota del suelo hasta actividades complejas como deportes recreativos o competitivos. En este sentido, los autores Rojas et al. (2020) mencionan que las habilidades motoras básicas comienzan a desarrollarse a una edad muy temprana y se desarrollan gradualmente a través de ejercicios o juegos, tanto directa como indirectamente, antes de fortalecerse y mejorarse de acuerdo con las necesidades.

El elemento inicial de las habilidades motrices básicas es la capacidad adquirida por un individuo para ejecutar patrones de movimiento básicos, a partir de los cuales, dependiendo de la etapa de desarrollo biológico, se pueden llevar a cabo habilidades más complejas. Por otro lado, el autor Bernate (2021) habla de la importancia que es desarrollar la motricidad en edades tempranas; asimismo considera que la motricidad es la base para el desarrollo cognitivo, emocional, social, afectivo de los niños, por otra parte, las actividades lúdicas en el ámbito educativo son considerados como una herramienta fundamental para desarrollar estas habilidades motrices básicas mediante el uso de metodologías o estrategias.

2.3.2.1 Habilidades motrices en educación física

La educación física es importante para el desarrollo de los niños porque promueve el desarrollo de habilidades, actitudes y motricidad a través de la práctica de actividades lúdicas y recreativas proporcionadas por el movimiento físico, en todo esto interviene la actividad muscular, es voluntaria (Rodríguez et al., 2020). Por otra parte, las actividades físicas provocan un consumo de energía en el cuerpo humano, por lo que aún mantener la condición física es necesario, los eventos deportivos y la motricidad cobran importancia en el desarrollo de la motricidad, porque brindan oportunidades y dan niños lo que necesitan estimulación a través de diversos ejercicios que los animan a aprender.

Por ello, es necesario estimular el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños y así estimular su motricidad y destrezas. Según, el desarrollo motor se entiende como un proceso adaptativo que determina el autocontrol y el entorno, por lo que se puede decir que de esta forma los niños utilizan la motricidad como forma de comunicación en su entorno, desarrollan, por lo que este período comprende el progreso desde la motricidad básica hasta la iniciación y posterior ejecución de juegos y ejercicios motores que se

desarrollan en función de su interacción motriz.

Las habilidades motoras de los niños requieren una coordinación y sincronización de movimientos suficientes entre las estructuras que interfieren con el movimiento, por eso Pasmíño (2019) menciona que las habilidades motoras, son movimientos voluntarios que realiza con su cuerpo; además, en estos movimientos intervienen pequeños grupos de músculos faciales, como las manos y los pies.

2.3.2.2 Clasificación de las habilidades motrices

Como se ha mencionado anteriormente, las habilidades motrices básicas sirven para que el ser humano pueda desenvolverse en diferentes ámbitos y lo ponga en práctica a medida que va creciendo; además, es recomendable que estas habilidades se transmitan durante el desarrollo del niño o niña. Para esto, los autores Rondón et al. (2021); nos mencionan en su investigación que existen dos tipos de habilidades motrices básicas: locomotoras y las manipulativas.

Por otra parte, Delgado y García (2019) expresan que las habilidades motrices básicas se clasifican en; locomotrices y no locomotrices; asimismo, la habilidad locomotriz es donde interviene el locomotor (cuerpo) para desplazarse de un lugar a otro, en cambio, la no locomotriz su principal característica principal es el dominio y control sobre el control de su cuerpo.

2.3.2.2.1 No locomotoras

La característica principal del tipo no motor es la dirección y el control del cuerpo en el espacio (centro de gravedad), pero sin movimientos tales como: columpiarse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, girar, empujar, levantar, tirar y colgarse.

2.3.2.2.2 Manipulativas

Mientras que las habilidades de manipulación y contacto incluyen: atrapar, lanzar, golpear, atrapar, rodar; etc.

Finalmente, después de haber analizado las investigaciones de los autores citados anteriormente, en conclusión, podemos decir que las habilidades motrices se clasifican en: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.

De acuerdo a esta investigación, en cuanto al tema que trata sobre el juego lúdico como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de educación básica elemental, en este apartado se desarrolla con mayor amplitud la habilidad motriz básica referente a la locomotricidad, orientado a estudiantes de educación básica elemental.

2.3.2.1.3 Locomotrices

Las habilidades locomotrices son actividades de cualquier progresión que van de un punto a otro en un entorno determinado; asimismo, es el único medio para desplazarse a través del movimiento total o parcial del cuerpo; entre las habilidades locomotrices destacamos las siguientes; Caminar, correr, saltar, deslizarse, rodar, pararse, esquivar, trepar, etc.

Por otra parte, los autores Caiza et al. (2022) menciona que las habilidades básicas locomotrices es donde la persona puede desplazarse de un lugar a otro; asimismo, estas habilidades se clasifican en Caminar, Correr y Saltar; a más de las habilidades que menciona el autor también se suman las siguientes; nadar, rodar, reptar, gatear. Al respecto, es importante desarrollar la locomotricidad desde edades tempranas con el objetivo que el niño tenga un desarrollo apropiado.

Según Balbín, (2022) en su trabajo investigativo expresa que las habilidades motrices básicas, concretamente las locomotoras, se dividen en; correr, saltar; además, aplicar la locomotricidad en el niño beneficia en el desarrollo de la coordinación y equilibrio a través de movimientos que ejerce del cuerpo para fluir en la actividad física.

2.3.2.3 Beneficios de las habilidades motrices

Los beneficios de las habilidades motrices, se clasifican en lo siguiente:

2.3.2.3.1 En la coordinación

La coordinación se puede definir como la capacidad que una persona puede de realizar movimientos de manera eficaz, precisa, rápida y ordenada; asimismo, la coordinación nos permite mover todos los músculos, tendones, articulaciones, etc. Por otra parte, Munzon y Jarrín (2021) expresan en su investigación que la coordinación es el uso de los movimientos del cuerpo, se conoce como coordinación motora; a su vez, con las rutinas diarias que ejerce una persona ya se encuentra trabajando su coordinación motriz, mientras con la implementación de actividades físicas como caminar o llevar otras actividades complejas correr esquivando obstáculos está desarrollando la coordinación de niño o del adolescente.

Finalmente, es importante desarrollar la coordinación motriz desde edades tempranas con la implementación de metodologías o estrategias adecuadas con el objetivo que el niño tenga un correcto desarrollo, habilidades motrices básicas.

2.3.2.3.2 En la salud

El desarrollo de habilidades motrices y la construcción de hábitos activos y saludables contribuye al bienestar cognitivo, emocional, físico y social de los estudiantes; lo que

conforma a una relación positiva entre la actividad física y el beneficio cognitivo; Además, Rodríguez (2019) menciona que las personas cuando realizan actividad física ellos sienten una purificación interna o conocida como descarga emocional; asimismo, considera que todos los niños o adultos practiquen algún deporte o realicen actividad física con el objetivo que se convierta en un hábito, y evitar enfermedades que afecten a su salud. Por otra parte, es fundamental incentivar la actividad física en el entorno educativo con el objetivo de ayudar a prevenir enfermedades a largo plazo.

2.3.2.3.3 En lo físico

Los primeros años de vida son cruciales para el desarrollo humano y comienzan a educarse los niños mayores en edad preescolar. Los autores Arévalo et al. (2021); dicen que la fase es fundamental para un individuo es su primer año, en el que el entorno familiar y social juega un papel fundamental en el desarrollo físico, cognitivo y personal. Por otro lado, un aspecto relevante para asegurar la correcta educación de los niños es la estimulación de su desarrollo motor y sensorial.

La etapa preescolar es una etapa de la formación individual, pues en esta etapa se estructura la base del desarrollo de la personalidad de los niños y niñas, el desarrollo físico crea las condiciones necesarias para la independencia y asimila la experiencia del proceso educativo en nuevas formas sociales. Es la etapa en la que se realizan varias acciones conjuntas, como: caminar, correr, saltar, gatear, gatear, cuadrúpedo, gatear, lanzar y atrapar. Llamamos a estas actividades comunes en la vida cotidiana habilidades motoras básicas.

El surgimiento de estas habilidades motrices básicas está relacionado no solo con la influencia de la maduración biológica, sino también con las actividades reales del niño en el entorno que lo rodea. Desde el primer año de vida, un niño o niña comienza a orientarse en el entorno, comprende su cuerpo y procede en los primeros movimientos motores. Los niños y niñas comienzan a ordenar sus cuerpos, poco a poco amplían su espacio y tratan de establecer relaciones espaciales y temporales.

2.3.2.4 Cuáles son las estrategias que aplica el docente para el desarrollo de las habilidades motrices

Se comprende que en la actualidad los docentes de esta disciplina educativa, buscan nuevas estrategias para innovar las metodologías del proceso de enseñanza – aprendizaje, de tal manera en la implementación de prácticas gimnásticas que se han visto desempeñadas en el desarrollo de las habilidades motrices del niño; de tal manera, que el objetivo del docente es identificar el desarrollo eficiente de las habilidades motrices

básicas (Vanegas y Aldas, 2021). Por otra parte, el docente de educación física ha impuesto retos a sus estudiantes, consideran que dichas estrategias han limitado el desarrollo motor en las capacidades coordinativas y condicionales, también la fuerza corporal y las expectativas al realizar diferentes ejercicios que aportan a la maduración de la motricidad.

Dentro del nivel educativo en la básica elemental, se ha determinado con frecuencia que las clases suelen tener un tiempo de inicio y fin, que en ocasiones concluye antes o después del tiempo que ha sido estimado para dictar las clases, de tal manera, que el docente se organiza para establecer la previa explicación de lo planificado para la clase, a su vez, en ocasiones el ritmo de las clases tiende a ser discontinuo y extremadamente complejo ante las actividades que tienen el objetivo de cumplir con las oportunidades que se han propuesto para conseguirlas.

No obstante, la clase debe ser dinámica y motivadora, puesto que, por ser un nivel avanzado de la educación básica, los estudiantes no toman interés por la realización de las actividades a practicar, si el profesor no pone empeño en la explicación, de tal manera, que la rutina que realiza debe ser administrada correctamente para evitar las excesivas prácticas deportivas que puedan provocar fatiga.

Las dinámicas son importantes, previo a la realización de la rutina establecida para el grupo escolar, puesto que los incentiva a tomar interés por la clase y les ayuda a despejar la mente al estudiante, puesto que la clase, no solo es para enfocarse en el tema propuesto, sino que más bien puedan desestresarse de la rutina académica y las didácticas que la componen, a través de los contenidos y las actividades que serán ejecutadas, esperando una buena participación por parte del estudiante.

CAPÍTULO III.

DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

3.1 Enfoques Diagnósticos

3.1.1 Tipo de investigación

Este trabajo es de tipo descriptivo, se relaciona con esta investigación, porque se encarga de describir de manera detallada las características de la población estudiada, a partir de los objetos de estudio que son, el juego lúdico y las habilidades locomotoras como componentes principales de esta indagación. Por otra parte, también aporta al momento de relacionar el marco referencial con el trabajo de campo.

Sobre este tema, Ramos (2020) manifiesta que la investigación descriptiva se enfoca en conocer las características de fenómeno y lo que busca exponer datos específicos de un grupo determinado; por otra parte, menciona que la investigación Descriptiva se divide en procesos cualitativo y cuantitativo, asimismo, el proceso cuantitativo se basa en datos estadísticos, mientras el proceso cualitativo busca realizar estudios de tipos de sucesos relacionados con el tema que han sido investigados por otros autores.

En cuanto al enfoque de esta investigación es de carácter cualitativo, ya que consideramos idóneo para nuestra investigación por sus características que representan, como es, el procesamiento de datos estadísticos a partir de la encuesta; por otra parte, el análisis de datos recopilados mediante la entrevista que se centra al enfoque cualitativo, que no se requiere un proceso estadístico, teniendo como resultado el enfoque que se declara en esta investigación. Al respecto, Sanchez (2019) menciona que el enfoque cualitativo se basa en evidencia que tiende a ser descripciones más profundas de los fenómenos a entender, a la vez, su propósito es explicar mediante la implementación de métodos y técnicas derivadas de sus fundamentos conceptuales.

Finalmente, podemos manifestar que la implementación de este enfoque cualitativo nos beneficiara en nuestro trabajo de investigación a recopilar información más explícita sobre los problemas educativos que se presentan en el área de educación física.

3.1.2 Diseño de investigación

3.1.2.1 Población y muestra

En la metodología de investigación, una población se puede comprender como un estudio global o un conjunto total de individuos u objetos sobre los que se investiga o se ejecutan estudios para realizar un trabajo de investigación; por otra parte, Mucha et al. (2020) menciona en su investigación que, la población es utilizada con un objeto de estudio en un proyecto de investigación; esto significa que, la población es muy importante en todo

trabajo de indagación, porque ayuda a obtener datos para proceder con su análisis y buscar el problema a solucionar.

En este trabajo de investigación se consideró a una autoridad que es el vicerrector, como responsable de la parte académica; asimismo, a un docente quien tiene a cargo la asignatura de educación física; por otra parte, se tomó en cuenta a 61 estudiantes de cuarto grado. Por tener un número reducido de participantes no se obtuvo muestra y se recabó información desde el criterio de toda la población.

3.1.2.2 Métodos de investigación

Los métodos de investigación que se ha seleccionado en este trabajo son: el analítico y el sintético; puesto que, aportan para llegar a describir a cada objeto de estudio, considerado para la indagación bibliográfica y de campo. Sobre el método analítico es uno de los utilizados en la investigación, porque cubre un proceso que va de lo general a lo específico; es decir, que analiza los efectos y las causas, a partir de los fenómenos; además, este método nos ayuda en la investigación a dispersar de manera cognitiva de un todo de sus partes y cualidades. De la misma forma, Reyes et al. (2022), expresa que el método analítico consiste en desorganizar un problema en distintas partes, para investigar cada uno por separado; asimismo, posteriormente, evaluar la interrelación entre ellas.

Por otra parte, el método sintético, según Reyes et al. (2022) mencionan que se basa de un proceso de análisis que busca reconstruir un acontecimiento de manera resumida empleando sus diferentes elementos para generar una nueva información.

En cuanto, al método comparativo hace referencia a un proceso de comparar sistemáticamente casos analíticos, (Sánchez Molina & Murillo Garza, 2021). De acuerdo a este trabajo de investigación, este método se utilizó en el momento de comparar los resultados de las observaciones realizadas a estudiantes y al docente, con el propósito de determinar lo realizado de la institución sobre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades locomotrices.

Según Urzola (2020) el método deductivo e inductivo tienen objetivos relacionados al momento de ejecutarlos en la investigación, visto que el método deductivo parte desde los conceptos del investigador y finaliza por indagar información creada por otros autores, mientras el método inductivo inicia por una revisión de antecedentes relacionados con el tema de investigación. Finalmente, el método deductivo e inductivo son esenciales en el trabajo de investigación porque las ideas de los investigadores, más las experiencias previas de otros autores, permiten verificar si nuestro proyecto de estudio es factible para la sociedad.

3.1.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Una técnica e instrumento de recolección de datos son procedimientos que se ejecutan en todo trabajo de investigación, asimismo cuyo objetivo es la obtención de ciertos resultados; por otra parte, aplicar una buena técnica ayuda a determinar en gran medida la calidad de la información obtenida, de la misma forma; Hernández y Duana (2020) mencionan que las técnicas de recolección de datos se entiende como procedimientos y actividades que le permiten al creador obtener datos necesarios, para dar respuesta a la pregunta de investigación.

De acuerdo a las técnicas de investigación identificadas para definir la recolección de información, se consideró la técnica de la observación. En el caso de la observación, dará lugar en los patios de la institución educativa “Ciudad de Pasaje” para observar al docente de educación física como imparte sus clases. Así mismo con el apoyo de una guía de preguntas, cuyo propósito es de percibir la realidad de la institución con base a los objetos de estudio, como son: los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades locomotrices. Sobre la técnica de observación Piza et al. (2019) expresa que esta técnica Implica a todos los sentidos porque consiste en observar atentamente el fenómeno o echo que está sucediendo en tiempo real, además menciona que esta técnica no tiene un formato específico, pero si contiene las reflexiones y la sensatez del investigador, asimismo al utilizar esta técnica permite al investigador obtener un registro del comportamiento de lo que está sucediendo en el momento exacto del fenómeno, suceso o hecho, por esta razón no se incide en obtener errores de registro de datos, por lo tanto, con la implementación de esta técnica ayuda a obtener una mayor claridad para registrar la información.

3.1.2.4 Validación de los instrumentos de investigación

En cuanto a la validación de los instrumentos, se aplicó una prueba piloto a manera de una experimentación, persiguiendo comprobar ciertos aspectos, sobre la funcionalidad del instrumento de investigación. Se trató de un ensayo previo que permitió realizar ajustes en la redacción y similitudes entre las preguntas.

En el caso de la observación se aplicó a un docente del área de educación física a la hora de impartir sus clases, por otra parte, también se aplicó la misma técnica a los estudiantes de cuarto grado de otra institución educativa, quienes tienen las mismas características de los estudiantes que participaron como involucrados en la investigación.

3.2 Descripción del proceso diagnóstico

El proceso diagnóstico se planteó basándose a los objetivos propuestos en este trabajo; es así que, el primer objetivo se dirigió a fundamentar las estrategias que influyen en el

desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes. Para desarrollar el segundo objetivo, se ejecutó un trabajo de campo; para lo cual, se seleccionó instrumentos de investigación que se detallan más adelante, con el propósito de obtener datos relevantes sobre los objetos de estudio con relación al desempeño del docente, con el propósito de desarrollar las habilidades locomotrices a través de los juegos lúdicos.

Finalmente, se estableció la ruta para alcanzar el tercer objetivo específico; que hace referencia en proponer a los docentes las orientaciones metodológicas para desarrollar las habilidades locomotrices en los estudiantes a través de los juegos lúdicos.

3.3 Recopilación de la información

Considerando las preguntas de partida y los objetivos de investigación, se procedió a recopilar la información mediante una observación en la escuela “ciudad de Pasaje”, específicamente con el docente del área de educación física y a los estudiantes de cuarto grado y para contrastar se aplicó una segunda observación.

La información recopilada está organizada a partir de los objetos de estudio clasificado por dimensiones, de donde resultaron los indicadores que sirvieron de referencia para el diseño de los instrumentos de investigación, mismos que estuvieron estructurados de la siguiente manera:

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

Objetos de estudio	Dimensiones	Indicadores
Juegos lúdicos	Caracterización de los juegos lúdicos.	Incidencia de los juegos lúdicos
		Dominio de los juegos lúdicos
		Tipos de juegos lúdicos que emplean
	Importancia de los juegos lúdicos.	Importancia de los juegos lúdicos.
		Estrategias que se aplican
Desarrollo de las habilidades locomotrices	Desarrollo de las habilidades locomotrices.	Importancia de las habilidades locomotrices
		Juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices
	Orientación metodológica	Orientaciones metodológicas para su aplicación

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

3.4.1 Resultados de la observación aplicada al docente

Basándose en la recopilación de la información se realizó el respectivo análisis del contexto, cuya información permitió avanzar con el desarrollo de la matriz de requerimientos.

En cuanto al primer objeto de estudio que trata de los juegos lúdicos, en su primera dimensión se obtuvo el siguiente análisis:

Tabla 2. Resultados de la observación aplicada al docente

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
	PRIMERA DIMENSIÓN JUEGOS LÚDICOS					
1	¿El docente aplica juegos lúdicos en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades locomotrices?			x		
2	El docente aplica diferentes juegos lúdicos en las clases de Educación Física.			x		
3	El docente tiene dominio en la aplicación de juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices			x		

Análisis e interpretación de la dimensión 1

1. Al observar al docente de educación física sobre la aplicación de los juegos lúdicos en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado, se determinó que a veces aplica los juegos lúdicos.

2. En cuanto a que, si el docente aplica diferentes juegos lúdicos en las clases de Educación Física con los estudiantes de cuarto grado, se reconoció que a veces implementa diferentes juegos.

3. Sobre si el docente tiene dominio en la aplicación de juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices, se estableció que a veces tiene dominio en la aplicación de los juegos lúdicos.

Esto implica que, el docente de educación física no siempre aplica juegos lúdicos, tampoco diversifica los juegos, demostrando que debe mejorar su dominio en el tema.

En la segunda dimensión se llegó al siguiente análisis:

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
	SEGUNDA DIMENSIÓN DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES					
4	¿El docente emplea los juegos individuales en las clases de educación física para el desarrollo las habilidades locomotrices?			X		
5	¿El docente aplica juegos colectivos en las clases de educación física para el desarrollo las habilidades locomotrices?		x			
6	Durante la clase de educación física el docente orienta con claridad los juegos lúdicos que promueven el desarrollo de las habilidades locomotrices en sus estudiantes		x			
7	¿Durante las clases de educación física el docente usa implementos idóneos para desarrollar las habilidades locomotrices?			x		

Análisis de la segunda dimensión

4. Se determina que el docente a veces emplea los juegos individuales en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades locomotrices.

5. El docente casi siempre aplica juegos colectivos en las clases de educación física para el desarrollo las habilidades locomotrices

6. Durante la clase de educación física, el docente casi siempre orienta con claridad los juegos lúdicos que promueven el desarrollo de las habilidades locomotrices en sus estudiantes

7. Durante las clases de educación física, el docente a veces usa implementos idóneos para desarrollar las habilidades locomotrices

Esto implica que, el docente de educación física no siempre aplica juegos individuales y juegos colectivos; además, la orientación que proporciona a sus estudiantes durante la clase, aplicando juegos lúdicos, no siempre es clara; como también, demuestra limitaciones en seleccionar implementos idóneos que contribuyan al desarrollo de las habilidades locomotrices; por tal razón, es importante que el docente mejore sus procesos para favorecer a los estudiantes en su formación integral.

En la tercera dimensión se llegó al siguiente análisis:

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
	TERCERA DIMENSIÓN ORIENTACIÓN METODOLÓGICA					
8	¿Los juegos que planifica el docente contribuyen al desarrollo de habilidades locomotrices?			x		
9	El docente posee metodológicas idóneas para el desarrollo de las habilidades locomotrices			x		
10	¿El docente utiliza una técnica o instrumento para evaluar a sus estudiantes sobre el desarrollo de las habilidades locomotrices a través del juego?					x

Análisis de la tercera dimensión

8. Los juegos que planifica el docente a veces contribuyen al desarrollo de habilidades locomotrices

9. El docente a veces posee metodológicas idóneas para el desarrollo de las habilidades locomotrices

10. El docente nunca utiliza una técnica o instrumento para evaluar a sus estudiantes sobre el desarrollo de las habilidades locomotrices a través del juego.

Esto significa que, el docente de educación física, no siempre realiza una planificación de clases, incluyendo juegos para el desarrollo de las habilidades locomotrices; y sin una planificación, dificulta aplicar metodologías idóneas; como también, limita la aplicación de un instrumento o técnica para evaluar el proceso de desarrollo de sus estudiantes.

3.4.2 Resultados de la observación aplicada a los estudiantes

Basándonos a la recopilación de la información se realizó el respectivo análisis del contexto, cuya información permitió avanzar con el desarrollo de la matriz de requerimientos.

En cuanto al primer objeto de estudio que trata de los juegos lúdicos, en su primera dimensión se obtuvo el siguiente análisis:

Tabla 3. Resultados de la observación al estudiante

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
	PRIMERA DIMENSIÓN JUEGOS LÚDICOS					
1	Los estudiantes disfrutaban de los diferentes juegos lúdicos en las clases de Educación Física.	X				
2	Los estudiantes participan en los diferentes juegos lúdicos que aplica el docente en las clases de educación física.		X			
3	Con base a los juegos que orienta el docente durante la clase de educación física, los estudiantes proponen variantes del juego lúdico.			X		

Análisis de la primera dimensión:

1. Los estudiantes siempre disfrutaban de los diferentes juegos lúdicos que aplica el docente en las clases de Educación Física.
2. Los estudiantes casi siempre participan en los diferentes juegos lúdicos que aplica el docente en las clases de educación física.
3. Con base a los juegos que orienta el docente durante la clase de educación física, los estudiantes a veces proponen variantes del juego lúdico.

Esto representa que, cuando el docente aplica juegos lúdicos en las clases de educación física, los estudiantes siempre van a disfrutar de la actividad, pero si se aplica la misma metodología, lo que conlleva que el estudiante a no proponer variantes al juego, lo que involucra a que algunos no participen en de la actividad, a lo que afecta a desarrollar las habilidades locomotrices.

En la segunda dimensión se llegó al siguiente análisis:

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
	SEGUNDA DIMENSIÓN DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES					
4	Los estudiantes ejecutan los juegos individuales que propone el docente para promover el desarrollo las habilidades locomotrices.			X		
5	Los estudiantes trabajan de manera colectiva en los juegos aplicados por el docente en las clases de educación física.		X			

6	Los estudiantes desarrollan las habilidades locomotrices mediante los juegos lúdicos.			X		
7	Los estudiantes utilizan implementos necesarios que promuevan el desarrollo las habilidades locomotrices.			X		

Análisis de la segunda dimensión:

4. Los estudiantes a veces ejecutan los juegos individuales que propone el docente para promover el desarrollo las habilidades locomotrices.

5. Los estudiantes casi siempre trabajan de manera colectiva en los juegos aplicados por el docente en las clases de educación física.

6. Los estudiantes a veces desarrollan las habilidades locomotrices mediante los juegos lúdicos.

7. Los estudiantes a veces utilizan implementos necesarios que promuevan el desarrollo las habilidades locomotrices.

Esto refiere que, el docente en las clases de educación física no implementa los juegos individuales, pero se enfoca en trabajar en lo colectivo, además posee poca implementación, lo que implica en el estudiante a obtener falencias en el desarrollo inadecuado de las habilidades locomotrices.

En la tercera dimensión se llegó al siguiente análisis:

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
	TERCERA DIMENSIÓN ORIENTACIÓN METODOLÓGICA					
8	Los estudiantes comprenden y ejecutan las directrices impartidas por el docente en las clases de educación física.		x			
9	Los estudiantes demuestran satisfacción con la metodología que utiliza el docente para impartir su clase.			x		
10	Los estudiantes a través del juego si cumplen con el objetivo planteado por el docente.			x		

Análisis de la tercera dimensión:

8. Los estudiantes casi siempre comprenden y ejecutan las directrices impartidas por el docente en las clases de educación física.

9. Los estudiantes a veces demuestran satisfacción con la metodología que utiliza el docente para impartir su clase.

10. Los estudiantes a través del juego a veces sí cumplen con el objetivo planteado por el docente.

Esto significa que el docente al impartir sus clases, los estudiantes casi no comprenden las directrices, por esta razón los alumnos ejecutan mal los movimientos del juego, lo que conlleva que demuestren poca satisfacción en participar de la actividad lo que dificulta a no cumplir con el objetivo planteado.

Analizando los resultados entre la información recabada desde la observación al docente, en cuanto a la aplicación de los juegos lúdicos y la observación a los estudiantes sobre el desarrollo de las habilidades locomotrices, se determinó que el docente a veces aplica los juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices; mientras en al observar a los estudiantes se determinó que ellos disfrutaban de los juegos lúdicos. Esto implica que el docente debe incrementar este tipo de actividades; debido a que, a más de ser agradables a los estudiantes construyen al desarrollo de las habilidades locomotrices. Por otra parte, en cuanto a la manera el docente aplica los juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes se determinó que a veces implementa los juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices; en cambio, en los estudiantes se demostró que a veces no desarrollan las habilidades locomotrices; por lo tanto, al no aplicar juegos lúdicos como estrategia en las clases de educación repercute en el estudiante a no obtener un desarrollo adecuado de las habilidades locomotrices; por esta razón se recomienda al docente que aplique estrategias didácticas en sus clases.

Finalmente, basándonos a las orientaciones metodológicas que comprobó que el docente no posee metodologías necesarias para desarrollar las habilidades locomotrices en los estudiantes; sin embargo, en los estudiantes se determinó que con las metodologías que implementa el docente en las clases de educación física demuestran poca satisfacción, lo que repercute a que los estudiantes a no cumplir con el objetivo planteado; asimismo, a no obtener un desarrollo adecuado de las habilidades locomotrices; Por lo tanto, el docente tiene que aplicar nuevas metodologías de enseñanza – aprendizaje en las clases de educación física para desarrollar las habilidades motrices básicas en los estudiantes.

Sobre los juegos lúdicos Andrade (2020) manifiesta que el juego es una herramienta de gran utilidad en el medio educativo y que a su vez el docente puede utilizar como una estrategia metodológica de enseñanza - aprendizaje en las clases de educación física con el objetivo de incrementar y estimular a los estudiantes, además al juego se considera como actividad vital porque ayuda en el alumnado a desarrollar las habilidades básicas, motricidad, cognitivo, valores, etc. Por esta razón, se debe de considerar al juego en el ámbito educativo como una herramienta pedagógica muy importante porque mediante una correcta aplicación se obtiene muchos beneficios en los estudiantes.

En cuanto a la metodología, el método analítico aportó en el momento de realizar el análisis de cada dimensión, con sus elementos configurados en sus preguntas, para concretar las conclusiones particulares empleando el método sintético. Por otra parte, el método comparativo intervino al relacionar los resultados obtenidos mediante la observación al docente con resultados en la observación de los estudiantes para determinar las coherencias entre las acciones del docente y las acciones de los estudiantes.

3.4.3 Fortalezas y debilidades

Tabla 4. Fortalezas y Debilidades

Fortalezas	Debilidades
Los estudiantes disfrutaron de los juegos lúdicos en las clases de educación física.	Poca participación de los estudiantes en los juegos lúdicos.
	Los estudiantes tienen limitada capacidad para proponer variantes del juego lúdico.
	Escasa implementación de los juegos individuales en las clases de educación física.
	Limitada participación en trabajos colectivos.
	Los juegos lúdicos que aplica el docente no siempre contribuyen al desarrollo las habilidades locomotrices.
	Pocos recursos durante la clase de educación física para el desarrollo de las habilidades locomotrices.

	Limitada comprensión y ejecución de las directrices impartidas por el docente en las clases de educación física.
	Inadecuada metodología en la ejecución de los juegos lúdicos.

3.4.3.1 Matriz de requerimientos

Con el análisis del contexto, desde las debilidades se logró establecer la matriz de requerimientos, que ayudó a organizar las debilidades con sus respectivas causas en consonancia con el problema central, causas y efectos que constan en el apartado del problema de la investigación.

Tabla 5 Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo

El poco dominio del currículo por el docente de educación física, docentes sin competencias en el área, dictando clases. Por otra parte, a partir de la problemática también se identificó los efectos que se concretan en: el desinterés de los estudiantes en realizar actividad física, limitado desarrollo de destrezas en los estudiantes, incumplir con los objetivos que están planteados en el currículo nacional, la poca confianza del estudiante al realizar actividad física, descoordinación en los movimientos e inestabilidad física.

Debilidades	Causas ¿Por qué	Requerimiento (Estrategias de solución)
Poca participación de los estudiantes en los juegos lúdicos.	Los juegos lúdicos fueron extensos	Proponer juegos con duración de tiempos cortos
Los estudiantes tienen limitada capacidad para proponer variantes del juego lúdico.	Limitado desarrollo de destrezas en la ejecución de juegos lúdicos	Proponer diversos juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices

Escasa implementación de los juegos individuales en las clases de educación física.	Poco dominio del currículo por el docente de educación física, Poca competencia del docente en el área de educación física	Proponer diversos juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices
Limitada participación en trabajar de manera colectiva.	Poca confianza del estudiante al realizar actividad física,	Proponer diversos juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices
Poco desarrollo de habilidades locomotrices mediante los juegos lúdicos implementados por el docente.	Poca competencia del docente en el área de educación física	Proponer diversos juegos lúdicos con variantes para el desarrollo de las habilidades locomotrices
Pocos recursos para trabajar en el desarrollo de las habilidades locomotrices.	Poca competencia del docente en el área de educación física	Conjuntamente con la estrategia propuesta proponer uno o varios recursos
Los estudiantes obtienen una limitada comprensión y ejecución de las directrices impartidas por el docente en las clases de educación física.	Poca competencia del docente para orientar a los estudiantes en la clase educación física	Detallar los pasos a seguir en la ejecución de juegos lúdicos
Los estudiantes demuestran escasa satisfacción con la metodología que utiliza el docente en la ejecución de los juegos lúdicos.	Poco dominio del currículo de educación física en cuanto a los juegos	Diversificar juegos, clasificados en: colectivos, individuales, grandes, pequeños, simbólicos, motores.

3.4.3.2 Selección de requerimiento a intervenir y justificación

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

Teniendo en cuenta los objetivos planteados en la investigación, se seleccionó: proponer diversos juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices, como debilidad detectada en la escuela “CIUDAD DE PASAJE”, cuya causa es la deficiencia de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado, Esta causa fue propuesta en el planteamiento del problema, teniendo como efecto el desinterés de los estudiantes en realizar actividad física,

Esta selección se justifica porque responde al problema central establecido desde el inicio de este trabajo; como también a una de las causas, el poco dominio del currículo por el docente de educación física, docentes sin competencias en el área dictando clases, y al reducir la problemática se minimizarán los efectos como: limitado desarrollo de destrezas en los estudiantes, incumplir con los objetivos que están planteados en el currículo nacional, la poca confianza del estudiante al realizar actividad física, descoordinación en los movimientos e inestabilidad física.

Por lo consiguiente, también se justifica porque se trata de una investigación socio educativa y ayudará al mejoramiento de la calidad educativa; de este modo que, los juegos lúdicos y las habilidades locomotrices son temas que aportan y contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, potenciando sus habilidades motrices básicas, mentales y emocionales. Por tanto, es fundamental promover y fomentar la práctica de estos juegos desde la infancia, y durante toda la vida, para alcanzar una vida plena y saludable.

La estrategia que se propone disminuir la debilidad determinada en la elaboración de una guía didáctica que favorecerán para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado; del mismo modo, la guía didáctica es un apoyo para el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes; además, esta guiará al estudiante en su adaptación al ejercicio, actividad y le ayudará en el proceso para promover su autonomía a través de diferentes recursos.

CAPÍTULO IV.

PROPUESTA INTEGRADORA

4.1 Descripción de la propuesta

La propuesta diseñada en este trabajo de investigación consiste en la elaboración de una guía didáctica dirigida al docente de Educación Física de la escuela “ciudad de pasaje” y tiene como objetivo primordial es desarrollar actividades relacionadas con los juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado, que valdrá para orientar la labor del docente.

Por otra parte, que este instrumento educativo proporcionará al docente varias acciones en obtener beneficios en el estudiante, y a su vez evitar clases monótonas y repetitivas, causando en el educando un desinterés nulo por ampliar sus conocimientos, este taller pedagógico consiste en tres fases: La elaboración de actividades didácticas acorde a la necesidad del alumno, desarrollarlo y finalmente socializarlo con la autoridad del plantel y docente.

4.2 Componentes estructurales

En correspondencia a los componentes estructurales de esta indagación, trata sobre la implementación de una guía didáctica, dirigida hacia los educadores de la asignatura de Educación Física, con el objetivo de ser ejecutar en sus clases, con la finalidad de minimizar las deficiencias de las habilidades locomotrices en la Unidad Educativa “Ciudad de Pasaje”, los cuales son: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fases de implementación, recursos y evaluación.

4.3 Introducción

De acuerdo a los antecedentes identificados desde el levantamiento del diagnóstico, lo que se pretende reducir las siguientes debilidades: la escasa aplicación del juego lúdico como estrategia para desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado en la escuela “Ciudad de Pasaje”, debido a que los docentes responsables de la asignatura de Educación Física tienen limitado conocimiento sobre el tema tratado; Además, su sistema de enseñanza es tradicional y monótono, causando en los estudiantes desinterés por crear y aprender nuevas cosas en el proceso educativo; asimismo, en las actividades físicas que realizan los educadores durante la clase no aplican los juegos lúdicos que favorezcan al desarrollo de las habilidades locomotrices.

Por otra parte, este trabajo tiene relación con los antecedentes referenciales identificados mediante la revisión literaria, al analizar varias investigaciones como la publicada por Muños et al. (2020) sobre Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer

la afectividad desde la educación física, que tuvo como objetivo mostrar estudios relacionados con aspectos positivos con la implementación del juego lúdico, alcanzando como resultado las diferencias significativas en las intensidades emocionales con relación a la competición y relación motriz.

Sin duda alguna, en este contexto, la propuesta pedagógica, brindará y optimizará la calidad del proceso significativo de la Educación Física en los estudiantes, porque los docentes se encontrarán en condiciones de aplicar y ejecutar las metodologías adecuadas para sus respectivas clases.

4.4 Justificación

Al haber obtenido y definido en la Unidad Educativa “Ciudad de Pasaje” en el nivel de educación general básica, correspondiente al subnivel de la Básica elemental, los docentes necesitan mejorar la enseñanza de la Educación Física, se elaboró una guía didáctica que favorezca al mejoramiento del proceso educativo, específicamente en los niños que poseen deficiencias en las habilidades locomotrices. La indagación se la ejecutó durante el periodo lectivo 2023 -2024.

La guía didáctica se implementa con el objetivo de orientar al educador en la materia de Educación Física, sobre la aplicación de actividades que permitan que el estudiante comprenda y desarrolle su conocimiento favorablemente de manera activa, sobre todo participativa, que disfrute de la asignatura y tome conciencia que su salud y la educación son unos de los factores más importantes en el ser humano.

La propuesta pedagógica sirve para que el docente cuente con una herramienta necesaria para la formación educativa, que le brindará ayuda y guiará a lo largo de su profesión en temas relacionados con la: Incidencia de los juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado, con el objetivo de evitar clases que influyan de manera negativa en los discentes, más bien crear nuevas actividades junto a los estudiantes, despertando interés educativo y de tal manera formar líderes ante la sociedad que cooperen al contexto educativo.

Esta justificación responde a la realidad que se presenta en el establecimiento educativo porque contribuye a descifrar una dificultad que es evidente en la institución y favorece a la mejoría del campo educativo.

4.5 Objetivos de la propuesta

Diseñar una guía didáctica insertando juegos lúdicos ilustrativos para el desarrollo de las habilidades locomotrices en estudiantes de cuarto grado desde la asignatura de la educación física en la unidad educativa “Ciudad de Pasaje”.

4.6 Fundamentación legal y conceptual

4.6.1 Fundamentación legal

4.6.1.1 Constitución de la República Del Ecuador

Que, En artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador, establece que la educación es un derecho fundamental de las personas a lo largo de sus vidas y una responsabilidad ineludible del Estado; asimismo, la educación es considerada una prioridad en la política pública y la inversión estatal, ya que garantiza la igualdad, la inclusión social y contribuye al bienestar. Además, las personas, las familias y la sociedad en general tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Por otra parte, este derecho es de suma importancia, porque el estado está obligado a asegurar la financiación necesaria para garantizar la gratuidad de la educación, fomentar la inclusión social y promover una buena calidad de vida para los ciudadanos; asimismo, es responsabilidad y derecho de cada ecuatoriano participar en el proceso de obtención de educación.

Además, el art. 343 de la Constitución de la República del Ecuador, expresa que, el propósito de los centros de educación es impulsar el crecimiento de las habilidades y talentos tanto de las personas de manera individual como de la sociedad en su conjunto, con el fin de facilitar el aprendizaje y la creación y aplicación de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura; asimismo, este sistema se enfocará en el individuo que está aprendiendo y operará de forma adaptable y activa, siendo inclusivo, eficaz y eficiente. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

4.6.1.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural

Según Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) en su Art. 3.- En el literal A, expresa que los objetivos de los centros educativos es garantizar que los estudiantes alcancen su pleno desarrollo personal, lo que implica fomentar el entendimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus deberes, su crecimiento, educación y promoción de valores de paz y ciudadanía global; además, se enfoca en el conocimiento y respeto de los derechos de cada individuo, la prevención de la violencia interpersonal y la promoción de la paz entre naciones, así como en la promoción de una convivencia social que sea intercultural, plurinacional, democrática y solidaria.

4.6.1.3 Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

La ley del deporte, Educación Física y Recreación (2010) En el área de Educación Física abarca las actividades que llevan a cabo las instituciones educativas en los niveles Pre-

básico, básico, bachillerato y superior; además, se considera una disciplina fundamental que se enfoca en enseñar y mejorar los mecanismos necesarios para estimular y desarrollar la psicomotricidad; asimismo su objetivo es formar de manera completa y equilibrada a los individuos, promoviendo de manera positiva sus habilidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con el propósito de mejorar su calidad de vida y contribuir al desarrollo de sus vidas familiares, sociales y productivas.

4.6.2 Fundamentación conceptual

4.6.2.1 El juego lúdico

Un juego lúdico es una actividad recreativa diseñada principalmente para divertirse, entretenerse y disfrutar, en lugar de tener un propósito utilitario o competitivo, además estos juegos suelen ser espontáneos, creativos y desafiantes de una manera positiva, fomentando la participación activa y la exploración; Asimismo, estos juegos no poseen reglas estrictas, sino de actividades en las que el placer y el disfrute son el objetivo principal; por último, los juegos lúdicos son comunes en la infancia e implementada en los centros educativos.

Por otra parte, Caballero (2021) manifiesta que el juego lúdico tiene varios beneficios en los niños, los cuales destacamos: extender sus conocimientos que podrían ayudar a las actividades cotidianas, desarrollan su curiosidad y a su vez fortalecen la confianza consigo mismos lo que ayuda mucho con el estado de ánimo del estudiante, a su vez es importante mencionar que con el juego lúdico los estudiantes también intentaran aprender haciendo preguntas las cuales poco a poco le irán dando sentido, lógica y a su vez tendría otro fortalecimiento el cual sería el desarrollo eficaz de la parte cognitiva.

El juego lúdico es una estrategia eficaz en el ámbito educativo porque los estudiantes a través de ello se puedan divertir de manera natural, pero para lograrlo se necesita de varios tipos de metodologías para poder aplicarlos y obtener muchos beneficios como desarrollo de las motricidades fina, gruesa, las capacidades físicas básicas, habilidades motrices básicas, etc.

Por otra parte, Munzon y Jarrin (2021) mencionan que el juego se considera una parte esencial del entorno académico, ya que se sustenta en aspectos sociales, emocionales y cognitivos que son fundamentales para el desarrollo del estudiante; por esta razón el juego en el ámbito académico no solo es entretenido, sino que también desempeña un papel crucial en el crecimiento y el aprendizaje de los estudiantes.

4.6.2.2 Habilidades Locomotrices

Las habilidades locomotoras, también conocidas como habilidades motoras fundamentales, son destrezas físicas esenciales que implican el movimiento del cuerpo de un lugar a otro; asimismo, estas habilidades son cruciales para el desarrollo motor de los niños; además, las habilidades locomotoras incluyen actividades como caminar, correr, saltar, trepar, gatear y deslizarse.

Por otra parte, Bazurto y Lazaro (2021) manifiestan que las habilidades locomotrices aparecen desde la evolución humana, puesto que desde tiempos ancestrales ya se realizaba a actividades como caminar o correr, solo que con el tiempo se ha fundamentado desde una manera que genere aprendizajes motores en el ámbito educativo porque con el pasar del tiempo se observó la importancia de las habilidades locomotrices en el crecimiento y desarrollo del ser humano.

Las habilidades locomotrices generan varios beneficios a los estudiantes, uno de ellos podríamos poner énfasis las cualidades, habilidades, que ayuden a la iniciación deportiva con el paso del tiempo, a su vez ayudaría a mejorar el equilibrio, la coordinación, donde parte del desarrollo de habilidades cognitivas, asimismo le ayudaría a pensar de una manera más esporádica y eficaz.

4.7 Fases de implementación

Fase I

Diseñar la propuesta pedagógica

Breve descripción

Los alumnos adquieren nuevos aprendizajes cuando participan activamente en actividades recreativas. Los niños a través de los juegos también aprenden y adquirir nuevos conocimientos, especialmente en el contexto de la asignatura de Educación Física. Para que los educadores obtengan resultados positivos, es esencial que fomenten la práctica mediante juegos lúdicos utilizando implementos didácticos. Las actividades recreativas que se basan en el juego desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de habilidades locomotrices y en la generación de un aprendizaje significativo en el estudiante, lo que lleva a un disfrute completo de las clases.

A continuación, se presentarán juegos lúdicos que los estudiantes pueden realizar:

Tabla 6. Guía Metodológica

Guía metodológica de orientación al docente de los juegos lúdicos como habilidad para desarrollar las habilidades locomotoras



Autores:

Cesar Antonio Atariguana Tuza

Maycol Sebastian Rodriguez Narvaez

ACTIVIDAD #1

JUEGOS SIMBÓLICOS “JUEGO DE LA ISLA DEL TESORO”

PARTICIPANTES:

-Docente
-Estudiantes

DESARROLLO:

-Debemos mencionar a los estudiantes que al otro lado de la cancha se encuentra un tesoro tenemos que llegar allá, pero sin caer al agua, para ello crearemos un puente para poder pasar con hula hula, debemos hacer que los estudiantes salten por las hula hula y caer dentro de las mismas caso contrario se ahogan y tendrán que volver a repetir desde el comienzo

**RELACIÓN DEL JUEGO
CON UN VALOR CLAVE:**

-El respeto ya que los estudiantes deben respetar sus turnos y si no logran caer dentro del hula hula tendrían que volver a realizar la actividad.

GRADO:

El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, pueden realizarlo estudiantes de otros subniveles educativos.

RECURSOS:

-Hula Hula
-Silbato

JUEGOS SIMBÓLICOS: (Troncoso, 2020)**ENLACE:**

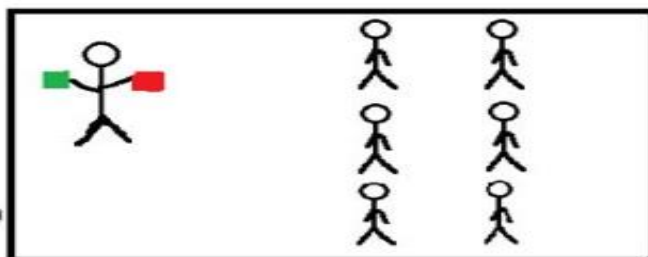
<https://www.youtube.com/watch?v=KNx0PSE51c8>



ACTIVIDAD #2

JUEGOS SIMBÓLICOS "JUEGO DEL SEMÁFORO"

PARTICIPANTES: -Docente -Estudiantes	DESARROLLO: -Les diremos a los estudiantes que cada estudiante es un conductor de auto, por lo tanto deberán respetar el semáforo cuando este esté en verde, amarillo, rojo , los docentes se ubican en el medio de la cancha , si nosotros alzamos el pañuelo verde significa que tienen acceso a seguir y corren alrededor de toda la cancha, si levantamos el pañuelo amarillo significa que los estudiantes dejen de correr y proceden a caminar, si levantamos el pañuelo rojo significa que deberán quedarse estáticos en el lugar donde se encuentran al momento de levantar el pañuelo.	RELACIÓN DEL JUEGO CON UN VALOR CLAVE: La empatía: porque hace concientizar a los estudiantes y así ayuda a tomar mejores decisiones en un tiempo determinado en el juego.
GRADO: El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, pueden realizarlo estudiantes de otros subniveles educativos.	RECURSOS: -Pañuelos Color Verde, Amarillo Y Rojo -Silbato -Hula Hula	JUEGOS SIMBÓLICOS: (Troncoso, 2020) ENLACE: https://www.youtube.com/watch?v=KNx0PSE51c8



ACTIVIDAD #3

JUEGOS MOTORES “JUEGO DE RELEVOS”

PARTICIPANTES: -Docente -Estudiantes	DESARROLLO: El juego consiste en dividir al curso en dos grupos, para que sea equitativo ponemos un varón y una mujer, ubicamos a los estudiantes en una esquina por grupo en medio estarán conos en un grupo y discos en otro grupo, cada estudiante debe pasar y agarrar un cono o disco, luego transportarlo al lugar adversario y ponerlo en su lugar y así sucesivamente, el grupo que quede en segundo lugar como penitencia tendrá que bailar.	RELACIÓN DEL JUEGO CON UN VALOR CLAVE: -confianza: este valor serio clave ya que ayuda a los estudiantes a tener confianza en sí mismos y así poder realizar con mayor emoción el juego propuesto
GRADO: El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, no pueden realizar este juego estudiante de inicial o preparatoria.	RECURSOS: -Conos -Silbato -Discos	JUEGOS DE RELEVOS: (público, 2022) ENLACE: https://www.youtube.com/watch?v=u2oM-HYQhrU



ACTIVIDAD #4

JUEGOS MOTORES: JUEGOS CON SALTO "LA RAYUELA CON HULA HULA"

PARTICIPANTES:

- Docente
- Estudiantes

DESARROLLO:

El juego consiste en ubicar las hula hula de manera conjunta o separada en donde los estudiantes deberán superarla solo mediante saltos, puede ser con la pierna derecha, la pierna izquierda o ambas piernas juntas.

RELACIÓN DEL JUEGO CON**UN VALOR CLAVE:**

-Tolerancia: ya que no todos los estudiantes tendrán las mismas condiciones físicas unos que otros y por ende los estudiantes más habilidosos deberán entender si el resto se demora un poco mas de lo común.

GRADO:

El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, pueden realizarlo estudiantes de otros subniveles educativos.

RECURSOS:

- Conos
- Silbato
- Discos

JUEGOS MOTORES: (JM, 2014)**ENLACE:**

<https://www.youtube.com/shorts/cUpS0oBrlEY>



ACTIVIDAD #5

JUEGOS DE MESA "TRES EN RAYA CON HULA HULA"

PARTICIPANTES:

- Docente
- Estudiantes

DESARROLLO:

-Realizamos equipos de manera equitativa, el juego consiste en ubicar las hula hula en el medio de la cancha, tres filas de hula hula en donde cada tengan tres hula hula, el objetivo es que deben realizar una secuencia seguida con discos del mismo color como una línea horizontal o vertical y los demás equipos deben evitar que completen la línea con los mismos colores, si ningún equipo cumple el objetivo en el primer intento se vuelve a realizarlo una vez más al juego.

RELACIÓN DEL JUEGO CON UN VALOR CLAVE:

-Reconocimiento: esto se relaciona ya que los estudiantes deben reconocer cual es la siguiente maniobra que realizara el equipo rival y a su vez cual sería la siguiente jugada que vaya a realizar.

GRADO:

El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, no pueden realizar este juego estudiante de inicial o preparatoria.

RECURSOS:

- Hula hula
- Discos
- Pañuelos
- Silbato

JUEGOS MOTORES: (padel, 2016)**ENLACE:**

<https://www.youtube.com/watch?v=HhQ2gbnpmw>



ACTIVIDAD #6

JUEGOS DE MESA "SOPA DE LETRAS"

<p>PARTICIPANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Docente -Estudiantes 	<p>DESARROLLO:</p> <p>-En la cancha dejaríamos en el piso unos papelitos con todas las letras del abecedario con marcador para que sean visibles, seguido de eso el docente deberá formar palabras y decirlas de una en una y el estudiante que está en la letra deberá transportarse de una letra a otra de manera rápida y a su vez recordar cada palabra que le dicen por que se le dirá cuál fue la palabra que completamos</p>	<p>RELACIÓN DEL JUEGO CON UN VALOR CLAVE:</p> <p>Compromiso: porque el estudiante una vez que realice el juego tendrá el compromiso de resolverlo de la mejor manera sin causar daño a nadie.</p>
<p>GRADO:</p> <p>El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, pueden realizarlo estudiantes de otros subniveles educativos.</p>	<p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Papel -Marcador -Silbato 	<p>JUEGOS DE MESA: (Ilefcito, 2021)</p> <p>ENLACE:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=VoLQTOixj-8</p>



ACTIVIDAD #7

JUEGOS TRADICIONALES "EL ENSACADO"

PARTICIPANTES:

- Docente
- Estudiantes

DESARROLLO:

-Debemos dividir a los estudiantes en tres grupos de manera equitativa, después procedemos a dar un saco por cada grupo, mismos que servirán para que los estudiantes se transporten de un lugar hacia otro asignado, agarrar un disco que este en el suelo al otro costado, y finalmente regresarse al punto de partida dejar el disco en un lado y pasar el saco al compañero que sigue hasta que terminen todos los integrantes del equipo.

**RELACIÓN DEL JUEGO
CON UN VALOR CLAVE:**

Solidaridad: este valor es importante en este juego ya que no todos los estudiantes serán tan veloces como otros y los compañeros que lo hagan más rápido que otros deberán ser solidarios con el resto.

GRADO:

El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, no pueden realizar este juego estudiante de inicial o preparatoria.

RECURSOS:

- Sacos
- Discos
- Silbato

JUEGOS TRADICIONALES: (pedagogico, 2021)**ENLACE:**

<https://www.youtube.com/watch?v=aW3aSF9Qn4>



ACTIVIDAD #8

JUEGOS TRADICIONALES "EL GATO Y EL RATÓN"

PARTICIPANTES:

-Docente
-Estudiantes

DESARROLLO:

-Este juego consiste en realizar un círculo con todos los estudiantes, seguido de aquello debemos escoger un gato y un ratón, el ratón deberá no ser atrapado y el grupo de estudiantes que forman el círculo deben ayudar a impedir que el gato atrape al ratón cerrándole los pasos cuando este último quiera ingresar al círculo, finalmente para que sea más entretenido puede haber dos gatos y dos ratones, para escoger a los gatos y ratones siempre debe ser de manera equitativa.

RELACIÓN DEL JUEGO CON UN VALOR CLAVE:

Responsabilidad:
porque el estudiante una vez tome el papel de gato ratón o sea parte del círculo debe ser responsable para que el juego pueda fluir y salir de la mejor manera.

GRADO:

El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, pueden realizarlo estudiantes de otros subniveles educativos

Recursos:

-Silbato

JUEGOS TRADICIONALES: (ECUADOR, 2021)**ENLACE:**

<https://www.youtube.com/watch?v=7-vzzKjoFWo>



ACTIVIDAD #9

JUEGOS PEQUEÑOS Y GRANDES "PIEDRA, PAPEL O TIJERA CON HULA HULA"

PARTICIPANTES:

-Docente
-Estudiantes

DESARROLLO:

-Para este juego colocamos las hula hula en el piso de la cancha y hacemos una letra Z, ubicamos dos grupos en cada inicio de la letra después mediante saltos deberán avanzar cada hula hula hasta que se encuentren en el camino, deberán decir piedra papel o tijera y el que gane deberá seguir avanzando lo más rápido mientras tanto el que quedo eliminado deberá salir y su siguiente compañero deberá avanzar y así sucesivamente.

RELACIÓN DEL JUEGO**CON UN VALOR CLAVE:**

Honestidad: este valor es ejemplar en este juego ya que el estudiante que quede eliminado será consiente que podrá avanzar en su siguiente turno.

GRADO:

El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, no pueden realizar este juego estudiante de inicial o preparatoria.

RECURSOS:

-Silbato
-Hula Hula

JUEGOS PEQUEÑOS Y GRANDES: (Live, 2020)**ENLACE:**

<https://www.youtube.com/watch?v=B4boCiT36dc>



ACTIVIDAD #10

JUEGOS PEQUEÑOS Y GRANDES “EL CAPITÁN MANDA”

PARTICIPANTES: -Docente -Estudiantes	DESARROLLO: -En este juego el docente deberá ponerse delante de los estudiantes y de manera clara deberá pedir algún objeto que este cerca de la cancha y sea posible poder transportarlo no sin antes decir “el capitán manda a “y el estudiante que complete de manera rápida 3 prendas será el que dirá que penitencia paga el resto de estudiantes.	RELACIÓN DEL JUEGO CON UN VALOR CLAVE: Valentía: este valor viene bien a este juego ya que los estudiantes necesitan de valentía para poder ir a buscar los objetos que el docente diga de manera respetuosa y responsable.
GRADO: El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, no pueden realizar este juego estudiante de inicial o preparatoria.	RECURSOS: -Silbato	JUEGOS PEQUEÑOS Y GRANDES: (Garcia, 2021) ENLACE: https://www.youtube.com/watch?v=FYjFA8110hM



ACTIVIDAD #11

JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES "EL JUEGO DEL LIMÓN Y LA CUCHARA"

PARTICIPANTES: -Docente -Estudiantes	DESARROLLO: -El juego consiste en cada estudiante deberá transportar el limón en la boca junto a la cuchara de un lugar a otro asignado por el docente con las manos a los costados, el estudiante que llegue primero dirá dejara el limón en un cesto ubicado al final y manifestara a sus demás compañeros que actividad realizar como penitencia para que el juego tenga más adrenalina.	RELACIÓN DEL JUEGO CON UN VALOR CLAVE: El respeto: es un valor que vendría bien en este juego ya que los estudiantes deberán respetar y cumplir las normas que el docente aplique en el juego con el fin de llevarlo de la mejor manera.
GRADO: El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, no pueden realizar este juego estudiante de inicial o preparatoria.	RECURSOS: -Silbato -Cuchara Plástica -Limón	JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES: (Rosa, 2020) ENLACE: https://www.youtube.com/watch?v=dN4CZIK_8Vw



ACTIVIDAD #12

JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES “EL JUEGO DEL LOBO FEROCES”

PARTICIPANTES: -Docente -Estudiantes	DESARROLLO: -Todos los estudiantes deberán hacer un círculo y escoger a uno o dos lobos que serán ubicados en el centro, luego de esto deberán cantar la canción que va de la mano con el juego y preguntarle al lobo que está haciendo una vez el lobo diga “listos pares devorarlos” los estudiantes deberán correr por los alrededores de la cancha y no dejarse atrapar por el o los lobos feroces.	RELACIÓN DEL JUEGO CON UN VALOR CLAVE: -Confianza: este valor serio clave ya que ayuda a los estudiantes a tener confianza en sí mismos y así poder realizar con mayor emoción el juego propuesto
GRADO: El juego va dirigido a Cuarto año de educación general básica, sin embargo, pueden realizarlo estudiantes de otros subniveles educativos.	RECURSOS: -Silbato	JUEGOS INDIVIDUALES Y GRUPALES: (Sanchez, 2016) ENLACE: https://www.youtube.com/watch?v=1saKHPBAxUs



FASE II, SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

La ejecución de esta fase, tiene el objetivo de brindar estrategias metodológicas dirigidas al docente de educación física de la Escuela Ciudad de Pasaje con la finalidad de desarrollar de manera idónea las habilidades locomotrices de los estudiantes de cuarto año de educación general básica mediante el juego lúdico con la ejecución de las actividades propuestas.

Cabe mencionar que en primer lugar procederemos a programar una reunión previa con el director de la institución para poder darle a conocer que es lo que queremos conseguir mediante nuestro tema de investigación, manifestarle la importancia de la misma y a su vez programar fechas y horas que se acoplen a los objetivos para que estos se desarrollen de la mejor manera, de manera consecuente se comunicaría con el docente del área de educación física para poder socializar la propuesta generada.

FASE III, EVALUAR LA FUNCIONALIDAD DE LA PROPUESTA

En esta fase, los investigadores se centrarán en valorar la eficiencia y funcionalidad de la propuesta de intervención, para lo cual se aplicará la siguiente matriz de evaluación.

Tabla 7. Tabla de evaluación de la funcionalidad de la propuesta

N.	ASPECTOS A EVALUAR	MUY ACEPTABLE	ACEPTABLE	POCO ACEPTABLE	NADA ACEPTABLE
1	El objetivo de la guía es claro				
2	El contenido de la guía es claro para su comprensión y ejecución				
3	Los tipos de actividades propuestas son eficientes para desarrollar las clases de educación física				
4	Los juegos lúdicos propuestos ayudan a desarrollar las				

	habilidades locomotrices				
--	-----------------------------	--	--	--	--

4.8 Recursos logísticos

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

Recursos Materiales:

- ❖ Silbato
- ❖ Conos
- ❖ Discos
- ❖ Hula Hula
- ❖ Pañuelos
- ❖ Papel

Recursos Humanos

- ❖ Director de la institución
- ❖ Docentes de la institución

Estudiantes

- ❖ Recursos Tecnológicos
- ❖ Teléfono celular.
- ❖ Laptop.

4.8 Recursos logísticos

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

Recursos Materiales:

- ❖ Silbato
- ❖ Conos
- ❖ Discos
- ❖ Hula Hula
- ❖ Pañuelos
- ❖ Papel

Recursos Humanos

- ❖ Director de la institución
- ❖ Docentes de la institución

Estudiantes

- ❖ Recursos Tecnológicos
- ❖ Teléfono celular.
- ❖ Laptop.

4.9 Evaluación del proyecto

La propuesta será evaluada a través de la ejecución de una lista de cotejos, asimismo se considera cada una de las etapas diseñadas en concordancia con el objetivo propuesto.

La ruta de evaluación será la siguiente.

Tabla 8. Indicadores de evaluación a partir de las actividades

OBJETIVO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: Diseñar una guía de orientación hacia el docente sobre el beneficio del juego lúdico a la hora de desarrollar las habilidades locomotrices en los estudiantes de 4 Grado de la escuela Ciudad de pasaje.		
FASES	ACTIVIDADES	INDICADORES
FASE I: DISEÑO DE GUIA DE ORIENTACION HACIA EL DOCENTE.	<ul style="list-style-type: none">- Identificar cuál será la estructura para nuestra guía didáctica.- Plantear el contenido de las actividades que vamos a realizar.- Elaboración de la Guía didáctica.	<ul style="list-style-type: none">- Se consultó en tesis, trabajos de titulación, artículos científicos de los últimos 3 años.- Se diseñó la guía metodológica de orientación al docente.
FASE II: SOCIALIZACION DE LA GUIA CON EL DOCENTE	<ul style="list-style-type: none">- Solicitar la autorización correspondiente con el director de la institución.- Notificar al docente del área de educación física.- Analizar los resultados de las observaciones que realizaron los investigadores con el docente.- Socialización de la propuesta.	<ul style="list-style-type: none">- Se entregó oficio al director de la institución.- Se entregaron las preguntas de observación de los investigadores al docente de educación física.- Se solicitó las planificaciones del docente de educación física.- Se expuso los contenidos de la propuesta.

FASE III: EVALUACION DE LA FUNCION DE LA PROPUESTA	<ul style="list-style-type: none">- Crear instrumentos de evaluación- Evaluar la funcionalidad de la propuesta.	<ul style="list-style-type: none">- Se aplicó y diseño una lista de cotejos
---	--	---

Tabla 9. Cronograma de la Propuesta

N°	Actividades	Responsable	Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Diseñar la propuesta pedagógica.	Estudiante investigador.																
2	Coordinar con la directora del plantel para la socialización de la guía didáctica.	Estudiante investigador																
3	Realizar diapositivas para la exposición de la guía didáctica.	Estudiante investigador																
4	Convocar a los docentes para la demostración de la guía didáctica.	Estudiante investigador																
5	Diseñar el material para la propuesta en práctica.	Estudiante investigador																
6	Desarrollo de la socialización.	Estudiante investigador																
7	Plantear una lista de cotejo para evaluar la guía didáctica.	Estudiante investigador																
8	Emplear la evaluación.	Estudiante investigador																
9	Elaborar un informe dirigido a la directora de la institución.	Estudiante investigador																

CAPÍTULO V.

5. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

En lo que respecta a la dimensión técnica, la viabilidad de este proyecto es clara y alcanzable, porque cuenta con el espacio adecuado y con los docentes que están dispuestos a implementar la guía didáctica en las clases de Educación Física, con el objetivo de desarrollar de habilidades locomotoras en los estudiantes. Además, se han establecido conversaciones con la autoridad de la institución educativa, lo que ha permitido que los facilitadores proporcionen a los educadores todas las herramientas y recursos necesarios para llevar a cabo las actividades de manera efectiva. Asimismo, se ha contemplado la posibilidad de que los docentes deseen utilizar recursos adicionales, siempre y cuando sean de fácil acceso y apropiados para las necesidades de los estudiantes. De esta manera, se garantiza la factibilidad y el éxito del proyecto.

5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

De acuerdo a la dimensión económica, este proyecto no presenta ninguna dificultad significativa. Esto se debe a que no requiere una inversión importante, ya que se trata de la elaboración de una guía metodológica a partir de la investigación bibliográfica y de campo, asimismo los investigadores asumen la responsabilidad de construir esta guía, y esto no genera costos significativos, porque tienen acceso al servicio de internet y el tiempo necesario para llevar a cabo la investigación y desarrollar el instrumento propuesto.

Los gastos que se generan al desarrollar la propuesta pedagógica son insignificantes en relación con, los beneficios que produce este proyecto educativo son efectivos, además se debe hacer énfasis que la propuesta se la puede adaptar a los otros subniveles educativos, con el objetivo de que el proceso sea de mejor calidad y calidez lo que justifica la dimensión económica.

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

La propuesta planteada está dirigida al docente de cuarto grado de una institución educativa, la que nos facilitó realizar la investigación de campo, misma que acoge a un importante número de estudiantes que interactúa con el docente, y la guía propuesta generará un ambiente dinámico, recreativo y atractivo; debido a que, se darán mejores relaciones entre pares y docentes. Además, con la guía metodológica se promueve fortalecer lazos de amistad; que generará un impacto en el ámbito social.

5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

En lo que concierne a la dimensión ambiental es factible, debido a que la propuesta no contiene actividades que demande materiales que puedan crear contaminación; por ende, se utilizará materiales no convencionales para evitar contaminación y propender al ahorro y cuidado del medio ambiente.

La guía pedagógica no será impresa, puesto que, se hará uso de medios electrónicos y digitales para hacer llegar la guía metodológica y todos los materiales necesarios para el desarrollo de la propuesta; asimismo, permitirá al docente a identificar de manera ágil los juegos lúdicos esenciales para fomentar el desarrollo de las habilidades locomotrices en los niños.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

6.1 Conclusiones

Partiendo del objetivo general, se determinó que es ilimitada la implementación de los juegos lúdicos como estrategia lo que limita en los estudiantes el desarrollo de sus habilidades locomotrices; por esta razón, es importante la aplicación de los juegos lúdicos en las clases de educación física como estrategia porque ayudan a desarrollar las habilidades locomotrices, además, fomentan la participación activa de los estudiantes, generando un ambiente motivador y divertido que favorece el aprendizaje y su desarrollo motor.

Respondiendo al primer objetivo específico se centra en la implementación de estrategias basadas en juegos lúdicos, aunque estas estrategias están limitadas a su alcance, estas estrategias incluyen juegos como: el juego de intercambio de casa, el juego de las topadas como juegos grupales. Además, se observó que el docente también llevo a cabo una actividad deportiva como el futbol y un circuito como parte de las estrategias aplicadas, los juegos implementados por el docente no logro desarrollar las habilidades locomotrices, esto debido a que los estudiantes demostraron falta de interés y aburrimiento frente a estas actividades.

En cuanto al segundo objetivo específico se concretó que los juegos lúdicos que aplica el docente en las clases de educación física son limitados puestos que los juegos simbólicos, motores, de mesa, tradicionales, individuales y grandes se aplican de una manera escasa en las clases de educación física.

Finalmente, con el tercer objetivo específico, se llegó a la conclusión que el docente emplea un número limitados, de enfoques metodológicos relacionados con el juego lúdico, lo que implica el restrictivo dominio de varios tipos de juego como son juegos simbólicos, motores, de mesa, tradicionales y grandes. Esto permitirá implementar estrategias metodológicas de manera más efectiva y al mismo tiempo aumentar su competencia en el tema de objeto de estudio.

6.2 Recomendaciones

Tomando como referencia los resultados obtenidos en la investigación y las conclusiones, se ha demostrado que el docente posee limitaciones del juego lúdico; por tal razón, es pertinente la implementación de una guía metodología que oriente al docente en las clases de educación física y a la vez reducir las falencias que poseen los estudiantes en el

desarrollo de las habilidades locomotrices; mismas, que les permita fortalecer sus habilidades motrices básicas.

Se sugiere expandir la implementación de diversos tipos de juegos como son los simbólicos, motores, de mesa, tradicionales y juegos grandes, tal como se propone en la pag (14-18) Adicionalmente se recomienda que el docente introduzca juegos lúdicos como parte de las estrategias pedagógicas, enfocadas en el desarrollo de las habilidades locomotrices. Esto tiene el propósito de mejorar el perfeccionamiento de las destrezas de los estudiantes y fomentar su interés en las clases mediante la participación de actividades físicas. Esto a su vez contribuirá a alcanzar los objetivos delineados en la planificación educativa.

Diversificar los juegos lúdicos, simbólicos, motores, de mesa, tradicionales, individuales durante las clases de educación física, como también incorporar juegos grupales. Además, es importante que el docente actualice sus conocimientos para poder aplicarlos de manera efectiva. Esto contribuirá significativamente al desarrollo de las actividades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado.

Facilitar una guía de juegos lúdicos con diferentes actividades que contribuyan al desarrollo de las habilidades locomotrices, como son: simbólicos, motores, de mesa, tradicionales, grandes, etc., para contribuir en la actualización de conocimientos en el docente y a su vez mejorar las habilidades locomotrices de los estudiantes desde las clases de educación física, adaptándolos de acuerdo a la edad y nivel de los estudiantes para que resulten atractivos.

6.3 Limitaciones y prospectiva

6.3.1 Limitaciones

Limitaciones Variable 1

- La falta de tiempo en el área de impartir educación física podría ser una adversidad, ya que por lo general esta asignatura se ve 1 día por semana y a eso lo sumamos los días feriados que a veces suelen darse, no podríamos realizar juegos lúdicos de manera efectiva.
- La influencia en la tecnología expone a muchos estudiantes a redes sociales, videojuegos, lo que hace que prefieran este tipo de entretenimiento antes que el juego lúdico.

Limitaciones Variable 2

- A medida que los estudiantes crecen podrían sentir presión por no tener las mismas habilidades físicas que los demás de su edad, esto podría alejarse de

desarrollar las habilidades locomotrices de una manera idónea por temor a equivocarse y ser juzgado.

- El docente de educación física que no sea del área si no de otra influye de manera negativa en el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes puesto, que el maestro no aborda de la mejor manera los contenidos ni mucho menos aplica de la misma manera que un docente graduado en el área de educación física.

6.3.2 prospectiva

Prospectiva Variable 1: El Juego Lúdico

- El diseño de juegos lúdicos los cuales tengan entornos cambiantes que puede generar desafíos imprevistos hacia los estudiantes, el clima es un claro ejemplo, ya que deberíamos realizar juegos que vayan acorde a todo tipo de clima.
- El juego como método para aprender en otras áreas fuera de educación física como ejemplo puede ser matemáticas, ciencias naturales, etc. Mediante videoclips, didácticas en clases, canciones, etc.
- El juego puede ser de manera terapéutica hacia los estudiantes, un claro ejemplo serían los juegos simbólicos, un juego sería las ocupaciones, ya que podríamos desarrollar la parte cognitiva mediante recuerdos para poder darle solución a problemas que se pueden generar de una manera breve.

Prospectiva Variable 2: Habilidades Locomotrices.

- Las habilidades no locomotrices sería una ampliación necesaria como objeto de estudio para que concientice a las personas y a su vez vean que esta habilidad es igual de importante como las habilidades locomotrices.
- las capacidades físicas básicas ayudarían a que cada estudiante pueda mejorar las características físicas de acorde a las necesidades que se presentan según los rangos de edad y a su vez desarrollar las habilidades locomotrices.

Referencias bibliográficas

- Ardila Barragán, J. N. (2021). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Actividad Física y Deporte*, 8(1), 2. <https://doi.org/http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Bazurto Barrera, V. A., & Lazaro Clodoaldo, E. C. (2021). El juego como estrategia para fortalecer las habilidades locomotrices en las clases de educación física en etapa preescolar. *ciencias de la educacion*, 7(4), 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383791>
- 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. <http://scielo.sld.cu/pdf/cyd/v7n2/2223-1773-cyd-7-02-46.pdf>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Delgado Zurita, V. H., & García Torrell, I. C. (2019). Estrategia metodológica dirigida a la preparación de los docentes de la educación inicial para el desarrollo de las habilidades motrices básicas. *Revista Científico-Metodológica*(69), 3. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382019000200017&lang=es
- González Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2015). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2). Retrieved 18 de febrero de 2023, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-47242014000200008#:~:text=El%20juego%20tem%C3%A1tico%20de%20roles%20sociales%20es%20la%20actividad%20que,Mart%C3%ADnez%20%26%20Quintanar%2C%202004).
- López Abella, L. M., & Juanes Giraud, B. Y. (2021). Metodología para evaluar las habilidades motrices básicas en estudiantes de la educación básica primaria. *Revista de Educacion*, 19(3), 743-754. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000300743
- Munzon Chuya, P. L., & Jarrín Navas, S. A. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953200>

Pablos Sarabia, M., & Franco Álvarez, E. (2022). Propuesta de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de educación primaria. *Revista pedagógica ADAL*(41), 29-34. Retrieved 18 de febrero de 2023, from [https://www.researchgate.net/profile/Evelia-Franco/publication/363586293_Propuesta_de_una_unidad_didactica_sobre_juegos_tradicionales_a_traves_del_aprendizaje_basado_en_retos_dirigida_al_sexto_curso_de_Educacion Primaria/links/63242617873eca0c008ed5e0/Pro](https://www.researchgate.net/profile/Evelia-Franco/publication/363586293_Propuesta_de_una_unidad_didactica_sobre_juegos_tradicionales_a_traves_del_aprendizaje_basado_en_retos_dirigida_al_sexto_curso_de_Educacion Primaria/links/63242617873eca0c008ed5e0/Propuesta_de_una_unidad_didactica_sobre_juegos_tradicionales_a_traves_del_aprendizaje_basado_en_retos_dirigida_al_sexto_curso_de_Educacion Primaria/links/63242617873eca0c008ed5e0/Pro)

Rodríguez Milián, A. (2019). La educación física y la educación para la salud en función de la mejora del rendimiento físico de los estudiantes. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 11(1), 411. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v11n1/2218-3620-rus-11-01-410.pdf>

Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños de educación Inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132 - 138. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

Arévalo Guallpa, M., & Bayas Machado, J. (2021). Métodos de desarrollo de habilidades motrices en la educación . *Revista Arbitrada Interdisciplinaria* , 6(2), 1 - 24. Retrieved 18 de febrero de 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7941181.pdf>

Balbin Arboleda, Y. K. (2022). Entre lúdica y juego aprendo y me divierto; fortaleciendo las habilidades motrices básicas locomotoras (correr, saltar). *Fundación Universitaria Los Libertadores*, 6. Retrieved 19 de 06 de 2023, from <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/5495>

Bernate, J. (2021). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 643-661. Retrieved 18 de febrero de 2023, from <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n2/1996-2452-rpp-16-02-643.pdf>

Boza, J. G., & Charchabal, D. (04 de Agosto de 2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Deporte*, 7(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.004>

Caballero Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 861-878. Retrieved 18 de febrero de 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>

Caiza López, A., Mestre Gómez, U., Andino Jaramillo, R., & Chela Coyago, O. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción enclaseseducación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370-3387. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470)

Calero Morales, S., Garzón Duque, B. A., & Chávez Cevallos3, E. (2019). La corrección-compensación en niños sordociegos con alteraciones motrices a través de actividades físicas adaptadas. *Revista Cubana de Salud Pública*(4), 1-16. Retrieved 28 de Enero de 2023, from <https://www.scielosp.org/article/rcsp/2019.v45n4/e1344/es/>

Cedeño Zambrano, M. E., & Calle García, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *ReHuso: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 70-84. Retrieved 18 de febrero de 2023, from <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/download/2639/2761/#:~:text=Los%20juegos%2C%20particularmente%2C%20contribuyen%20de,proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20y%20aprendizaje.>

Ceferino Gallo, O. (2021). Protectores del Patrimonio Cultura: una propuesta lúdica como recurso educativo. *Revista de estudios sobre patrimonio cultural*, 34(1). Retrieved 18 de febrero de 2023, from [https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/APUNTES/34%20\(2021\)/151569970008/index.html](https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/APUNTES/34%20(2021)/151569970008/index.html)

Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Alexis Finder*. Google Academico: https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Corrales Salguero, A. R. (2009). Experiencia recreativa con pequeños materiales alternativos y recreativos. *Tesis doctoral*, 1(1), 1-17. Retrieved 18 de febrero de 2023, from https://fb39c223-56a9-4ed3-91f4-073579bde094.filesusr.com/ugd/fa6be1_fd97a251505840ddaf41eb81426dd4b2.pdf

ECUADOR, P. S. (19 de enero de 2021). *You tube* . You tube: <https://www.youtube.com/watch?v=7-vzzKjoFWo>

Gallardo López, J. A. (2018). Teorías del Juego como Recurso Educativo. *Innovagogia*. Retrieved 13 de febrero de 2023, from <https://www.researchgate.net/publication/324363292>

Garcia, F. F. (16 de Julio de 2021). *You tube* . You tube: <https://www.youtube.com/watch?v=FYjFA8110hM>

González Villavicencio , J. L., Vele Caymayo, D. M., Tapia Brito, D. Y., & Salgado Oviedo, P. B. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(2). Retrieved 18 de Febrero de 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354953>

Hernández Mendoza, S. L., & Duana Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17), 52. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/7678>

Jarrín-Navas, , S. A., & Munzon-Chuya, , P. L. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. 6(2), 487. [https://doi.org/La coordinación motriz hace referencia a utilizar los movimientos del cuerpo de una JM, M. V. \(23 de abril de 2014\). You tube . You tube : https://www.youtube.com/shorts/cUpS0oBrleY](https://doi.org/La%20coordinaci%C3%B3n%20motriz%20hace%20referencia%20a%20utilizar%20los%20movimientos%20del%20cuerpo%20de%20una%20JM,%20M.%20V.%20(23%20de%20abril%20de%202014).%20You%20tube%20.%20You%20tube%20%3A%20https://www.youtube.com/shorts/cUpS0oBrleY)

Landa Pico, P. P., Chilingua Sifas, G. S., Arroba López, G. A., & Ballesteros Casco, T. Y. (2022). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Ciencia Digital*, 5(1), 489 - 505. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.1.2010>

lefcito, E. p. (26 de mayo de 2021). *you tube* . *you tube*: <https://www.youtube.com/watch?v=VoLQTOjxj-8>

Ley Del Deporte, Educacion Fisica y Recreacion. (Febrero de 2010). *Alexis*. Retrieved Febrero de 2023, from Google Academico: <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>

Ley Organica De La Educacion Intercultural. (2011). *Lexis Finder*. Retrieved 10 de Febrero de 2023, from Google Academico: https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf

Live, C. G. (24 de Agosto de 2020). *you tube* . *you tube*: <https://www.youtube.com/watch?v=B4boCiT36dc>

López Polo, E., & Sotoca Orgaz, S. (2019). Un juego de mesa con movimiento para educación física. *Revista Digital de Educación Física*(53), 30,31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6751154>

- Luna Hernández, J., & Gutiérrez, M. (2022). Actividades lúdicas y deportivas en la formación inicial de los estudiantes de Educación Básica General. *Deporte*, 7(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022v7.no.2.001>
- Luna Rojas, H., Ávila Mediavilla, C., Moscoso García, R., & Jarrín Navas Santiago. (2020). Las habilidades motrices básicas como base para la educación física en primaria. *Polo del conocimiento*, 5(11), 100 - 105. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/pc.v5i11.1911>
- Madrigal Barajas, T. F., Valle Rubio, B. T., & Mayoral Valdivia, P. J. (2019). Creando ambientes que facilitan el aprendizaje: Una experiencia con niños, actividades lúdicas e ingles. *Cenedic*. Retrieved 18 de febrero de 2023, from https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Creando+ambientes+que+facilitan+el+aprendizaje%3A+Una+experiencia+con+ni%C3%B1os%2C+actividades+l%C3%BAdicas+e+ingles&btnG=
- Mercado, L. (2023). Juego, experiencia y educación. *Revista de educación social*(27). Retrieved 18 de febrero de 2023, from https://quadernsanimacio.net/index_htm_files/Juego,%20experiencia%20y%20educ.pdf
- Mucha Hospinal, L. F., Chamorro Mejía, R., Oseda Lazo, M. E., & Alania Contreras, R. D. (2020). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos*, 12(1), 51. <http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/253e/23>
- Munzon-Chuya, P. L., & Jarrín-Navas, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitraria Interdisciplinaria KOINONIA*, VI(2), 486-490. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>
- Muñoz Arroyave, V., Lavega Burgués, P., Costes Rodríguez, A., Damian da Silva, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos*(38), 166 - 172. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>
- Ochoa Rodríguez, Ochoa Yupanqui, & Rodríguez Lizana. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Revista de Educación*, 19(2). Retrieved 13 de febrero de 2023, from <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v19n2/1815-7696-men-19-02-600.pdf>

padel, P. F. (31 de Marzo de 2016). *You tube* . you tube: <https://www.youtube.com/watch?v=HhQ2gbnpmtw>

Palmett Urzola, A. (2020). Metodo Inductivo, Deductivo y Teoria de la Pedagogia Critica. *Revista Crítica Transdisciplinar*, 3(1), 38. Retrieved 27 de Febrero de 2023, from <https://petroglifosrevistacritica.org/ve/wp-content/uploads/2020/08/D-03-01-05.pdf>

Pazmiño-Zambrano, M. J. (2019). Las habilidades motoras y lectoescritura en el alumnado de 2º año de Educación Básic. *Dominio Ciencias*, 5(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v5i3.935>

pedagogico, E. (24 de Marzo de 2021). *You tube* . You tube: https://www.youtube.com/watch?v=_aW3aSF9Qn4

Pérez Hernández, H., Simoni Rosas, C., Fuentes Rubio, M., & Castillo Paredes, A. (2022). La ludomotricidad y habilidades motrices básicas locomotrices (caminar, correr y saltar). *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(44), 1141-1146. Retrieved 18 de febrero de 2022, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8368607>

Piza Burgos, N. P., Amaiquema Marquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. E. (2019). Metodos y Tecnicas en la investigacion cualitativa, algunas precisiones necesarias. *15(70)*, 457. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-455.pdf>

público, C. d. (21 de febrero de 2022). *you tube* . you tube: <https://www.youtube.com/watch?v=u2oM-HYQhrU>

Quiroz Varela , J. D., Borja Peña , J. L., Hernández Lopera, S., & Cuervo Zapata, J. J. (2023). Efecto de una unidad didpactica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción. *EmásF_ revista digital de educación física*(60), 43-60. Retrieved 18 de febrero de 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8732843>

Ramírez Aguirre , G. A., OlivoSolís, J. E., & Cetre Vásquez , R. P. (10 de agosto de 2021). Proceso de desarrollo psicomotor infantil desde el enfoque de la actividad física. *Polo del conocimiento*, 6(8), 1049-1061. Retrieved 13 de febrero de 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8094469.pdf>

Ramos Galarza, C. (Diciembre de 2020). Los Alcances De Una Investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-5. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Reyes Blácido, I., Damián Guerra, E., Ciriaco Reyes, N., Corimayhua Luque, O., & Urbina Olortegui, M. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación

pedagógica. *Revista Dilemas Contemporaneos*(2), 1-19.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i2.3106>

Rodríguez Vázquez , H. I., Torres Palchisaca, Z. G., Ávila Mediavilla, C. M., & Jarrín Navas , S. A. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del conocimiento*, 5(11). Retrieved 18 de febrero de 2023, from <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1938/html>

Rodríguez, A., Rodríguez, J., Guerrero, H., Arias, E., Paredes, A., & Chávez, V. (2020). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(2). Retrieved 13 de febrero de 2023, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252020000200010

Rondón, Y., Rivera, R., & Gómez, D. A. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *DeporVida*, 18(19), 147.
<https://repositorio.uho.edu.cu/xmlui/bitstream/handle/uho/9135/787-Texto%20del%20art%20c3%20adculo-4097-1-10-20210629.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rosa, J. E. (20 de septiembre de 2020). *you tube* . *you tube*: https://www.youtube.com/watch?v=dN4CZIK_8Vw

Sánchez Domínguez, J., Castillo Ortega, S., & Hernández López, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*(44), 1 - 16.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Sánchez Flores, F. A. (15 de Junio de 2019). la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigacion en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

Sánchez Molina, A. A., & Murillo Garza, A. (20 de Junio de 2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Debates por la historia*, 9(2), 155. <https://doi.org/https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i2.792>

Sanchez, T. (10 de Noviembre de 2016). *You tube* . *You tube* : <https://www.youtube.com/watch?v=1saKHPBAxUs>

Troncoso, C. A. (10 de diciembre de 2020). *Estrategias didacticas de los juegos simbolicos*. *You tube*: <https://www.youtube.com/watch?v=KNx0PSE51c8>

Vanegas-Cuenca, J., & Aldas-Arcos, H. (2021). Estrategias innovadoras para el Desarrollo Motriz en la Educación Física. Bloque Curricular Prácticas Gimnásticas. *Revista Arbitraria Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(2). [https://doi.org/http://dx.doi-
/10.35381/r.k.v6i2.1257](https://doi.org/http://dx.doi-
/10.35381/r.k.v6i2.1257)

ANEXOS

Anexo 1. Ficha De Observación

FICHA DE OBSERVACIÓN AL DOCENTE EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE CUARTO GRADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CIUDAD DE PASAJE”.

TEMA: El juego lúdico como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado.

OBJETIVO: Conocer si el docente de Educación Física de la básica elemental aplica los juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado.

ASPECTOS A OBSERVARSE:

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
	PRIMERA DIMENSIÓN JUEGOS LÚDICOS					
1	¿El docente aplica juegos lúdicos en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades locomotrices?					
2	El docente aplica diferentes juegos lúdicos en las clases de Educación Física.					
3	El docente tiene dominio en la aplicación de juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices					
	SEGUNDA DIMENSIÓN DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES					
4	¿El docente emplea los juegos individuales en las clases de educación física para el desarrollo las habilidades locomotrices?					
5	¿El docente aplica juegos colectivos en las clases de educación física para el desarrollo las habilidades locomotrices?					
6	Durante la clase de educación física el docente orienta con claridad los juegos lúdicos que					

	promueven el desarrollo de las habilidades locomotrices en sus estudiantes					
7	¿Durante las clases de educación física el docente usa implementos idóneos para desarrollar las habilidades locomotrices?					
	TERCERA DIMENSIÓN ORIENTACIÓN METODOLÓGICA					
	¿Los juegos que planifica el docente contribuyen al desarrollo de habilidades locomotrices?					
9	El docente posee metodologías idóneas para el desarrollo de las habilidades locomotrices					
	¿El docente utiliza una técnica o instrumento para evaluar a sus estudiantes sobre el desarrollo de las habilidades locomotrices a través del juego?					

Escala: S= Siempre CS= Casi siempre AV= A veces CN= Casi nunca N= Nunca

Anexo 2. Ficha De Observación

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CIUDAD DE PASAJE”

TEMA: El juego lúdico como estrategia para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado.

OBJETIVO: Conocer si el docente de Educación Física de la básica elemental aplica los juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades locomotrices en los estudiantes de cuarto grado.

ASPECTOS A OBSERVARSE:

N°	OBSERVACIONES REALIZADAS	S	CS	AV	CN	N
	Primera dimensión Juegos Lúdicos					
1	Los estudiantes disfrutan de los juegos lúdicos que aplica el docente en las clases de Educación Física.					

2	Los estudiantes participan en los diferentes juegos lúdicos que aplica el docente en las clases de educación física.					
3	Con base a los juegos que orienta el docente durante la clase de educación física, los estudiantes proponen variantes del juego lúdico.					
Segunda dimensión Desarrollo de las habilidades locomotrices						
4	Los estudiantes ejecutan los juegos individuales que propone el docente para promover el desarrollo las habilidades locomotrices.					
5	Los estudiantes trabajan de manera colectiva en los juegos aplicados por el docente en las clases de educación física.					
6	Los estudiantes desarrollan las habilidades locomotrices mediante los juegos lúdicos.					
7	Los estudiantes utilizan implementos necesarios que promuevan el desarrollo las habilidades locomotrices.					
Tercera dimensión Orientación metodológica						
8	Los estudiantes comprenden y ejecutan las directrices impartidas por el docente en las clases de educación física.					
9	Los estudiantes demuestran satisfacción con la metodología que utiliza el docente para impartir su clase.					
10	Los estudiantes a través del juego si cumplen con el objetivo planteado por el docente.					

Escala: S= Siempre CS= Casi siempre AV= A veces CN= Casi Nunca N= Nunca

Anexo 3. Autorización de la autoridad del establecimiento educativo



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, 01 de Agosto de 2023

Lic. Marcos Geovanny Castro Arizaga
Rector de la Unidad Educativa Particular " Ciudad De Pasaje"

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 **Atariguana Tuza Cesar Antonio y Rodríguez Narváez Maycol Sebastián**, para realizar su trabajo de investigación denominado: **“LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LOCOMOTRICES EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO”**.

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,



Firmado electrónicamente por:
**YUBBER
ALEXAN
DER
CEDENO**

PROF. YUBBER ALEXANDER CEDEÑO, MGS.
Coordinador de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Anexo 4. Mapa de ubicación de la institución educativa



Anexo 5. Cronograma

N°	Actividades	Responsable	Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Diseñar la propuesta pedagógica.	Estudiante investigador.																
2	Coordinar con la directora del plantel para la socialización de la guía didáctica.	Estudiante investigador																
3	Realizar diapositivas para la exposición de la guía didáctica.	Estudiante investigador																
4	Convocar a los docentes para la demostración de la guía didáctica.	Estudiante investigador																
5	Diseñar el material para la propuesta en práctica.	Estudiante investigador																
6	Desarrollo de la socialización.	Estudiante investigador																
7	Plantear una lista de cotejo para evaluar la guía didáctica.	Estudiante investigador																
8	Emplear la evaluación.	Estudiante investigador																
9	Elaborar un informe dirigido a la directora de la institución.	Estudiante investigador																

Anexo 6. Capturas de pantalla de los artículos científicos

ARTICULO N°1

[Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales \(ReHuSo\)](#)

versión On-line ISSN 2550-6587

ReHuSo vol.5 no.3 Portoviejo sep./dic. 2020 Epub 04-Dic-2020

<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

ARTICLE

Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior

Leisure activities in the teaching-learning process of students of higher education

Yesenia María Candela Borja¹

 <http://orcid.org/0000-0001-9896-8527>

Jeovanny Benavides Bailón²

 <http://orcid.org/0000-0002-7606-2131>

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. En este sentido, la presente investigación busca indagar en la forma en que este tipo de actividades fomentan el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Unidad Educativa Picoazá del cantón Portoviejo, Manabí, Ecuador. Con ello se pretende

Título: Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior

Autores: Candela Borja Yesenia María y Benavides Bailón Jeovanny

Año: 2020

Revista: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales

Enlace: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>

Página: 91

Isnn: 2550-6587

Doi: no tiene

2020, Retos, 38, 166-172

© Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (www.retos.org)


Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física

Muñoz Arroyave, Verónica

Lavega i Burgués, Pere 

Costes i Rodríguez, Antoni

Damian da Silva, Sabrine

Serna, Jorge 

El juego motor es una excelente herramienta pedagógica para trabajar las competencias socio-emocionales en secundaria, ya que genera principalmente emociones positivas muy intensas en comparación con las emociones negativas.

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 seleccionar los contenidos a desarrollar (e.g. juegos sin competición) cuando el objetivo de la sesión este orientado a generar experiencias afectivas positivas.

Título: los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física

Autores: Muñoz Arroyave Verónica, Lavega Burgués Pere, Costes Rodríguez Antoni
Damian Da Silva, Sabrine Serna, Jorge

Año: 2020

Revista: dialnet métricas

Enlace: <http://hdl.handle.net/10459.1/68981>

Página: 171

Isnn: 1579-1726

Doi: no tiene

ARTICULO N°3


[Mendive. Revista de Educación](#)

versión On-line ISSN 1815-7696


Rev. Mendive vol.19 no.3 Pinar del Río jul.-set. 2021 Epub 02-Sep-2021

Metodología para evaluar las habilidades motrices básicas en estudiantes de la educación básica primaria

Laura Milena López Abella¹ *

 <http://orcid.org/0000-0002-4466-7013>

Blas Yoel Juanes Giraud²

 <http://orcid.org/0000-0001-8390-5726>

Otros autores proponen test no estandarizados, sino que son elaborados por los propios autores, según los objetivos concretos de su investigación (Roa, Hernández & Valero, 2019). Estos autores proponen test específicos para medir los indicadores: caminar, carrera, salto, lanzar y utilizan una escala tipo Likert de tres puntos: bien, regular y mal.

Otro estudio particular es el propuesto por Campaña (2020) quien propone un test a estudiantes enfocados en el equilibrio (estático y dinámico) (p.55).

Se coincide con Páez (2016, p.180), quien plantea que: "El tránsito por los pasos metodológicos le ofrece al profesional que imparte clases de Educación Física una valiosa herramienta metodológica para la realización del diagnóstico y su seguimiento en la clase de Educación Física".

En esta investigación se elaboró un test, por parte de los autores, que se integra en una metodología, en la que se propone una secuencia de pasos para el cumplimiento del objetivo de la misma que es valorar el modo en que se conciben las habilidades motrices básicas de equilibrio y desplazamiento en los estudiantes de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Oficial "Maricé Sinisterra", en Santiago de Cali, Colombia.

Título: Metodología para evaluar las habilidades motrices básicas en estudiantes de la educación básica primaria

Autores: López Abella Laura Milena, Juanes Giraud Blas Yoel

Año: 2021

Revista: Revista de Educación

Enlace: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000300743

Página: 5


Isnn: 1815-7696

Doi: no tiene



Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física

José Geovanny Boza Mendoza^{1*}  <https://orcid.org/0000-0001-8797-0162>

Danilo Charchabal Pérez¹  <https://orcid.org/0000-0003-4454-2859>

capacidades perceptivas, físicas y socio-afectivas del responsable de ese acto motor (Casteñar, M. y Camerino, 1991). Así, las habilidades motrices y el resto de las capacidades del individuo se influyen recíprocamente y evolucionan conjuntamente, definiendo la motricidad de cada persona. Son numerosos los autores que han clasificado las habilidades motrices.

Dentro de las actividades lúdicas, el juego ocupa un lugar primordial ya que genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. En el juego, se desarrolla una necesaria actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata.

Al considerar que, dentro de las actividades lúdicas, el juego forma parte importante de los aprendizajes, ya que gracias a este se adquiere nuevos conocimientos que fortalecen el intelecto, de igual manera permite interactuar con facilidad con las personas que nos rodean y la comunicación se vuelve más fluida. Según (Hernández & Acosta., 2011). define lo lúdico como "el ejercicio voluntario que se realiza con una sensación de alegría y satisfacción que como seres humanos está en la naturaleza la necesidad de jugar del hombre de tener momentos de sano esparcimiento, liberación de preocupaciones que se presentan en la vida diaria

CONCLUSIONES

El indicador de análisis teórico "Variedad, alcanzó una media en el puntaje de 4.67 la puntuación más alta, lo que demuestra la efectividad del sistema de actividades lúdicas son pertinentes en el desarrollo de las habilidades motrices en las clases de Educación Física. El indicador "Asequibilidad" de las actividades lúdicas en correspondencia con la edad de los sujetos estudiados obtuvo un promedio de 4.00 puntos que lo ubica en el rango entre Nivel medio y Alto, además el indicador de "Factibilidad" fue puntuado para 4.07 por los especialistas, lo que lo evalúa con un Nivel Alto, lo que reafirma su aplicabilidad y correspondencia de los juegos diseñados con las características del bloque curricular.

Título: Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física

Autores: Boza Mendoza José Geovanny, Charchabal Pérez Danilo

Año: 2022

Revista: Ciencia y Deporte.

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/cyd/v7n2/2223-1773-cyd-7-02-46.pdf>

Página: 51-59

Isnn: 2223-1773

Doi: No tiene

**CREANDO AMBIENTES QUE FACILITAN EL APRENDIZAJE:
Una experiencia con niños, actividades lúdicas e inglés**

**Tannia Fabiola Madrigal Barajas
Blanca Teresita Valle Rubio
M. en C. Pedro José Mayoral Valdivia**

Nueva:

“a) La clase es un laboratorio pedagógico donde los niños aprenden haciendo; b) en el aula el trabajo es organizado de acuerdo a los intereses y necesidades de los alumnos; c) las actividades propuestas están centradas en el individuo y su diversidad; d) se fomenta el aprendizaje cooperativo...” (Ministerio de Educación y Ciencia, 2005, pág. 127).

Este movimiento pretende lograr una personalidad autónoma y responsable por parte del niño; donde, Dewey dice, que ellos “aprenden haciendo”.

Aprendizaje Lúdico

El juego en el niño a edad preescolar, está sumamente ligado a su desarrollo y aprendizaje. Desde el punto de vista didáctico, el juego es usado para tener control sobre los niños dentro de un ambiente escolar en el cual se aprende jugando. En este sentido, el juego es muy diferente cuando se maneja en la escuela que cuando se trabaja libremente, ya que cuando el juego es normado, ayuda al desarrollo cognitivo del niño. Siguiendo las teorías piagetianas (Jiménez, 2004): *“...el juego actúa como un revelador mental de procesos*

Título: Creando ambientes que facilitan el aprendizaje: Una experiencia con niños, actividades lúdicas e inglés

Autores: Madrigal Barajas Tannia Fabiola, Blanca Teresita Valle Rubio, Pedro José Mayoral Valdivia.

Año: 2019

Revista: Cenedic

Enlace: https://cenedic.ucol.mx/fieel/2013/ponencias_pdf/23.pdf

Página: 1

Isnn: 978-607-9136-88-8

Doi: No tiene.

Protectores del Patrimonio Cultural: una propuesta lúdica como recurso educativo*

Oswaldo Ceferino Gallo ^a ceferinogallo@gmail.com
Agrupación Coreográfica Tanguera de Villa Espil, Argentina

Conclusión

El recurso didáctico Protectores del Patrimonio Cultural resultó una herramienta muy útil para el acercamiento de los niños a la concepción del resguardo patrimonial y su impronta en la identidad de una comunidad, puesto que a través del juego aprendieron y aprehendieron los valores del patrimonio propiamente dicho.

Los niños no fueron meros interventores pasivos del recurso, sino que se rescataron iniciativas propias, como la de incorporar elementos de su localidad al juego y proponer sitios de la ciudad, argumentando su importancia.

Surgió también de ellos la idea de hacer visitas a los sitios resaltados en el recurso.

El juego es una actividad que no solamente cumple una función recreativa, sino que permite ampliar y desarrollar las capacidades de interpretación y análisis de las muy diversas acciones a nivel motriz, cognoscitivo, afectivo y social de los niños, por lo que debe ser incorporado como elemento importante del contexto pedagógico y no solo como algo ocasional para la recreación o el ocio.

Título: Protectores del Patrimonio Cultural: una propuesta lúdica como recurso educativo

Autor: Ceferino Gallo Oswaldo

Año: 2021

Revista: Revista de estudios sobre patrimonio cultural

Enlace: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revApuntesArq/article/view/35529>

Página: 14

Isnn: 1657-9763

Doi: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.apu34.ppcp>

2022, *Retos*, 44, 1141-1146

© Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>)

Ludomotricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México
Ludomotricity and Basic Locomotion Motor Skills (Walk, Running and Jump).
A didactic proposal for the Physical Education class in Mexico

*Héctor Jesús Pérez Hernández, **Cesar Simoni Rosas, ***Mario Fuentes-Rubio, ***Antonio Castillo-Paredes

Esta perspectiva de acción lúdica que proviene de la lógica interna de cada uno de los juegos en el movimiento, además, de desempeñar un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico del niño, constituye un excelente medio educativo que influye en la forma más diversa, amplia y compleja. El desarrollo de esta competencia implica la estimulación de habilidades y destrezas para resolver problemas de las áreas generales de desarrollo y crecimiento. Asimismo, incide en la creatividad para ajustarse a estructuras espacio-temporales, regulando las formas precisas de integración de su corporeidad en la ejecución de las acciones (Oseda, Mendivel, & Zevallos, 2015).

(Larovere, 1999).

Propuesta Didáctica

En este apartado presentaremos la unidad didáctica diseñada para favorecer las habilidades locomotrices en específico caminar, correr y saltar, así como los instrumentos de evaluación correspondientes para el buen desarrollo de esta. Una unidad didáctica constituye una herramienta para el proceso de planificación que permite la incorporación de todos los elementos considerados dentro del currículum, por lo que posee un rol de guía para todas las fases del curso educativo. (Cáceres, del Valle & Péfaur, 2016)

Título: La ludomotricidad y habilidades motrices básicas locomotrices (caminar, correr y saltar)

Autores: Pérez Hernández Héctor, Simoni Rosas Cesar, Fuentes Rubio Mario, Castillo Paredes Antonio

Año: 2022

Revista: Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8368607>

Página: 3

Isnn: 1579-1726

Doi: No tiene


Revista Cubana de Salud Pública

versión impresa ISSN 0864-3466 versión On-line ISSN 1561-3127


Rev Cubana Salud Pública vol.45 no.4 Ciudad de La Habana oct.-dic. 2019
Epub 16-Mar-2020

La corrección-compensación en niños sordociegos con alteraciones motrices a través de actividades físicas adaptadas


Santiago Calero Morales¹ *

 <http://orcid.org/0000-0002-4702-331X>

Bryan Alexander Garzón Duque²

 <http://orcid.org/0000-0002-3243-7456>

Enrique Chávez Cevallos³

 <http://orcid.org/0000-0002-2535-3705>

Por otra parte, las escasas experiencias pedagógicas desarrolladas en el Ecuador sobre el campo de acción investigado, y de algunos maestros que imparten clases, llevan a la reflexión de que el abordaje educativo de las personas con dificultades visuales y auditivas requiere de estrategias específicas y diferentes.^{17,18} La comprensión y atención a la diversidad se manifiestan como principios esenciales para alcanzar una pedagogía humanista,¹⁹ por lo que es importante establecer las acciones pertinentes para desarrollar modelos educativos inclusivos y adaptados a los condicionantes socio-históricos, económicos y culturales de cada país y región.

La actividad lúdica constituye un motor de avance en la medida en que crea, de forma continua, zonas de desarrollo próximo.²⁰ Por lo que los juegos se consideran como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social desde las edades tempranas, la adolescencia e incluso en edades avanzadas.^{21,22,23,24} Pero no solo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos, como son: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.^{25,26}

Título: La corrección-compensación en niños sordo ciegos con alteraciones motrices a través de actividades físicas adaptadas

Autores: Calero Morales Santiago, Garzón Duque Bryan Alexander, Chávez Cevallos Enrique

Año: 2019

Revista: Revista Cubana de Salud Pública

Página: 4

Enlace: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662019000400004

Isnn: 1561-3127

Doi: no tiene.

Ciencia y Deporte


versión On-line ISSN 2223-1773

Ciencia y Deporte vol.7 no.2 Camagüey mayo.-ago. 2022 Epub 01-Ago-2022


<http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.001>

Actividades lúdicas y deportivas en la formación inicial de los estudiantes de Educación Básica General

Johanna Jomaira Luna Hernández¹

 <http://orcid.org/0000-0003-4627-8430>

Manuel Gutiérrez Cruz¹ *

 <http://orcid.org/0000-0002-1445-8659>

Diversos estudios revelan los beneficios que proporciona la práctica físico-deportiva moderada en el ámbito físico, fisiológico, psicológico y social ([American College of Sports Medicine, 2000](#); Fox, 2020). Se ha demostrado que con la práctica físico-deportiva aumenta la autoestima, creando un efecto positivo en el bienestar del sujeto practicante; por el contrario, el sedentarismo ha sido asociado con estados depresivos y problemas de salud ([Sonstroem & Potts, 1996](#); [Morales, E. 2016](#); Morrison, 2016; [Varo, Martínez & Martínez-González, 2017](#)). Sin embargo, y a pesar de estos beneficios, el sedentarismo se está configurando como un importante problema en la infancia y en la adolescencia, predominando los sedentarios frente a los físicamente activos ([García-Ferrando, 2016b](#)).

Cuando se hace una valoración objetiva, se da cuenta que en el mundo los niños desarrollan actividades lúdicas y deportivas, a través de las clases de educación física, y que, por tal motivo, crecen fuertes y saludables, y que esta asignatura contribuye a su desarrollo intelectual, e incluso muchas personalidades del mundo manifiestan que a través de la educación física se logra en los niños un desarrollo multilateral, logrando así una adolescencia activa para la vida.

Título: Actividades lúdicas y deportivas en la formación inicial de los estudiantes de Educación Básica General

Autores: Luna Hernández Johanna Jomaira, Gutiérrez Cruz Manuel.

Año: 2022

Revista: Ciencia y Deporte





Página: 3

Enlace: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-17732022000200001

Isnn: 2223-1773

Doi: <http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.001>

Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años

- 1 Danny Paul Landa Pico  <https://orcid.org/0000-0001-6380-5808>
Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Psicopedagogía), Ambato, Ecuador, dlanda3175@uta.edu.ec
- 2 Gerson Stalin Chiquinga Sifas  <https://orcid.org/0000-0003-4240-9835>
Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Psicopedagogía), Ambato, Ecuador, gchiquinga2744@uta.edu.ec
- 3 Gissela Alexandra Arroba López  <https://orcid.org/0000-0002-7846-6535>
Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Educación Inicial) Ambato, Ecuador ga.arroba@uta.edu.ec
- 4 Tamara Yajaira Ballesteros Casco  <https://orcid.org/0000-0002-5962-7962>
Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Educación Inicial) Ambato, Ecuador ty.ballesteros@uta.edu.ec



propone el dar placer o satisfacción durante el proceso de aplicación contemplando así el principio de asociación por estímulos positivos.

Beneficios del uso de la lúdica

Para Ramírez (2019), principalmente el uso de la lúdica se direcciona a un modelo de enseñanza aprendizaje, pero este también puede ser usado como un método de control de la conducta, motivación y orientación, se ha propuesto una serie de rasgos que determinan que tan bien se aplica la lúdica a nivel educativo, los cuales se presentan a continuación:

- Potenciamiento de la creatividad.
- Permitir el desarrollo global.
- Que sea gratificante para los participantes.

Título: Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.

Autores: Landa Pico Paul Danny, Chiquinga Sifas Gerson Stalin, Arroba López Gissela Alexandra, Ballesteros Casco Tamara Yajaira

Año: 2022

Revista: Conciencia Digital

Página: 4

Enlace: <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/2010/4937>

Isnn: 2600-5859

Doi: [No](#) tiene.

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL*PLAY AND ITS CULTURAL IMPORTANCE IN THE LEARNING OF CHILDREN IN EARLY EDUCATION*<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>**AUTORA:** Ana Andrade Carrión^{1*}**DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA:** alac1969@yahoo.es**Fecha de recepción:** 30 / 09 / 2019**Fecha de aceptación:** 25 / 01 / 2020

tolerancia, grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir conocimientos e inquietudes ”

Es importante señalar que el juego es uno de los métodos más beneficiosos para la persona, el saber estimular al niño por medio del juego desde que el niño nace, le ayudará a desarrollar de mejor manera su imaginación, la creatividad, el lenguaje y a fomentar valores, entre otros beneficios, aprendiendo el niño o niña a desenvolverse con facilidad ante la sociedad.

Hernández (2002), señala: El juego es voluntario y espontáneo, es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional

Los juegos son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que cualitativamente es distinto del adulto.

Título: El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial.

Autor: Ana Andrade Carrión

Año: 2020

Revista: Revista Ciencia e Investigación

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Página(s): 138

ISSN: 2528-8083

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>



Proceso de desarrollo psicomotor infantil desde el enfoque de la actividad física

Gardenia Alexandra Ramírez-Aguirre^I
 gramireza@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5794-4796>

Jonhny Edison Olivo-Solís^{II}
 jolivos@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8408-2466>

Roxana Paola Cetre-Vásquez^{III}
 rcetrev@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8910-3660>

La importancia dada al cuerpo en el contexto escolar no se puede cuestionar ya que las experiencias y vivencias son una enorme fuente de aprendizaje. Es por esto que poder vivenciar en la escuela el propio cuerpo, a través de la práctica motriz, garantiza que en los centros educativos no solo se prime la transmisión de conocimientos, sino que sean un lugar de creación y comunicación, donde el cuerpo permite que los niños y niñas aprendan (Alonso y Pazos, 2020).

El objetivo de este artículo de investigación, es determinar que estrategias pueden utilizar los docentes de educación física para promover el desarrollo psicomotor infantil y así aportar conocimiento en un asunto vital para la infancia en el Ecuador. El estudio de la psicomotricidad es vital para el completo desarrollo de las facultades sensoriales, motrices, emocionales y cognitivas en el ser humano, específicamente en los niños. La psicomotricidad se propone, desarrollar o restablecer, mediante el trabajo corporal, el movimiento, la postura, la acción y el gesto, las capacidades del individuo.

Título: Proceso de desarrollo psicomotor infantil desde el enfoque de la actividad física

Autores: Gardenia Alexandra Ramírez Aguirre, Jonhny Edison Olivo Solís, Roxana Paola Cetre Vásquez

Año: 2021

Revista: Polo del conocimiento

Página: 5

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094469>

Isnn: 2550-682

Doi: NO tiene.



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

Jaqueline Lorena González-Villavicencio ^I
jaquelingonzalez147@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4858-0134>

Digna Merelí Vele-Caymayo ^{II}
dignamerely@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1229-8559>

Diana Yelitza Tapia-Brito ^{III}
dianyt92@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8077-9904>

Patricia Beatriz Salgado-Oviedo ^{IV}
patyalis@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6841-0135>

Resumen

El juego es una actividad natural en los niños, que contribuye al desarrollo físico e intelectual. La realización de actividades lúdicas fomenta el desarrollo armónico e integral del individuo. Mediante la acción, el niño adquiere experiencias que permiten su desarrollo evolutivo y la incursión en el mundo que le rodea. Esta investigación presenta la importancia, ventajas y funciones del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños a temprana edad, además, busca demostrar la importancia y los cambios significativos que aporta este método en su aprendizaje escolar. Se recopiló información bibliográfica para la posterior aplicación, y así,

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

Autores: Jaqueline Lorena González Villavicencio, Digna Merelí Vele Caymayo, Diana Yelitza Tapia Brito, Patricia Beatriz Salgado Oviedo

Año: 2022

Revista: Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional

Página: 2

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354953>

Isnn: 2550 - 682X

Doi: 10.23857/pc.v7i2.3682



EFFECTO DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE LOCOMOCIÓN

José Daniel Quiroz Varela
Estudiante Licenciatura en Educación Física y Deporte
Email: danielquiroz20014@gmail.com

Jorge Luis Borja Peña
Estudiante Licenciatura en Educación Física y Deporte
Email: jorge-b2010@hotmail.com

Sebastián Hernández Lopera
Estudiante Licenciatura en Educación Física y Deporte
Email: sebas.lopera1098@gmail.com

Juan José Cuervo Zapata
Docente Universidad de San Buenaventura – Medellín. Magíster en Ciencias de la Educación Email: juan.cuervoz@tau.usbmed.edu.co

Los juegos o las actividades seleccionadas por el docente deberán de tener como característica favorecer la parte motriz y cognitiva, siempre cuidando que la lógica interna y la interrelación de las partes sea significativa para el estudiante considerando la selección de contenidos o aprendizajes esperados a favorecer durante la planificación es decir que sea una intervención docente intencionada. (p. 1142)

Por tal motivo, el docente que profundice en la mejora de las HMB debe de prepararse para brindar experiencias estimulantes teniendo presente el contexto, diagnóstico inicial de sus estudiantes y que el equipamiento que emplee sea acorde a sus intereses y necesidades, es decir, que presente variedad y recursos creativos para abordar las temáticas; debido a que el entorno inmediato facilita estímulos que suponen "una continua exigencia de adaptación donde los niños tengan que ejercitarse motrizmente y emplear simultáneamente sus habilidades cognitivas, sociales y afectivas para comprender el mundo que les rodea, crecer y ser más autónomos" (García & Fernández, 2020, p. 33).

Título: Efecto de una unidad didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción.

Autores: José Daniel Quiroz Varela, Jorge Luis Borja Peña, Sebastián Hernández Lopera, Juan José Cuervo Zapata

Año: 2023

Revista: revista digital de educación física

Página: 4

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8732843>

Isnn: 1989-8304

Doi: No tiene.

EmásF

Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

“EL CATÁN MOTRIZ”: UN JUEGO DE MESA CON MOVIMIENTO PARA EDUCACIÓN FÍSICA

Estefanía López Polo

Profesora de Educación Primaria.
Docente de Educación Física en Escuela Ideo. Madrid. España
Email: fannykd94@gmail.com

Pablo Sotoca Orgaz

Profesor de Educación Física.
Docente en Universidad de Alcalá. España
Email: pablo.sotoca@uah.es
Web: www.atatelaszapatillas.com

INTRODUCCIÓN.

El proceso de enseñanza-aprendizaje siempre ha supuesto un reto para el profesorado. Las nuevas tendencias educativas ofrecen nuevos enfoques que proporcionan grandes posibilidades, muchas de ellas a través del juego. Tal y como ~~apunta Huizinga (1987) el juego permite la construcción social y cultural de un sujeto.~~ Además, le proporciona un espacio y un tiempo, fuera de su vida corriente, que genera un estado de libertad, placer, tensión, incertidumbre y toma de riesgos que resultan relevantes para lograr el aprendizaje.

En este sentido, son muchos los videojuegos o juegos de mesa que han irrumpido en los centros educativos a través de lo que se conoce como Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ o Game Based-Learning). El fin didáctico que se le otorga al uso, modificación o creación de estos recursos lúdicos, les convierten en herramientas efectivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en las distintas etapas educativas. Siguiendo a Marrón (2001) la riqueza motivadora y valor didáctico de estos recursos propician un aprendizaje basado en el saber, saber

Título: Un juego de mesa con movimiento para educación física

Autor: Estefanía López Polo, Pablo Sotoca Orgaz

Año: 2019

Revista: Revista Digital de Educación Física

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6751154>

Página(s): 31

ISSN: 1989-8304

DOI: No tiene

**PROPUESTA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA
SOBRE JUEGOS TRADICIONALES A TRAVÉS DEL
APRENDIZAJE BASADO EN RETOS DIRIGIDA AL
SEXTO CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

María Pablos Sarabia
Universidad Pontificia Comillas

Evelia Franco Álvarez
Universidad Pontificia Comillas
efalvarez@comillas.edu

Resumen:

Los juegos tradicionales son un recurso con gran potencial educativo para el desarrollo motor, social, afectivo y cognitivo de los alumnos. A su vez, el Aprendizaje Basado en Retos es una metodología educativa que facilita un aprendizaje activo con protagonismo de los alumnos, así como una comprensión profunda del material de estudio y suscita altos niveles de motivación. Por este motivo, el presente artículo pretende plantear una propuesta de unidad didáctica sobre juegos tradicionales en la que se emplea el Aprendizaje Basado en Retos como metodología educativa principal. Este planteamiento busca: a) dar a conocer a los estudiantes la variedad y riqueza de los juegos tradicionales; b) favorecer las relaciones intergeneracionales; c) promover la búsqueda de diferentes juegos tradicionales y/o populares; d) generalizar la realización de las actividades propuestas a momentos de ocio y tiempo libre; y e) fomentar y aplicar valores éticos propios del deporte. Este tipo de iniciativas promueven la participación de niños/as en su proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a los altos niveles de motivación que suscitan.

1. INTRODUCCIÓN

¿Cómo se puede solventar el problema del fútbol como el deporte estrella practicado durante el tiempo de descanso de los estudiantes sin la necesidad de prohibirlo? ¿Se podría ayudar al alumnado en la adquisición de un amplio bagaje de opciones de

actividades lúdicas físico-deportivas, entre las que destacan los juegos populares y tradicionales, para poder practicarlos en su tiempo de ocio y reposo?

Pablos Sarabia, M., y Franco Álvarez, E. (2022). Propuesta de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de Educación Primaria. *Revista Pedagógica Adal*, 19 (33) 29-34

Título: Propuesta de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de educación primaria.

Autor: María Pablos Sarabia, Evelia Franco Álvarez

Año: 2022

Revista: Revista Pedagógica de Educación Física

Enlace: https://www.researchgate.net/profile/Evelia-Franco/publication/363586293_Propuesta_de_una_unidad_didactica_sobre_juegos_tradicionales_a_traves_del_aprendizaje_basado_en_retos_dirigida_al_sexto_curso_de_Educacion_Primaria/links/63242617873eca0c008ed5e0/Propuesta-de-una-unidad-didactica-sobre-juegos-tradicionales-a-traves-del-aprendizaje-basado-en-retos-dirigida-al-sexto-curso-de-Educacion-Primaria.pdf


Página(s): 29

ISSN: 1575-2429

DOI: No tiene



Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales

José Noé Ardila-Barragán^{1,2} 

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales han contribuido, de manera significativa, a los procesos educativos y evolutivos de la sociedad, desde los diferentes contextos en los que se desarrolla el ser humano; a través de ellos, se pueden identificar costumbres, tradiciones y estilos de vida de generaciones pasadas, ya que hacen parte del patrimonio cultural de la humanidad y, a la vez, se constituyen como un elemento de la cultura popular, que se transmite de generación en generación. El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.

El soporte teórico que fundamenta las categorías analizadas en este estudio tiene lugar desde autores, como Vygotsky (1978) y su teoría del desarrollo desde una perspectiva sociocultural, que permite reconocer que la interacción social es el origen y motor del aprendizaje y ésta es una forma de apropiación de la herencia cultural disponible. Para Vygotsky (1978), el conocimiento se construye de forma colaborativa, a partir de la interacción social y se genera por el devenir histórico y cultural de los actores que intervienen en su construcción, manteniéndose como un conjunto de saberes, necesarios para el desempeño social o individual del ser humano (Guerra García, 2020).

En lo relacionado con el juego, se acude a un soporte teórico desde una perspectiva antropológica y social, en Johan Huizinga, quien afirma que el juego es una

Título: Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales

Autor: José Noé Ardila Barragán

Año: 2021

Revista: Revista Digital: Actividad Física y Deporte

Enlace: <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2270>

Página(s): 2

ISSN: 2462-8948

DOI: <http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES

Autores:

Efrén Cedeño Zambrano¹
Robertson Calle García²

Dirección para correspondencia: efren8824@hotmail.es

Fecha de recepción: 15 de enero de 2020.

Fecha de aceptación: 22 de abril de 2020.

Fecha de publicación: 2 de mayo de 2020.

Conclusiones

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

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

Los juegos de carácter individual que mayormente se emplean en la institución educativa donde se focaliza este estudio son los de razonamiento lógico y numérico, juegos físicos con énfasis en el desarrollo motriz y los juegos para destacar habilidades o algún contenido de clases.

La mayoría de los juegos colectivos o grupales que practican los estudiantes de la sección básica superior son aquellos en los que se hace énfasis en lo competitivo, juegos con énfasis en la integración con sus compañeros y juegos y dinámicas motivacionales relacionados con los temas de clases.

Título: Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes

Autor: Efrén Cedeño Zambrano, Robertson Calle García

Año: 2020

Revista: ReHuSo

Enlace: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/download/2639/2761/#:~:text=Los%20juegos%2C%20particularmente%2C%20contribuyen%20de,proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20y%20aprendizaje.>

Página(s): 81

ISSN: 2550-6587

DOI: No tiene



Las actividades lúdicas para el aprendizaje

Gladis Esther Caballero-Calderón ¹

esthergcc2014@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6303-5241>

- La actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva; aligeran la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo. Asimismo, los juegos aceleran el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia.
- El juego favorece el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral.
- El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor sus aprendizajes. Esto es de vital importancia para su desarrollo intelectual, emocional y social, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización.
- Los maestros deben explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes superiores, por lo que los docentes deben renovar y aplicar estrategias como estas en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Importancia del juego

A través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc. Logran respetar las normas y reglas morales, éticas y sociales, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos. En conclusión, el juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños.

Título: Las actividades lúdicas para el aprendizaje

Autor: Gladis Esther Caballero Calderón

Año: 2021

Revista: Polo conocimiento

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>

Página(s): 868-874 - 875

ISSN: 2550 - 682X

DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615



Revista Educación
ISSN: 0379-7082
ISSN: 2215-2644
revedu@gmail.com
Universidad de Costa Rica
Costa Rica

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

Juan Pablo Sánchez-Domínguez
Departamento de psicología, Universidad Autónoma del Carmen, México
jsanchez@pampano.unacar.mx
<http://orcid.org/0000-0002-6462-0968>

Sara Esther Castillo Ortega
Departamento de psicología, Universidad Autónoma del Carmen, México
scastillo@pampano.unacar.mx
<http://orcid.org/0000-0003-4041-6644>

Betzaida Marimel Hernández López
Centro de aprendizaje Baby Delfín, Universidad Autónoma del Carmen, México
marimel_240593@hotmail.com
<http://orcid.org/0000-0003-3281-3869>

Más tarde a inicios del siglo XX Hall (1904) propondrá su *Teoría de la recapitulación* donde anuncia que el progreso del niño y la niña es una síntesis de la evolución cultural humana y que a través del juego los infantes reproducen las formas de vida de los humanos más primitivos, afirmando con esto, la existencia de un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos, que tendría su paralelismo con los grandes periodos de la evolución filogenética de la especie humana (López, 2017; Gallardo, 2018).

En tiempos más contemporáneos el juego ha sido estudiado e interpretado en función de diversos planteamientos desarrollados básicamente por la ciencia psicológica (López, 2017). En este camino surge la *Teoría de reestructuración cognoscitiva* planteada por Piaget (Rodríguez, 1999). Según Piaget el desarrollo cognitivo implica para el sujeto transformaciones ocasionadas por acciones reales o simbólicas, señalando que la cooperación y conflicto cognitivo que se produce durante el juego en las edades preescolares se favorece el desarrollo del pensamiento en cada etapa (Piaget, 1973). De acuerdo con Meneses y Monge (2001) Piaget propone que el niño y la niña usan el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Por último, Rodríguez (1999) manifiesta que, en las edades tempranas es necesario que los agentes educativos

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

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

Año: 2020

Revista: Revista Educación

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

Página(s): 4

ISSN: 0379-7082


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

ISSN. 1815-7696 RNPS 2057 -- MENDIVE Vol. 19 No. 2 (abril-junio) | 2021
 Ochoa Rodríguez, M.L., Ochoa Yupanqui, W.W., Rodríguez Lizana, M. "Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares " pp. 600-608
 Disponible en: <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2393>


Mónica Luzmila Ochoa Rodríguez¹

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

Walter Wilfredo Ochoa Yupanqui¹


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


Maritza Rodríguez Lizana¹

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

¹Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Perú.

 giajube_64@hotmail.com

 walter.ochoa@unsch.edu.pe

 maritza.rodriguez@unsch.edu.pe

Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares

precisan que las habilidades motoras no son innatas y deben ser desarrolladas de la mejor manera, recomendando la lúdica.

Un aspecto que no debemos soslayar es que el empleo inadecuado de la lúdica puede causar retraso del desarrollo psicomotor (Camargos & Mendes 2016), por ello la implementación de programas de detección, atención y seguimiento en las áreas de la praxis fina y praxis global debe ser una práctica institucionalizada, para poder intervenir tempranamente, en especial para prevenir afectaciones que sean causa de alguna discapacidad (Segers *et al.*, 2018).

Otra observación realizada es que algunos niños no demuestran interés en el desarrollo de las actividades lúdicas, hecho que es abordado por Ramírez, Gutiérrez, León, Vargas & Cetre (2017), quienes asocian la poca creatividad en las actividades grafoplásticas con el desinterés de los niños en las prácticas para el desarrollo de la motricidad fina.

Por ese motivo se afirma que el desarrollo motor es la clave para la exploración del entorno; el avance de la

en las actividades que realiza, siendo sus primeros movimientos descoordinados y aislados. Por ello, debe facilitarse a los niños las oportunidades de expresar su creatividad a partir del cuerpo mediante el cual se formará su "yo" psicológico, fisiológico y social.

Los resultados obtenidos en la investigación demuestran el papel fundamental que desempeñan las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad fina. Consecuentemente, esta investigación sienta un precedente para otros estudios que puedan ser desarrollados en ámbitos mucho más amplios, buscando su generalización desde un punto de vista científico.

Se ha alcanzado el objetivo de investigación, demostrando que las actividades lúdicas producen efectos significativos en la mejora de la motricidad fina y de sus dimensiones (coordinación visomanual, motricidad facial y motricidad gestual) de los niños en edad preescolar de la IEP "Cyberkids" de Ayacucho ($n=0.000$), mostrando diferencias significativas respecto al pre-test y pos-test a un nivel de confianza del 95 %.

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

Autor: Mónica Luzmila Ochoa Rodríguez, Walter Wilfredo Ochoa Yupanqui, Maritza Rodríguez Lizana

Año:2021

Revista: MENDIVE

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

Página(s): 606

ISSN: 1815-7696

DOI: No tiene

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA
Año VI. Vol VI. N°2. Edición Especial: Educación. 2021
Hecho el depósito de Ley: FA2016000010
ISSN: 2542-3088
FUNDACIÓN KOINONIA (F.K). Santa Ana de Coro, Venezuela.

Patricio Leonardo Munzon-Chuya; Santiago Alejandro Jarrín-Navas

Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física

Patricio Leonardo Munzon-Chuya
patricio.munzon@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6322-5555>

Santiago Alejandro Jarrín-Navas
sjarrin@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Referencial Teórico

Coordinación motriz

La coordinación motriz hace referencia a utilizar los movimientos del cuerpo de una manera sincronizada desarrollando acciones simples como caminar hasta actividades complejas como correr evadiendo obstáculos. De esta manera, (Bernal, et al. 2008), aseveran que la coordinación debe empezar desde los 4 años y consolidarse a los 12 años, para obtener una muy buena base para su desarrollo motor, aunque también puede desarrollarse en la adultez.

bienestar de una persona además influye en su parte cognitiva su capacidad de reacción será mayor ante situaciones complejas esta idea complementada por (Ginsburg, et al. 2007).

El juego es parte integral del ambiente académico se fundamenta en la parte social en el desarrollo emocional y el desarrollo cognitivo lo cual es necesario para el estudiante. Por su parte, (Mera-Ramos, et al. 2017), el juego es una acción lúdica, porque facilita el proceso de enseñanza aprendizaje sin ocasionar daño alguno en la parte emocional de tal manera siempre es importante modificar las reglas de cada juego con la intención de

Título: Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física.

Autor: Patricio Leonardo Munzon Chuya; Santiago Alejandro Jarrín Navas

Año: 2021

Revista: Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953200>

Página(s):487 - 491

ISSN: 2542-3088

DOI: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>

[Revista Cubana de Medicina General Integral](#)

versión impresa ISSN 0864-2125 versión On-line ISSN 1561-3038

Rev Cubana Med Gen Integr vol.36 no.2 Ciudad de La Habana abr.-jun. 2020
Epub 01-Jul-2020

Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar

Ángel Freddy Rodríguez Torres¹ *

<http://orcid.org/0000-0001-5047-2629>

Joselyn Carolina Rodríguez Alvear¹

<http://orcid.org/0000-0002-7494-6099>

Héctor Iván Guerrero Gallardo¹

<http://orcid.org/0000-0002-3026-3720>

Edison Rodrigo Arias Moreno¹

<http://orcid.org/0000-0001-6599-9693>

Andrea Elizabeth Paredes Alvear¹

<http://orcid.org/0000-0001-7333-988X>

Vinicio Alexander Chávez Vaca²

<http://orcid.org/0000-0003-3623-4178>

La Educación Física en la escuela

Para la edad comprendida entre 5 y 17 años, la OMS ⁽⁶⁾ reconoce que la actividad física consiste en juegos, deportes, desplazamientos, actividades recreativas, educación física o ejercicios programados, en el contexto de la familia, la escuela o las actividades comunitarias, por lo que se recomienda, entre otros aspectos, que se acumule un mínimo de 60 minutos diarios de actividad física moderada o vigorosa, especialmente aeróbica.

El deporte como fenómeno social relevante, constituye en uno de los elementos más influyentes en la cultura popular y puede, sin dudas, incidir en la formación holística de quienes lo aprenden o practican.⁽³⁴⁾ Permite promover aprendizajes para la vida (cognitivo, social, interpersonal y motor), ubicar al estudiante en contexto de juegos y toma de decisiones.⁽³⁵⁾

La educación motriz en la etapa infantil beneficia la construcción de la personalidad del niño y, por ende, optimiza su desarrollo integral y su calidad de vida facilitando la adquisición de hábitos saludables que perduren a lo largo de la vida.⁽³⁶⁾

El conocimiento de los beneficios de la actividad física sobre la salud física y emocional de los niños, debe ser considerado para la mejora de las prácticas de la enseñanza y el aprendizaje por parte de los profesores de educación física, bajo un enfoque holístico que garantice el bienestar físico e intelectual, así como las interacciones del cerebro emocional y cognitivo, analítico y creativo.⁽³⁷⁾

El aspecto de salud debe manejarse transversalmente en las escuelas, estando presente tanto en el currículo nacional como particulares de cada institución. La forma como se abordan los contenidos de salud y otros temas transversales depende de las peculiaridades de cada centro.

Título: Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar

Autor: Ángel Freddy Rodríguez Torre, Joselyn Carolina Rodríguez Alvear, Héctor Iván Guerrero Gallardo, Edison Rodrigo Arias Moreno, Andrea Elizabeth Paredes Alvear, Vinicio Alexander Chávez Vaca

Año: 2020

Revista: Revista Cubana de Medicina General Integral

Enlace: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252020000200010

Página(s): 6 - 7

ISSN: 0864-2125

DOI: No tiene



Las habilidades motrices básicas como base para la educación física en primaria



Henry Fernando Luna-Rojas I
hflunar@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8164-3355>



Raúl Fernando Moscoso-García II
rfmoscosog@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6113-8797>



Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla III
cavilam@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2649-9634>



Santiago Alejandro Jarrín-Navas IV
sjarrin@ucacue.edu.ec <https://orcid.org/0000-0002-8044-8985>

*Recibido: 20 de septiembre de 2020 *Aceptado: 29 de octubre de 2020 * Publicado: 14 de
Noviembre de 2020

Introducción

La presente investigación tiene como propósito conocer el nivel del desarrollo de las habilidades motrices básicas y la influencia que tiene en la Educación Física, los procesos de evolución de la motricidad en Educación Física en la infancia son muy importantes, ya que ayuda a los docentes a combinar los procesos de enseñanza y permiten realizar acciones que ayuden a la mejora constante de dichas habilidades de forma sistemática y de esta manera los niños/as alcancen resultados positivos.

Se puede manifestar que las Habilidades Motrices Básicas son desarrolladas desde edades muy tempranas y que poco a poco van evolucionando de manera directa e indirecta por medio de ejercicios o juegos, los mismos que se fortalecerán y mejorarán según las necesidades requeridas. Así también (Luna, 2016) manifiesta que existen estudiantes que participan en programas de estimulación motriz en base de juegos motores extracurriculares, quienes presentan mejoras significativas resaltando así su importancia, igualando o mejorando dichas capacidades según su edad cronológica. Sin embargo, de acuerdo a (Gamboa Jiménez, 2012), el conocer la presencia o

Título: Las habilidades motrices básicas como base para la educación física en primaria

Autor: Henry Fernando Luna Rojas, Raúl Fernando Moscoso García, Carlos Marcelo Ávila Mediavilla, Santiago Alejandro Jarrín Navas

Año: 2020

Revista: Polo del Conocimiento

Enlace: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1911/html>

Página(s):

ISSN: 2550-682x

DOI: No tiene

Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad

Physical Education and its contribution to the comprehensive development of motor skills

A Educação Física e a sua contribuição para o desenvolvimento integral das capacidades motoras

Jayson Bernate¹  <https://orcid.org/0000-0001-5119-8916>

¹Corporación universitaria Minuto de Dios Uniminuto. Colombia.

*Autor para la correspondencia: jberenate1@uniminuto.edu.co

Recibido: 04/06/2020.
Aprobado: 24/04/2021.

Es así como **Cabrera & Dupeyrón (2019)** definen la emoción como la reacción del cuerpo a la mente. La motricidad se convierte en un plano principal para el desarrollo tanto cognitivo, emocional, social, afectivo de cada niño y niña, ya sea en el aula, en lugares públicos como parques y en sus hogares. Por tanto, se logra demostrar los factores que esta implica al momento de desarrollarse en las exploraciones cuya motricidad le permite realizar por medio del juego. Además, esta se puede implementar mediante propuestas pedagógicas dentro y fuera del aula en etapas iniciales, dando como objetivos primordiales el desarrollo de las habilidades motoras y cognitivas, mejorando así rendimientos en la escuela, pues el niño durante la interacción corporal le permitirá reconocerse a sí mismo, y por otro lado, ayuda a desarrollar las cualidades cognitivas y motrices, que a futuro le puedan aportar una mayor facilidad para solucionar eficazmente problemas del diario vivir.

Título: Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad

Autor: Jayson Bernate

Año: 2021

Revista: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física.

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n2/1996-2452-rpp-16-02-643.pdf>

Página(s):647

ISSN: 1996-2452

DOI: No tiene



Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños

*Recibido: 20 de septiembre de 2020 *Aceptado: 31 de octubre de 2020 * Publicado: 14 de noviembre de 2020

Correspondencia:

henry.rodriguez@psg.ucacue.edu.ec



Henry Israel Rodríguez-Vázquez I
henry.rodriguez@psg.ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-0298-4934>



Zoila Guillermina Torres-Palchisaca II
ztorresp@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3078-6465>



Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla III
cavilam@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2649-9634>

5J

Introducción

La Educación Física es de vital importancia en el transcurso del crecimiento de los niños, ya que en diferentes procesos promueve el desarrollo de habilidades, actitudes y aptitudes motrices, mediante la práctica de actividades lúdicas como recreativas que se pueden presentar a partir de los movimientos corporales, producidos por la acción muscular voluntaria. Como lo manifiestan Rodríguez, Valenzuela, y Martínez (2016),

la actividad física produce un gasto de energía en los seres humanos, por tanto, es necesaria hasta para mantener la salud física, y los proyectos de educación física y las habilidades motrices cobran importancia en el desarrollo motor debido a que brindan la oportunidad y ofrecen a los niños estímulos necesarios, mediante diferentes ejercicios que fomentan su aprendizaje.

Por lo tanto es necesario estimular el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños y así poner en marcha sus capacidades y habilidades motrices; de acuerdo a Ternerá, Jimenez y Ricaurte (2011), se entiende al desarrollo motor como el proceso

Título: Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños

Autor: Henry Israel Rodríguez Vázquez, Zoila Guillermina Torres Palchisaca, Carlos Marcelo Ávila Mediavilla, Santiago Alejandro Jarrín Navas

Año:2020

Revista: Polo del Conocimiento

Enlace:<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1938/html>

Página(s):

ISSN: 2550-628x

DOI: No tiene

Dom. Cien., ISSN: 2477-8818

Vol. 5, núm. 3, julio, 2019, pp. 271-292



Las habilidades motoras y lectoescritura en el alumnado de 2º año de Educación Básica

Las habilidades motoras y lectoescritura en el alumnado de 2º año de Educación Básica

Monserate Jissela Pazmiño-Zambrano

Instituto Superior Pedagógico 23 de Octubre, Manta.

DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v5i3.935>

los cuales 16 (49%) son niños y 17 (51%) niñas.

En la presente investigación se estudiaron las siguientes variables:

Variable: habilidades motoras

Habilidades Motoras: son los movimientos que el niño realiza con su cuerpo, que le permiten ser más independiente y a entender cómo funciona el mismo. De allí que, el desarrollo de las habilidades motoras es fundamental, desde la perspectiva de una práctica adecuada al nivel de desarrollo infantil, debería plantearse como una prioridad en los programas de movimientos (Sousa, 2014).

Variable: Lectoescritura

Título: Las habilidades motoras y lectoescritura en el alumnado de 2º año de Educación Básica

Autor: Monserate Jissela Pazmiño Zambrano

Año: 2019

Revista: Dominio Ciencias

Enlace: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/935>

Página(s): 276

ISSN: No tiene

DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v5i3.935>

Varona. Revista Científico Metodológica

versión impresa ISSN 0864-196X versión On-line ISSN 1992-8238

Varona no.69 La Habana jul.-dic. 2019 Epub 01-Dic-2019

Estrategia metodológica dirigida a la preparación de los docentes de la educación inicial para el desarrollo de las habilidades motrices básicas

Víctor Hugo Delgado Zurita¹ *

Isabel Cristina García Torrell² **

Las habilidades motrices básicas son "una serie de acciones motrices que aparecen de modo natural en la evolución humana. A través de la práctica organizada y dirigida de la educación física, acciones como gatear, caminar, marchar, correr, girar, saltar, lanzar, flotar, jugar y otras, se inician, mejoran, desarrollan y tecnifican en el proceso de aprendizaje" (Tovar y Rodríguez, 2012: 26). Definición que se asume en esta investigación, y tienen características como: ser comunes a todos los individuos, haber permitido la supervivencia y ser fundamento de aprendizajes motrices específicos y se subdividen en:

- **Locomotoras:** implican al sistema locomotor, por ejemplo, andar, correr, saltar, galopar, deslizarse, rodar, desplazarse, caer, trepar, bajar, entre otras.
- **No locomotoras:** tienen como característica principal el dominio y manejo del cuerpo en el espacio, por ejemplo, balancearse, inclinarse, girar, empujar, retroceder, colgarse, equilibrarse, entre otras.

Título: Estrategia metodológica dirigida a la preparación de los docentes de la educación inicial para el desarrollo de las habilidades motrices básicas

Autor: Víctor Hugo Delgado Zurita, Isabel Cristina García Torrell

Año: 2019

Revista: Revista Científico Metodológica

Enlace: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382019000200017&lang=es

Página(s): 3

ISSN: 1992-8238

DOI: No tiene

ARTICULO N°29

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio, 2022, Volumen 6, Número 3 p 3370

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470

Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria

Alberto Javier Caiza López

javiermateo_2010@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9348-9922>

Universidad Técnica de Manabí

Portoviejo, Manabí

Ulises Mestre Gómez

umestre@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-0553-4314>

Universidad Técnica de Manabí

Portoviejo, Manabí

Ramiro Andrés Andino Jaramillo

raandinoi@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8547-8780>

Unidad Educativa Vivian Luzuriaga Vásquez - Grupo Ogmios

Ecuador, Santo Domingo

Oswaldo Fabián Chela Coyago

oswaldo.chela@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0000-0003-4729-4424>

Unidad Educativa Vivian Luzuriaga Vásquez

Ecuador, Santo Domingo

motricidad porque es parte integral del individuo, lo cual permite desarrollar habilidades de desplazamiento para conocer su entorno a través de los sentidos (Mendoza, 2017).

Para entrar con mayor detalle en las habilidades locomotrices, estas permiten una progresión de un punto a otro dentro de un contexto, en donde se utilice como único medio al movimiento corporal, ya sea de forma total o parcial. Según Trujillo (2010) estas habilidades son: Andar, ya que es una forma natural de carácter alternativo y progresivo de las piernas, en la infancia es muy evidente cuando se pasa de arrastrarse a gatear y luego caminar. Luego se procede a correr que es la segunda habilidad, la diferencia entre

Título: Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria

Autor: Alberto Javier Caiza López, Ulises Mestre Gómez, Ramiro Andrés Andino Jaramillo, Oswaldo Fabián Chela Coyago

Año: 2022

Revista: Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar

Enlace: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2470/3647>

Página(s):4

ISSN: 2707-2215

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470

Fecha de presentación: septiembre, 2018
 Fecha de aceptación: diciembre, 2018
 Fecha de publicación: enero, 2019

LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LA EDUCACIÓN PARA LA SALUD EN FUNCIÓN DE LA MEJORA DEL RENDIMIENTO FÍSICO DE LOS ESTUDIANTES

PHYSICAL EDUCATION AND HEALTH EDUCATION BASED ON IMPROVING PHYSICAL PERFORMANCE OF STUDENTS

Alexo Rodríguez Milián

E-mail: alexor@uciv.cu

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1939-4631>

Mavel Moré Estupiñán¹

Mayda Gutiérrez Pairol¹

¹ Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Santa Clara. Cuba

En la actividad física cuando se realiza ejercicio físico no sólo se está actuando sobre el cuerpo, sino que eso repercute en el conjunto del organismo, ya sea, a nivel químico, energético, emocional, intelectual, etc. Estos beneficios son actualmente reconocidos y avalados por las investigaciones realizadas por la medicina deportiva, aspecto este esencial en la preparación del profesor de Educación Física para la promoción desde sus clases de estilos de vida sanos y en función de la promoción de salud asumiendo la clase como escenario fundamental donde transcurre la formación integral del alumno.

El ejercicio físico es importante y vital para la supervivencia humana. Cuando una persona por algún motivo queda postrada en cama va perdiendo más energías, entumeciéndose cada vez más, al igual que cuando se pasa mucho tiempo en la misma postura, sentados, de pie o tumbados. Incluso cuando se duerme, el inconsciente nos hace cambiar de postura varias veces a lo largo de la noche. Es importante recordar que estamos compuestos fundamentalmente por líquido. Al igual que si el agua de un río se detiene y estanca acaba por descomponerse, los fluidos que componen el organismo humano también les ocurre.

dad de rendimiento físico también.

Para el trabajo con niños se puede relacionar la actividad física con el juego. Los juegos infantiles de Educación Física, en sus diferentes variantes donde se relacionan la intensidad y características especiales, constituyen eslabones que conducen al muchacho, en el camino de su formación general, hacia la práctica de los deportes (por eso se les llaman "juegos predeportivos"). Esta tarea ha de lograrse en progresión pura hasta el deporte. Han de conducir a la juventud por su camino y si se aplica con éxito se estará en condiciones de servir a la Sociedad.

Los juegos son uno de los medios empleados por la Educación Física que resulta imprescindible en edades hasta los catorce años y siempre buen complemento para las demás edades, incluso para los adultos. Desenvuelven facultades y recrean el espíritu, al tiempo que proporcionan las ventajas del ejercicio físico sin el importante gasto de energías que la práctica de los deportes supone, y sin exigir tampoco la formación psicofísica y en muchas ocasiones no tiene límites para la edad, sexo u otros elementos que marcan las diferencias entre los sujetos que los utilizan como medio eficaz para la formación integral del sujeto.

Título: La educación física y la educación para la salud en función de la mejora del rendimiento físico de los estudiantes

Autor: Alexo Rodríguez Milián

Año: 2019

Revista: Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v11n1/2218-3620-rus-11-01-410.pdf>

Página(s):411

ISSN: 2218-3620

DOI: No tiene.

ARTICULO N°31

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA
Año VI. Vol VI. N°2. Edición Especial: Educación. 2021
Hecho el depósito de Ley: FA2016000010
ISSN: 2542-3088
FUNDACIÓN KOINONIA (F.K). Santa Ana de Coro, Venezuela.

Milton Wilfrido Arévalo-Guallpa; Juan Carlos Bayas-Machado

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1222>

Métodos de desarrollo de habilidades motrices en la educación inicial en diferentes contextos educativos

Milton Wilfrido Arévalo-Guallpa
milton.arevalo@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0003-4723-6216>

Juan Carlos Bayas-Machado
juan.bayas@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-5599-9240>

En el proceso de enseñanza-aprendizaje motriz de los niños y niñas de educación infantil, radica el principal problema en las habilidades del equilibrio, saltos y giros, según lo expresado mediante entrevista a diferentes docentes que trabajan con estudiantes del nivel inicial, mencionando que el mayor tiempo aplican sus conocimientos dentro del aula por falta de un espacio físico para trabajar en un ambiente al aire libre.

Las estrategias metodológicas por parte del docente deben ser utilizadas de acuerdo a la edad del niño y motivarle a construir un aprendizaje significativo, entre los nuevos conocimientos y los adquiridos, que será de vital importancia en el descubrimiento de su propio cuerpo, además, le permitirá mayor integración, afectiva y social con sus pares; que el aprendizaje garantice la continuidad para el desarrollo de las habilidades motrices básicas y específicas.

La importancia de las clases de educación física debe ser considerada como una disciplina fundamental en la educación inicial; posibilita a los estudiantes desarrollar habilidades motoras, cognitivas y afectivas, expresar la espontaneidad, fomentar un aprendizaje creativo y crítico, además les permite conocer, respetar y valorarse a sí mismos, centrando su accionar en la educación del movimiento como aprendizaje que le permite vivenciar y experimentar.

Título: Métodos de desarrollo de habilidades motrices en la educación inicial en diferentes contextos educativos

Autor: Milton Wilfrido Arévalo-Guallpa; Juan Carlos Bayas-Machado,

Año: 2021

Revista: Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7941181.pdf>

Página(s):625

ISSN: 2542-3088

DOI: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1257>

ARTICULO N°32

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA
Año VI. Vol VI. N°2. Edición Especial: Educación. 2021
Hecho el depósito de Ley: FA2016000010

ISSN: 2542-3088

FUNDACIÓN KOINONIA (F.K). Santa Ana de Coro. Venezuela.

Jonathan Vanegas-Cuenca; Helder Guillermo Aldas-Arcos

Jonathan Vanegas-Cuenca
jonathan.vanegas@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6682-9020>

Helder Guillermo Aldas-Arcos
helder.aldas@ucuenca.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-8389-5473>

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1257>

Estrategias Innovadoras para el Desarrollo Motriz en la Educación Física. Bloque Curricular Prácticas Gimnásticas

RESUMEN

En la actualidad, los profesores de Educación Física buscan nuevas estrategias o formas de innovar las metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como también, su implementación para el desarrollo motriz en el bloque curricular Prácticas Gimnásticas, que buscan desarrollar de manera eficiente las habilidades motrices básicas pero que poco se aplican en el currículo actual de Educación Física ecuatoriano. Precisamente las prácticas gimnásticas es uno de los bloques principales, que contiene recursos que pueden minimizar diferentes limitaciones motrices que puedan presentar los estudiantes, lo que propicia un mejor desarrollo motriz. Este estudio se centra en la identificación de estrategias innovadoras para el desarrollo motriz en la Educación Física desde el bloque curricular prácticas gimnásticas sub nivel elemental, basados en artículos científicos con énfasis en la evolución motriz, desarrollo motriz, importancia y beneficios de la gimnasia en etapas tempranas.

Descriptor: Desarrollo motor; educación física; innovación pedagógica. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

Título: Estrategias Innovadoras para el Desarrollo Motriz en la Educación Física. Bloque Curricular Prácticas Gimnásticas

Autor: Jonathan Vanegas Cuenca, Helder Guillermo Aldas Arcos

Año: 2021

Revista: Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7968476>


Página(s):624

ISSN: 2542-3088

DOI: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1257>



LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN

Carlos Ramos Galarza ¹ 

Por la propia naturaleza de la investigación exploratoria, en este nivel no es posible realizar el planteamiento de una hipótesis, puesto que todavía no se tiene la suficiente información como para realizar proyecciones sobre el fenómeno de interés.

Investigación descriptiva

En este alcance de la investigación, ya se conocen las características del fenómeno y lo que se busca, es exponer su presencia en un determinado grupo humano. En el proceso cuantitativo se aplican análisis de datos de tendencia central y dispersión. En este alcance es posible, pero no obligatorio, plantear una hipótesis que busque caracterizar el fenómeno del estudio.

Título: Los Alcances de una Investigación

Autor: Carlos Ramos Galarza

Año: 2020

Revista: CienciAmérica

Enlace: <http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/article/view/336/621>

Página(s):2

ISSN: 1390-9592

DOI: <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos

Epistemic Fundamentals of Qualitative and Quantitative Research: Consensus and Dissensus
Fundamentos epistémicos da pesquisa qualitativa e quantitativa: consensos e dissensos

Fabio Anselmo Sánchez Flores* <https://orcid.org/0000-0002-0144-9892>

Departamento de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Andina del Cusco, Cusco – Perú

Recibido: 11-02-18 Revisado: 15-08-18 Aceptado: 25-01-18 Publicado: 15-06-19

Enfoque cualitativo y cuantitativo, definiciones y precisiones

Definición del enfoque cualitativo.

Por enfoque cualitativo se entiende al "procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos dibujos, gráficos e imágenes' [...] la investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por éste" (Mejía, como se citó en Katayama, 2014, p. 43).

De la definición anterior se colige que la investigación bajo el enfoque cualitativo se sustenta en evidencias que se orientan más hacia la descripción profunda del fenómeno con la finalidad de comprenderlo y explicarlo a través de la aplicación de métodos y técnicas derivadas de sus concepciones y fundamentos epistémicos, como la hermenéutica, la fenomenología y el método inductivo.

Título: Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos

Autor: Fabio Anselmo Sánchez Flores

Año: 2019

Revista: REVISTA DIGITAL DE INVESTIGACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Enlace: <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>

Página(s): 104

ISSN: 2223-2516

DOI: <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado

Luis Florencio Mucha-Hospinal ^{1,a}

<https://orcid.org/0000-0002-1973-7497>

Rafael Chamorro-Mejía ^{1,b}

<https://orcid.org/0000-0002-3417-5621>

Máximo Edgar Oseda-Lazo ^{1,a}

<https://orcid.org/0000-0002-2953-1687>

Rubén Darío Alania-Contreras ^{2,a}

<https://orcid.org/0000-0003-4303-1037>

La población teórica expresa el conjunto de elementos de estudio. El investigador debe precisar esos elementos para realizar la investigación. Si la unidad de observación son sujetos, primero se debe ubicar el lugar, para caracterizar las unidades de estudio, a ello se denomina población accesible o población objeto de estudio. En esencia, la población accesible es una muestra de la población teórica.

La población objeto de estudio es aquella que ha sido constituida por criterios de selección. La diferencia entre población teórica y población de estudio es que en esta última las unidades de estudio cumplen criterios de selección previamente establecidos para la investigación. Polit y Hungler (2000) diferencian criterios de elegibilidad, especificación del plan de muestreo y reclutamiento de la muestra.

Título: Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado

Autores: Luis Florencio Mucha Hospinal, Rafael Chamorro Mejía, Máximo Edgar Oseda Lazo, Rubén Darío Alania Contreras

Año: 2020

Revista: Desafíos

Enlace: <http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/253e/23>

Página(s): 51

ISSN: 2307-6100

DOI: No tiene

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/>

Año: IX

Número: 2.

Artículo no.:60

Período: 1ro de enero al 30 de abril del 2022.

TÍTULO: Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica.

Irma Reyes Blácido

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle

Elías Damián Guerra

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle

Nilza Ciriaco Reyes

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle

Oscar Corimayhua Luque

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle

Marcelino Urbina Olortegui

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle

DOI: <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i2.3106>

✓ Método inductivo. Se refiere a utilizar la lógica, para a partir de premisas particulares, extraer una conclusión general.

✓ Método deductivo. Consiste en ir de lo general a lo particular.

✓ Método analítico. Consiste en descomponer un problema en diferentes partes, para investigar cada una por separado, y posteriormente, evaluar la interrelación entre ellas.

✓ Método sintético. Es aquel que busca reconstruir un todo a partir de sus elementos; es decir, uniendo sus partes.

Título: Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica

Autores: Irma Reyes Blácido, Elías Damián Guerra, Nilza Ciriaco Reyes, Oscar Corimayhua Luque, Marcelino Urbina Olortegui

Año: 2022

Revista: Revista Dilemas Contemporáneos

Enlace: <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3106/3096>

Página(s): 3

ISSN: No Tiene

DOI: <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i2.3106>

Historial editorial

Recibido: 12-marzo-2021

Aceptado: 16- junio-2021

Publicado: 30-julio-2021

ISSN-e: 2594-2956

Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa

Arturo Alexander Sánchez Molina*
Angélica Murillo Garza**

Metodología comparativa

La metodología comparativa es el procedimiento de la comparación sistemática de casos de análisis que en su mayoría se aplica con fines de generalización empírica y de la verificación de hipótesis. Cuenta con una larga tradición en la metodología de las ciencias sociales; ciencias políticas. Respecto al método comparativo, Nohlen (2003) refiere que “Se entiende exactamente en los tratados metodológicos y en la práctica de investigación: entre otros factores, es una consecuencia de que el concepto muchas veces se emplea de manera sinónima con comparación: análisis comparativo e investigación comparativa” (p. 30).

Título: Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa

Autores: Arturo Alexander Sánchez Molina, Angélica Murillo Garza

Año: 2021

Revista: Debates por la Historia

Enlace: <https://www.scielo.org.mx/pdf/dh/v9n2/2594-2956-dh-9-02-147.pdf>

Página(s): 155

ISSN: 2594-2956

DOI: No tiene

Petroglifos. Revista Crítica Transdisciplinar 3(1): 36-42 enero-junio 2020.
ISSN 2610-8186
www.petroglifosrevistacritica.org.ve

MÉTODOS INDUCTIVO, DEDUCTIVO Y TEORÍA DE LA PEDAGOGÍA CRÍTICA

Aurora M. Palmett Urzola¹

¹Universidad Nacional Experimental de los Llanos Ezequiel Zamora (UNELLEZ) - Santa Bárbara de Barinas, Venezuela

Correo electrónico: aurorapalmett@gmail.com

Generalidades de los métodos deductivos e inductivos

Dentro de este contexto, Hyde (ob.cit) exterioriza que:

Muy a menudo, la investigación cualitativa sigue un proceso inductivo. En la mayoría de los casos, sin embargo, la teoría desarrollada a partir de la investigación cualitativa es la teoría no probada. Ambos investigadores, tanto cuantitativos como cualitativos demuestran procesos inductivos y deductivos en su investigación, pero fracasan en reconocer estos aspectos (p. 87).

Por tanto, las diferencias existentes entre el método deductivo e inductivo radican en que el deductivo va desde la idea abstracta hacia la experiencia y el inductivo desde la experiencia hacia la idea abstracta, la idea abstracta es la teoría o los conceptos, mientras que la experiencia son los pensamientos, vivencias, percepción y opinión del sujeto que ha cultivado desde el quehacer cotidiano diario laboral, profesional u otro campo. Asimismo, en el método inductivo deben conocerse las inferencias para llegar a una conclusión y en el deductivo

señala desde el sistema social gira en función de la formación del concepto validado por una sociedad.

Otro aspecto importante para resaltar es el hecho que la inducción fue implementada como un método científico por permitir realizar estudios a fenómenos desde lo particular a lo general, consolidando por esta vía las disciplinas y la trasmisión de saberes, como elementos que contribuyen en la construcción de conocimientos y nuevas hipótesis a partir de antecedentes, logrando así llegar a la verdad. Hoy día el método inductivo forma parte del método científico ya que cuenta con etapas que consolida el proceso de investigación al obtener las conclusiones del estudio realizado, dichas etapas son; la observación, la recolección de datos, y la verificación.

De esta manera, estos métodos permiten establecer un vínculo entre teoría e investigación, esto quiere decir que, en el proceso de investigación científica es relevante decidir qué metodología se va a utilizar; si la metodología y el razonamiento se han encaminado correctamente y guardan una estrecha relación, el siguiente paso será dar a conocer el hecho y analizar las causas,

Título: Métodos inductivo, deductivo y teoría de la pedagogía crítica

Autores: Aurora M. Palmett Urzola

Año: 2020

Revista: Revista Crítica Transdisciplinar

Enlace: <https://petroglifosrevistacritica.org.ve/wp-content/uploads/2020/08/D-03-01-05.pdf>

Página(s): 38

ISSN: 2610-8186

DOI: No tiene



Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Data collection techniques and instruments

Sandra Luz Hernández Mendoza^a, Danae Duana Avila^b

Por lo que las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación.

Existen múltiples y diferentes instrumentos útiles para la recolección de datos y para ser usados en todo tipo de investigaciones ya sean cuantitativas, cualitativas o mixtas. [1]

creencias, motivaciones o actitudes de la población, además su realización suele ser sencilla.[3]

Por otra parte, según Yuni & Urbano (2014), la dimensión de las técnicas de recolección de información confronta al investigador a un proceso de toma de decisiones para optar por aquellas técnicas que sean más apropiadas a los fines de la investigación.

Título: Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Autor: Sandra Luz Hernández Mendoza y Danae Duana Avila

Año: 2020

Revista: Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA

Enlace: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/7678>

Página(s): 52

ISSN: 2007-4913

DOI: No tiene

Fecha de presentación: julio, 2019, Fecha de Aceptación: septiembre, 2019, Fecha de publicación: octubre, 2019

60

MÉTODOS Y TÉCNICAS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. ALGUNAS PRECISIONES NECESARIAS

METHODS AND TECHNIQUES IN QUALITATIVE RESEARCH. SOME NECESSARY DETAILS

Narcisa Dolores Piza Burgos¹
 E-mail: npiza@utb.edu.ec
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2415-5221>
 Francisco Alejandro Amaiquema Marquez¹
 E-mail: famaiquema@utb.edu.ec
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5411-6282>
 Gina Esmeralda Beltrán Baquerizo¹
 E-mail: gbeltran@utb.edu.ec
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4061-5195>
¹ Universidad Técnica de Babahoyo. Ecuador.

al., 2010, citando a Mertens, 2005). Esencialmente debe tener conocimientos y habilidades en el ámbito de la psicología y el contexto educativo para manejar las situaciones que se presenten y tomar decisiones que reporten información sobre el objeto de estudio.

Para la recopilación de información a partir de fuentes primarias, la metodología cualitativa dispone de métodos con sus correspondientes técnicas entre los cuales se encuentran:

1. **La observación:** Implica a todos los sentidos, no tiene un formato propio, solo las reflexiones y la sensatez del investigador. La **observación cualitativa** no es una mera contemplación *"implica adentrarnos en profundidad a las situaciones sociales y mantener un papel activo y una reflexión permanente"* (Hernández, et al., 2010). Los datos son recogidos por observaciones directas sobre el comportamiento de una persona, tratando de evitar que éstas se sientan observadas y

vistados)" (Hernandez, et al., 2010). Se clasifican en **entrevistas estructuradas**, donde el entrevistador se desempeña sobre la base de preguntas específicas contenidas en una guía previamente elaborada y se supedita a ésta. Otra clasificación se refiere a las **entrevistas semiestructuradas**, donde *el contenido, orden profundidad y formulación se hayan sujetos al criterio del investigador*, en este tipo de entrevista el investigador puede adicionar otras, y por último las entrevistas **abiertas** que *"se fundamentan en una guía general de contenido y el investigador posee toda la flexibilidad para manejarla"*. (Hernández, et al., 2010)

Las preguntas de la entrevista deben formularse de lo general a lo particular, las preguntas de mayor complejidad deben ir primero para dar paso a las preguntas que susciten sensibilidad en los entrevistados y por último las preguntas de cierre. La interrelación entre las preguntas y las respuestas contribuye a la construcción de resultados sobre el objeto de estudio.

Título: Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. algunas precisiones necesarias

Autor: Piza Burgos Narcisa Piza Burgos, Amaiquema Marquez Francisco Alejandro, Beltrán Baquerizo Gina Esmeralda

Año: 2019

Revista: Revista Conrado

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-455.pdf>

Página(s): 457

ISSN: 1990-8644

DOI: No tiene

El juego como estrategia para fortalecer las habilidades locomotrices en las clases de educación física en etapa preescolar

El juego como estrategia para fortalecer las habilidades locomotrices en las clases de educación física en etapa preescolar

Vivian Anabel Bazurto-Barrera ^I

vbazurto1235@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-3795-417X>

Lazaro Clodoaldo Enriquez-Caro ^{II}

lazaro.enriquez@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9533-0939>

El concepto de habilidad motriz básica en Educación Física considera una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepción. Ser fundamento de aprendizajes motrices. Consideramos habilidades

motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio. (Glosario de Educación física, 2019)

Estas habilidades físicas básicas se pueden clasificar en: locomotrices, no locomotrices y de proyección/recepción: andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, etc. Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio: balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse, etc. Se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos: recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, driblar, etc. (Romero, 2020)

Título: El juego como estrategia para fortalecer las habilidades locomotrices en las clases de educación física en etapa preescolar

Autor: Vivian Anabel Bazurto Barrera y Lazaro Clodoaldo Enriquez Caro

Año: 2021

Revista: Ciencias de la Educación

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383791>

Página(s): 467

ISSN: 2477-8818

DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2342>

La comunicación científica en investigaciones que asumen el enfoque cualitativo: una mirada valorativa

Pavel Ernesto Arribas Llópiss¹ <https://orcid.org/0000-0001-7836-438X>

Yakelín Gómez Morales² <https://orcid.org/0000-0002-5560-5352>

Anselmo Leónides Guillen Estévez³ <https://orcid.org/0000-0003-2033-7340>

Celidanay Ramírez Mesa⁴ <https://orcid.org/0000-0002-8218-5082>

Numerosos investigadores^(3,4,5) de varias ramas del conocimiento han abordado la comunicación como categoría esencial y desde una arista aún más específica, la comunicación de los resultados científicos. Estos estudios constituyen un arsenal teórico-metodológico y didáctico insoslayable para buscar soluciones a la problemática del insuficiente desarrollo de habilidades comunicativas para la comunicación científica tanto oral como escrita.

El enfoque cualitativo en la investigación resulta complejo al comunicar los resultados con claridad y exactitud porque requiere competencias investigativas y comunicativas para poder clarificar actores, sectores o grupos que no son conocidos o no están definidos y/o permitir la participación de los grupos sociales en el proceso de investigación.

Título: La comunicación científica en investigaciones que asumen el enfoque cualitativo: una mirada valorativa

Autor: Pavel Ernesto Arribas Llópiss, Yakelín Gómez Morales, Anselmo Leónides Guillen Estévez, Celidanay Ramírez Mesa.

Año: 2021

Revista: Edumecentro

Enlace: <https://www.medigraphic.com/pdfs/edumecentro/ed-2021/ed2121.pdf>

Página(s): 5

ISSN: 2077-2874

DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2342>