

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

### PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE COHORTE 2022

---

**Tema:** La Actitud Lúdica del docente en el desarrollo locomotriz en escolares de E.G.B Elemental de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos” de la ciudad de Quito, provincia Pichincha

---

Plan de trabajo de titulación previo a la obtención del título de cuarto nivel de Magister en Educación con Mención en Educación Física y Deporte

**Modalidad del Trabajo de Titulación:** Proyecto de Titulación con componente de Investigación aplicada y desarrollo

**Autora:** Licenciada Miranda Paredes Gloria Maribel

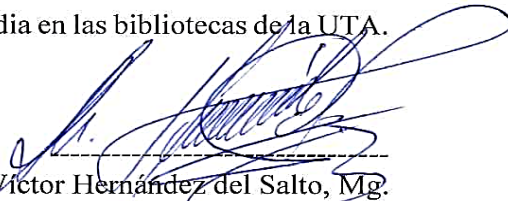
**Director:** Doctor Marcelo Sailema Torres Magister

Ambato – Ecuador

2023

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.


El Tribunal receptor del Trabajo de Titulación, presidido por: Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magister, e integrado por los señores: Licenciado Julio Alfonso Mocha Bonilla, Magister y la Licenciada Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Magister, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: “La Actitud Lúdica del docente en el desarrollo locomotriz en escolares de E.G.B Elemental de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos” de la ciudad de Quito, provincia Pichincha” elaborado y presentado por la Licenciada Gloria Maribel Miranda Paredes, para optar por el Título de cuarto nivel de Magister en Educación con Mención en Educación Física y Deporte una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación, el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.  
**Presidente y Miembro del Tribunal**



Lcdo. Julio Alfonso Mocha Bonilla, Mg.  
**Miembro del Tribunal**



Lcda. Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Mg.  
**Miembro del Tribunal**

## AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

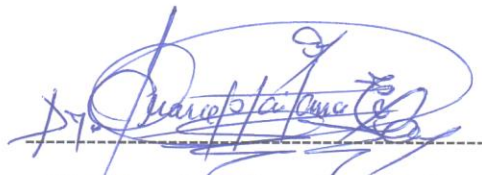
La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: **La Actitud Lúdica del docente en el desarrollo locomotriz en escolares de E.G.B Elemental de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos” de la ciudad de Quito, provincia Pichincha**, le corresponde exclusivamente a la Licenciada Gloria Maribel Miranda Paredes Autora bajo la Dirección de Doctor Marcelo Sailema Torres Magister, Director del Trabajo de Titulación, y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Lcda. Gloria Maribel Miranda Paredes

*c.c.1804954731*

**AUTORA**



Dr. Marcelo Sailema Torres Mg.

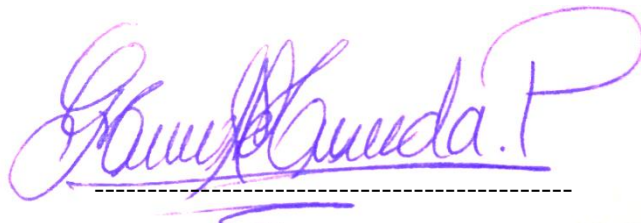
*c.c.1802640209*

**DIRECTOR**

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Lcda. Gloria Maribel Miranda Paredes

*c.c.1804954731*

**AUTORA**

## INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada .....	i
A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación....	ii
Autoría del trabajo de titulación .....	iii
Derechos de autor .....	iv
Índice general de contenidos.....	v
Índice de tablas.....	vii
Agradecimiento .....	ix
Dedicatoria.....	x
Resumen ejecutivo .....	xi
<b>CAPÍTULO I .....</b>	<b>1</b>
El problema de investigación.....	1
1.1. Introducción .....	1
1.2 Justificación .....	2
1.3. Objetivos .....	3
1.3.1. General .....	3
1.3.2. Específicos .....	3
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>4</b>
Antecedentes investigativos.....	4
2.1. Estado del arte.....	4
2.2.1 Actitud lúdica del docente .....	4
2.2.2. Desarrollo locomotriz .....	11
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>17</b>
Marco metodológico .....	17
3.1. Ubicación .....	17
3.2. Tipo de investigación.....	18
3.3. Población o muestra:.....	20
3.4. Prueba de Hipótesis.....	20
3.5 Recolección de información: .....	20
3.6. Procesamiento de la información y análisis estadístico:.....	22
<b>CAPITULO IV.....</b>	<b>24</b>
Resultados y discusión .....	24

4.Resultados .....	24
4.1 Encuesta dirigida a los docentes de Educación Física.....	24
4.2 Resultados de la aplicación del test “3JS” .....	34
4.3. Verificación de hipótesis.....	36
4.4. Discusión.....	37
CAPÍTULO V .....	39
Conclusiones y recomendaciones .....	39
5.1. Conclusiones .....	39
5.2. Recomendaciones .....	40
5.3. Bibliografía .....	41
5.4. Anexos .....	43
CAPITULO VI.....	49
Propuesta.....	49
6.1 Tema .....	49
6.2 Descripción .....	49
6.3 Desarrollo de la propuesta .....	49

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Validación Alfa de Cronbach.....	21
<b>Tabla 2</b> Juegos cómo estrategias de enseñanza.....	24
<b>Tabla 3</b> Su conducta estimula a la participación activa .....	25
<b>Tabla 4</b> Motiva al desarrollo del descubrimiento de nuevas habilidades .....	26
<b>Tabla 5</b> La capacidad lúdica permite la expresión de ideas .....	27
<b>Tabla 6</b> Su actitud lúdica posibilita transferencias positivas .....	28
<b>Tabla 7</b> Su comportamiento influye en el estado de ánimo de los estudiantes .....	29
<b>Tabla 8</b> Actividades lúdicas mejoran las relaciones personales e interpersonales .....	30
<b>Tabla 9</b> Dinamiza espacios y tiempos idóneos para el desarrollo de sus clases .....	31
<b>Tabla 10</b> Estimular el área corporal ayuda al fortalecimiento del coeficiente intelectual .....	32
<b>Tabla 11</b> Una actitud lúdica desarrolla un trabajo colaborativo y cooperativo .....	33
<b>Tabla 12</b> Habilidades a evaluar en 3JS .....	34
<b>Tabla 13</b> Resultados pre -test 3JS Habilidad Locomotora y de proyección. ....	34
<b>Tabla 15</b> Resultados postest 3JS Habilidad Locomotora y de proyección .....	35
<b>Tabla 16</b> Prueba de Normalidad Kolmogorov - Smirnov .....	36
<b>Tabla 17</b> Rangos o niveles para utilizar en la correlación .....	36
<b>Tabla 18.</b> Interpretación del valor de "Tau-b Kendall" .....	37
<b>Tabla 19</b> Correlación "Tau-b Kendall" .....	37

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Ubicación del lugar de desarrollo de la investigación.....	17
<b>Figura 2</b>	Intervalos correspondientes al nivel de desarrollo motor 3JS .....	22
<b>Figura 3.</b>	El juego como estrategia de enseñanza .....	24
<b>Figura 4.</b>	Su conducta estimula a la participación activa.....	25
<b>Figura 5.</b>	Motiva al desarrollo del descubrimiento de nuevas habilidades .....	26
<b>Figura 6.</b>	La capacidad lúdica permite la expresión de ideas .....	27
<b>Figura 7.</b>	La actitud lúdica posibilita transferencias positivas en la vida cotidiana.....	28
<b>Figura 8.</b>	Su comportamiento influye en el estado de ánimo de los estudiantes .....	29
<b>Figura 9.</b>	Actividades lúdicas mejoran las relaciones personales e interpersonales .....	30
<b>Figura 10.</b>	Dinamiza espacios y tiempos idóneos para el desarrollo de sus clases.....	31
<b>Figura 11.</b>	Estimular el área corporal ayuda al fortalecimiento del coeficiente intelectual.....	32
<b>Figura 12.</b>	Una actitud lúdica desarrolla un trabajo colaborativo y cooperativo.....	33



## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por regalarme salud, vida, sabiduría e inteligencia para lograr los sueños y metas planteadas.

A mi familia, en especial a mi madre por el apoyo incondicional y comprensión durante todo el proceso de estudio

Al Mg. Marcelo Sailema por el acompañamiento, asesoría y guía en la elaboración del proyecto investigativo, quien entrego su valioso tiempo y conocimientos en la ejecución de este trabajo.

Gloria Maribel Miranda Paredes

## **DEDICATORIA**

A Dios por ser la fuente principal de mi vida, quien guía mi camino hacia la superación.

A mi papá Manuel que desde el cielo me envía su bendición y a toda mi familia por siempre estar pendientes en cada fase de mi vida y a todas las personas que de una u otra manera apoyaron en el alcance de este sueño.

Gloria Maribel Miranda Paredes

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**  
**COHORTE 2022**

**TEMA:** “LA ACTITUD LÚDICA DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO LOCOMOTRIZ EN ESCOLARES DE E.G.B ELEMENTAL DE LA ESCUELA “RAFAEL CRUZ CEVALLOS” DE LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA PICHINCHA”

**MODALIDAD DE TITULACIÓN:** Proyecto de Titulación con componente de Investigación aplicada y desarrollo

**AUTOR:** Licenciada Gloria Maribel Miranda Paredes

**DIRECTOR:** Doctor Marcelo Sailema Torres Magister.

**FECHA:** 18 de agosto del 2023

**RESUMEN EJECUTIVO**

La actitud lúdica del docente en el desarrollo locomotriz es un tema de gran relevancia en la educación. La ludicidad se refiere a la capacidad de jugar y divertirse, lo cual es esencial en el proceso de aprendizaje, mientras que la locomotricidad mejora la habilidad motora, como caminar, correr, saltar, lanzar, entre otras. Estas habilidades son fundamentales en el desarrollo físico y psicomotor de los estudiantes, permiten explorar el entorno, interactuar con los demás para mejorar su coordinación y equilibrio. **Objetivo.** Aplicar la actitud lúdica del docente a través del uso de la recreación, juegos, creatividad, dinamismo en las actividades pedagógicas para potencializar el desarrollo locomotriz. Esto implica crear un ambiente propicio para el juego, utilizar materiales y recursos didácticos adecuados, diseñar actividades motivadoras, adaptadas a las necesidades y características de los estudiantes, entre otros aspectos. Se utilizó el enfoque cuali-cuantitativo con la finalidad de analizar los resultados obtenidos en la encuesta y el pre-postest

3JS. Resultados, a través del juego, los niños aprenden a respetar las normas y a resolver conflictos de manera pacífica, esto contribuye al impulso de habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la tolerancia y la cooperación, es importante tener en cuenta las características individuales de los educandos, adaptar las actividades a sus necesidades y capacidades para alcanzar el lumbral más alto en el desarrollo motriz de todos los escolares del subnivel básica elemental de la Escuela Rafael Cruz Cevallos de la ciudad de Quito.

**DESCRIPTORES:** ACTITUD LÚDICA, DOCENTE, HABILIDADES MOTRICES, JUEGOS, RECREACIÓN.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Introducción

En el ámbito educativo, es importante que los docentes fomenten el desarrollo integral de los estudiantes, esto incluye no solo el aspecto cognitivo, sino también el desarrollo físico y locomotriz. Sin embargo, en muchas ocasiones se observa una falta de actitud lúdica por parte de los maestros en este aspecto específico. En lugar de fomentar la actividad física, deporte y el juego, se centran exclusivamente en un modelo educativo tradicionalista y conductista. Esta actitud limitada no solo afecta el desarrollo motor de los estudiantes, sino, también su motivación y disfrute del proceso de aprendizaje. En la actualidad, el uso del tiempo libre no es bien distribuido, muchos niños pasan largas horas frente a una pantalla, en la televisión, los videojuegos o los dispositivos móviles. La falta de actividad física, la ausencia de juegos y ejercicios en la escuela agravan esta problemática. Los docentes deben ser conscientes de su rol en la promoción de hábitos saludables y fomentar la actividad física como parte integral de la educación.

La investigación que se presenta se centra en el análisis de la actitud lúdica que los docentes de educación física de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos” poseen al ejecutar sus horas clases en beneficio del desarrollo locomotriz de los niños.

Este trabajo investigativo se organiza en cinco capítulos: El primero desarrolla el problema de investigación, introducción, justificación y objetivo general-específicos, el segundo detalla el estado del arte acerca de la actitud lúdica del docente y el desarrollo locomotriz, el tercero describe el marco metodológico del cómo, dónde y con qué realizar la investigación científica, Luego el

capítulo cuatro se plasman los resultados obtenidos de la aplicación, análisis de la encuesta y el test 3JS y la comprobación de la hipótesis mediante sus argumentos y verificación, en el capítulo cinco se plantean las conclusiones y recomendaciones que se llegaron en esta investigación, por último en el capítulo seis consta la propuesta planteada.

## **1.2 Justificación**

Esta investigación está basado en un modelo educativo social constructivista con una pedagogía integral moderna, sistemática, científica que tiene por objeto el desarrollo de destrezas por competencias para la solución de problemas, bajo principios y leyes con una actividad práctica teórica esta demanda de docentes con liderazgo transformador que sean guías, facilitadores, motivadores, mediadores en esencial que tengan una actitud lúdica, que mediante el juego y el disfrute conlleven a los estudiantes a alcanzar un aprendizaje significativo. Según Vygotsky citado por (Paredes, 2020) “El papel del profesor es el de mediador y facilitador, cuya forma de interactuar con los alumnos, se realiza por medio del uso del lenguaje y el diálogo” (p.24).

El interés de la investigación es por la problemática existente en los docentes con poca conciencia didáctica como la monotonía, tradicionalidad y poca actualización de conocimientos, lo que provoca desmotivación y desinterés en los estudiantes en la hora clases.

El nivel de impacto de la investigación radica en que el docente no solo es un portador de información; sino; un líder transformador promotor de la conciencia la reflexión, la creatividad que refleja y expresa una actitud lúdica para descubrir nuevas habilidades, capacidades en el desarrollo locomotriz en los estudiantes.

El nivel de beneficiarios para ejecutar este tema de investigación serán directamente los actores activos de la Institución Educativa, mediante la aplicación teórico-práctico de este proyecto se incentivará a los docentes a fomentar una actitud lúdica para la enseñanza mediante el juego, alcanzando resultados positivos tanto motrices como cognitivos en los estudiantes.

### **1.3.Objetivos**

#### **1.3.1. General**

Determinar la actitud lúdica del docente en el desarrollo locomotriz en escolares de E.G.B Elemental de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos” de la ciudad de Quito, provincia Pichincha

#### **1.3.2. Específicos**

- a. Diagnosticar la actitud lúdica que poseen el docente en el desarrollo de las horas clase con los escolares de E.G.B Elemental de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos”
- b. Analizar el nivel de desarrollo locomotriz en escolares de E.G.B Elemental de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos”
- c. Verificar los beneficios de la actitud lúdica del docente en el desarrollo locomotriz de los escolares de E.G.B Elemental de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos”

## **CAPITULO II**

### **ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

#### **2.1. Estado del arte**

##### 2.2.1 Actitud lúdica del docente

#### **Actitud**

Según Allport citado por (Correa- Mejía et al., 2019) menciona a “La actitud es un estado organizado de disposición mental que afecta directamente el comportamiento diario de una persona. Es la forma en que las personas se comportan, la forma en que son o la forma en que actúan. También "el nombre de una actitud por la influencia de un conjunto relativamente estable de creencias y valores, adquiridos a lo largo del tiempo, en una disposición o inclinación a comportarse de determinada manera o a realizar cierto tipo de acción" (Castillero, 2018). Muestra el modo de afrontarse a las situaciones que se presenta en la vida cotidiana sea de manera positiva (alegre, entusiasta, con conexión al éxito) o negativa (miedo al fracaso) siendo creadas y perpetuadas en función de que el individuo sea aceptado socialmente, procederes que han ido adquiriendo mediante experiencias y el pasar del tiempo.

#### **Lúdica**

La lúdica se entiende como a todas las actividades didácticas, placenteras que se desarrollan en un ambiente dinámico, recreativo cuyo fin pedagógico es promover un aprendizaje significativo planificado a través del juego. Para Vygotsky citado en el libro (Paredes, 2020), confirmo que “el



juego temático de roles sociales es fuente de desarrollo infantil y crea una zona de desarrollo próximo” (p. 25). Las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza del docente motivan, estimulan la imaginación, promueven el aprendizaje emocional y desarrollan habilidades motrices en los niños permitiendo la socialización en el entorno escolar.

La actitud lúdica es la característica de la personalidad y pensamiento creativo en el juego utilizándolo como instrumento didáctico, para ello es necesario la intervención del docente en el proceso educativo promoviendo el desarrollo de la autonomía y relaciones personales e interpersonales teniendo el papel de motivadores del trabajo colaborativo y cooperativo. Para (Quintero Arrubla et al., 2019) “El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos, organización de capacitación: participación, sociedad, entretenimiento, creatividad, competencia y dificultad” (p. 10). El juego es cada vez más importante en el sistema enseñanza aprendizaje donde el profesor pasa de transmisor de conocimientos a ocupar un lugar significativo en los procesos afectivos generando en los estudiantes el deseo de conocer, explorar y aprender mediante el juego para expresar sus sensaciones libre y espontáneamente en la medida que se relacione o socialice con su medio. Asimismo, “el juego es parte fundamental del proceso de socialización, y debe basarse en principios pedagógicos tales como la integridad, la participación y el juego, enfatizando el desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socioemocional, estética, ética. y espiritualmente” (Candela y Benavides, 2020, pp. 82-83). Una actitud lúdica es el estado de ánimo de una persona activa. Esta mentalidad expresiva es el alma del juego, su esencia. En conclusión, una actitud lúdica está relacionada con la capacidad de sorprenderse, la curiosidad, la creatividad

y un acercamiento no convencional a las ideas y objetos, vivir el momento y la capacidad de disfrutar la belleza. No es solo un juego, es una actitud ante la vida.

Los beneficios de una actitud lúdica para los estudiantes son numerosos. El aprendizaje lúdico puede transformar la educación al hacerla más agradable y atractiva para los estudiantes (Guerra y Figueroa-Céspedes; 2018) También puede ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales, como la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración (Pardo y Opazo; 2019). El aprendizaje basado en juegos, en particular, es ampliamente reconocido como una práctica fundamental para el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes (Figueroa, et; al. 2022).

## **Docente**

El docente, como sujeto de la educación, es el miembro principal de la sociedad, el mediador de la cultura frente a él y el facilitador del proceso de aprendizaje, que, según Vygotsky, debe ser “planificado, organizado y desarrollado”. elementos." Martínez cita a Vygotsky (2002). Esto significa que se requiere un curso de formación de profesores. Por lo tanto, los docentes del siglo XXI deben comprender la realidad actual y construir nuevas formas de aprender. En otras palabras, se fomenta la comprensión de las nuevas tecnologías y la adaptación de sus métodos para convertirse en una entidad independiente, eficaz, socialmente responsable, crítica y reflexiva.

Esta educación requiere que los docentes se involucren en el proceso de aprendizaje, participen en el trabajo pedagógico, se orienten hacia el desarrollo humano, aprendan contenidos y

procedimientos de manera tecnológica para un mayor desempeño. Para (Gonzales, et al; 2021) La intervención del docente hacia los estudiantes es dialéctica, no solo se dirige el proceso educativo, sino que en la interacción de ambos participantes en el proceso de aprendizaje se recibe retroalimentación, se restituyen conocimientos y se reconstruye la historia del sujeto. la sociedad en general.

La educación muestra su importancia en el devenir histórico de la sociedad, en la transmisión de la cultura que la precedió en cada época o sistema social particular. Entre ellos, el docente es uno de los principales protagonistas en el proceso de desarrollo y cambio. Sin embargo, la formación docente no siempre ha recibido una atención especial (Nieva y Martínez, 2018). La investigación lo ha abordado desde varios paradigmas, pero los docentes como agentes activos del aprendizaje han recibido poca atención. Ya sea desde la perspectiva de la formación inicial o de la formación continua.

La docencia es un espacio atravesado por múltiples factores e intenciones, donde docentes y alumnos aprenden formas de construir conocimiento: saber y comprender cómo pensar, explorar y enseñar a pensar la realidad. Es decir, la enseñanza es un proceso creativo en el que el sujeto que enseña y el sujeto que aprende interactúan con objetos de conocimiento, revelan su propia lógica estructural y se transforman requisitos. Esto significa que la docencia es una tarea compleja e importante, cuya plenitud requiere una actitud profesional en el sentido más estricto de la palabra (Freire, et al, 2019). Las nuevas exigencias al sistema educativo requieren procesos dinámicos y flexibles, para lo cual se necesitan profesionales que pueden facilitar el aprendizaje para promover el desarrollo y la calidad de vida de los estudiantes.

## **Docente líder transformador**

Los líderes docentes desempeñan un papel fundamental en la configuración del éxito de sus escuelas. Estos educadores sirven como mentores, modelos a seguir y agentes de cambio, impulsando iniciativas de mejora en toda la escuela e inspirando a sus colegas a alcanzar nuevas alturas

Los líderes docentes son esenciales para mejorar los resultados de los estudiantes e impulsar iniciativas de mejora en toda la escuela. Estos educadores poseen un conocimiento profundo de su materia y pedagogía, así como la capacidad de inspirar y motivar a sus colegas. Los maestros líderes también pueden servir como mentores para otros educadores, compartiendo su experiencia y modelando prácticas de enseñanza efectivas (Araya; 2022). Al transformar a los líderes docentes, podemos crear una cultura de mejora continua y colaboración que beneficie a todos los miembros de la comunidad escolar.

## **Metodologías lúdicas**

Un método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente armonioso que sumerja a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de actividades de pedagógicas y recreativas que pueden incorporar contenido y temas de información (Lizama, et al; 2019). Metodologías lúdicas son aquellas que utilizan juegos y actividades divertidas para enseñar y aprender (Zambrano y Grasst, 2021). Los docentes que utilizan estas metodologías buscan generar un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador para los estudiantes.

En los últimos años, ha habido un interés en el uso de métodos lúdicos en la educación. Este enfoque implica la integración de juegos en el aula para aumentar la participación y la motivación de los estudiantes, reforzar los conceptos de aprendizaje y mejorar el pensamiento crítico y las habilidades para resolver problemas (Preciado et al; 2022). A pesar de los desafíos de implementar estos métodos, técnicas de gamificación, ginkanas, tiro al blanco, etc. y estrategias los beneficios que brindan son significativos y justifican una mayor investigación.

Algunas de las ventajas de utilizar metodologías lúdicas en el aula son:

- ✓ Mejora del desempeño académico de los estudiantes
- ✓ Mayor motivación y participación de los estudiantes
- ✓ Reducción del cansancio laboral del docente

Existen diferentes recursos didácticos basados en actividades lúdicas que los docentes pueden utilizar para facilitar la atención a la diversidad. Sin embargo, aún hay cierta desconfianza por parte de la comunidad educativa en cuanto al valor del juego y de la utilización de la metodología lúdica. En cualquier caso, el uso de metodologías lúdicas puede ser una herramienta útil para los docentes que buscan innovar en su práctica docente y mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

### **Perfil del docente líder de educación física**

La educación física juega un papel crucial en el desarrollo general de los estudiantes, promoviendo la aptitud física, la salud y el bienestar de por vida. A la vanguardia de este importante campo se encuentran los profesores de educación física, que son responsables de diseñar e implementar

planes de estudios eficaces (Arufe-Giráldez, 2020). El perfil de un maestro del área está enfocado en sus responsabilidades, habilidades y atributos que contribuyen a su éxito en este rol.

Los maestros deben poseer habilidades necesarias para educar y guiar a los estudiantes de manera efectiva. Mantenerse actualizados sobre las últimas investigaciones, tendencias y mejores prácticas en educación física permite a los maestros mejorar sus métodos de enseñanza y brindar a los estudiantes la instrucción más relevante y efectiva. Al asistir a talleres, conferencias y programas de capacitación especializados, los maestros pueden desarrollar aún más su experiencia en el campo (Holguín, et al; 2019).

Además, (Galiano, et al; 2023) los profesores de educación física son responsables de planificar y dirigir las actividades y ejercicios físicos. Crean un entorno seguro y de apoyo donde los estudiantes pueden participar en diversas actividades, como deportes de equipo, deportes individuales, ejercicios físicos y juegos recreativos. Según (Melguizo, 2023) Al brindar orientación, instrucción y aliento, los maestros motivan a los estudiantes a participar activamente y desarrollar sus destrezas y habilidades físicas. Evaluar el desempeño de los educandos y brindar retroalimentación es otro aspecto importante del rol de un maestro de educación física.

**El perfil y cualidades del docente de educación física son:**

- ✓ Creativo
- ✓ Colaborador
- ✓ Comunicativo
- ✓ Responsable
- ✓ Ordenado
- ✓ Eficaz

✓ Lógico

✓ Líder

✓ Innovador

✓ Honesto

✓ Crítico

✓ Observador

✓ Dinámico

✓ Analítico

### **2.2.2. Desarrollo locomotriz**

Habilidades motrices básicas

Habilidad. - Capacidad que tiene un individuo para realizar una actividad con facilidad y de manera correcta. La capacidad adquirida para realizar uno o más patrones básicos de movimiento.

Básica. – Importante y necesarias para la vida cotidiana

Motrices. – Capacidad para producir movimiento

Las habilidades motrices básicas son consideradas capacidades, acciones motrices adquiridas por aprendizaje por la persona para realizar correctamente una determinada tarea, siendo la base para la ejecución de habilidades y destrezas específicas y deportivas. Según (García-Marín y Fernández-López, 2020) señala a las HBM como “la base sobre la que se construyen las respuestas motrices más complejas” (p.38). El aprendizaje y desarrollo de las HBM se originan paulatinamente entre los 3 a 12 años, por este motivo, la etapa escolar es la fuente para lograr su desarrollo, es decir debe ser la clave dentro del ámbito educativo. “Cuando hablamos de habilidades motoras básicas, nos referimos a las acciones motoras que ocurren naturalmente y que

forman la estructura sensoriomotora básica que respalda las otras acciones motoras que desarrollamos los humanos.” (Dara, 2018, p. 227)

Las habilidades motoras son la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo. Implica coordinar el sistema nervioso central, los músculos y las articulaciones para realizar movimientos pequeños y precisos llamados habilidades motoras finas. Algunos ejemplos de motricidad fina son recoger un objeto pequeño o escribir con los dedos índice y pulgar (López, et al; 2022). Las habilidades motoras también incluyen movimientos generales del cuerpo llamados habilidades motoras gruesas, como correr o saltar.

Para (Imbernón-Giménez, et al; 2020) Las habilidades motrices no se limitan a los movimientos físicos, sino que también incluyen aspectos mentales y emocionales como la espontaneidad y la creatividad. Este es un proceso de aprendizaje que los niños desarrollan desde que nacen y aprenden habilidades motoras a medida que crecen (Hernández, et al; 2021). Las habilidades motoras finas se desarrollan después de las habilidades motoras gruesas, y ambos tipos de habilidades motoras son cruciales para el desarrollo cognitivo y del lenguaje de un niño.

Las HBM se pueden clasificar en: Locomotrices, No locomotrices y de proyección/recepción.

Habilidades Locomotrices. – Son todos aquellos movimientos coordinados que le permiten desplazarse de un punto a otro del entorno.

Tipos de desplazamiento (habilidades locomotrices):



- ✓ Caminar
- ✓ Correr
- ✓ Reptar
- ✓ Gatear
- ✓ Cuadrúpedas
- ✓ Saltos
- ✓ Subir- Bajar

Las habilidades locomotrices de los estudiantes pueden ser desarrolladas mediante la aplicación de juegos, permitiendo la diversión, motivación y participación, se la puede llamar ludo-motricidad las mismas que pueden ser actividades de expresión corporal, danza, caminatas, juegos tradicionales- populares, malabares, acrobacias, etc. Que permiten una mejora en los indicadores de movilidad física. Perez y Simoni (2019) menciona que “Es el uso del juego para promover la motricidad humana a través de acciones motrices asociadas con el placer, la alegría, la alegría y el disfrute, dando como resultado un aprendizaje consciente y dirigido con intención pedagógica” (p. 48).

#### Habilidades no Locomotrices

Son todas aquellas actividades que permiten el manejo del cuerpo en el espacio sin realizar ningún desplazamiento.

Tipos de habilidades no locomotriz

- ✓ Balancearse
- ✓ Girar
- ✓ Empujar
- ✓ Colgarse
- ✓ Equilibrarse
- ✓ Estirarse

Habilidades de proyección (manipulativas). – Es el conjunto de destrezas motoras que permiten el manejo objetos, los mismos que pueden ser realizados de manera estática o dinámica, siendo estos la base fundamental para el desarrollo de actividades deportiva permitiendo al niño a que explore y tome conciencia de sus capacidades (Rodríguez, et al; 2020).

### **Tipos de habilidades de proyección**

Lanzamiento. - acción de desprenderse de un objeto de manera simple o compleja mediante la utilización de miembros superiores o inferiores

Recepción. – Acción que consiste en detener el movimiento o impulso de un objeto

Dentro de la Educación Física, en la actualidad las habilidades motrices básicas deberían ser desarrolladas educadamente en los ámbitos educativos, pero, tanto docentes, como estudiantes, desconocen su importancia, lo cual genera dificultades al realizar diferentes ejercicios o actividades permitiendo el fortalecimiento físico y mental, logrando el desarrollo integral de los niños. Henry, et al (2020) señala que “Las habilidades motoras básicas se desarrollan desde una

edad temprana, se desarrollan gradualmente, directa o indirectamente a través de la práctica o el juego, y se fortalecen y refinan según sea necesario" (p. 103)

### **Actividades lúdicas para el desarrollo locomotriz y de proyección**

El juego educativo es una actividad interactiva que replica las condiciones esperadas del mundo real para estimular el aprendizaje en la toma de decisiones (Gómez-Álvarez y Zapata, 2022). Para lograr este objetivo, se ofrece una competencia en la que los participantes adoptan reglas de conducta y toman decisiones que los afectan a ellos y a sus competidores. (García y Taboada; 2021) ratifica que el aprendizaje a través del juego puede promover el pensamiento crítico, la comunicación en grupo, el debate y la toma de decisiones, elementos que son difíciles de captar utilizando solo enfoques teóricos.

Juegos educativos planteados:

Juegos de persecución. - El juego de persecución son actividades de coordinación de tiempo, espacio, transformación, ritmo y reacción, ejemplos: perros y venados, los países, gato y ratón, conejos y zanahorias, etc.

Juegos colaborativos. - son juegos en el que dos o más jugadores no compiten entre sí, sino que trabajan juntos para lograr la victoria, ejemplos: ginkanas, la cuerda, los ensacados, carrera de tres pies, etc.

Juegos tradicionales. – Son juegos que se transmiten de generación en generación, por ejemplo: trompos, canicas, rayuela, etc.

Juegos populares. – son aquellos juegos más practicados y conocidos por la gente, ejemplo: las congeladas, tiro al blanco, juego de globos, el gusanito, baile del tomate, etc.

Juegos predeportivos. - son aquellos que requieren destrezas y habilidades deportivas típicas, ejemplos: lanzamientos, el torito, balonmano, etc.

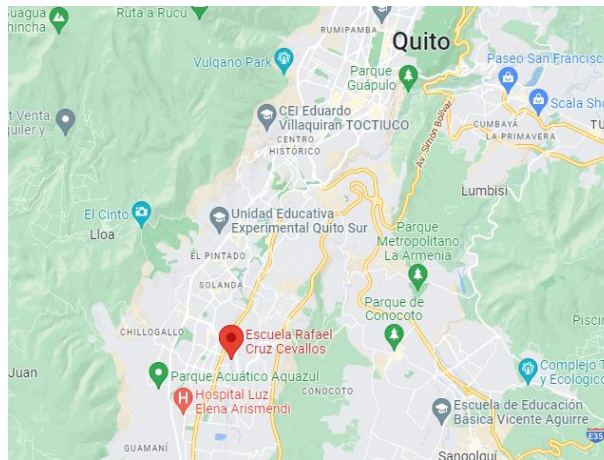
## CAPITULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1.Ubicación

La presente investigación se realizará en la Escuela Fiscal Mixta Rafael Cruz Cevallos, ubicada en el cantón Quito provincia de Pichincha- Ecuador (figura1).

**Figura 1** *Ubicación del lugar de desarrollo de la investigación*



*Nota.* Ubicación en referencia a <https://n9.cl/pte6y>

#### Datos generales de la Institución

- ✓ Nombre de la institución: RAFAEL CRUZ CEVALLOS
- ✓ Código AMIE:17H01059
- ✓ Dirección de ubicación: JOSE RIVADENEIRA E2-86 NICOLAS DE ROCHA BARRIO  
ASISTENCIA SOCIAL
- ✓ Tipo de educación: Educación Regular

- ✓ Provincia: PICHINCHA
- ✓ Cantón: QUITO
- ✓ Parroquia: QUITUMBE
- ✓ Nivel educativo que ofrece: Inicial y EGB
- ✓ Tipo de Unidad Educativa: Fiscal
- ✓ Zona: Urbana INEC
- ✓ Régimen escolar: Sierra
- ✓ Educación: Hispana
- ✓ Modalidad: Presencial
- ✓ Jornada: Matutina y Vespertina
- ✓ La forma de acceso: Terrestre

### **3.2. Tipo de investigación**

La investigación fue guiada mediante el enfoque cuantitativo, es una indagación por finalidad básica, por diseño no experimental, por forma de recolección de datos de campo. Para la fundamentación teórica del estudio de la variable independiente se aplicará el método analítico porque se estudiará la actitud lúdica del docente y todos los componentes de su contexto y la variable dependiente desarrollo locomotriz del estudiante se realizará con el método sintético como parte de los componentes de las habilidades motrices básicas, el desarrollo de las conclusiones del estudio se aplicará el método correlacional que permitirá relacionar las variables en estudio.

**Enfoque cuantitativo y cualitativo.** Para Jiménez, (2020), La aplicación del enfoque cuantitativo en investigación permite: Recolectar, procesar y examinar datos cuantitativos o numéricos sobre

variables seleccionada” (p.62). por ello, que se diagnosticó la actitud lúdica del docente y el desarrollo locomotriz de los escolares, los mismos que arrojaron resultados que permitieron la utilización de procesos matemáticos (datos estadísticos) y el análisis de estos fue de manera **cualitativa** valorando la correlación existente entre variables

**Investigación bibliográfica y descriptivo.** Se utilizaron estudios de literatura para profundizar en la conceptualización y en el proceso de lectura, debe comprender los estándares de diferentes autores: libros, revistas, artículos científicos, internet y documentos directamente relacionados con el logro en el campo de la investigación para crear el estilo de arte para la contratación variable del tema.

**Investigación no experimental.** En esta investigación el investigador observa y analiza el contexto para adquirir nueva información sobre el tema sin manipular las variables de estudio, siendo de tipo longitudinal en dos ocasiones la variable dependiente desarrollo locomotriz mediante la aplicación de una prueba validada (test). “Se basa en categorías, conceptos, variables, eventos, comunidades o contextos que surgen sin la intervención directa del investigador, es decir, el investigador no tiene que cambiar los sujetos de estudio.” (Guevara et al., 2020).

**Investigación correlacional.** La correlacional permite verificar la relación existente entre las dos variables para establecer la incidencia de la variable independiente actitud lúdica en la variable dependiente desarrollo locomotriz de los escolares. “Como parte de esta investigación se debe formular una hipótesis que proponga una correlación entre dos o más variables” (Ramos, 2020).

### **3.3. Población o muestra:**

La población se caracterizó por ser finita y está representada por 160 estudiantes de EGB Elemental y 5 docentes del área de educación física de la Escuela Rafael Cruz Cevallos. La investigación se basa en muestra probabilística debido a que se trabajará con toda la población seleccionada, ya que existe la disponibilidad y accesibilidad

### **3.4. Prueba de Hipótesis**

**H<sub>0</sub>:** La actitud lúdica del docente no incide en el desarrollo locomotriz en escolares de E.G.B Elemental de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos” de la ciudad de Quito, provincia Pichincha

**H<sub>1</sub>:** La actitud lúdica del docente incide en el desarrollo locomotriz en escolares de E.G.B Elemental de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos” de la ciudad de Quito, provincia Pichincha

Para la verificación de la hipótesis se utilizó para prueba del Tau-b de Kendall siendo, una medida de dependencia no paramétrica, la misma que permitió conocer el coeficiente de correlación entre las dos variables ordinales (cualitativa) en rangos considerados Alto, Medio y Bajo.

### **3.5 Recolección de información:**

Para el desarrollo de la presente investigación se construyó un cuestionario para evaluar la actitud lúdica del docente, el mismo que fue validado por 10 expertos en la asignatura y a través de un



procesamiento estadístico SPSS versión 24; donde se obtuvo un el nivel de confiabilidad del 0,802 colocado en un nivel de excelente confiabilidad Alfa de Cronbach como lo muestra el gráfico.

**Tabla 1** Validación Alfa de Cronbach

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,802	10

*Nota:* la tabla muestra el nivel de confiabilidad SPSS

Y como instrumento el “3JS” validado por (Cenizo at el, 2013). Tiene como objetivo evaluar el nivel de coordinación motriz en niños de 6 a 11 años, contiene siete pruebas: locomotor se miden las siguientes habilidades motoras gruesas, que requieren movimientos corporales suaves y coordinados cuando el niño se mueve en una u otra dirección: correr, girar, saltar, y control de objetos (mano-pie) como lanzamientos, pateo de balón, dribling y conducción de balón. Es de procedimiento cualitativo donde se detalla los cuatro criterios de valoración.

Esta prueba se encuentra dividido en 7 habilidades, para la valoración de la prueba en los criterios de cada prueba, se le asignó a cada estudiante un valor de 1 a 4 puntos según realiza o cumpla con el criterio. Después de su análisis se sumaban las puntuaciones de la fase locomotora y de control de objetos, estas puntuaciones permitieron conocer el nivel de desarrollo motor en que se encuentre el escolar.

Debido a que es una población amplia se aplicó la media en las edades en que se encuentran los escolares como resultado  $M= 8$  años con el fin de conocer el rango o intervalo del desarrollo motor como lo explica la siguiente gráfica

**Figura 2** Intervalos correspondientes al nivel de desarrollo motor 3JS

INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS								
Intervals corresponding to motor coordination in boys and girls for each age.								
NIÑOS		6 AÑOS	7 AÑOS	8 AÑOS	9 AÑOS	10 AÑOS	11 AÑOS	Niveles de coordinación motriz (Desarrollo motor)
	Intervalo 5	24 – 28	25 – 28	26 – 28	27 – 28	28	28	Muy buena
	Intervalo 4	20 – 23	21 – 24	23 – 25	23 – 26	25 – 27	25 - 27	Buena
	Intervalo 3	17 – 19	18 – 20	19 – 22	20 – 22	21 – 24	22 – 24	Normal
	Intervalo 2	13 – 16	14 – 17	16 – 18	16 – 19	18 – 20	18 – 21	Mal
	Intervalo 1	7 – 12	7 – 13	7 – 15	7 – 15	7 – 17	7 – 17	Muy Mal

Nota: <https://acortar.link/RyWufG>

Para la recolección de la información necesarios del estudio se seguirá los siguientes pasos:

1. Selección de muestra de estudio
2. Aplicación del instrumento para analizar la variable independiente actitud lúdica
3. Aplicación del pre y postest para evaluar la variable dependiente, Desarrollo locomotriz con aplicación de la actitud lúdica del docente
4. Análisis de la información en el paquete estadístico SPSS versión 24

### 3.6. Procesamiento de la información y análisis estadístico:

El procesamiento estadístico de los datos y resultados obtenidos durante el proceso de investigación se analizarán a través del programa de Excel y software estadístico SPSS versión 24. Se realizará un proceso de caracterización de la muestra de estudio desarrollando un análisis de determinación de frecuencias y porcentajes para las dos variables de carácter cualitativo.

Para el proceso de análisis inferencial de los resultados obtenidos en primer lugar se aplicarán una prueba de normalidad en dependencia del tamaño de la muestra de estudio, la cual nos permitirá determinar el tipo de pruebas paramétricas o no paramétricas para el proceso de verificación de las hipótesis de estudio a través de la determinación de diferencias significativas entre los periodos de estudio o el grado de correlación entre las variables investigadas de ser el caso.

**CAPITULO IV**  
**RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

**4.RESULTADOS**

4.1 Encuesta dirigida a los docentes de Educación Física de la Escuela Rafael Cruz Cevallos

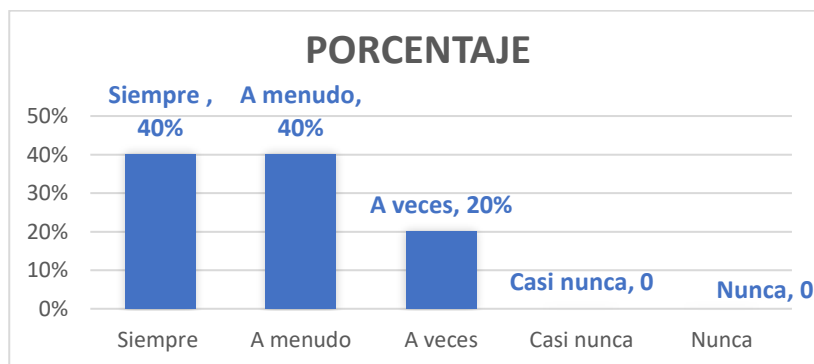
1. Aplica juegos cómo estrategias de enseñanza?

**Tabla 2** *Juegos cómo estrategias de enseñanza*

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	40
A menudo	2	40
A veces	1	20
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

*Nota:* La tabla muestra los resultados alcanzados en la pregunta 1

**Figura 3.** *El juego como estrategia de enseñanza*



*Nota:* Porcentajes alcanzados en los baremos

**ANÁLISIS**

Al analizar los resultados obtenidos se observa que el 40% correspondiente a siempre, A menudo y el 20% a veces aplican el juego como estrategia de enseñanza en las clases de Educación Física.

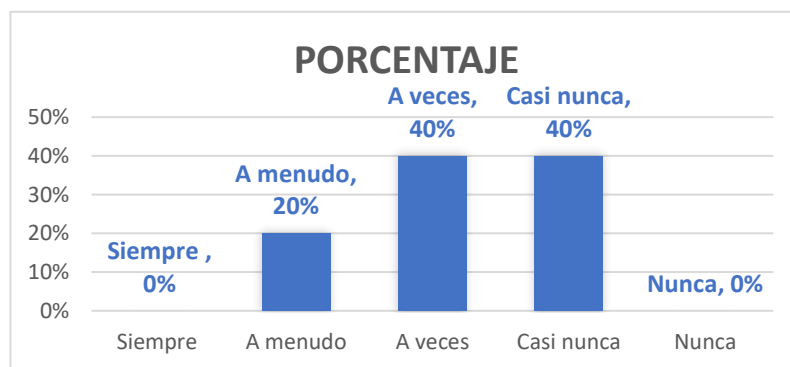
2. Su conducta estimula a la participación activa del estudiante?

**Tabla 3** Su conducta estimula a la participación activa

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	20
A menudo	1	20
A veces	2	20
Casi nunca	2	40
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

*Nota:* La tabla muestra los resultados alcanzados en la pregunta 2

**Figura 4.** Su conducta estimula a la participación activa



*Nota:* Porcentajes alcanzados en los baremos

## ANÁLISIS

Del 100% de encuestados, el 20% a menudo y el 40% a veces, casi nunca mencionaron que la conducta del docente estimula a la participación del estudiante dentro de las clases de educación física.

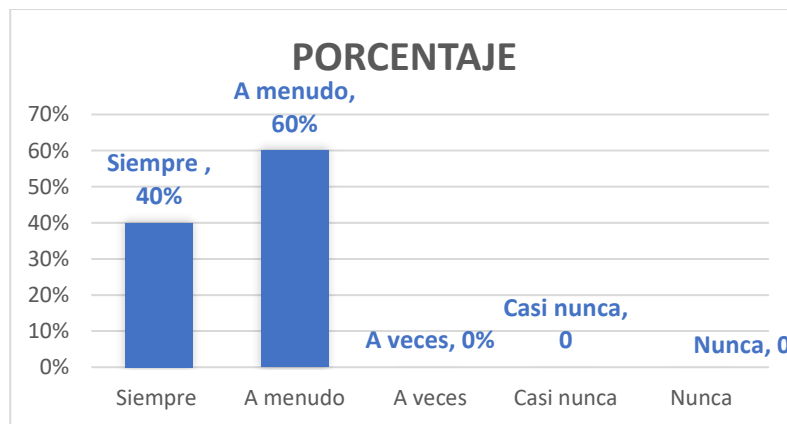
3. Usted motiva al desarrollo del descubrimiento de nuevas habilidades?

**Tabla 4** Motiva al desarrollo del descubrimiento de nuevas habilidades

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	40
A menudo	3	60
A veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

*Nota:* La tabla muestra los resultados alcanzados en la pregunta 3

**Figura 5.** Motiva al desarrollo del descubrimiento de nuevas habilidades



*Nota:* Porcentajes alcanzados en los baremos

## ANÁLISIS

El 40% de siempre, y el 60% de a menudo de encuestados respondieron que motivan al desarrollo del descubrimiento de nuevas habilidades en los estudiantes dentro de las clases de educación física.

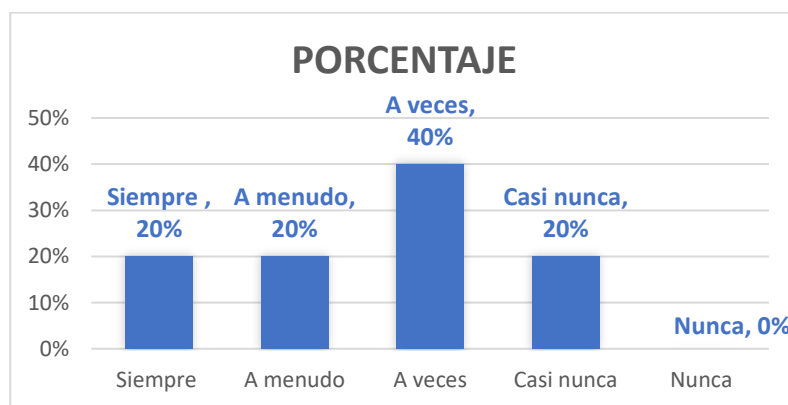
4. La capacidad lúdica permite la expresión de ideas, sentimientos y sensaciones?

**Tabla 5** *La capacidad lúdica permite la expresión de ideas*

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	20
A menudo	1	20
A veces	2	40
Casi nunca	1	20
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	5	100%

*Nota:* La tabla muestra los resultados alcanzados en la pregunta 4

**Figura 6.** *La capacidad lúdica permite la expresión de ideas*



*Nota:* Porcentajes alcanzados en los baremos

## ANÁLISIS

El 20% de los encuestados en la escala de valoración como siempre, a menudo, casi nunca, mientras que el 40% correspondiente a veces, mencionan que la capacidad lúdica permite al estudiante la expresión de ideas, sentimientos y sensaciones plasmadas durante las clases de educación física.

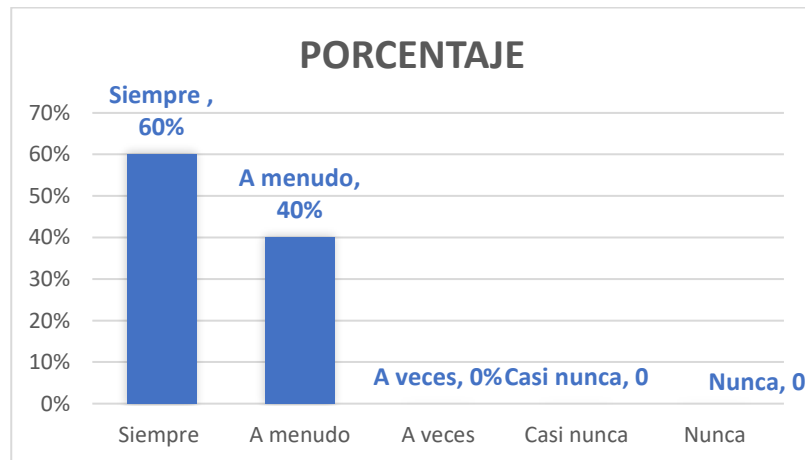
5. Su actitud lúdica posibilita transferencias positivas en la vida cotidiana de los estudiantes?

**Tabla 6** *Su actitud lúdica posibilita transferencias positivas*

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	60
A menudo	2	40
A veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

*Nota:* La tabla muestra los resultados alcanzados en la pregunta 5

**Figura 7.** *La actitud lúdica posibilita transferencias positivas en la vida cotidiana*



*Nota:* Porcentajes alcanzados en los baremos

## ANÁLISIS

Del 100% de encuestados el 60% de siempre y el 40% de a menudo respondieron que la actitud lúdica como docentes posibilita transferencias positivas en la vida cotidiana de los estudiantes.



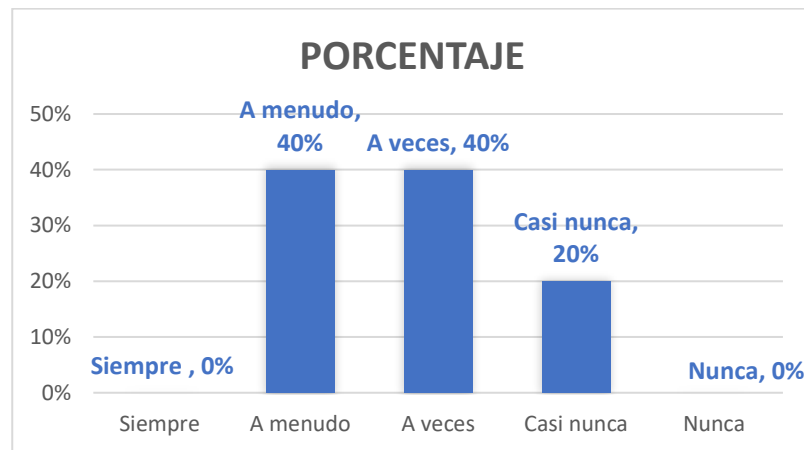
6. Su comportamiento influye en el estado de ánimo de los estudiantes?

**Tabla 7** Su comportamiento influye en el estado de ánimo de los estudiantes

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0
A menudo	2	40
A veces	2	40
Casi nunca	1	20
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

*Nota:* La tabla muestra los resultados alcanzados en la pregunta 6

**Figura 8.** Su comportamiento influye en el estado de ánimo de los estudiantes



*Nota:* Porcentajes alcanzados en los baremos

## ANÁLISIS

El 40% de los encuestados respondieron que a menudo, a veces y mientras que el 20% casi nunca influye su comportamiento en el estado de ánimo en los estudiantes dentro y fuera de sus horas clase.

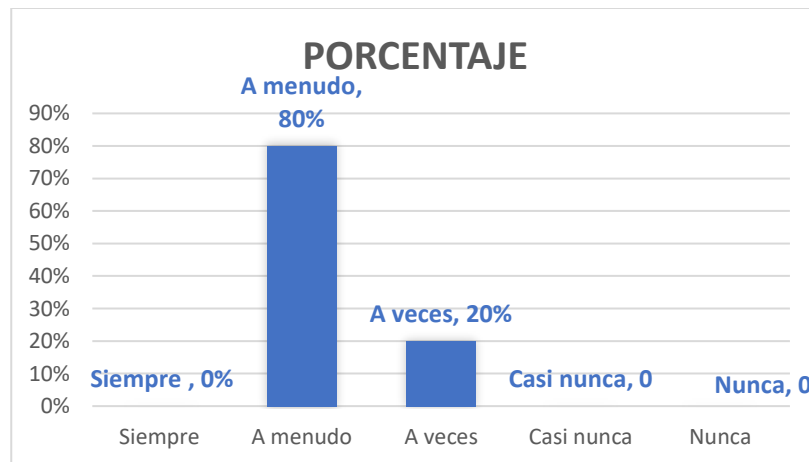
7. Las actividades lúdicas mejoran las relaciones personales e interpersonales del grupo?

**Tabla 8** *Actividades lúdicas mejoran las relaciones personales e interpersonales*

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0
A menudo	4	80
A veces	1	20
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

*Nota:* La tabla muestra los resultados alcanzados en la pregunta 7

**Figura 9.** *Actividades lúdicas mejoran las relaciones personales e interpersonales*



*Nota:* Porcentajes alcanzados en los baremos

## ANÁLISIS

El 80% de encuestados respondieron que a menudo y el 20% a veces las actividades lúdicas mejoran las relaciones personales del grupo de estudiantes creando lazos de amistad mientras juegan.

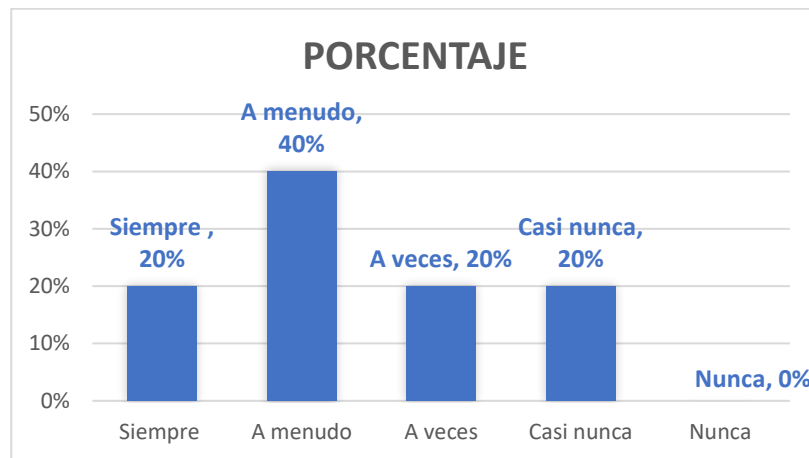
8. Dinamiza espacios y tiempos idóneos para el desarrollo de sus clases?

**Tabla 9** *Dinamiza espacios y tiempos idóneos para el desarrollo de sus clases*

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	20
A menudo	2	40
A veces	1	20
Casi nunca	1	20
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

*Nota:* La tabla muestra los resultados alcanzados en la pregunta 8

**Figura 10.** *Dinamiza espacios y tiempos idóneos para el desarrollo de sus clases*



*Nota:* Porcentajes alcanzados en los baremos

## ANÁLISIS

Del 100% de encuestados el 20% respondieron siempre, el 40% a menudo, el 20% de a veces y casi nunca dinamizan espacios y tiempos con materiales para el desarrollo de sus clases

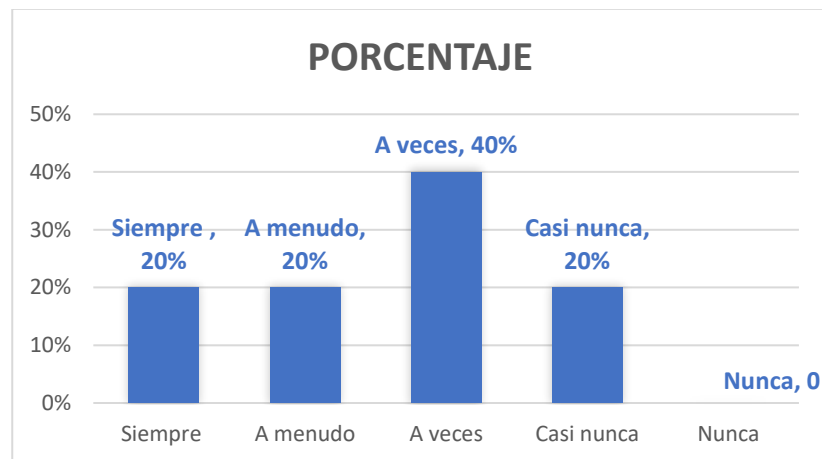
9. Al estimular el área corporal, cognitivo, emocional y moral ayuda al fortalecimiento y apropiación del coeficiente intelectual del estudiante?

**Tabla 10** Estimular el área corporal, cognitivo ayuda al fortalecimiento del coeficiente intelectual

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	20
A menudo	1	20
A veces	2	40
Casi nunca	1	20
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

*Nota:* La tabla muestra los resultados alcanzados en la pregunta 9

**Figura 11.** Estimular el área corporal, cognitivo ayuda al fortalecimiento del coeficiente intelectual



*Nota:* Porcentajes alcanzados en los baremos

## ANÁLISIS

Del 100% de encuestados, el 20% siempre, a menudo y casi nunca, mientras que el 40% a veces respondieron que al estimular el área corporal, cognitivo, emocional y moral ayuda al fortalecimiento y apropiación del coeficiente intelectual del estudiante.

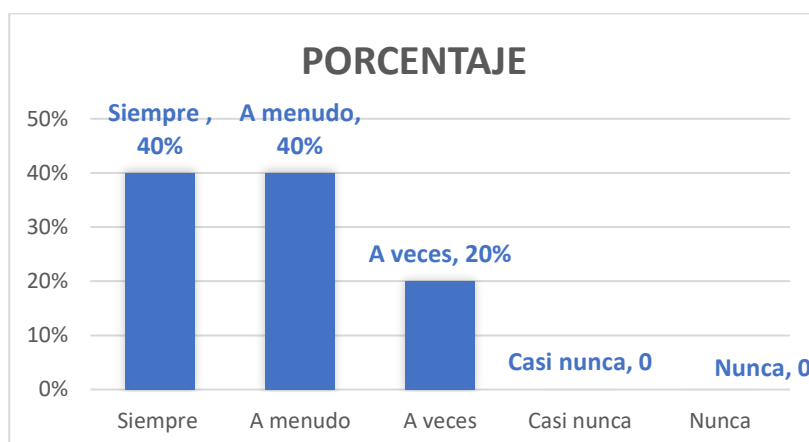
10. ¿Una actitud lúdica desarrolla un trabajo colaborativo y cooperativo en los estudiantes?

**Tabla 11** Una actitud lúdica desarrolla un trabajo colaborativo y cooperativo en los estudiantes

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	40
A menudo	2	40
A veces	1	20
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

*Nota:* La tabla muestra los resultados alcanzados en la pregunta 10

**Figura 12.** Una actitud lúdica desarrolla un trabajo colaborativo y cooperativo en los estudiantes



*Nota:* Porcentajes alcanzados en los baremos

## ANÁLISIS

Del 100% de encuestados respondieron el 40% siempre, 40% a menudo y el 20% a veces que una actitud lúdica desarrolla un trabajo colaborativo y cooperativo en los estudiantes durante y después de las clases de educación física.

**4.2 Resultados de la aplicación del test “3JS” en 160 estudiantes entre 6 a 9 años que pertenecen al subnivel básica elemental, desarrollado durante 8 semanas que duró en parcial cuatro “el juego y el jugar”**

**Tabla 12** *Habilidades a evaluar en 3JS*

<b>TEST 3JS DESARROLLO MOTOR 7 SUBPRUEBAS</b>	
<b>Habilidades locomotrices</b>	<b>Habilidades de proyección (control de objetos)</b>
Correr	Lanzar el balón
Saltar con dos pies juntos	Patear el balón
Giros	Rebotar el balón
	Conducción del balón con el pie

*Nota: 7 Habilidades a evaluar en el pre- postest*

**Tabla 13** *Resultados pre -test 3JS Habilidad Locomotora y de proyección.*

<b>VALORACIÓN DE RESULTADOS DEL PRÉTEST 3JS</b>										
Ítems para evaluar	Salto vertical	Giro longitudinal	Carrera	Lanzamiento	Golpe de precisión	Boteo	Conducción	Total	Porcentaje	Nivel de desarrollo motor
Puntos	N	N	N	N	N	N	N			Rango
26– 28	2	1	2	2	2	2	2	13	8,1	Muy bueno
23– 25	11	7	13	4	4	6	6	51	31,9	Bueno
18- 20	11	6	17	8	7	7	6	62	38,8	Normal
16-18	3	3	4	4	3	2	2	21	13,1	Mala
7– 15	1	0	3	3	2	2	2	13	8,1	Muy Mala
<b>Total</b>								<b>160</b>	<b>100%</b>	

*Nota: La tabla muestra los resultados alcanzados en el pretest*

La tabla 12, presenta la cantidad de niños con la calificación descriptiva alcanzado en el **pretest**, demostrando que 64 estudiantes, es decir un 40% se encuentran en los rangos más altos muy bueno y bueno, en su desarrollo tanto locomotor como control de objetos, mientras que 21,2% se ubican en los dos rangos más bajos, malo y muy malo, a la vez se puede notar que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel normal acorde a su edad y desarrollo.

Luego de la implementación de la actitud lúdica del docente, a través de juegos recreativos como: juegos tradicionales, de persecución, organizados, tiro al blanco, predeportivos y colaborativos y motivación, guía, creatividad e imaginación del docente al ejecutar las actividades lúdicas durante 3 horas clase por 8 semanas, luego se aplicó el pos-test 3JS, donde, se alcanzaron los siguientes resultados

**Tabla 14** Resultados postest 3JS Habilidad Locomotora y de proyección  
VALORACIÓN DE RESULTADOS DEL POSTEST 3JS

Ítems para evaluar	Salto vertical	Giro longitudinal	Carrera	Lanzamiento	Golpe de precisión	Boteo	Conducción	Total	Porcentaje	Nivel de desarrollo motor
	Locomotriz				Control de objetos					
<b>Puntos</b>	N	N	N	N	N	N	N			Rango
<b>26– 28</b>	11	9	16	9	9	8	7	69	43,1	Muy bueno
<b>23– 25</b>	9	5	15	6	7	6	5	53	33,1	Bueno
<b>18- 20</b>	5	1	9	3	3	4	3	28	17,5	Normal
<b>16-18</b>	1	0	3	1	1	1	1	8	5	Mala
<b>7– 15</b>	0	0	2	0	0	0	0	2	1,3	Muy Mala
<b>Total</b>								160	100%	

*Nota:* La tabla muestra los resultados obtenidos en la aplicación del postest

La tabla #15, muestra la cantidad de niños y niñas de acuerdo con la calificación descriptiva según las habilidades locomotriz y control de objetos del **Pos-test**, dónde se demuestra que el 76,2% escolares se encuentran dentro de los rangos bueno y muy bueno en el nivel de desarrollo motor y el 6,3% de estudiantes se encuentran en los dos rangos más bajos, según los resultados obtenidos demostrando la importancia de la implementación de la lúdica tanto del docente como estudiantes con el fin de aprender y divertirse.

### 4.3. Verificación de hipótesis

Para poder decidir que prueba emplear para la verificación de hipótesis, es necesario determinar el nivel de distribución de la normalidad de los datos estadísticos, para ello se empleó la prueba de normalidad Kolmogorov - Smirnov, por tratarse de una muestra  $> 50$ , obteniendo como resultados un valor significativo  $P = < 0,001$ , en base a estos resultados se empleó una prueba de correlación no paramétrica Tau-b de Kendall, para medir el nivel de correlación de variables y la aceptación o rechazo de las hipótesis planteadas.

**Tabla 15** Prueba de Normalidad Kolmogorov - Smirnov

	Pruebas de normalidad			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Desarrollo motriz	,378	160	<,001	,686	160	<,001
Actitud lúdica	,327	160	<,001	,714	160	<,001

*Nota:* Muestra los resultados obtenidos en la prueba de normalidad Kolmogorov - Smirnov

Para la verificación de la hipótesis se utilizó tabla cruzada Tau-b de Kendall, para ello se utilizó 3 niveles alto, medio y bajo según los resultados obtenidos en el Pre y Post test 3js, para la aplicación de la prueba de correlación Tau-b de Kendall.

**Tabla 16** Rangos o niveles para utilizar en la correlación

	Mínimo	Máximo
<b>Bajo</b>	7	14
<b>Medio</b>	15	21
<b>Alto</b>	22	28

*Nota:* La tabla muestra los baremos a utilizar en la prueba de correlación



**Tabla 17. Interpretación del valor de "Tau-b Kendall"**

Intervalo	Categoría
De 0.00 a 0.19	Muy baja correlación
De 0.20 a 0.39	Baja correlación
De 0.40 a 0.59	Moderada correlación
De 0.60 a 0.79	Buena correlación
De 0.80 a 1.00	Muy buena correlación

*Nota:* la tabla muestra los rangos para la interpretación existente entre variables  
<https://acortar.link/LIYjco>

**Tabla 18 Correlación "Tau-b Kendall"**

		Medidas simétricas			
		Valor	Error estándar asintótico <sup>a</sup>	T aproximada <sup>b</sup>	Significación aproximada
Ordinal por ordinal	Tau-b de Kendall	,780	,019	18,063	<,001
N de casos válidos		320			

*Nota:* Resultados de correlación entre variables SPSS

Al aplicar la prueba Tau-b de Kendall se obtuvo un valor de 0,78 donde, señala buena correlación de variables, además tiene un valor asociado de  $p < .001$ , por lo tanto es significativo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta de la Hipótesis alternativa.

**H1:** La actitud lúdica del docente incide en el desarrollo locomotriz en escolares de E.G.B Elemental de la Escuela "Rafael Cruz Cevallos" de la ciudad de Quito, provincia Pichincha

#### 4.4. Discusión

Al hablar del aporte que brinda la actitud lúdica que posee el docente de educación física en el desarrollo locomotriz de los niños, se puede deducir la importancia del juego en el proceso de aprendizaje; donde; no solo se trata de divertirse, sino de crear oportunidades para que los

estudiantes exploren y descubran nuevos conceptos de una manera agradable y divertida, Así lo aclara (Caputo, 2022). Una actitud lúdica también puede ayudar a crear una cultura positiva en el aula, donde los estudiantes se sientan cómodos asumiendo riesgos y expresándose creativamente información. Fomentar la creatividad y la imaginación es otra estrategia eficaz para desarrollar una actitud lúdica en la enseñanza. La creatividad puede ayudar a los profesores a comprender mejor lo que los estudiantes pueden estar pensando o sintiendo, y también puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico (Figuerola, et; al. 2022). Al fomentar la creatividad y la imaginación, los docentes pueden ayudar a los alumnos a ver el aprendizaje como una actividad divertida y atractiva en lugar de que una tarea.

El análisis de resultados de la prueba 3JS muestran que la mayoría de los estudiantes se encuentran dentro intervalo muy bueno, bueno y normal como nivel de desarrollo motriz, debido a la motivación, guía y creatividad que el docente aplica en (correr, saltar, girar, lanzar, patear, conducción y boteo) de una forma global a través del juego, superando diversos niveles de complejidad, resolución de problemas motores como cognitivos, así lo demuestra los resultados de la prueba Tau-b de Kendall, donde afirma una buena correlación de 0,78 existente entre las variables. (Sailema, et al; 2017) concuerda que, las habilidades motrices son esenciales que permiten el desarrollo integral del niño. Estas habilidades abarcan desde la coordinación, la flexibilidad, el equilibrio, la fuerza y la resistencia. Es importante que el docente fomente el desarrollo de estas habilidades a través del juego, asegurándose de que todas las actividades lúdicas que proponga estén enfocadas en el desarrollo de estas habilidades.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

Los resultados de la encuesta muestran que existe una actitud limitada o inadecuada por parte de los docentes en el desarrollo de sus clases, siendo esta fundamental en los niños para su mejora tanto cognitivo, social y emocional en un ambiente de aprendizaje divertido y motivador que no solo enseña a través del juego, sino que también deja una huella positiva en la vida de sus estudiantes, y en el crecimiento integral, además contribuye a generar un clima de confianza, respeto y cooperación es responsabilidad del docente crear un ambiente propicio, armónico y potencializado para el juego, diseñar actividades motivadoras y adaptadas, brindar el apoyo necesario para que todos los estudiantes puedan disfrutar y beneficiarse del mismo.

A través del test 3JS se observa el nivel adecuado de desarrollo locomotriz y control de objetos que los niños alcanzaron mediante la aplicación de actividades lúdicas como: juegos tradicionales, de persecución, individuales y grupales que permiten fortalecer sus habilidades motrices, como el equilibrio, la coordinación y la fuerza muscular.

La aplicación del de la prueba Tau-b de Kendall permite afirmar la correlación entre las variables establecidas  $r= 0.78$  que corresponde a un nivel de buena correlación, además demuestra que la actitud lúdica del docente si incide en el desarrollo locomotor de los estudiantes del subnivel básica elemental.

## **5.2. Recomendaciones**

Se recomienda a todos los docentes trabajar con una pedagogía social constructivista que permita una formación integral, para que el maestro pueda poseer una actitud lúdica en sus prácticas educativas, deben familiarizarse con actividades recreativas, dinámicas, ejercicios creativos, entre otros, que sean apropiadas a edad y nivel de desarrollo de los estudiantes, integrar el juego en proceso de enseñanza-aprendizaje permite al educando a explorar y reflexionar sobre lo que está aprendiendo.

En base a los resultados positivos alcanzados en el postes 3JS, mediante la aplicación de la recreación como el juego que es una actividad total que estimula el desarrollo motor de los estudiantes, por lo que, se recomienda la auto preparación para crear estrategias lúdicas de enseñanza aprendizaje que involucren movimientos básicos como: corre, saltar, lanzar, atrapar, etc. que permitan el desarrollo de habilidades, capacidades y destreza para fortalecer los músculos y la mejora de la coordinación a través de ambientes de diversión y participación activa.

Se recomienda a las autoridades de la institución educativa organizar taller y capacitaciones en las que se permita a los docentes, conocer la importancia de poseer una actitud lúdica positiva y de cómo utilizarla en los procesos de enseñanza – aprendizaje, tanto, dentro como fuera del aula, con el fin de descubrir y desarrollar nuevas destrezas y habilidades en los estudiantes. Los maestros deben estar preparado para guiar a los niños en su noviciado a través del juego, y debe estar presente durante el mismo, para asegurarse de que se cumplan los objetivos de planteados.

### 5.3. Bibliografía

- Araya, T. C. (2022). El liderazgo pedagógico del docente de español ante los nuevos programas de Lengua y Literatura: una oportunidad de transformar realidades. *Pensamiento Actual*, 22(38), 155-165.
- Arufe-Giráldez, V. (2020). ¿Cómo debe ser el trabajo de educación física en educación infantil? Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, 37, 588-596.
- Candela, B. Y., & Benavides, B. J. (2020). Actividades Lúdicas En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje De Los Estudiantes De Básica Superior. *ReHuso*, 5(3), 82-83.
- Caputo, M. (2022). La actitud lúdica en educación: lo que pasa en el cerebro de un chico cuando está jugando. *Con Bienestar*.
- Castillero, O. (2018). Tipos de actitudes, como se definen. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/actitud-aptitud-aprendizaje.html>
- Cenizo Benjumea, J., Ravelo Alfonso, J., Morilla Pineda, S., Ramírez Hurtado, J., & Fernández-Truan, J. (2016). Diseño y validación de instrumento para evaluar coordinación motriz en primaria / Design and Validation of a Tool to Assess Motor Coordination in Primary. *Revista Internacional De Medicina Y Ciencias De La Actividad Física Y Del Deporte*, (62).
- Correa Mejía, D. M., Abarca Guangaje, de Educación y Desarrollo. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/actitud-aptitud-aprendizaje.html>
- Dara, A. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Artseduca*. (19). <https://dialnet.unirioja.es/servlet>
- Figueroa-Céspedes, I. (2020). La experiencia de aprendizaje mediado en la educación parvularia: Criterios para el enriquecimiento de las interacciones pedagógicas. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 7(1), 107-131.
- Galiano, M. T. P., Ramírez, L. V., & Ramos, M. A. Á. (2023). Rol del profesorado de educación física en la práctica de actividad física-deportiva extraescolar según estudiantes universitarios. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (49), 314-321.
- García-Marín, P., & Fernández-López, N. (2020). Asociación de la competencia en las habilidades motrices básicas con las actividades físico-deportivas extracurriculares y el índice de masa corporal en preescolares. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 38.
- García Córdova, L. A., & Taboada Mio, A. J. (2021). Juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático en niños de cuatro años.
- Gómez-Álvarez, M. C., & Zapata Jaramillo, C. M. (2022). Una propuesta de clasificación de juegos con propósito educativo para ingeniería de software. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 30(2), 239-254.
- Guevara, A. G., Verdesoto, A. A., & Nelly, C. M. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *ReciMundo*, 165- 166. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

- Hernández, H. J. P., Rosas, C. S., Rubio, M. F., & Paredes, A. C. (2022). La ludomotricidad y habilidades motrices básicas locomotrices (caminar, correr y saltar): Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (44), 1141-1146.
- Holguín, J. S. V., Pérez, L., & Delgado, V. (2019). Retos de la Educación Física, Deportes y Recreación en Ecuador: las competencias docentes. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (36), 327-335.
- Imbernón-Giménez, S., Díaz-Suárez, A., & Martínez-Moreno, A. (2020). Motricidad fina versus gruesa en niños de 3 a 5 años. *Journal of Sport and Health Research*, 12(2), 228-237.
- Jiménez, G. L. (2020). Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. *Convergence Tech*, 4, 62.
- Lizama, N. D. S., Orb, M. G., Orellana, D. S. C., González, D. A. G., Peña, S. J., & González, M. L. (2019). Metodología lúdico-acuática de ambientación en niños de 6 a 10 años. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (36), 336-341.
- López, A. J. C., Gómez, U. M., Jaramillo, R. A. A., & Coyago, O. F. C. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370-3387.
- Melguizo Ibáñez, E. (2023). Estudio sobre la motivación, imagen Corporal y ansiedad en función del Perfil físico-saludable en futuros Docentes de educación física.
- Paredes, B. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pérez, H. J., & Simoni, C. (2019). Transitando del juego motriz a la ludomotricidad en educación física. *EmásF: revista digital de educación física*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7063105>
- Quintero Arrubla, S., Ramírez Robledo, L., & Jaramillo Valencia, B. (2019). Actitud lúdica y lenguajes expresivos en la educación de la primera infancia. *revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 10.
- Ramos, G. c. (2020). Los alcances de uan investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 3. <file:///C:/Users/SDO/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475.pdf>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*. <https://doi.org/https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Sailema, Á., Sailema Torres, M., Amores Guevara, P. D. R., Navas Franco, L. E., Víctor Amable, M. Q., & Romero Frómata, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11.
- Vázquez, H. I. R., Palchisaca, Z. G. T., Mediavilla, C. M. Á., & Jarrín, S. A. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 482-495.
- Zambrano, M. L. C., & Grasst, Y. S. (2021). El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 0-5 años: Método lúdico y grafomotricidad. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 6(4), 143-158.

### 5.3.Anexos

#### Carta de compromiso

Quito, 13 julio del 2023

Doctor  
Victor Hernández  
Presidente de la Unidad de Titulación de Posgrado  
Maestría en Educación Física y Deportes  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Yo Lcda. Mercedes Chamba en mi calidad de directora de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos”, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del proyecto de titulación bajo el Tema: **“LA ACTITUD LÚDICA DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO LOCOMOTRIZ EN ESCOLARES DE E.G.B ELEMENTAL DE LA ESCUELA “RAFAEL CRUZ CEVALLOS” DE LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA PICHINCHA”**. propuesto por la Lcda. Gloria Maribel Miranda Paredes portadora de la C.I, 1804954731 estudiante de la maestría en Educación Física y Deportes Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato. A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.



Atentamente.  
Lcda. Mercedes Chamba  
DIRECTORA  
No teléfono convencional: 032 2670-358  
Correo institucional: rcruzcevallos@gmail.com

# Plantilla de intervalos del test 3JS

## INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

Intervals corresponding to motor coordination in boys and girls for each age.

		6 AÑOS	7 AÑOS	8 AÑOS	9 AÑOS	10 AÑOS	11 AÑOS	Niveles de coordinación motriz (Desarrollo motor)
NIÑOS	Intervalo 5	24 – 28	25 – 28	26 – 28	27 – 28	28	28	Muy buena
	Intervalo 4	20 – 23	21 – 24	23 – 25	23 – 26	25 – 27	25 - 27	Buena
	Intervalo 3	17 – 19	18 – 20	19 – 22	20 – 22	21 – 24	22 – 24	Normal
	Intervalo 2	13 – 16	14 – 17	16 – 18	16 – 19	18 – 20	18 – 21	Mal
	Intervalo 1	7 – 12	7 – 13	7 – 15	7 – 15	7 – 17	7 – 17	Muy Mal

## Habilidades planteadas en el Test 3JS



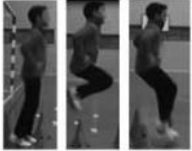

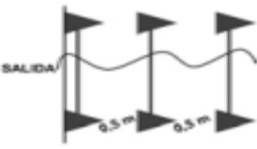

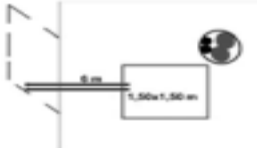
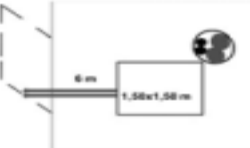


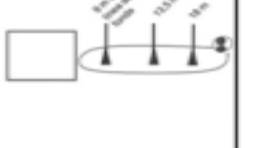
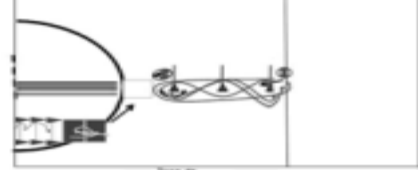
PRUEBA 1. SALTAR CON LOS DOS PIES JUNTOS LAS PICAS SITUADAS A UNA ALTURA	
1 punto	<p>No se impulsa con las dos piernas simultáneamente. No realiza flexión de tronco.</p> <p>Importante fijarse en que ni se impulsa, ni cae con las dos piernas.</p> 
2 puntos	<p>Flexiona el tronco y se impulsa con ambas piernas. No cae con los dos pies simultáneamente.</p> <p>Esta vez se impulsa con las dos piernas a la vez pero NO cae con las dos al mismo tiempo.</p> 
3 puntos	<p>Se impulsa y cae con las dos pero no coordina la extensión simultánea de brazos y piernas.</p> <p>Esta vez se impulsa y cae con las dos piernas a la vez pero NO coordina movimiento de brazos y piernas.</p> 
4 puntos	<p>Se impulsa y cae con los dos pies simultáneamente coordinando brazos y piernas.</p> <p>Esta vez se impulsa y cae con las dos piernas a la vez y el movimiento es totalmente coordinado de brazos y piernas.</p> 

Figura 2. Criterios de valoración de la prueba 1

PRUEBA 3. LANZAR DOS PELOTAS AL POSTE DE UNA PORTERÍA DESDE UNA DISTANCIA Y SIN SALIRSE DEL CUADRO	
1 punto	<p>El tronco no realiza rotación lateral de hombro y el brazo lanzador no se lleva hacia atrás.</p> <p>Brazo delante sin llevar la pelota atrás.</p> 
2 puntos	<p>Realiza poco movimiento de codo y existe rotación externa de la articulación del hombro.</p> <p>Ligero armado del brazo, la pelota sigue sin llegar atrás.</p> 
3 puntos	<p>Hay armado del brazo y el objeto se lleva hasta detrás de la cabeza.</p> <p>La pelota se lleva atrás pero el movimiento no es coordinado entre brazos y piernas. (Ejemplo: descoordinación pierna adelantada con el brazo ejecutor).</p> 
4 puntos	<p>Coordina un movimiento fluido desde las piernas y el tronco hasta la muñeca del brazo contrario a la pierna adelantada.</p> <p>Pelota llevada atrás, coordinación tronco y pierna contraria adelantada.</p> 

Figura 4. Criterios de valoración de la prueba 3



Tarea		Descripción materiales	Tarea	Descripción materiales
1ª	Salto vertical	Locomotoriz 	2ª	Girorolomotoriz  Cruz de 1x1 metro pintada en la colchoneta
3ª	Lanzamiento precisión	Control de objetos 	4ª	Golpeo de precisión 
5ª	Carrera	Locomotoriz 	6ª	Botero 
7ª	Conducción	Control de objetos 	 <div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: small;"> <div> <p>□ Zona de lanzamiento-golpeo</p> <p>--- Detalle de la portería</p> </div> <div> <p>■ Línea de 1,20x1,5 m</p> <p>● Pared de lana</p> <p>▲ Pared con agujeros</p> </div> <div> <p>○ Pica</p> <p>○ Anillo de baloncesto</p> </div> <div> <p>⚡ Pichas sin el punto</p> <p>⚡ Béisbol de Softbol-7</p> </div> </div>	

# Validación de la encuesta por expertos

Autoguardado 1.Instrumentos de validación t... Guardado en Este PC

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Automatizar Ayuda

B17 Una actitud lúdica desarrolla un trabajo colaborativo y cooperativo en los estudiantes?

Items del cuestionario	Funcionalidad del sistema web de procesos administrativos disciplinarios
P01	Aplica juegos cómo estrategias de enseñanza?
P02	Su conducta estimula a la participación activa del estudiante?
P03	Usted motiva al desarrollo del descubrimiento de nuevas habilidades?
P04	La capacidad lúdica permite la expresión de ideas, sentimientos y sensaciones?
P05	Su actitud lúdica posibilita transferencias positivas en la vida cotidiana de los estudiantes
P06	Su comportamiento influye en el estado de ánimo de los estudiantes?
P07	Las actividades lúdicas mejora las relaciones personales e interpersonales del grupo?
P08	Dinamiza espacios y tiempos idóneos para el desarrollo de sus clases?
P09	Al estimular el área corporal, cognitivo, emocional y moral ayuda al fortalecimiento y apropiación del coeficiente intelectual del estudiante?
P010	Una actitud lúdica desarrolla un trabajo colaborativo y cooperativo en los estudiantes?

Autoguardado 1.Instrumentos de validación t... Guardado en Este PC

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Automatizar Ayuda

B17 Una actitud lúdica desarrolla un trabajo colaborativo y cooperativo en los estudiantes?

EXPERTO EVALUADOR	1. Claridad										2. Objetividad										3. Organización									
	Esta formulado con un lenguaje apropiado										Esta expresado en elementos observables										Existe una organización lógica entre sus items									
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10
Experto 1	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	2	4	2	1	5	4	4	4	1	1	2	2	5	5	5	4	4	4
Experto 2	4	1	2	4	3	3	5	5	3	4	2	3	2	2	5	1	5	5	3	3	1	3	4	3	4	5	5	5	3	4
Experto 3	5	5	2	2	2	4	2	3	4	5	5	3	1	1	1	4	2	3	4	4	4	3	2	5	3	5	2	3	4	1
Experto 4	5	2	2	3	1	3	4	5	4	3	3	2	3	3	1	3	4	5	4	4	4	3	1	3	3	5	4	5	4	5
Experto 5	1	2	2	3	5	4	4	5	4	1	5	5	5	1	5	5	4	5	4	5	1	5	5	4	2	3	4	5	4	3
Experto 6	2	3	4	2	3	4	5	4	4	3	2	4	4	1	3	1	5	4	4	3	1	1	5	5	4	4	5	4	4	3
Experto 7	5	5	1	5	2	1	4	5	5	2	5	1	4	5	1	2	4	5	5	2	3	5	5	1	3	3	4	5	5	2
Experto 8	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	2	3	5	3	1	5	5	5	4	5	1	1	3	5	4	2	5	4	2
Experto 9	1	5	1	2	4	5	4	5	4	4	4	5	2	3	4	1	4	5	4	1	4	5	5	5	4	3	4	5	4	1
Experto 10	1	1	3	1	2	1	5	4	4	4	1	5	3	5	2	1	5	4	4	4	1	1	4	2	3	1	5	4	4	2

## Encuesta a docentes

### LA ACTITUD LÚDICA DEL DOCENTE

Encuesta dirigida a docentes

\* Indica que la pregunta es obligatoria

*"Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando". -Francesco Tonucci*



1. 1.- Aplica juegos como estrategias de enseñanza? \*

Marca solo un óvalo.

- Siempre  
 A menudo  
 A veces  
 Casi nunca  
 Nunca

2. 2.- Su conducta estimula a la participación activa del estudiante? \*

Marca solo un óvalo.

- Siempre  
 A menudo  
 A veces  
 Casi nunca  
 Nunca

3. 3.- Usted motiva al desarrollo del descubrimiento de nuevas habilidades? \*

Marca solo un óvalo.

- Siempre  
 A menudo  
 A veces  
 Casi nunca  
 Nunca

4. 4.- La capacidad lúdica permite la expresión de ideas, sentimientos y sensaciones? \*

Marca solo un óvalo.

- Siempre  
 A menudo  
 A veces  
 Casi nunca  
 Nunca

5. 5.- Su actitud lúdica posibilita transferencias positivas en la vida cotidiana de los estudiantes? \*

Marca solo un óvalo.

- Siempre  
 A menudo  
 A veces  
 Casi nunca  
 Nunca

6. - Su comportamiento influye en el estado de ánimo de los estudiantes? \*

Marca solo un óvalo.

- Siempre
- A menudo
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

9. - Al estimular el área corporal, cognitivo, emocional y moral ayuda al fortalecimiento y apropiación del coeficiente intelectual del estudiante?

Marca solo un óvalo.

- Siempre
- A menudo
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

7. - Las actividades lúdicas mejora las relaciones personales e interpersonales del grupo? \*

Marca solo un óvalo.

- Siempre
- A menudo
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

10. - Una actitud lúdica desarrolla un trabajo colaborativo y cooperativo en los estudiantes?

Marca solo un óvalo.

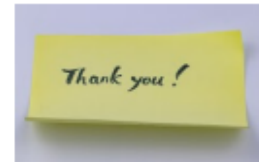
- Siempre
- A menudo
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

8. - Dinamiza espacios y tiempos idóneos para el desarrollo de sus clases? \*

Marca solo un óvalo.

- Siempre
- A menudo
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

11.



## **CAPITULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1 Tema**

Guía de juegos lúdicos para el desarrollo locomotriz en escolares de E.G.B Elemental de la Escuela “Rafael Cruz Cevallos” de la ciudad de Quito, provincia Pichincha


#### **6.2 Descripción**



La guía de juegos lúdicos fue planteada como estrategia metodológica para el desarrollo locomotriz de los niños, esto implica una cuidadosa planificación, evaluación y adaptación para garantizar su eficacia y relevancia, consta de ocho actividades recreativas detalladas su proceso de ejecución, reglas y materiales de cada juego determinado, esta guía será un recurso valioso para los educadores de educación física y cualquier persona interesada en organizar juegos recreativos.



La aplicación de la actitud lúdica del docente dentro del desarrollo de las actividades físicas y recreativas permitió el desenvolvimiento de forma espontánea, dinámica y la manifestación natural de las experiencias y emociones. Cada juego está acorde a las necesidades de los niños en cuanto al tema de investigación. El objetivo es como promover la aptitud física, mejorar las habilidades cognitivas, la coordinación, las habilidades sensoriomotoras y la socialización

#### **6.3 Desarrollo de la propuesta**



## GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS LÚDICO


TEMA DEL JUEGO	OBJETIVO	PROCESO DE EJECUCIÓN	RECURSOS	IMAGEN
Perros y venados (juego de persecución)	Mejorar la velocidad de reacción y la percepción del tiempo y el espacio. Optimizar la coordinación	Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina perros, y a los restantes, venados. Los perros persiguen a los venados hasta tocarles. Al momento que son tocados, deben sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda. Los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados. Esto se logra cuando otro venado lo pasa topando. Se consideran ganadores los perros cuando eliminan a todos los venados. Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.	Participantes Espacio físico	

<p>Carrera con globos</p>	<p>Desarrollar agilidad y coordinación en cada participante.</p>	<p>Este juego implica que los niños corran una distancia determinada mientras llevan un globo entre sus piernas. El objetivo es llegar a la línea de meta sin dejar caer o explotar el globo. Si un niño deja caer su globo, debe recogerlo y continuar la carrera. Si el globo se explota, el niño queda eliminado.</p>	<p>Participantes Espacio físico Globos Conos</p>	
<p>La rayuela (coordinación saltos y giro)</p>	<p>Desarrollo de la coordinación motriz, lateralidad, direccionalidad, desarrollo de nociones espaciales, y equilibrio.</p>	<p>Con nueve cuadros dibujados en el suelo en manera de avió o gato. Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.</p>	<p>Participantes Espacio físico Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)</p>	

Las huellas	Mejor la coordinación y equilibrio	<p>Dibujar en el piso de la cancha las huellas de pies en diferentes direcciones.</p> <p>Formar en columna los grupos, cada participante deberá saltar sobre las huellas girando en dirección a las huellas plasmadas, el ganador será quién llegue al final sin equivocarse en pisar las huellas de manera correcta</p>	<p>Participantes</p> <p>Espacio físico</p> <p>Pintura</p> <p>Tizas</p> <p>Moldes de huellas</p>	
Los ensacados	<p>Trabajar la coordinación.</p> <p>Desarrollar el equilibrio</p>	<p>Cada participante se mete dentro de un saco que sujetarán ellos mismos con sus propias manos y se colocan detrás de una línea. El docente indicará la salida y los participantes deberán ir saltando dentro del saco hasta alcanzar la línea de meta. Ganará el primero en llegar a la meta. A veces se marcan dos líneas, una de salida y otra de límite para ir y volver</p>	<p>Participantes</p> <p>Espacio físico</p> <p>Sacos</p> <p>Conos</p>	



<p>Circuito de ulas, conos y vallas (juego de saltos)</p>	<p>Desarrollar y afinar destrezas motrices, la coordinación, elasticidad y equilibrio,</p>	<p>Formar a los participantes en columna. Distribuir los materiales en el espacio físico, cada participante deberá ir saltando sobre las ulas, reptar por las vallas y correr en zigzag por los conos, el ganador será quién llegue al final sin equivocarse en el juego.</p>	<p>Participantes Espacio físico Ulas Vallas Conos</p>	
<p>Tiro al blanco</p>	<p>Conseguir el mayor puntaje acumulativo en tres rondas. Fomentar el control de objetos y habilidad de lanzamiento.</p>	<p>Dibujar varios círculos con diferentes colores y puntajes. A una distancia de cinco metros aproximadamente los participantes deberán lanzar los platillos o balones logrando que se quede dentro de uno de los círculos. Tendrán tres oportunidades de lanzamiento, el ganador será el que mayor puntaje alcance.</p> <p>Variante.</p> <p>Realizar el juego con la utilización del pie</p>	<p>Participantes Espacio físico Tizas Platillos Platillos Canicas</p>	

<p><b>Robo de balones</b></p>	<p>Automatizar el bote y conducción</p> <p>Mejorar la coordinación dinámica general.</p>	<p>Cuando todos los jugadores tienen el balón, se da la señal de inicio del juego.</p> <p>Los jugadores deben quedarse con el balón que tienen e intentar conseguir otra. Si pierde el primer balón, el jugador sin pelota debe robarla y luego conservarla mientras intenta conseguir la segunda pelota. Durante el juego podrás jugar varias rondas ya sea por tiempo o por cuántas veces un jugador logra sacar la segunda bola.</p> <p>Variante:</p> <p>Realizar el juego con la utilización de los pies.</p>	<p>Participantes</p> <p>Espacio físico</p> <p>Balones</p>	
-------------------------------	--	---	---	---