



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
MODALIDAD PRESENCIAL



TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADOS EN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA:

JUEGOS MOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 9 A 10
AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO MARIA ASTUDILLO”,

AUTORES:

MONTIEL CARRIEL JOSE LUIS
YANEZ LAMILLA NURYTH DAMARIS

TUTOR:

LIC. VIVERO QUINTERO CÉSAR EFRÉN, MGS

BABAHOYO 2023

Dedicatoria

José Luis Montiel carriel

A mis queridos padres José Luis Montiel Alvarado y Lupe Mabel Carriel Montoya que siempre me brindaron su apoyo incondicional para lograr uno de mis mayores anhelos que es convertirme en profesional y hacerlo sentir orgullosos de mis esfuerzos y dedicación, y algún día poderle devolver todo lo que me han ofrecido de corazón.

Nuryth Damaris Yanez Lamilla

A mi padre celestial, quien me ha estado acompañando en todo momento, y me ha dado la fuerza y la salud para seguir adelante.

A mi querida familia por estar siempre prestos a colaborar en los momentos que solicité ayuda. Este trabajo de investigación se lo dedico a mi madre Margoth Jesús Lamilla Coello y a mis hermanos que siempre me brindaron su apoyo de una u otra manera para lograr este gran sueño y anhelo el cual era de convertirme en una profesional.

Agradecimiento

José Luis Montiel carriel

Agradezco a mis padres por brindarme apoyo incondicional tanto financiero como moral desde el inicio de mi carrera universitaria hasta el final, agradezco a mi novia por brindarme su apoyo moral eh incondicional, aconsejarme y no permitir rendirme en mis objetivos.

Agradezco a cada uno de los docentes de la Universidad técnica de Babahoyo. Mi mayor respeto y agradecimientos a mi docente tutor Msc. César Efrén vivero Quintero, por la paciencia y ayuda brindada durante la realización del trabajo de integración curricular.

Nuryth Damaris Yanez Lamilla

Agradezco a mi Dios por tenerme con salud y poder hoy lograr este objetivo, A mi madre Margoth Jesus Lamilla Coello, por brindarme ese apoyo incondicional desde el inicio hasta el final.

Agradezco a cada uno del docente de la universidad técnica de Babahoyo que desde el primer momento que ingrese a la universidad me brindaron sus conocimientos. También agradezco al docente tutor Msc. César Efrén Viveros Quintero, por su ayuda y guía durante la realización del Trabajo de Integración curricular.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
MODALIDAD PRESENCIAL



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Nosotros, JOSE LUIS MONTIEL CARRIEL Y NURYTH DAMARIS YANEZ LAMILLA. con C.I. 120822435-0 – 120805414-6, certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de integración curricular, cuyo título es JUEGOS MOTRICES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 9 A 10 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ADOLFO MARIA ASTUDILLO ”, otorgamos permiso a la “Unidad Educativa Adolfo María Astudillo “ y a terceros interesados para utilizar, reproducir y difundir este trabajo con fines académicos, educativos y de investigación.

Firma

JOSE LUIS MONTIEL CARRIEL

C.L. 120822435-0

Firma

NURYTH DAMARIS YANEZ LAMILLA

C.L. 120805414-6,

INDICE

Dedicatoria	II
Agradecimiento	III
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL	IV
Certificación del tutor	¡Error! Marcador no definido.
Acta de calificación del tic	¡Error! Marcador no definido.
Informe final del sistema Anti-plagio	¡Error! Marcador no definido.
INDICE	V
ÍNDICE DE TABLAS	VI
ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN	VII
Resumen	VIII
Abstract	IX
CAPITULO I. CONTEXTUALIZACIÓN	1
Introducción	1
1.1. Contextualización del Problema	3
1.1.1. Contexto internacional	4
1.1.2. Contexto Nacional	5
1.1.3. Contexto Local.....	6
1.2. Planteamiento del Problema.....	7
1.3. Justificación	9
1.4. Objetivo.....	10
1.4.1. Objetivo general.....	10
1.4.2. Objetivos específicos.	10
1.5. Formulación de la hipótesis	11
CAPITULO II. MARCO TEORICO	12
2.1. Antecedentes	12
2.2. Bases Teóricas.....	14
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	24
3.1. Tipo y diseño de Investigación	24
3.2. Operacionalización de variables	27
3.3. Población y muestra de investigación	29
3.3.1. Población	29
3.3.2. Muestra	29
3.4. Técnicas de Recolección de datos e instrumentos	30

3.4.1	Técnicas.....	30
3.4.2	Instrumentos.....	30
3.5.	Procesamiento de datos.....	31
3.6.	Aspectos éticos.....	41
	CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	42
4.1	Resultados	42
4.2	Discusión.....	51
4.3	Presupuesto	52
4.4	Cronograma.....	53
	CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	54
5.1	Propuesta	54
5.1.1.	Título de propuesta.....	54
5.1.2.	Objetivos	54
5.1.3	Descripción	54
5.2	Conclusiones	59
5.3	Recomendaciones.....	60
	BIBLIOGRAFÍA	61
	ANEXOS.....	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables.....	27
Tabla 2	Población	29
Tabla 3	Muestra	29
Tabla 4	Ficha de observación	32
Tabla 5	Test correr.....	34
Tabla 6	Test saltar.....	35
Tabla 7	Test lanzar y receptar.....	36
Tabla 8	Juegos q ayuden a mejorar tus habilidades motrices.....	42
Tabla 9	Conoce que son las habilidades motrices	43
Tabla 10	Actividades para jugar y al mismo tiempo mejorar las habilidades motrices	44
Tabla 11	Has dedicado al menos 15 minutos a actividades físicas que incluyan juegos.....	45

Tabla 12 Cuidar de ti mismo es importante en tu vida diaria.....	46
Tabla 13 Mejorar y aprender más sobre ti mismo a través de juegos	47
Tabla 14 Como te sientes cuando participas en actividades o juegos	48
Tabla 15 Experimentar emociones positivas, al participar en actividades lúdicas	49
Tabla 16 Como te hacen sentir las actividades y juegos	50
Tabla 17 Presupuesto sobre Equipos y bienes duraderos	52
Tabla 18 Presupuesto sobre Materiales e insumos	52
Tabla 19 Presupuesto sobre Asesorías especializadas y servicios	52
Tabla 20 Presupuesto sobre Gastos operativos	52
Tabla 21 Presupuesto General de Inversión	52
Tabla 22 Cronograma	53

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración 1 Test de correr	34
Ilustración 2 Test de saltar	35
Ilustración 3 Test de lanzar y receptor	37
Ilustración 4 Pregunta 1	42
Ilustración 5 Pregunta 2	43
Ilustración 6 Pregunta 3	44
Ilustración 7 Pregunta 4	45
Ilustración 8 Pregunta 5	46
Ilustración 9 Pregunta 6	47
Ilustración 10 Pregunta 7	48
Ilustración 11 Pregunta 8	49
Ilustración 12 Pregunta 9	50

Resumen

La investigación se realizó con la finalidad de elaborar un manual de instrucciones que sirva como apoyo para desarrollar la problemática dentro del contexto institucional referente a los juegos motrices para mejorar la motricidad en los niños de 9 a 10 años en la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”, la cual se justificó en cada uno de los apartados teóricos descritos por varios autores que indican que los juegos motrices puede cumplir con habilidades y destrezas motrices además de cognitivas, afectivas y sociales.

La metodología de la investigación fue de campo, de tipo descriptiva, con enfoque mixto, se definió la población y muestra para aplicar la ficha de observación y los test motrices, los resultados fueron deficientes evidenciados en la discusión, por lo que se elaboró la propuesta de la guía de juegos motrices donde se describieron cada uno de los juegos con su respectiva estructura para dar cumplimiento a la mejora de las diferentes habilidades y destrezas motrices.

La aplicación de los test se dio para conocer el grado de desarrollo de las habilidades motrices. La tabulación de la información se realizará mediante hojas de cálculo en Excel y SPSS Statistics para un procesamiento detallado. El análisis e interpretación de datos se centrará en los resultados obtenidos de las encuestas y las mediciones, proporcionando una visión integral sobre la participación y percepciones de los niños en juegos motrices en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

Palabras clave: juegos motrices, habilidades, motricidad.

Abstract

The research was carried out with the purpose of developing an instruction manual that serves as support to develop the problem within the institutional context regarding motor games to improve motor skills in children from 9 to 10 years old in the “Adolfo María Astudillo” educational unit. ”, which was justified in each of the theoretical sections described by several authors who indicate that motor games can meet motor skills and abilities in addition to cognitive, affective and social skills.

The research methodology was field, descriptive, with a mixed approach, the population and sample were defined to apply the observation sheet and the motor tests, the results were poor evidenced in the discussion, so the proposal was developed of the motor games guide where each of the games were described with their respective structure to comply with the improvement of different motor skills and abilities.

The application of the tests was to know the degree of development of motor skills. The tabulation of the information will be carried out using spreadsheets in Excel and SPSS Statistics for detailed processing. The analysis and interpretation of data will focus on the results obtained from the surveys and measurements, providing a comprehensive vision of the participation and perceptions of children in motor games in the “Adolfo María Astudillo” Educational Unit.

Keywords: Motor games, skills, motor skills.

CAPITULO I. CONTEXTUALIZACIÓN

Introducción

La investigación titulada "Intervención de Juegos Motrices para Potenciar la Motricidad en Niños de 9 a 10 años en la" Unidad Educativa Adolfo María Astudillo" surge como respuesta a la necesidad de comprender de qué manera los juegos motrices pueden constituir una estrategia efectiva para mejorar la motricidad en niños de 9 a 10 años.

Se identificó que los niños y niñas enfrentaban dificultades en el conocimiento de su esquema corporal, impactando negativamente en el desarrollo de su coordinación motora gruesa, lo cual se manifestaba en la incapacidad de lanzar pelotas u otros objetos, la ejecución de movimientos con partes corporales más amplias y la dificultad para mantener el equilibrio.

La decisión de mejorar el programa se basa en la implementación de actividades de aprendizaje y juegos lúdicos, siguiendo la premisa de Vygotsky sobre la naturaleza social de los juegos y su implicación en la cooperación entre los niños. Este enfoque no solo busca estimular el desarrollo del esquema corporal y habilidades motoras, sino que también se centra en potenciar el rendimiento deportivo.

Este estudio se propone examinar detalladamente los beneficios de los juegos y su impacto en el desarrollo de la motricidad infantil. El mismo sirve como guía de referencia que fomenta el desarrollo motor, desde la infancia hasta la adultez, estableciendo una línea temporal que despierta el deseo de movimiento y la alegría por el juego.

Además, ofrece puntos de referencia cruciales para la adquisición de habilidades físicas en diversas variables durante la edad escolar, favoreciendo la coordinación, el equilibrio y su proyección en la vida adulta.

La aplicación de actividades de psicomotricidad en este contexto se convierte en una herramienta preventiva, contrarrestando situaciones desfavorables relacionadas con la acción

del sistema nervioso central y aumentando la conciencia de los niños sobre sus propias acciones.

Este estudio reconoce que los patrones de movimiento, como velocidad, espacio y tiempo, constituyen procesos fundamentales a través de los cuales los niños interactúan, aprenden y se adaptan a su entorno. Dichos procesos, a su vez, influyen en el desarrollo motor grueso y fino, el desarrollo cognitivo, el desarrollo social y la capacidad de comunicación de los niños.

El fomento de habilidades motrices básicas, como correr, saltar, caminar y lanzar, se centra en la educación primaria mediante la práctica de juegos motrices en la asignatura de Educación Física. Estos juegos no solo permiten la expresión natural de emociones y la diversión, sino que también contribuyen al desarrollo motor, cognitivo y social de los niños. La ejercitación de estas actividades se considera esencial debido a sus aspectos pedagógicos, psicológicos y de simulación. Pol roldón, (2021.pg 143)

La motricidad se define como la capacidad del individuo para interactuar con la realidad física mediante el control del movimiento del cuerpo, involucrando todos los sistemas del organismo. La motricidad gruesa, específicamente, se refiere al conjunto de posibilidades y acciones motoras que se pueden llevar a cabo con grandes grupos musculares. En este contexto, el tronco suele actuar como eje estabilizador mientras se ejecutan movimientos de amplio rango con las extremidades. Cuadro. E, (2021.pg 3)

1.1. Contextualización del Problema

En La unidad educativa "Adolfo María Astudillo", Surge una problemática relacionada con la motricidad de los niños con una edad de entre 9 y 10 años, la falta de actividad física provoca que no desarrollen una buena motricidad y coordinación motora afectando negativamente sus rendimientos en el aprendizaje, entorno social y como relacionarse con sus compañeros.

Esto se debe a que los niños del presente no realizan mucha actividad física ya que en su mayoría la tecnología a desmotivado a los niños a salir a jugar o recrearse y en cambio pasan viendo televisión y jugando juegos digitales en sus teléfonos o consolas, también influye la falta de docentes de educación física en las instituciones educativas lo que lleva los niños a tener una vida sedentaria a temprana edad teniendo como consecuencia problemas de salud a largo plazo.

Para afrontar esta problemática, se propone la implementación de actividades lúdicas y educativas que estimulen el desarrollo motor de manera positiva. Se sugiere la integración de juegos específicos adaptados a las edades de los niños para mejorar la coordinación motora gruesa y fina.

Algunas de las actividades recomendadas incluyen: carreras de obstáculos, juego con pelota, juego de equilibrio baile y ritmo, juegos de imitación, casa de tesoros, juego de carreras con sacos, lanzamiento de anillas, estaciones de movimiento, juegos con aros. Al adaptar estas actividades según las necesidades individuales de los niños, se busca crear un entorno estimulante y divertido que promueva un desarrollo motor saludable en esta etapa crucial de su crecimiento.

Estos juegos se consideran porque tienen en cuenta muchas actividades primitivas del desarrollo cognitivo y social del cerebro humano que requieren mucho tiempo y también son adecuados para niños avanzados.

Como complemento al juego, no sólo es importante para el rendimiento intelectual, sino que también potencia valores humanos como la motricidad, la inteligencia, la creatividad y las habilidades sociales.

Para Ramírez N (2019) La motricidad implica cualquier movimiento que un organismo pueda realizar desde una edad temprana. Esto se puede demostrar mediante habilidades o destrezas en diferentes movimientos, desde los más simples hasta los más complejos, la motricidad gruesa es relevante para una variedad de deportes. Abarca más precisamente la coordinación del cuerpo con la razón o la razón. En otras palabras, el cuerpo se mueve como quiere.

1.1.1. Contexto internacional

A nivel internacional la literatura destaca al juego como un importante vehículo de aprendizaje y desarrollo para los niños, al permitirles explorar, reflexionar y expresarse en su entorno. Asimismo, se reconoce la relevancia de las funciones motoras en el desarrollo integral de los niños y niñas, evidenciando una amplia gama de problemas que afectan su desarrollo físico y cognitivo.

En un artículo publicado en la revista digital de educación física, alojado en el repositorio de la Universidad de Granada en España, Flores Ferro y colegas (2023) abordan la relevancia de la motricidad en el desarrollo completo de los niños durante la etapa de educación infantil. En dicho estudio se subraya que el desarrollo motor en los niños constituye un proceso fundamental que comienza desde el momento mismo del nacimiento y continúa a lo largo de toda su vida.

Organizaciones internacionales, como la Organización Mundial de la Salud (OMS), han destacado la importancia de abordar el sedentarismo en la infancia como una preocupación de salud pública. La falta de actividad física en niños se asocia con diversos problemas de salud, desde la obesidad hasta dificultades en el desarrollo motor y cognitivo. Estrategias y programas internacionales se han implementado para fomentar estilos de vida activos y promover la salud infantil en diversos contextos culturales.

1.1.2. Contexto Nacional

A nivel nacional, En los últimos años, Ecuador ha experimentado cambios significativos en su enfoque educativo debido a la nueva Constitución de 2008 y el Plan Nacional de Desarrollo para el Buen Vivir. El Ministerio de Educación está revisando la integración de la comisión institucional con distintos componentes del sistema educativo, como el Nuevo Modelo de Gestión Territorial y la Modernización Curricular. A pesar del progreso del sistema educativo ecuatoriano, muchas unidades educativas aún no priorizan ni implementan adecuadamente la planificación para sus clases.

Delgado, Pérez y Villafuerte (2019) llevaron a cabo una investigación en Manta sobre el papel de los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños/as. Realizaron un análisis teórico y una evaluación diagnóstica a profesores y autoridades. Se aplicaron pruebas pre y post juego recreativo, cuyos resultados fueron analizados estadísticamente.

En Portoviejo, Delgado y Alarcón (2023) investigaron sobre juegos didácticos innovadores para estimular el desarrollo psicomotor. Su estudio incluyó encuestas a docentes y entrevistas, revelando el desconocimiento de herramientas lúdicas que conducen a una enseñanza tradicional. Destacan la importancia de los juegos innovadores en el desarrollo psicomotriz de los niños.

Tene, Jarrin y Ávila (2020) realizaron una investigación en Cuenca sobre recursos didácticos alternativos para el currículo de Educación Física en la Amazonia ecuatoriana. Destacan la necesidad de utilizar materiales fácilmente disponibles en el entorno, dada la escasez de recursos asignados por los gobiernos seccionales.

1.1.3. Contexto Local

En el contexto local, Se observó que los estudiantes seleccionados de la unidad educativa "Adolfo María Astudillo" perteneciente a la ciudad de Babahoyo capital de la provincia de los ríos, no tienen una buena motricidad y presentan en su mayoría dificultad al correr, saltar , lanzar y recepcionar evidenciando un nivel muy bajo en su motricidad, esto se debe a que en su mayoría las unidades educativas de los Ríos en el área de educación básica no cuentan con un docente de educación física, se evidenció que los docentes que imparten la materia de educación física son los mismos docentes de educación básica.

Al ser docentes de educación básica y no contar con el conocimiento para impartir la materia, estas acciones lleva a que el estudiante no desarrolle de forma correcta sus habilidades motrices, por la falta de conocimiento tienden a hacer una mala planificación de las actividades y saltarse temas de gran importancia, al observar las clases impartidas por los maestros evidenciamos que no aplican un buen calentamiento a la hora de realizar las actividades , los maestros cometen el error de hacer actividades muy repetitivas lo que tiende a aburrir a los estudiantes y desmotivar la clase y así bajando considerablemente la participación de los niños en dichas actividades .

1.2. Planteamiento del Problema

¿Si se implementan juegos y actividades motrices tendrá un impacto considerable en las habilidades motoras de los infantes de la unidad educativa "Adolfo María Astudillo"?

La falta de actividad física puede llevar al sedentarismo y afectar de manera perjudicial el bienestar la salud, el rendimiento académico y los buenos hábitos, Provocando a largo plazo problemas como la obesidad, déficits de atención, fatiga, falta de energía, problemas en las capacidades físicas, Se sugiere la implementación de juegos y actividades lúdicas y educativas diseñadas para estimular de manera positiva el desarrollo motor de los niños para motivar y atraer el interés del infante.

El uso de juegos está dirigido principalmente a modo didáctico, pero también puede utilizarse como método de control de conducta, motivación y orientación.

Se han propuesto una serie de características que determinan el grado de adopción del juego.

La introducción específica es la siguiente: • Potenciación de la creatividad. • Permitir el desarrollo global. • Ofrezca a los participantes algo que aprender. Evite las actividades de eliminación. • Controlar el uso excesivo de la competitividad.

Los juegos se pueden utilizar para lograr una variedad de objetivos, incluido proporcionar incentivos para la acción, la reflexión y formas de autoexpresión. El juego también puede verse como un medio que te permite explorar, crear y descubrir las razones de lo que sucede en tu entorno.

Ciertamente se considera la idea de aprender a través del juego, ya que nos permite pensar en los fundamentos psicológicos del uso del juego como forma de aprendizaje.

La razón principal es que el juego brinda libertad constante para recibir información sin ser forzado. En este caso, el juego también sugiere una sensación de placer y satisfacción durante el proceso de solicitud, reflejando el principio de asociación con estímulos positivos.

Como parte del crecimiento de un niño, se considera fundamental el desarrollo individual de las habilidades motoras del cuerpo, y gracias al tálamo y sud tálamo se potencia la capacidad de controlar movimientos específicos, el desarrollo de las habilidades de coordinación y el funcionamiento del cuerpo. dará lugar a correcciones. Estructura centrada en el movimiento.

1.3. Justificación

En esta investigación, se abordará la implementación de un programa integral de juegos motrices dirigido a niños de 9 y 10 años en la Unidad Educativa "Adolfo María Astudillo". A su vez Diagnosticar el nivel inicial de habilidades motoras mediante pruebas estandarizadas y observaciones directas en los niños de 9 a 10 años de la unidad educativa "Adolfo María Astudillo".

Elaborar manual de juego motrices como herramienta de apoyo para abordar la problemática referente a los juegos motrices y así, mejorar la motricidad en niños de 9 a 10 años de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”
Además, se llevará a cabo una evaluación exhaustiva del impacto de este programa en la mejora de las habilidades motoras de los niños.

La investigación se realiza para abordar una necesidad crítica en el desarrollo de niños de 9 a 10 años, donde la coordinación motora no solo influye en su bienestar físico, sino también en su progreso cognitivo y social. La implementación de juegos motrices se considera una estrategia clave para mejorar estas habilidades y promover el crecimiento integral de los niños.

Los beneficiarios directos de esta investigación y del programa implementado serán los niños de 9 y 10 años en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo. Además, se espera que los resultados y las recomendaciones contribuyan al beneficio más amplio de la comunidad educativa y, potencialmente, sirvan como modelo para otros contextos educativos similares.

1.4. Objetivo

1.4.1. Objetivo general.

Implementar un programa integral de juegos motrices para mejorar la motricidad en niños de 9 a 10 años de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Identificar los referentes teóricos que sustentan el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 9 a 10 años de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”.
- Diagnosticar el nivel de desarrollo de las habilidades motrices en niños de 9 a 10 años de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”.
- Elaborar manual de juego motrices como herramienta de apoyo para abordar la problemática referente a los juegos motrices y así, mejorar la motricidad en niños de 9 a 10 años de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”

1.5. Formulación de la hipótesis

¿Si se implementan un programa integral de juegos motrices, mejorara la habilidades motora en niños de 9 a 10 años de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”?

CAPITULO II. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

En España En la universidad de granada en su repositorio y publicado en la revista digital de educación física, se encuentra un artículo científico escrito por (Flores Ferro, et al. 2023) titulado “Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil” donde se cita que “El desarrollo motor en los niños representa un proceso esencial que se inicia desde el momento del nacimiento y perdura a lo largo de toda la vida”.

Aquí se explica q es de suma importancia intervenir en el desarrollo motor desde las etapas tempranas de la infancia, promoviendo la actividad física de manera regular como parte fundamental para lograr un crecimiento saludable.

(ALCÍVAR, Yulisa Yamilex Mendoza; RIVERA, Silvia Verónica Zambrano 2021) dicta que La categorización de la motricidad gruesa abarca diversas actividades vinculadas al equilibrio corporal dinámico, englobando aspectos como coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación visomotora. El equilibrio corporal dinámico, por otro lado, comprende la tonicidad, control, habilidad de relación y entrenamiento de la respiración. Es esencial que estas habilidades evolucionen mediante experiencias relacionadas con la ubicación temporal y espacial.

Según (Constante Laje, M. L., & Zaputt Genovez, M. A. 2019) La motricidad fina desempeña un papel crucial en la educación infantil, ya que los niños exploran y comprenden el mundo a través de la percepción sensorial. El objetivo es que este proceso de descubrimiento sea placentero para el niño, y en este contexto, se reconoce al juego didáctico como un recurso ideal para fomentar el desarrollo integral de sus habilidades.

Osorio Pinzón, O. A. (2022) cita que las habilidades motoras gruesas desempeñan un papel crucial al permitir que los niños realicen tareas cotidianas esenciales, como caminar, correr y saltar, así como habilidades lúdicas como la escalada y habilidades deportivas como atrapar, lanzar y golpear una pelota.

El concepto de Habilidad Motriz Básica en Educación Física abarca una variedad de acciones motrices que han evolucionado filogenéticamente en la historia humana, incluyendo actividades como marchar, correr, girar, saltar, lanzar y recibir.

Citando a (Pol Rondón, Et al. (2021) indica q La adquisición de habilidades motrices básicas, tales como correr, saltar, caminar y lanzar, en los niños, está fuertemente vinculada a la estimulación proporcionada durante la enseñanza primaria a través de la práctica de juegos motrices, una faceta fundamental abordada por la asignatura de Educación Física.

Estos juegos, además de posibilitar la expresión natural de las emociones y la diversión, facilitan el aprendizaje y la socialización, contribuyendo al desarrollo motor y cognitivo del niño. La participación en estas actividades, que se centran en aspectos pedagógicos, psicológicos y de simulación, se convierte en un eje fundamental para el crecimiento integral de los niños. (Pol Rondón, et al (2021)

Según Sandoval Olaya (2022), los niños exhiben habilidades motrices desde el momento de la concepción; durante el embarazo, realizan movimientos reflejos que son reconocibles al nacer. A medida que el niño se desarrolla, estas habilidades se perfeccionan y, al ingresar a la escuela, están plenamente desarrolladas.

Según Sandoval Olaya (2022) también señala que el desarrollo de las habilidades motoras ocurre a lo largo del tiempo, abarcando días, meses y años, y está vinculado al crecimiento y desarrollo natural. Este proceso de desarrollo es independiente de la actitud del facilitador. Asimismo, destaca que una estimulación enriquecedora favorece la adquisición rápida de estas habilidades, resultando en un mayor nivel de destreza motora, acorde a la edad del niño, y generando así los mejores resultados.

2.2.Bases Teóricas

Este estudio se basa en una revisión de la literatura. Últimos y actualizados con conceptos teóricos que respaldan claramente el proyecto, Para comodidad del lector, se destacan los estudios de las variables objeto de estudio juegos motrices , habilidades motora.

Juegos Motrices

Juegos motrices el juego ha sido definido por varios investigadores como un medio espontáneo de expresión y de aprendizaje en el que interaccionan todos los sentidos también ejercitan los hábitos intelectuales físicos y éticos al mismo tiempo que ayuda a la reducción de lesiones la defensa de la frustración y miedos la evasión de lo real o la creación de situaciones placenteras el niño utiliza una vía para el descubrimiento de sí mismo y del mundo que le rodea y para la expresión y desarrollo de su personalidad donde se centran las condiciones de comunicación y diálogo entre sus compañeros (Pol Rondón, 2021).

Los juegos motrices permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz de las de las habilidades destrezas adquiridas así como el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas perceptivas simbólicas expresivas y creativas en las más diversas y cambiando situaciones que representan una unión entre percepción pensamiento acción filogénesis biológica y motriz del movimiento humano (Pol Rondón, 2021).

El juego motor es un medio que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma activa de lúdicas que comportan conductas motrices significativas y pueden cumplir distintos objetivos ya sean pedagógicos recreativos de dinamización de grupos culturales y deportivos es decir es una actividad lúdica que se conforma como una situación motriz y mediada por el objetivo motor (Pol Rondón, 2021).

Habilidades Motora

La habilidad motora es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un gesto deseado, de manera precisa, en un tiempo mínimo y con el menor costo energético. Evoca también la capacidad de relacionarse con el entorno mediante desplazamiento e implica un carácter de movimiento global del cuerpo (Pol Rondón, 2021).

Las habilidades motrices constituyen la estructura sensomotora básica que surge de los esquemas motores y son el aporte para el resto de las acciones motrices que el individuo desarrolla a lo largo de su vida.

Por tal motivo, se entiende que, las habilidades motrices son comportamientos que evolucionan de los patrones motrices básicos (genéticos) y que se desarrollan con la maduración, la práctica y la experiencia. (Boza Mendoza, 2022)

Las habilidades motrices básicas existen en cada uno de los individuos, pero el tiempo y ritmo de adquisición es diferente en cada uno de los sujetos. Por otro lado, no se puede olvidar que el desarrollo de la identidad personal como base para la vida adulta se caracteriza por una serie de cambios corporales, hormonales y físicos que se suelen llamar “crisis adolescente. (Boza Mendoza, 2022)

¿Qué son las habilidades motrices?

Escuela Particular Arrayan (2020) Las habilidades motrices se definen como la capacidad que posee una persona para controlar y coordinar sus movimientos físicos. Estas comprenden la destreza manual, coordinación ojo-mano, equilibrio, agilidad y fluidez en el movimiento. El desarrollo de estas habilidades inicia desde una edad temprana, a medida que los niños participan en actividades físicas, practican y juegan.

¿Qué son las habilidades motrices básicas?

Lifeder (2022) Las habilidades motrices básicas son el conjunto de movimientos más simples que el cuerpo humano puede realizar, tales como gatear, mantenerse de pie, empujar, correr y lanzar objetos. Estas acciones implican el movimiento de los músculos largos de todo el cuerpo.

Son Aprendidas con la ayuda de habilidades perceptivas durante los primeros años de vida, estas habilidades son esenciales para satisfacer las necesidades fundamentales de la autonomía física de cada individuo. Se estima que, a los dos años de edad, un niño debería poder levantarse, caminar, correr y subir escaleras.

Características de las habilidades motrices básicas

Las principales características de las habilidades motrices básicas son:

- Han contribuido a la supervivencia de la humanidad.
- Son habilidades universales presentes en todos los individuos.
- Actúan como cimientos para adquirir posteriormente otras habilidades motrices, ya sea en el ámbito deportivo o en diversas áreas.

Tipos de habilidades motrices básicas

Hay tres tipos de habilidades motrices básicas: la locomotriz, la de estabilidad o no-locomotriz y la de manipulación.

La habilidad locomotriz implica el movimiento del cuerpo en direcciones vertical u horizontal, demostrando una coordinación fluida al desplazarse de un lugar a otro. Estas habilidades forman la base del desarrollo motor y evolucionan con el tiempo, progresando desde movimientos simples hacia acciones más complejas. Ejemplos incluyen gatear, caminar, correr, saltar, entre otros.

La habilidad de estabilidad o no-locomotriz se centra en mantener el equilibrio estático y dinámico del cuerpo mediante ajustes posturales para vencer la gravedad.

Incluyen giros sobre los ejes del cuerpo, mantener el equilibrio estático o en movimiento, ejercer fuerza para empujar objetos sin perder el equilibrio, proyección del cuerpo al doblarse, y la transferencia de peso, fundamental para mantener el equilibrio en diversas situaciones.

La habilidad de manipulación involucra impulsar, recibir y amortiguar objetos, aprendida por herencia biológica y cultural mediante la experimentación cotidiana. Ejemplos incluyen lanzamiento para fortalecer brazos, recepción para controlar objetos con manos, y pateo para golpear con el pie manteniendo equilibrio, desarrollándose con la práctica y la interacción con el entorno.

Relación entre desarrollo motor y cognitivo/emocional

Según (Mendoza-Alcívar, Yulisa Yamilex, Zambrano-Rivera, Silvia Veronica 2021) La psicomotricidad durante la infancia temprana es considerada como un elemento crucial que no se limita únicamente al ámbito físico, sino que constituye también una parte integral del desarrollo social, cognitivo, académico y emocional del niño, influido por el entorno y los requisitos e intereses específicos de cada individuo.

En este contexto, se destaca como una herramienta que respalda a los niños en el dominio saludable de sus movimientos corporales, facilitando la activación de sus relaciones interpersonales y habilidades de comunicación, al mismo tiempo que contribuye al fomento de la salud tanto física como mental.

“Aquí se explica q La psicomotricidad en la infancia temprana abarca más allá del aspecto físico, influyendo en el desarrollo integral del niño, desde lo social y cognitivo hasta lo académico y emocional. Funciona como una herramienta esencial para que los niños adquieran un control saludable de sus movimientos, promoviendo relaciones activas y contribuyendo a la salud física y mental”.

El desarrollo infantil es un proceso dinámico y complejo que se apoya en la evolución biológica, psicológica y social. Los primeros años de vida representan una etapa crítica en la cual se configuran habilidades perceptivas, motrices, cognitivas, lingüísticas y sociales, proporcionando las bases para una interacción equilibrada con el entorno circundante. (Amaya Quinones, A. et al (2019).

A mayor estimulación en la primera infancia, se potencia el desarrollo y aprendizaje del niño, estableciendo cimientos cruciales para una vida más saludable en los aspectos físico, mental y emocional. Por otro lado, los niños expuestos a un entorno menos estimulante, emocionalmente cálido y físicamente acogedor durante esta etapa vital pueden experimentar impactos adversos en el desarrollo cerebral. Es importante destacar que el período de los seis meses a los tres años de edad es crítico para el desarrollo lingüístico y cognitivo, y aquellos que carecen de un entorno estimulante pueden enfrentar retrasos en áreas cognitivas, sociales y de comportamiento. Luarte, C., Poblete, F., & Flores, C. (2021)

Aquí se explica que, Una mayor estimulación en la primera infancia favorece el desarrollo y aprendizaje, estableciendo cimientos cruciales para una vida saludable. En contraste, niños expuestos a un entorno menos estimulante pueden enfrentar impactos adversos en el desarrollo cerebral, especialmente durante el período crítico de los seis meses a los tres años, afectando áreas cognitivas, sociales y de comportamiento.

(Flórez Cotes, A. C. 2023) Indica que, En la etapa preescolar, el juego y las actividades son fundamentales para un desarrollo apropiado y en su ensayo cita a Moreno (2020), el cual dice que, el juego no solo proporciona placer al niño, sino que también despierta un mayor interés en su entorno, facilitando un aprendizaje más significativo cuando el niño participa activamente como protagonista en el entorno preparado para su educación.

Además, se ha observado que el juego se relaciona con un mejor rendimiento en lectura y matemáticas, destacando así su papel crucial como la herramienta más efectiva para fomentar un aprendizaje óptimo en la edad preescolar.

En el desarrollo motor (Flórez Cotes, A. C. 2023) indica que, Al referirse a la edad preescolar y su formación, uno de los pilares a estimular y a trabajar por parte de los educadores es el desarrollo motor, citando a (Lapresa (2020) indica que, por desarrollo se comprende que es “la maduración, el crecimiento y la evolución de un ser.

Impacto a largo plazo de habilidades motoras deficientes

Dificultades en la motricidad pueden afectar el rendimiento académico, la autoestima y las habilidades sociales en etapas posteriores de la vida.

Las dificultades en las habilidades motoras pueden tener diversos impactos a largo plazo, incluyendo:

Rendimiento Académico:

- Dificultades en la escritura y coordinación motora fina pueden afectar la calidad de las tareas escritas, la toma de apuntes y otras actividades académicas.
- La participación en actividades físicas y deportivas puede ser limitada, lo que puede influir en el desarrollo cognitivo y en la capacidad para concentrarse.

Autoestima:

Experimentar desafíos constantes en las habilidades motoras puede afectar la autoestima, especialmente en entornos académicos y sociales donde se valoran estas habilidades.

- La comparación con los compañeros en actividades físicas puede generar sentimientos de inferioridad y autoevaluación negativa.

Habilidades Sociales:

Las dificultades motoras pueden influir en la participación en juegos y actividades grupales, lo que a su vez puede afectar las habilidades sociales y la integración en grupos.

- La autoconciencia de las limitaciones motrices puede generar ansiedad social y afectar las interacciones con los demás.

Desarrollo Emocional:

- La frustración y la incomodidad asociadas con las dificultades motoras pueden tener un impacto en el bienestar emocional general.
- La percepción de limitaciones físicas puede influir en la autoimagen y en la gestión de emociones como la ansiedad y la irritación.

Participación en Actividades Cotidianas:

Las dificultades motoras pueden afectar la independencia en tareas cotidianas, como vestirse, comer y realizar actividades domésticas, lo que a su vez puede influir en la autonomía y la calidad de vida.

En general, el impacto de las habilidades motoras deficientes puede manifestarse en diversos aspectos de la vida de una persona, afectando su desarrollo integral y su capacidad para enfrentar los desafíos diarios. La identificación temprana y el apoyo adecuado son fundamentales para mitigar estos impactos y mejorar la calidad de vida.

Tener una mala motricidad puede causar la disgrafía, Según (Muñoz, Y. V., & García, D. Y. (2020) La disgrafía es una dificultad en la escritura que se manifiesta a través de trazos inadecuados, un tamaño de letra a menudo grande y defectuoso, resultado de una coordinación motriz deficiente que puede haber afectado el adecuado manejo del lápiz.

Esta condición suele asociarse con problemas en ortografía, cohesión, coherencia e ilegibilidad en los textos. Es importante señalar que, a pesar de estas dificultades, el niño puede tener un coeficiente intelectual dentro de la normalidad

Muñoz, Y. V., & García, D. Y. (2020) indica que, El niño que padece disgrafía, especialmente en el aspecto motor, tiene una representación mental de las palabras, pero enfrenta dificultades al expresarlas y plasmarlas en papel a través de la escritura. Esta situación puede generar frustración en el niño, ya que la incapacidad para plasmar sus ideas y comunicarse efectivamente por escrito puede dar lugar a conductas hostiles.

Vásquez, L. E., y Constain, V. A. C. (2022) señalan que los estudiantes con habilidades motoras limitadas enfrentan burlas a través de agresiones verbales, lo que actúa como una barrera para su participación plena en actividades físicas.

Además, resaltan la presencia frecuente de maltrato físico durante las clases, evidenciado por impactos con el material deportivo y comportamientos competitivos agresivos, como zancadillas, empujones, jalones y lanzamientos bruscos. Estas acciones no solo afectan negativamente el desarrollo de los ejercicios, sino que también pueden tener consecuencias emocionales y psicológicas para los estudiantes involucrados.

En el estudio de Vásquez y Constain (2022), se destaca que los estudiantes con limitaciones motrices enfrentan agresiones verbales que obstaculizan su participación en ejercicios. Además, se subraya la presencia constante de maltrato físico durante las clases, evidenciando conductas competitivas agresivas.

Importancia del juego en el desarrollo motor

En la infancia, las actividades lúdicas, según Mendoza-Alcívar y Zambrano-Rivera (2021), proporcionan beneficios diversos. Aunque los niños participan en estas actividades principalmente por diversión e interacción, también están involucrados aspectos cognitivos que promueven su desarrollo natural. Estas actividades, al requerir movimientos, contribuyen al desarrollo de la motricidad, y al tener un componente social, fomentan la interacción, incluso cuando se realizan de manera individual, favoreciendo así la práctica de socializar.

En la infancia, las actividades lúdicas proporcionan diversión e interacción, promoviendo aspectos cognitivos que contribuyen al desarrollo natural. Estas actividades, al implicar movimientos y tener un componente social, favorecen tanto el desarrollo de la motricidad como la práctica de la socialización.

Según Ayure Coronado (2021), la participación en programas deportivos durante la infancia tiene un impacto positivo en el desarrollo motor de los niños. Aquellos que se involucran en prácticas deportivas muestran más oportunidades de practicar y exhiben un desarrollo motor normal.

El autor también sugiere que la cantidad de horas dedicadas a actividades deportivas puede tener efectos medibles en el desempeño motor de los niños, especialmente en el desarrollo de habilidades básicas.

Ayure Coronado (2021) destaca que la participación en programas deportivos en la infancia influye positivamente en el desarrollo motor, proporcionando oportunidades adicionales de práctica y afectando el desempeño de habilidades básicas en función de la cantidad de horas dedicadas.

Vasquez, L. E., & Constain, V. A. C. (2022) indica que, Se ha destacado la importancia de los juegos lúdicos-cooperativos como un enfoque efectivo para abordar esta problemática. Dado que muchos juegos tienden a ser excluyentes, se han propuesto una serie de actividades que, partiendo de la lúdica y avanzando hacia juegos de carácter cooperativo, buscan evitar que los participantes se sientan discriminados o excluidos. El objetivo es promover un ambiente de esparcimiento tranquilo y divertido, donde el énfasis no recaee en quién gane, sino en la contribución al bien general.

Los juegos cooperativos enseñan a los participantes que la colaboración es la mejor manera de alcanzar un objetivo, resaltando que en este tipo de juegos no es crucial ser el primero o el mejor, sino colaborar entre sí para lograr el éxito.

Por (Valdivia-Moral, P., Farias-Valenzuela, C., Espoz-Lazo, S., & Zafra, M. S. (2020). El juego, presente en todas las culturas, es una actividad fundamental y básica para los seres humanos, practicada a lo largo de toda la vida con diversos enfoques, desde la infancia hasta la vejez. Intrínsecamente motivador, el juego facilita la aproximación natural a la actividad física, siendo utilizado en los primeros años como medio para explorar el mundo exterior por parte de los niños. En consecuencia, la actividad lúdica se adapta a los intereses de los niños/as y evoluciona en concordancia con ellos.

El juego, omnipresente en todas las culturas, se considera una actividad esencial para el ser humano, practicada desde la infancia hasta la vejez. Al ser intrínsecamente motivador, el juego facilita la exploración del mundo en los primeros años y evoluciona conforme a los intereses de los individuos.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de Investigación

La metodología adoptará un enfoque mixto, integrando tanto métodos cuantitativos como cualitativos para capturar la diversidad de experiencias y percepciones en relación con la mejora de la actividad motora a través de juegos lúdicos.

El presente estudio es de carácter descriptivo mediante un enfoque cualitativo basado en una revisión bibliográfica para comprender la influencia de juegos motrices para mejorar la motricidad en niños de 9 a 10 años “ en la unidad educativa Adolfo María Astudillo”.

El presente estudio contrasta la hipótesis propuesta de medir la incidencia de la primera variable (juegos motrices) frente a la segunda variable (mejorar de la motricidad). Se determinó que este estudio era de naturaleza no experimental ya que no se utilizó ningún laboratorio ni se manipularon variables en un ambiente controlado. En este caso, se utilizan como medios de verificación la observación y la recopilación de información.

Se señaló que había dos métodos de recopilación de datos: cualitativo y cuantitativo. La diferencia más obvia entre los dos es que los métodos cuantitativos producen datos numéricos, mientras que los métodos cualitativos producen información sobre situaciones, eventos, personas, interacciones y acciones observadas, citas directas de personas, extractos o textos completos para obtener información o explicación.

Correspondencia, registros, estudios de casos. La investigación cuantitativa implica la recopilación y análisis de datos cuantitativos, mientras que la investigación cualitativa evita la cuantificación. Sin embargo, las grabaciones se realizan mediante narración, observación participante y entrevistas no estructuradas.

La investigación fue de tipo mixto Señala La investigación sobre diseños de mixtos está ganando fuerza en una variedad de disciplinas, incluyendo el asesoramiento, las ciencias sociales y las humanidades, los negocios, la investigación de evaluación y la medicina familiar, y proporciona "evidencia empírica para la expansión y el uso de diseños de mixtos en la investigación contemporánea".

Los diseños mixtos permiten a los investigadores combinar paradigmas para elegir mejores formas de resolver cuestiones de investigación importantes.

En este sentido, señalan que los estudios mixtos se fortalecieron con la inclusión de datos como imágenes, narrativas y verbalizaciones de actores, que de alguna manera dieron mayor significado a los datos numéricos.

También sostienen que los diseños mixtos permiten obtener mejores evidencias y una comprensión más profunda del fenómeno, facilitando el enriquecimiento del conocimiento teórico y práctico. También enfatiza que, para asegurar esta estrategia, los investigadores deben tener conocimiento suficiente de los paradigmas que integran a través de diseños mixtos.

La investigación propuesta adopta un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Esta combinación permitirá obtener datos numéricos que complementen las percepciones y experiencias cualitativas relacionadas con la efectividad de los juegos motrices en la mejora de la actividad motora en niños de 9 a 10 años en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

Diseño transversal: El diseño transversal permitirá evaluar de manera efectiva el impacto inmediato de los juegos motrices en el desarrollo de habilidades motoras en niños de 9 a 10 años, brindando información valiosa para la implementación de programas educativos enfocados en la mejora de la motricidad. Se llevará a cabo un análisis comparativo entre los resultados antes y después de la intervención, utilizando pruebas estadísticas para determinar la significancia de las mejoras en la motricidad.

Diseño Descriptivo: Este diseño se selecciona para una descripción detallada y comprensiva de cómo los juegos motrices influyen en el desarrollo del motor en niños de 9 a 6 años. Al adoptar un enfoque descriptivo, la investigación se centrará en observar y documentar la participación de los niños en estos juegos, así como los posibles cambios en su desarrollo motor.

La investigación de campo será esencial para recopilar datos directamente en el entorno de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”, brindando una visión más contextualizada de la efectividad de los juegos motrices.

Técnicas: En este proyecto de investigación, para la obtención de información y datos, se utilizó la técnica de la encuesta.

Encuesta: Las encuestas como método de investigación se caracteriza por el uso de un conjunto de procedimientos estandarizados, cuya aplicación implica la recopilación, el procesamiento y el análisis de conjuntos de datos de una muestra que se cree que es representativa de una población o universo más grande. el resultado. Extrapolado. Lo que obtienes de ello. Es decir, las encuestas que se va a realizar para saber si a los niños de 9 a 10 años de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”. le agradan los juegos y el conocimiento del tema.

Instrumentos: Los instrumentos de investigación son los recursos que el investigador puede utilizar para abordar problemas y fenómenos y extraer información de ellos en este caso, utilizaremos preguntas estructuradas para saber si a los niños de 9 a 10 años de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”. le agradan los juegos y el conocimiento del tema.

Variable independiente: Juegos motrices	Variable dependiente: Habilidades motoras
Juegos Motrices.	Qué son las habilidades motrices.
Importancia del juego en el desarrollo motor.	Tipos de habilidades motrices básicas.
Participación en Actividades Cotidianas.	Características de las habilidades motrices básicas.
Relación entre desarrollo motor cognitivo/emocional.	Impacto a largo plazo de habilidades motoras deficientes.

3.2.Operacionalización de variables

Tabla 1 Operacionalización de variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES					
VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
V.Independiente Juegos motrices	se refiere a la implementación de juegos motrices específicos adaptados para niños de 9 a 10 años, con el objetivo de estimular positivamente el desarrollo de habilidades motrices.	<p>¿Te gustaría experimentar emociones positivas, como alegría, diversión o entusiasmo, al participar en actividades lúdica</p> <p>Crees que las actividades lúdicas, como juegos y diversión, pueden hacer que te sientas mejor emocionalmente en general</p> <p>Cuando participas en actividades lúdicas, ¿sientes que tu estado de ánimo personal mejora</p>	<p>Mejora de la salud física.</p> <p>Habilidades y conocimientos.</p> <p>Nivel de satisfacción emocional</p>	<p>¿Participas en algún juego que te ayude a moverte o mejorar tus habilidades motrices? Si es así, ¿cuál es tu juego favorito?</p> <p>¿Has escuchado hablar sobre las "habilidades motrices"? ¿Sabes qué significa?</p> <p>¿Te gustaría unirte a actividades donde podamos jugar y al mismo tiempo mejorar nuestras habilidades motrices?</p> <p>¿Alguna vez has dedicado al menos 15 minutos a actividades físicas que incluyan juegos? Cuéntanos sobre esa experiencia.</p> <p>¿Crees que cuidar de ti mismo es importante en tu vida diaria, incluyendo el cuidado de tu cuerpo a través de actividades físicas y juegos? ¿Por qué sí o no?</p> <p>¿Te gustaría mejorar y aprender más sobre ti mismo a través de actividades divertidas y juegos? ¿Por qué sí o no?</p> <p>Cuando participas en actividades lúdicas, ¿sientes que tu estado de ánimo personal mejora? ¿Puedes compartir alguna experiencia en particular?</p> <p>¿Te gustaría experimentar emociones positivas, como alegría, diversión o entusiasmo, al participar en actividades lúdicas? ¿Por qué sí o no?</p> <p>¿Crees que las actividades lúdicas, como juegos y diversión, pueden hacer que te sientas mejor emocionalmente en general?</p> <p>¿Tienes algún ejemplo que quieras compartir?</p>	Cuestionario estructurado de preguntas (Encuesta)

<p>V. Dependiente Habilidades motrices</p>	<p>Se refiere al conjunto de habilidades motoras desarrolladas por los niños como resultado de su participación en juegos motrices.</p>	<p>Correr Saltar Lanzar y Receptar</p>	<p>El tiempo empleado en el recorrido. La postura eh impulso del salto La coordinación con la que lanza y la agilidad con la que recepta</p>	<p>Ida y vuelta de 15 m Salto de obstáculos Lanzar y recibir una pelota con compañero</p>	<p>Test de Habilidades Motoras de la Escuela Primaria (TGMD-3):</p>
---	---	--	--	---	---

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez.

Fuente: Elaboración propia.

3.3. Población y muestra de investigación

La población directa de la investigación de Juegos motrices para mejorar la motricidad de niños de 9 a 10 años de la Unidad Educativa "Adolfo María Astudillo". La población total es de 175 niños, y has seleccionado una muestra de 35 estudiantes, 20 tienen 9 años, de los cuales 13 son niñas y 7 son niños, mientras que 15 tienen 10 años, con 7 niñas y 8 niños."

3.3.1. Población

. La población del presente trabajo de investigación son los 175 niños de 9 a 10 años en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Tabla 2 Población

Rango de Edades	Niños	Niñas	POBLACIÓN Total	Porcentaje total
9 Años	43	38	81	46.29%
10 Años	32	62	94	53.71%
Total	75	100	175	100%

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Fuente: elaboración propia

3.3.2. Muestra

En esta investigación se emplea la técnica del muestreo porque se va a investigar de carácter probabilístico de conveniencia intencional una parte de la comunidad educativa para llegar a la verdad y solución del problema por ser la población menor a 100, Por lo que será 35 alumnos.

Tabla 3 Muestra

Rango de Edades	Niños	Niñas	Total de Muestra	Porcentaje total
9 años	7	13	20	57.14%
10 años	8	7	15	42,86%
Total	15	20	35	100%

3.4. Técnicas de Recolección de datos e instrumentos

3.4.1 Técnicas.

Las técnicas e instrumentos de recolección de información de los juegos motrices para mejorar las habilidades motrices en niños de 9 a 10 años en la Unidad Educativa "Adolfo María Astudillo" en la ciudad de Babahoyo

3.4.2 Instrumentos

Cuestionario de preguntas (encuestas): Se llevó a cabo la intervención mediante una encuesta de 9 preguntas para recopilar información relacionada con los juegos y actividad motora. Estas 9 preguntas están diseñadas para ser accesibles y comprensibles para niños de 9 a 10 años, fomentando respuestas honestas y reflexiones sobre sus experiencias con juegos y habilidades motrices.

Test de Habilidades Motoras de la Escuela Primaria (TGMD-2): evalúa las habilidades motoras en niños de 9 a 10 años en la Unidad Educativa "Adolfo María Astudillo" las Dimensiones evaluadas incluyen correr, saltar, lanzar y atrapar, midiendo la calidad de movimientos, coordinación, velocidad y precisión.

Es una herramienta valiosa para educadores físicos, terapeutas ocupacionales y otros profesionales que trabajan con niños, ya que les permite evaluar y monitorear el desarrollo de habilidades motoras en un entorno educativo.

3.5. Procesamiento de datos.

Se emplearán encuestas para obtener información detallada sobre la participación y percepciones de los niños en juegos motrices. Además, se llevarán a cabo mediciones específicas, como pruebas de coordinación, equilibrio y destrezas motoras, para evaluar de manera más precisa el impacto de estos juegos en la actividad motora de los niños de 9 a 10 años en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

Observación

Los investigadores observaron las clases de Educación Física para determinar la implementación y aplicación de los juegos motrices, así como el tipo de evaluación utilizada para diagnosticar a los estudiantes.

Test pedagógico

La aplicación de los test se dio para conocer el grado de desarrollo de las habilidades motrices.

La tabulación y procesamiento de datos

Se procederá a la recolección de los datos obtenidos de las encuestas y las mediciones físicas.

La tabulación de la información se realizará mediante hojas de cálculo en Excel y SPSS Statistics para un procesamiento detallado.

El análisis e interpretación de datos se centrará en los resultados obtenidos de las encuestas y las mediciones, proporcionando una visión integral sobre la participación y percepciones de los niños en juegos motrices en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Analizar el proceso pedagógico y la metodología adoptada por profesor en la clase de Educación Física.

Tabla 4 Ficha de observación

#	INDICADORES	Si		No	
		F	%	F	%
1	En la fase inicial de la clase aplica juegos motrices para realizar el calentamiento.	1	25%	3	75%
2	En la construcción de la clase aplica juegos motrices para mejorar las habilidades motrices.	1	25%	3	75%
3	Corrige los errores de los niños en el desarrollo de las habilidades y destrezas motrices	1	25%	3	75%
4	Evalúa el desarrollo de la clase en base a un instrumento de evaluación.	0	0%	4	100%

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Fuente: Elaboración Propia

Análisis e interpretación de los resultados

Una vez aplicado la guía de observación se pudo obtener los siguientes resultados:

En el indicador # 1 el profesor en el 25% de las clases (1) aplicaba juegos motrices para realizar el calentamiento, mientras que en el 75% de las clases (3) no. Se pudo observar que el profesor realizaba el calentamiento general que responde a movimientos articulares, siendo esa la actividad que siempre se repetía como medio de inicio de la clase.

En el indicador # 2 el profesor en el 25% de las clases (1) aplica juegos motrices en la construcción de la clase con la finalidad de mejorar las habilidades motrices básicas, mientras que en el 75% de las clases (3) no. Generalmente el profesor aplicaba ejercicios competitivos de larga duración que no comprendía el desarrollo de todas las habilidades y destrezas motrices.

En el indicador # 3 el profesor en el 25% de las clases (1) Corrige los errores de los niños en el desarrollo de las habilidades y destrezas motrices, mientras que en el 75% de las clases (3) no. Se pudo observar que el profesora no corrige los errores y a su vez aumenta la dificultad de los ejercicios.

En el indicador # 4 el profesor en el 100% de las clases no evalúa el desarrollo de la clase en base a un instrumento de evaluación. Por ende no registra el desempeño de los estudiantes en las clases impartida, lo que lleva a afectar al desarrollo motor de los estudiantes.

TEST

Los test motrices que se utilizarán se basan en juegos motrices, los cuales se detallan a continuación, y considerarán aspectos técnicos como el tiempo, la postura y coordinación para evaluar posibles errores.

Test de carrera

Carrera de ida y vuelta de 15 metros

Objetivo: Identificar el grado de desarrollo en la carrera mediante el tiempo empleado.

Descripción: El niño debe correr ida y vuelta sin cruzarse los carriles solamente por el área delimitada, se tomará en cuenta el tiempo de duración y su ejecución.

- **1er tramo:** carrera de velocidad salida 7,5 metros.
- **2do tramo:** carrera de velocidad vuelta 7,5 metros.

Recursos: silbato, conos, cancha, cinta métrica.

Duración: El tiempo requerido 15 segundo, solo se debe cumplir con el test.

Tabulación y Procesamiento de Datos

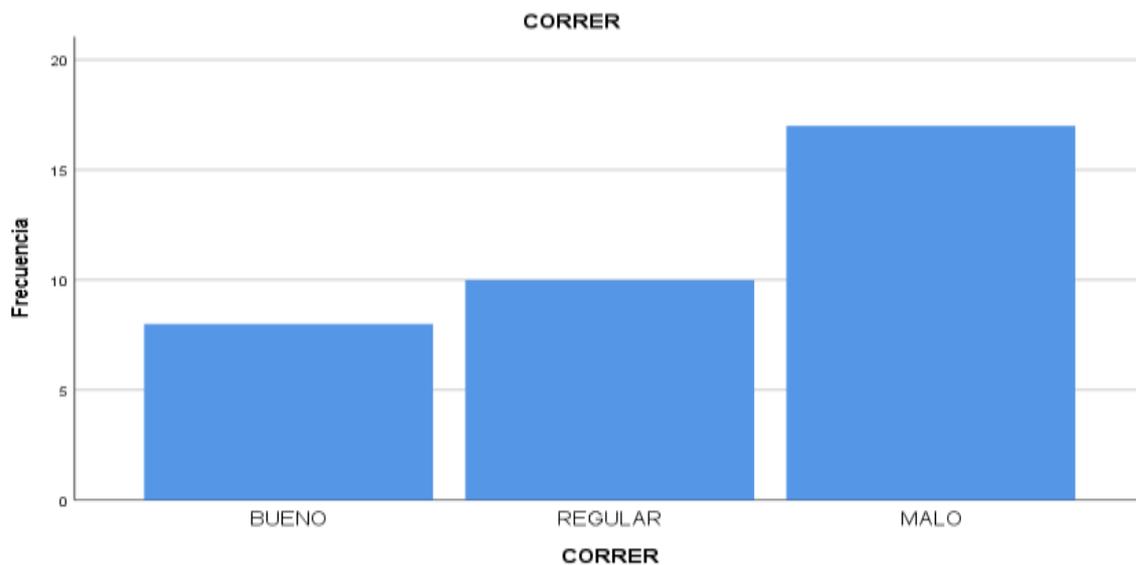
Tabla 5 Test correr

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	BUENO	8	22,9
	REGULAR	10	28,6
	MALO	17	48,6
	Total	35	100,0

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez.

Fuente: Elaboración propio .

Ilustración 1 Test de correr



Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez.

Fuente: Elaboración propio .

Análisis del test de correr: En la presente tabla que corresponde al test de correr observamos que 22.9% del desempeño de los niños es bueno, el 28.6 del desempeño de los niños es regular y el 48.6% del desempeño de los niños es malo.

Por ende la muestra de niños obtuvo una valoración muy mala lo cual evidencia que existe un déficit en la habilidad motriz correr, la misma ha sido parte de un mal proceso en la enseñanza en las clases de Educación Física.

Test de salto

Salto con obstáculo

Objetivo.- Determinar el grado de coordinación general y destreza en el salto.

Descripción: El niño debe realizar saltos en un tramo de ida y vuelta de 15 metros y tendrá un obstáculo de 25 centímetro de altura cada 3 metros.

Recursos: vallas, cancha, silbato, cinta métrica.

Duración: no existe un tiempo requerido, solo se debe cumplir con el test.

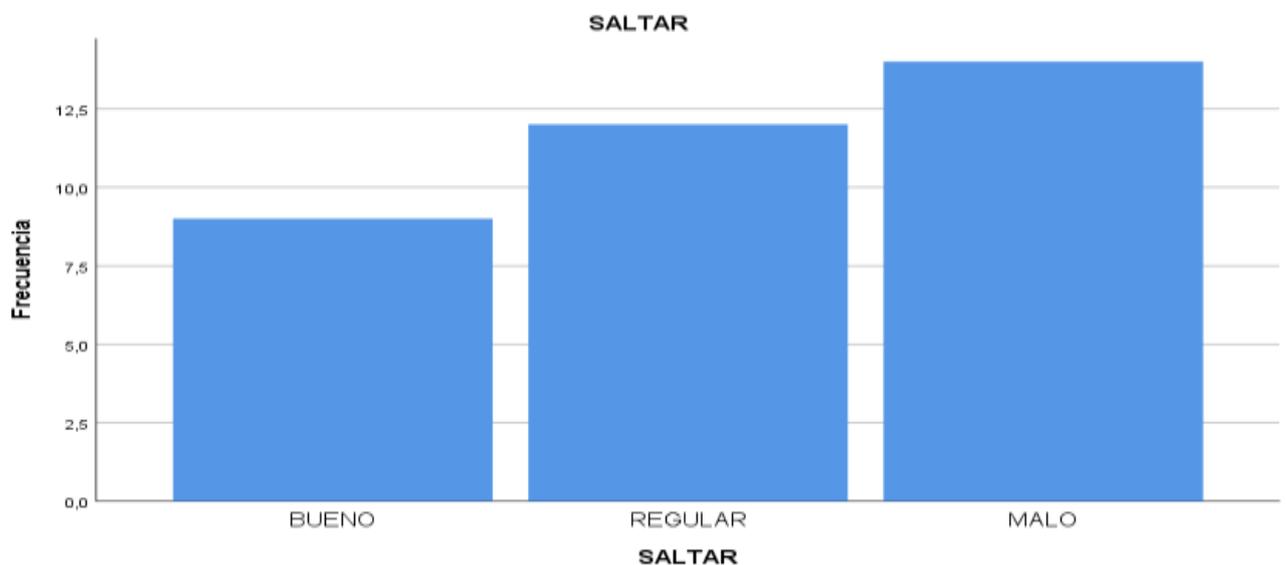
Tabla 6 Test saltar

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	BUENO	9	25,7
	REGULAR	12	34,3
	MALO	14	40,0
	Total	35	100,0

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez.

Fuente: Elaboración propio .

Ilustración 2 Test de saltar



Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez.

Fuente: Elaboración propio .

Análisis del test de saltar: En la presente tabla que corresponde al test de saltar observamos que 25.7% del desempeño de los niños es bueno, el 34.3% del desempeño de los niños es regular y el 40.0% del desempeño de los niños es malo. Por ende la muestra de niños obtuvo una valoración muy mala lo cual evidencia que existe un déficit en la habilidad motriz saltar, la misma ha sido parte de un mal proceso en la enseñanza en las clases de Educación Física

Test de lanzar y recepcionar

Lanzamiento y recepción midiendo la precisión (pelota de tenis) hacia un compañero (10 intentos) separados a dos metros.

Objetivo.- Evaluar la precisión y habilidad de lanzamiento y recepción, hacia un compañero.

Recursos: pelotas de tenis, cancha, cinta métrica, silbato.

Duración: para realizar la actividad no existe un tiempo definido para la prueba solo se debe cumplir con los 10 intentos.

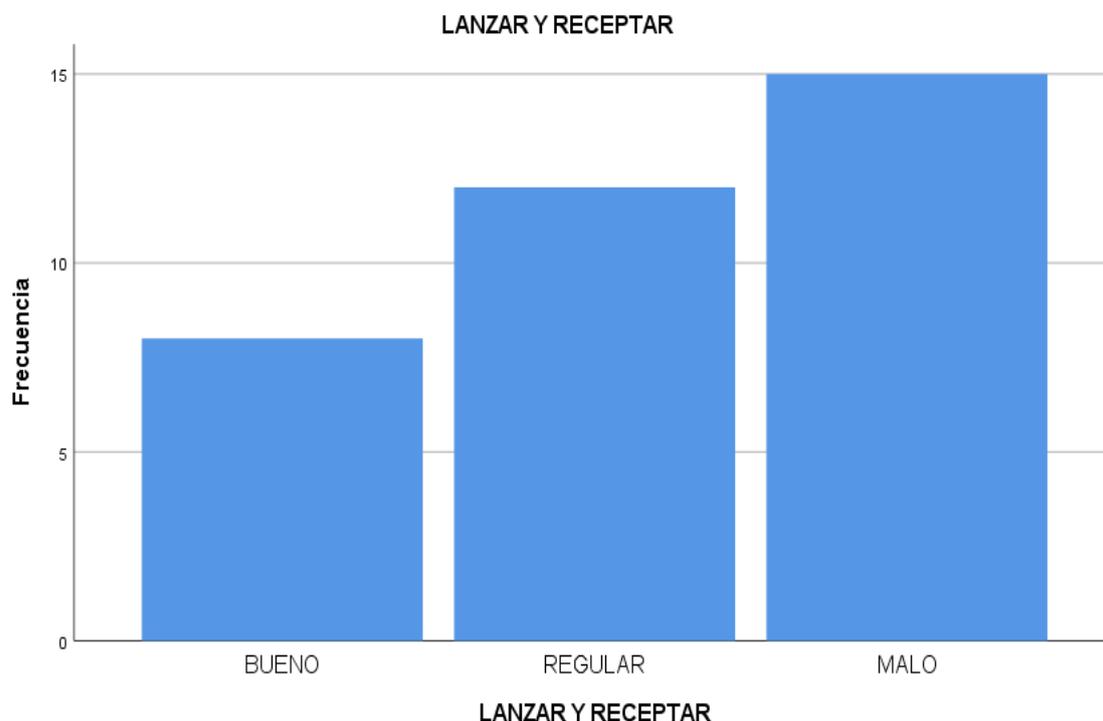
Tabla 7 Test lanzar y receptar

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	BUENO	8	22,9
	REGULAR	12	34,3
	MALO	15	42,9
	Total	35	100,0

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez.

Fuente: Elaboración propio.

Ilustración 3 **Test de lanzar y receptor**



Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez.

Fuente: Elaboración propio .

Análisis del test de saltar: En la presente tabla que corresponde al test de lanzar y receptor observamos que 22.9% del desempeño de los niños es bueno, 34.3% del desempeño de los niños es regular y el 42.9% del desempeño de los niños es malo.

Por ende la muestra de niños obtuvo una valoración muy mala lo cual evidencia que existe un déficit en la habilidad motriz lanzar y receptor, la misma ha sido parte de un mal proceso en la enseñanza en las clases de Educación Física.

POST TEST

Estadísticos

		TEST DE CORRER	TEST DE SALTAR	TEST DE LANZAR Y RECEPTAR
N	Válido	35	35	35
	Perdidos	0	0	0
Media		1,20	1,23	1,29
Mediana		1,00	1,00	1,00
Moda		1	1	1
Desv. Desviación		,406	,426	,458

Elaborado por Montiel, Yanez.

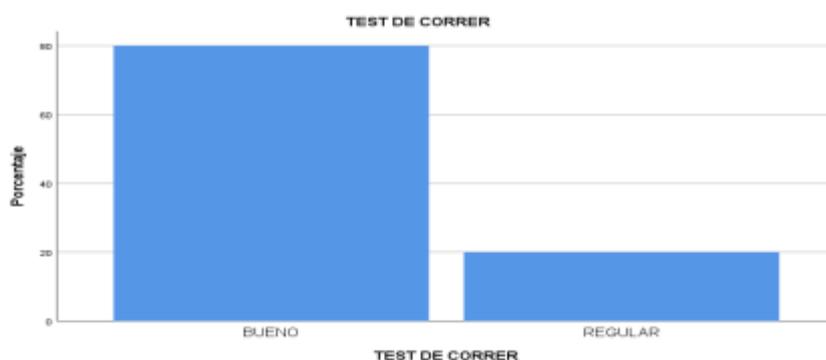
Fuente. Elaboración propia

POST TEST DE CORRER

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	BUENO	28	80,0	80,0
	REGULAR	7	20,0	20,0
	Total	35	100,0	100,0

Elaborado por Jose Montiel, Nuryth Yanez

Fuente elaboración propia.



Elaborado por Montiel y Yanez

Fuente elaboración propia

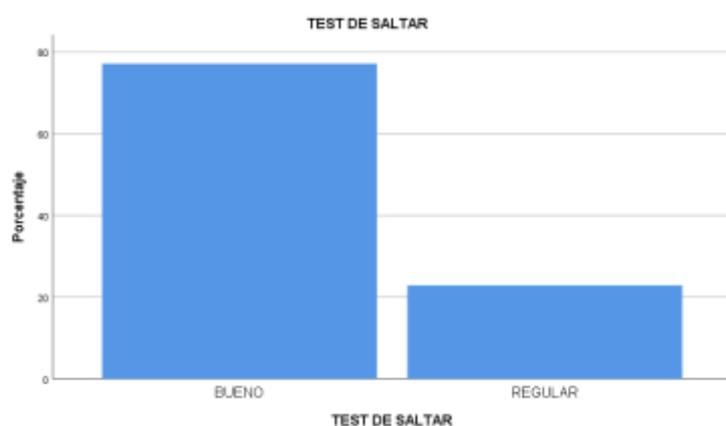
Análisis del post test de correr: En la presente tabla y gráfico que corresponde al post test de correr observamos que 80.0% del desempeño de los niños es bueno, 20.0% del desempeño de los niños es regular por lo tanto podemos observar que en los niños no hay desempeño malo.

POST TEST DE SALTAR

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BUENO	27	77,1	77,1	77,1
	REGULAR	8	22,9	22,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Elaborado por Montiel y Yanez

Fuente elaboración propia



Elaborado por Montiel y Yanez

Fuente elaboración propia

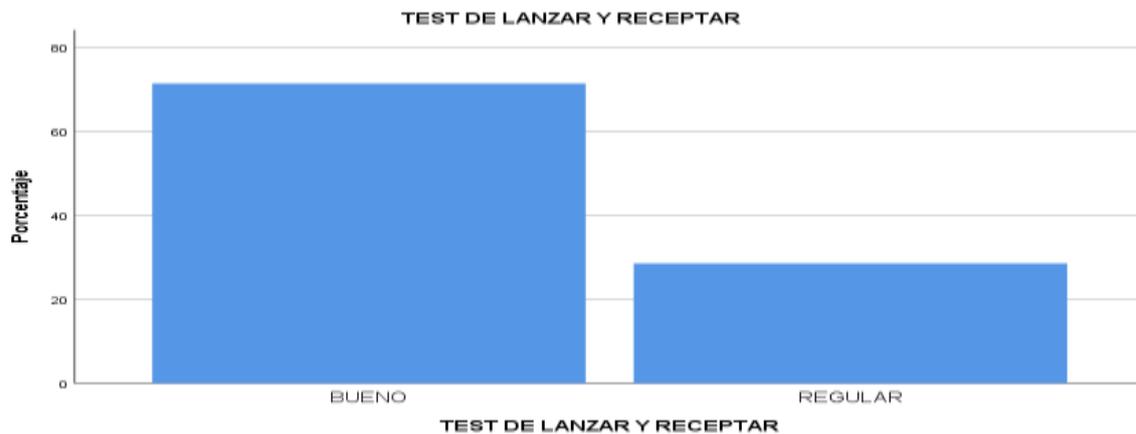
Análisis del post test de saltar: En la presente tabla y gráfico que corresponde al post test de correr observamos que 77,1% del desempeño de los niños es bueno, 22,9% del desempeño de los niños es regular por lo tanto podemos observar que en los niños no hay desempeño malo.

POST TEST DE LANZAR Y RECEPTAR

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BUENO	25	71,4	71,4	71,4
	REGULAR	10	28,6	28,6	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Elaborado por Montiel y Yanez

Fuente elaboración propia



Elaborado por Montiel y Yanez

Fuente elaboración propia

Análisis del post test de lanzar y receptor: En la presente tabla y gráfico que corresponde al post test de correr observamos que 71,4% del desempeño de los niños es bueno, 28,6% del desempeño de los niños es regular por lo tanto podemos observar que en los niños no hay desempeño malo.

3.6.Aspectos éticos.

Código de ética en investigación de la Universidad Técnica de Babahoyo.

La Universidad Técnica de Babahoyo exige la legitimidad de sus investigaciones respetando en todo momento los derechos del autor.

La Universidad Técnica de Babahoyo prohíbe el plagio, exigiendo en sus investigaciones un máximo de 20% de similitud.

Toda la comunidad educativa de la Universidad Técnica de Babahoyo debe de cumplir estrictamente con el Código de Ética de la universidad.

CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

1. ¿Participas en algún juego que te ayude a moverte o mejorar tus habilidades motrices?

Tabla 8 Juegos q ayuden a mejorar tus habilidades motrices

	Muestra	Porcentaje
No	8	22,9%
Ocasionalmente	7	20%
si	20	57,1%
Suma total	35	100%

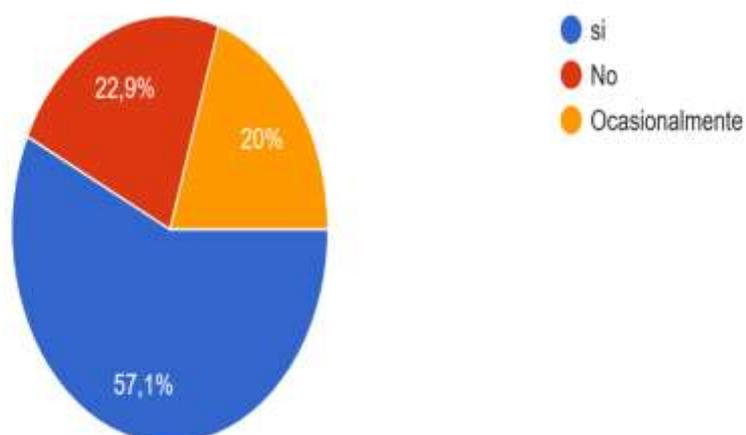
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Unidad Educativa Adolfo Maria Astudillo

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Ilustración 4 *Pregunta 1*

¿Participas en algún juego que te ayude a moverte o mejorar tus habilidades motrices?

35 respuestas



2. ¿Has escuchado hablar sobre las "habilidades motrices"? ¿Sabes qué significa?

Tabla 9 Conoce que son las habilidades motrices

	Muestra	Porcentaje
No	12	34,3%
Ocasionalmente	7	20%
si	16	45,7%
Suma total	35	100%

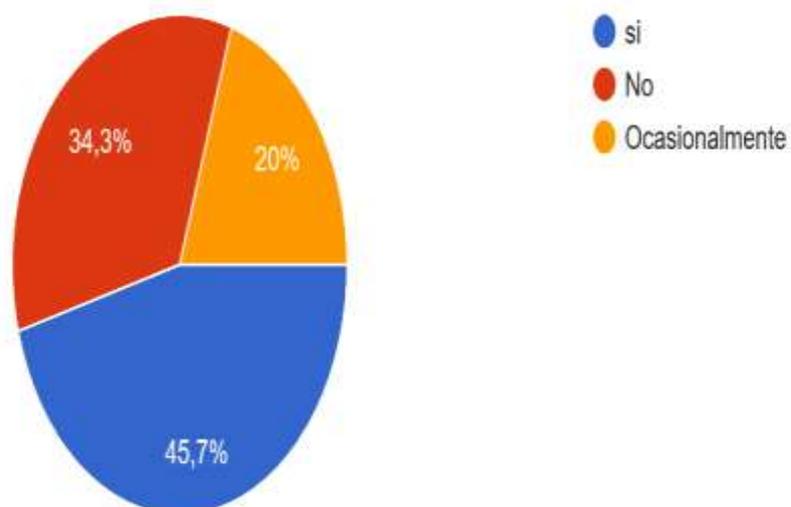
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Unidad Educativa Adolfo Maria Astudillo

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Ilustración 5 Pregunta 2

¿Has escuchado hablar sobre las "habilidades motrices"? ¿Sabes qué significa?

35 respuestas



3. ¿Te gustaría unirte a actividades donde podamos jugar y al mismo tiempo mejorar nuestras habilidades motrices?

Tabla 10 Actividades para jugar y al mismo tiempo mejorar las habilidades motrices

	Muestra	Porcentaje
no	10	28,6%
Ocasionalmente	6	17,1%
si	19	54,3%
Suma total	35	100%

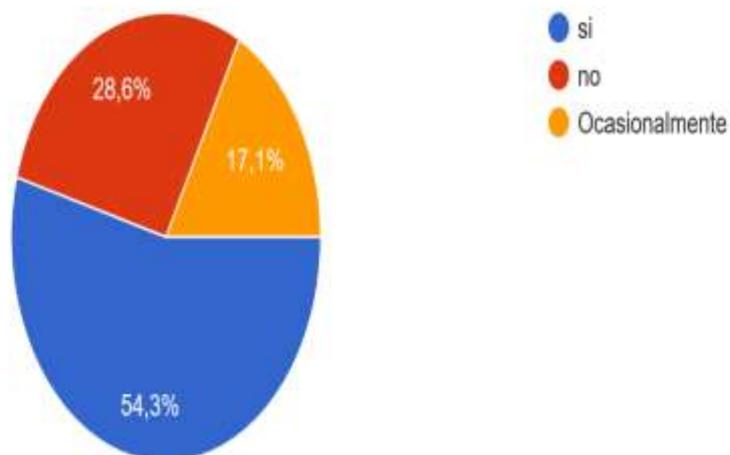
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Unidad Educativa Adolfo Maria Astudillo

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Ilustración 6 *Pregunta 3*

¿Te gustaría unirte a actividades donde podamos jugar y al mismo tiempo mejorar nuestras habilidades motrices?

35 respuestas



4. ¿Alguna vez has dedicado al menos 15 minutos a actividades físicas que incluyan juegos?

Tabla 11 Has dedicado al menos 15 minutos a actividades físicas que incluyan juegos

	Muestra	Porcentaje
No	7	20%
Ocasionalmente	6	17,1%
si	22	62,9%
Suma total	35	100%

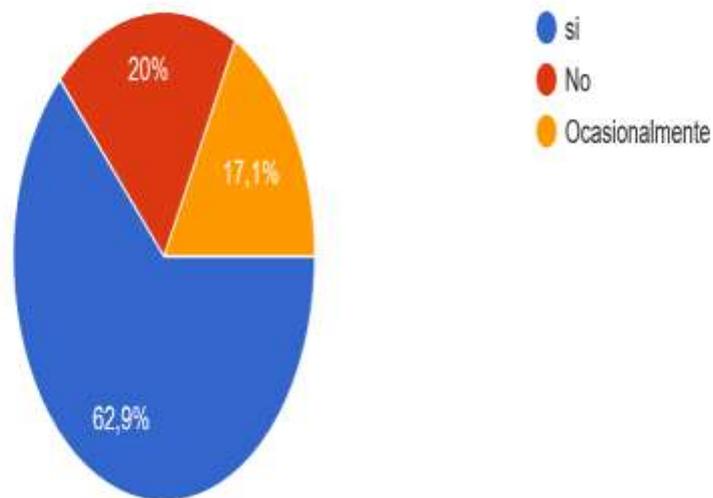
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Unidad Educativa Adolfo Maria Astudillo

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Ilustración 7 **Pregunta 4**

¿Alguna vez has dedicado al menos 15 minutos a actividades físicas que incluyan juegos?

35 respuestas



5. ¿Crees que cuidar de ti mismo es importante en tu vida diaria, incluyendo el cuidado de tu cuerpo a través de actividades físicas y juegos?

Tabla 12 Cuidar de ti mismo es importante en tu vida diaria

	Muestra	Porcentaje
No	9	25,7%
Ocasionalmente	8	22,9%
si	18	51,4%
Suma total	35	100%

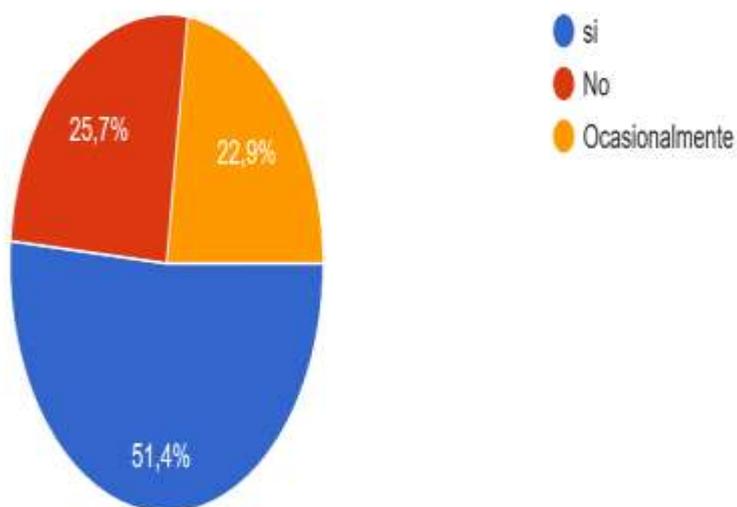
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Unidad Educativa Adolfo Maria Astudillo

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Ilustración 8 Pregunta 5

¿Crees que cuidar de ti mismo es importante en tu vida diaria, incluyendo el cuidado de tu cuerpo a través de actividades físicas y juegos?

35 respuestas



6. ¿Te gustaría mejorar y aprender más sobre ti mismo a través de actividades divertidas y juegos?

Tabla 13 Mejorar y aprender más sobre ti mismo a través de juegos

	Muestra	Propuesta
No	9	0
Ocasionalmente	7	0
si	19	0
Suma total	35	100%

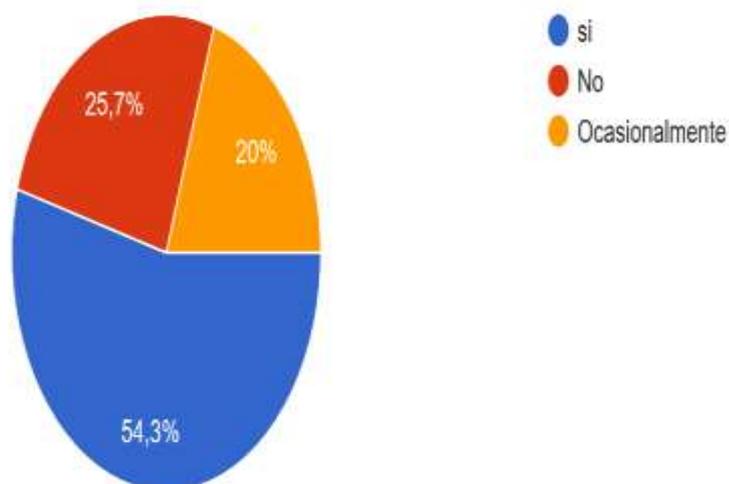
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Unidad Educativa Adolfo Maria Astudillo

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Ilustración 9 Pregunta 6

¿Te gustaría mejorar y aprender más sobre ti mismo a través de actividades divertidas y juegos?

35 respuestas



7. ¿Cuándo participas en actividades lúdicas, ¿sientes que tu estado de ánimo personal mejora?

Tabla 14 Como te sientes cuando participas en actividades o juegos

	Muestra	Porcentaje
No	10	28,6%
Ocasionalmente	10	28,6%
si	15	42,9%
Suma total	35	100%

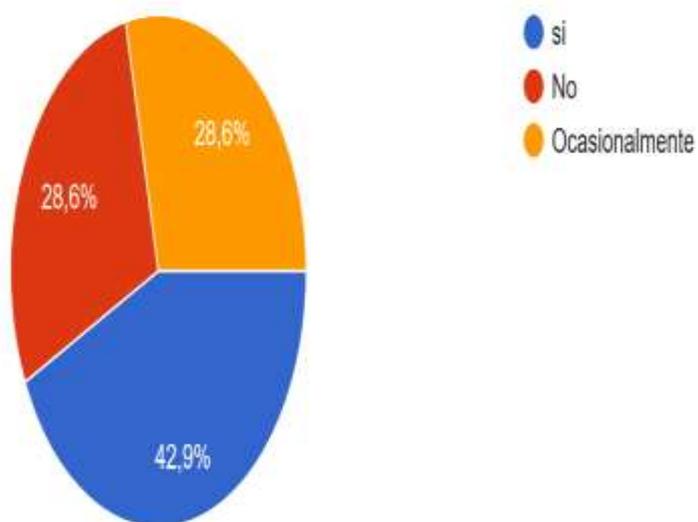
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Unidad Educativa Adolfo Maria Astudillo

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Ilustración 10 **Pregunta 7**

Cuando participas en actividades lúdicas, ¿sientes que tu estado de ánimo personal mejora?

35 respuestas



8. ¿Te gustaría experimentar emociones positivas, como alegría, diversión o entusiasmo, al participar en actividades lúdicas?

Tabla 15 Experimentar emociones positivas, al participar en actividades lúdicas

	Muestra	Población
No	6	17,1%
Ocasionalmente	9	25,7%
si	20	57,1%
Suma total	35	100 %

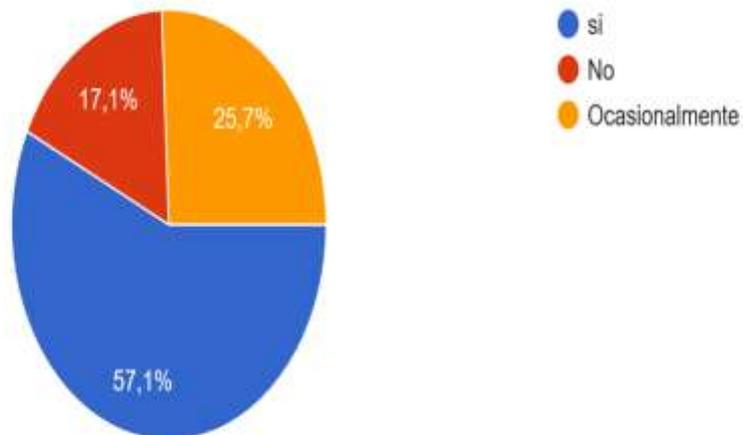
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Unidad Educativa Adolfo Maria Astudillo

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Ilustración 11 **Pregunta 8**

¿Te gustaría experimentar emociones positivas, como alegría, diversión o entusiasmo, al participar en actividades lúdicas?

35 respuestas



9. ¿Crees que las actividades lúdicas, como juegos y diversión, pueden hacer que te sientas mejor emocionalmente en general?

Tabla 16 Como te hacen sentir las actividades y juegos

	Muestra	Porcentaje
no	8	22,9%
Ocasionalmente	8	22,9%
Sí	19	54,3%
Suma total	35	100%

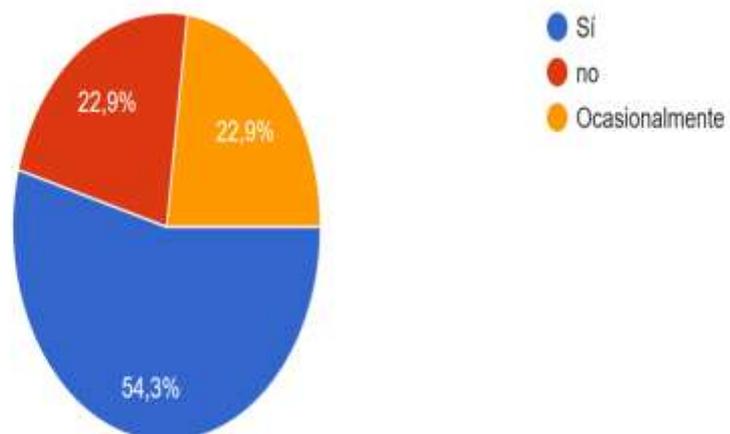
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Unidad Educativa Adolfo Maria Astudillo

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez

Ilustración 12 **Pregunta 9**

¿Crees que las actividades lúdicas, como juegos y diversión, pueden hacer que te sientas mejor emocionalmente en general?

35 respuestas



4.2 Discusión

El estudio llevado a cabo en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” revela la preocupante problemática de la motricidad en niños de 9 a 10 años, evidenciando la falta de actividad física como un factor que afecta negativamente su desarrollo motor y coordinación. En respuesta a estas inquietudes, surge la necesidad de explorar estrategias de intervención efectivas que aborden no solo la motricidad sino también el rendimiento académico y el bienestar general de los niños en entornos educativos.

La investigación realizada aborda de manera integral la problemática de la motricidad en niños de 9 a 10 años en la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”. Los resultados deficientes, identificados a través de observaciones y pruebas motrices, revelan la necesidad de intervención. La propuesta de la guía de juegos motrices surge como respuesta a las dificultades encontradas, enfocándose en el desarrollo del esquema corporal, la coordinación motora gruesa y la mejora del rendimiento deportivo. La elección de juegos lúdicos se respalda en la teoría de Vygotsky sobre la naturaleza social de los juegos, promoviendo la cooperación entre los niños.

Esta investigación no solo aborda la problemática actual, sino que establece una línea temporal que busca fomentar el desarrollo motor desde la infancia hasta la adultez. Además, reconoce la importancia de las actividades de psicomotricidad como herramienta preventiva, contrarrestando problemas del sistema nervioso central y aumentando la conciencia de los niños sobre sus acciones.

La contextualización del problema en la unidad educativa destaca la influencia negativa de la falta de actividad física, motivada por el auge de la tecnología. La propuesta de actividades lúdicas adaptadas a las edades de los niños busca contrarrestar esta tendencia sedentaria y mejorar la coordinación motora gruesa y fina.

En resumen, la investigación y propuesta de la guía de juegos motrices no solo abordan la problemática actual, sino que establecen un marco sólido para el desarrollo motor infantil, proponiendo intervenciones prácticas y adaptadas a la realidad de la unidad educativa.

4.3 Presupuesto

Tabla 17 Presupuesto sobre Equipos y bienes duraderos

Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Total
Computador	1	500	500
Impresora	1	100	100
Memoria USB	1	5	5
Sub Total Equipos y bienes duraderos			\$ 605

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez (2024)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 18 Presupuesto sobre Materiales e insumos

Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Total
Papel	1	4	4
Tinta	4	6	24
Folders	1	2	2
Sub Total Materiales e insumos			\$ 30

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez (2024)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 19 Presupuesto sobre Asesorías especializadas y servicios

Descripción	Unidad	Costo Unitario	Monto Total
Estadístico	1	10	10
Tipo	1	20	20
Sub Total Asesorías especializadas y servicios			\$ 30

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez (2024)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 20 Presupuesto sobre Gastos operativos

Descripción	Unidad	Costo Unitario	Monto Total
Útiles	1	50	50
Pasajes	2	50	100
Celular	2	100	200
Sub Total Gastos operativos			350

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez (2024)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 21 Presupuesto General de Inversión

Presupuesto General de Inversión			
	Equipos y bienes duraderos		\$ 605
	Materiales e insumos		\$ 30
	Asesorías especializadas y servicios		\$ 30
	Gastos operativos		\$ 350
Total		\$	1015

4.4 Cronograma

Tabla 22 Cronograma

Nº	ACTIVIDADES	AÑO: 2024																	
		Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5	
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	
1	Aprobación del proyecto y designación de Tutor.	X																	
2	Resumen y Abstract																	X	
3	Capítulo I.- Introducción																	X	
4	1.1 Contextualización del problema (internacional, nacional y local)			X															
5	1.2 Planteamiento del problema			X															
6	1.3 Justificación				X														
7	1.4 Objetivos (general y específicos)				X														
8	1.5 Hipótesis				X														
9	Capítulo II. Marco Teórico					X													
10	2.1. Antecedentes						X												
11	2.2. Bases teóricas							X	X										
12	Capítulo III. Metodología									X									
13	3.1 Diseño de la investigación									X									
14	3.1.1 Tipo de Investigación										X								
15	3.1.2 Población y Muestra											X							
16	3.2 Técnicas e Instrumentos de Recogida de datos												X						
17	3.3 Técnicas de Análisis de Resultados													X					
18	Capítulo IV. Resultados y Discusión														X				
19	4.1 Resultados y análisis en la Investigación														X				
20	4.2 Pruebas estadísticas aplicadas														X				
21	4.4 Discusión de resultados															X			
22	Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones																X		
23	5.1 Conclusiones																X		
24	5.2 Recomendaciones																X		
25	Bibliografía																X		
26	Anexos.																	X	
27	Sustentación																		X

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Propuesta

5.1.1. Título de propuesta

Programa integral de juegos motrices para mejorar la motricidad en niños de 9 a 10 años de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”.

5.1.2. Objetivos

Objetivo General

Desarrollar la motricidad a través de juegos motrices en la clase de educación Física en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

Objetivos específicos

- Crear recursos educativos para complementar el desarrollo de la clase de Educación Física en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.
- Potencia el desarrollo de habilidades motrices en los niños de 9 a 10 años de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

5.1.3 Descripción

El programa integral de juegos motrices se centra en las habilidades motrices. En este caso los juegos se desarrollarán en torno a las siguientes habilidades:

- Correr
- Saltar
- Lanzar y recepción

Todos los juegos siempre contienen materiales estimulantes para los niños en clase de educación física.

La guía de juegos motrices se basa en guías de observación está y de los test de las habilidades motrices. Cada actividad está diseñada en base a las características de los niños y la mejora de los patrones motores.

Juego motriz 1

La ruleta de correr

Descripción

Se utiliza una ruleta dinámica de 5 partes: en este caso al girarse el niño deberá lanzar una pelota de goma adentro de la canasta que se encuentra a 20 metro el estudiante que no lancé la pelota de centro deberá girar la ruleta y hacer 1 de las 5 actividad que está en la ruleta, las actividades de la ruleta serán:

- Correr a máxima velocidad topando con las manos los conos ubicados a 20 metros de distancia en la cancha y regresar de la misma manera.
- Correr con resistencia del compañero 10 metro (un compañero sostiene de la cintura abrazado)
- Correr 15 metros pasando por debajo de las 4 vallas ubicadas en el tramo y regresar con el cono que se encuentra en el tramo de la cancha.
- Correr llevando una pelota boteando con la mano izquierda y regresar boteando con la mano derecha.
- Correr con el así los 6 conos que se encuentra al otro tramo de la cancha y forma una torre.

Recurso: Ruleta, conos, vallas, pelota, silbato, cancha, disco, ruleta.

Juego motriz 2

El relevo entre compañeros.

Descripción

- Se forma grupos de 5 niños.
- A todos los grupos se le asigna cumplir con un tramo de 500 metros que estará delimitado.
- Una vez que cada niño cumpla su recorrido sale el siguiente.
- Cada integrante debe recorrer 100 metros.

Variante: deben realizar en total 2 veces el recorrido total intercambiando las distancias individuales.

Recurso: Silbato, cancha, cinta métrica.

Juego motriz 3

La ruleta de saltar.

Descripción

Se utiliza una ruleta dinámica de 5 partes: en este caso al girarse el niño deberá lanzar una pelota de goma adentro de la canasta que se encuentra a 20 metro el estudiante que no lanzó la pelota de centro deberá girar la ruleta y hacer 1 de las 5 actividad que está en la ruleta, las actividades de la ruleta serán:

- Saltar en pie izquierdo siguiendo el dibujo de un círculo en el piso.
- Saltar en el pie derecho siguiendo el dibujo de un círculo en el piso.
- Saltar de la cuerda durante 30 segundos de forma libre
- Saltar y reventar los 5 globos (con los pies) que se encontraran en cada aro.
- Saltar en cada 10 aro y reventar el globos que de encuentra en frente (con los pies)

Recurso: tiza, aros, globos, cancha, silbato, ruleta.

Juego motriz 4

Salto de la cuerda.

Descripción de la actividad

- Se forman columnas de 5 niños
- El tramo para recorrer será de 30 metros cubriendo el ida y vuelta
- Se realizará diferentes formas de salto de la cuerda: salto en 1 pie, en dos pies.
- El juego será realizado en forma de relevo todos realizan el mismo salto.

Recurso: Cancha, silbato, cuerda.

Juego motriz 5

La ruleta de lanzar y recepción

Descripción

Se utiliza una ruleta dinámica de 4 partes: en este caso al girarse el niño deberá lanzar una pelota de goma adentro de la canasta que se encuentra a 20 metros el estudiante que no lanzó la pelota de centro deberá girar la ruleta y hacer 1 de las 4 actividades que está en la ruleta, las actividades de la ruleta serán:

- Lanzar con fuerza la pelota hacia el piso (de bajo) y recepcionarla al 2 bote.
- Lanzar la pelota contra la pared y recepcionarla con la mano izquierda.
- Lanzar la pelota contra la pared y recepcionarla con la mano derecha
- Lanzar la pelota hacia el cono luego lanzar la pelota al docente el cual el docente la recibe y se la lanza al estudiante el cual la tiene que recepcionar la pelota.

Recurso: pelotas, cancha, silbato, cono.

Juego motriz 6

Lanzar la pelota

Descripción de la actividad

- Se forma en círculo todo los estudiantes tomando un metro de distancia.
- Cada niños debe lanzar el balón así su compañero.
- Tiene que lanzar la pelota hacia el piso con la mano izquierda en el primer rebote debe recepcionar la pelota con la misma mano y se la lanza al compañero
- Cada integrante debe repetir la actividad 3 veces

Recurso: pelotas, cancha, silbato.

5.2 Conclusiones

La investigación sobre la motricidad en niños de 9 a 10 años en la unidad educativa “Adolfo María Astudillo” ha proporcionado una visión profunda de la problemática y ha dado lugar a una propuesta valiosa en forma de una guía de juegos motrices. Los resultados deficientes obtenidos a través de observaciones y pruebas motrices revelan una necesidad urgente de intervención para mejorar las habilidades motrices y coordinativas de los niños en esta etapa crucial de su desarrollo.

La propuesta de la guía de juegos motrices no solo aborda los síntomas superficiales de la falta de actividad física, sino que también se sumerge en la raíz del problema, identificando la desconexión entre los niños y su esquema corporal. La elección de juegos lúdicos, respaldada por la teoría de Vygotsky, no solo apunta a mejorar las habilidades motoras, sino que también fomenta la cooperación social entre los niños, promoviendo un enfoque holístico del desarrollo infantil.

El énfasis en la psicomotricidad como herramienta preventiva destaca la importancia de abordar no solo las manifestaciones físicas de la falta de actividad, sino también las implicaciones a nivel del sistema nervioso central. Esta perspectiva preventiva sugiere que la implementación de las actividades propuestas no solo mejora la motricidad actual de los niños, sino que también contribuye a su bienestar a largo plazo.

La contextualización del problema en la unidad educativa destaca la influencia negativa de la tecnología en la actividad física de los niños. La propuesta de actividades lúdicas adaptadas busca contrarrestar esta tendencia sedentaria y mejorar la coordinación motora gruesa y fina. La sugerencia de juegos específicos, como carreras de obstáculos y juegos de equilibrio, se alinea con las necesidades y capacidades específicas de la edad, ofreciendo una solución práctica y realista.

En resumen, la investigación y la propuesta de la guía de juegos motrices no solo diagnostican la problemática actual, sino que también ofrecen una intervención práctica y adaptada a la realidad de la unidad educativa. Al abordar no solo los síntomas superficiales, sino también las causas subyacentes, la propuesta se presenta como un enfoque integral para mejorar la motricidad y el desarrollo global de los niños.

5.3 Recomendaciones

Con base en los hallazgos de la investigación, se formulan recomendaciones clave para la implementación efectiva de la propuesta de la guía de juegos motrices en la unidad educativa “Adolfo María Astudillo” Primero y ante todo, se recomienda una colaboración estrecha entre el personal docente y los especialistas en educación física para garantizar una implementación exitosa. La integración de las actividades lúdicas en el currículo educativo requerirá una coordinación efectiva para maximizar el impacto en el desarrollo motriz de los niños.

Además, se sugiere la realización de sesiones de capacitación para los docentes, orientadas a comprender la importancia de las actividades propuestas y su integración efectiva en el entorno educativo. Esto no solo asegurará una ejecución adecuada de las actividades, sino que también fomentará una comprensión más profunda de los beneficios a largo plazo en el desarrollo de los niños.

La participación activa de los padres es crucial para el éxito de esta intervención. Se recomienda la organización de talleres o reuniones informativas que involucren a los padres en el proceso educativo de sus hijos, destacando la importancia de la actividad física y proporcionando pautas prácticas para promover juegos motrices en el hogar.

La unidad educativa debe considerar la asignación de recursos adecuados para la implementación de las actividades propuestas. Esto incluye la adquisición de materiales y equipos necesarios para llevar a cabo juegos específicos, garantizando así un entorno propicio para el desarrollo motor de los niños.

Finalmente, se sugiere la evaluación continua de la efectividad de la guía de juegos motrices mediante la recopilación de datos sobre el progreso de los niños en términos de habilidades motrices y coordinación. Esta retroalimentación constante permitirá ajustar y mejorar las actividades según las necesidades específicas de la población estudiantil.

En conjunto, estas recomendaciones se centran en garantizar una implementación efectiva y sostenible de la propuesta, involucrando a todos los actores clave, desde docentes hasta padres, para maximizar el impacto positivo en el desarrollo motriz de los niños en la unidad educativa “Adolfo María Astudillo”.

BIBLIOGRAFÍA

- Amaya Quinones, A., Arroyo Inostroza, C., & Zambrano Bravo, C. (2019). *Caracterización del desarrollo psicomotor en niños y niñas institucionalizados de 0 a 24 meses del "Hogar Nuestra señora de la Merced" de Talca*. Obtenido de DSpace Biblioteca Universidad de Talca (v1.5.2): Caracterización del desarrollo psicomotor en niños y niñas institucionalizados de 0 a 24 meses del "Hogar Nuestra señora de la Merced" de Talca(utalca.cl).
- Ayure Coronado, E. N. (2021). *Habilidades motrices y su importancia en las etapas de la vida. Una revisión documental*. Obtenido de Repositorio institucional UNIMINUTO: Habilidades motrices y su importancia en las etapas de la vida. Una revisión documental (scimago.es)
- Constante Laje, M. L., & Zaputt Genovez, M. A. (2019). *Juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años*. Obtenido de Juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.
- Flores Ferro, E., Maureira Cid, F., Encina Tapia, V., & Cáceres Cruz, P. N. (2023). Estado de desarrollo motor de estudiantes de primaria de un. *EmásF: revista digital de educación física*, 82-90. Obtenido de Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa
- Flórez Cotes, A. C. (2023). *Programa de intervención para el desarrollo motor en niños de preescolar del colegio Estanislao Zuleta*. Obtenido de Programa de intervención para el desarrollo motor en niños de preescolar del colegio EstanislaoZuleta (usta.edu.co)
- Luarte, C., Poblete, F., & Flores, C. (2021). *Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares sin intervención de profesores de Educación Física, Concepción, Chile*. Obtenido de Redalyc.NIVEL DE DESARROLLO MOTOR GRUESO EN PREESCOLARES SIN INTERVENCIÓN DE PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA, CONCEPCIÓN, CHILE
- Mendoza-Alcívar, Y. Y., & Zambrano-Rivera, S. V. (2021). *Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años*. Obtenido de Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años y 11 años - Dialnet (unirioja.es)
- Muñoz, Y. V., & García, D. Y. (2020). *La disgrafía motriz en el aula de clases. Expresiones*. Obtenido de 6103-Texto del artículo-24218-1-10-20201204.pdf
- Osorio Pinzón, O. A. (2022). *Caracterización de habilidades motrices básicas y sedentarismo en estudiantes de la básica (7-9) del Instituto Técnico Mario Pezzotti Lemus sede principal jornada de la mañana en el municipio de Los Patios*. Obtenido de Osorio_2021_TG.pdf (unipamplona.edu.co)
- Pol Rondón, Y., Durruthy Rivera, R., & Robert Gómez, D. A. (2021). *Juegos motrices y habilidades motrices básicas*. Obtenido de Juegos motrices y habilidades motrices básicas (uho.edu.cu)

- Sandoval Olaya, M. (2022). *Juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa de Inicial, Sullana–2022*. Obtenido de Juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa de Inicial, Sullana – 2022 (ucv.edu.pe)
- Valdivia-Moral, P., Farias-Valenzuela, C., Espoz-Lazo, S., & Zafra, M. S. (2020). *La metodología del juego en el área de educación física*. Obtenido de 9788413245911_LIBRO_INVESTIGACION_EDUCATIVA_E_INCLUSION_201920200510-1466-m4bjg8-libre.pdf (d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net)
- Vasquez, L. E., & Constain, V. A. (2022). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista Unimar*, 54-75. Obtenido de Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entreestudiantes - Dialnet (unirioja.es)
- 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. Obtenido de https://scholar.google.es/scholar?as_ylo=2020&q=Motricidad&hl=es&as_sdt=0, 5
- Pico, D. P. (2023). *Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*<https://www.cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/2010>.

ANEXOS

Tabla # 1 Operacionalización de variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES					
VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
V.Independiente Juegos motrices	se refiere a la implementación de juegos motrices específicos adaptados para niños de 9 a 10 años, con el objetivo de estimular positivamente el desarrollo de habilidades motrices.	<p>¿Te gustaría experimentar emociones positivas, como alegría, diversión o entusiasmo, al participar en actividades lúdica</p> <p>Creer que las actividades lúdicas, como juegos y diversión, pueden hacer que te sientas mejor emocionalmente en general</p> <p>Cuando participas en actividades lúdicas, ¿sientes que tu estado de ánimo personal mejora</p>	<p>Mejora de la salud física.</p> <p>Habilidades y conocimientos.</p> <p>Nivel de satisfacción emocional</p>	<p>¿Participas en algún juego que te ayude a moverte o mejorar tus habilidades motrices? Si es así, ¿cuál es tu juego favorito?</p> <p>¿Has escuchado hablar sobre las "habilidades motrices"? ¿Sabes qué significa?</p> <p>¿Te gustaría unirte a actividades donde podamos jugar y al mismo tiempo mejorar nuestras habilidades motrices?</p> <p>¿Alguna vez has dedicado al menos 15 minutos a actividades físicas que incluyan juegos? Cuéntanos sobre esa experiencia.</p> <p>¿Crees que cuidar de ti mismo es importante en tu vida diaria, incluyendo el cuidado de tu cuerpo a través de actividades físicas y juegos? ¿Por qué sí o no?</p> <p>¿Te gustaría mejorar y aprender más sobre ti mismo a través de actividades divertidas y juegos? ¿Por qué sí o no?</p> <p>Cuando participas en actividades lúdicas, ¿sientes que tu estado de ánimo personal mejora? ¿Puedes compartir alguna experiencia en particular?</p> <p>¿Te gustaría experimentar emociones positivas, como alegría, diversión o entusiasmo, al participar en actividades lúdicas? ¿Por qué sí o no?</p> <p>¿Crees que las actividades lúdicas, como juegos y diversión, pueden hacer que te sientas mejor emocionalmente en general?</p> <p>¿Tienes algún ejemplo que quieras compartir?</p>	Cuestionario estructurado de preguntas (Encuesta)

<p>V. Dependiente Habilidades motrices</p>	<p>Se refiere al conjunto de habilidades motoras desarrolladas por los niños como resultado de su participación en juegos motrices.</p>	<p>Correr Saltar Lanzar y Receptar</p>	<p>El tiempo empleado en el recorrido. La postura eh impulso del salto La coordinación con la que lanza y la agilidad con la que recepta</p>	<p>Ida y vuelta de 15 m Salto de obstáculos Lanzar y recibir una pelota con compañero</p>	<p>Test de Habilidades Motoras de la Escuela Primaria (TGMD-3):</p>
---	---	--	--	---	---

Elaborado por: Jose Montiel, Nuryth Yanez.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla # 4 de ficha de observación

#	INDICADORES	Si		No	
		F	%	F	%
1	En la fase inicial de la clase aplica juegos motrices para realizar el calentamiento.	1	25%	3	75%
2	En la construcción de la clase aplica juegos motrices para mejorar las habilidades motrices.	1	25%	3	75%
3	Corrige los errores de los niños en el desarrollo de las habilidades y destrezas motrices	1	25%	3	75%
4	Evalúa el desarrollo de la clase en base a un instrumento de evaluación.	0	0%	4	100%

Estadísticos

		CORRER	SALTAR	LANZAR Y RECEPTAR
N	Válido	35	35	35
	Perdidos	0	0	0
Media		2,26	2,14	2,20
Mediana		2,00	2,00	2,00
Moda		3	3	3
Desv. Desviación		,817	,810	,797

TABLA # 5 TEST CORRER

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	BUENO	8	22,9
	REGULAR	10	28,6
	MALO	17	48,6
	Total	35	100,0

TABLA # 6 TEST SALTAR

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	BUENO	9	25,7
	REGULAR	12	34,3
	MALO	14	40,0
	Total	35	100,0

TABLA # 7 TEST LANZAR Y RECEPTAR

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	BUENO	8	22,9
	REGULAR	12	34,3
	MALO	15	42,9
	Total	35	100,0

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

1. ¿Participas en algún juego que te ayude a moverte o mejorar tus habilidades motrices?

No.

Ocasionalmente.

Si.

2. ¿Has escuchado hablar sobre las "habilidades motrices"? ¿Sabes qué significa?

No.

Ocasionalmente.

Si.

3. ¿Te gustaría unirse a actividades donde podamos jugar y al mismo tiempo mejorar nuestras habilidades motrices?

No.

Ocasionalmente.

Si.

4. ¿Alguna vez has dedicado al menos 15 minutos a actividades físicas que incluyan juegos?

No.

Ocasionalmente.

Si.

5. ¿Crees que cuidar de ti mismo es importante en tu vida diaria, incluyendo el cuidado de tu cuerpo a través de actividades físicas y juegos?

No.

Ocasionalmente.

Si.

6. ¿Te gustaría mejorar y aprender más sobre ti mismo a través de actividades divertidas y juegos?

No.

Ocasionalmente.

Si.

7. ¿Cuándo participas en actividades lúdicas, ¿sientes que tu estado de ánimo personal mejora?

No.

Ocasionalmente.

Si.

8. ¿Te gustaría experimentar emociones positivas, como alegría, diversión o entusiasmo, al participar en actividades lúdicas?

No.

Ocasionalmente.

Si.

9. ¿Crees que las actividades lúdicas, como juegos y diversión, pueden hacer que te sientas mejor emocionalmente en general?

No.

Ocasionalmente.

Si.

ANEXO



