



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
TÍTULO DEL TRABAJO**

JUEGOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD

GRUESA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO GRADO

AUTORA

ULCUANGO ROJAS NORMA SONIA

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTORA

Lcda. Elva Katherine Morocho Aguilar PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



UPSE
UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Lic. Fabián Domínguez Pizarro,
Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA

Lcda. Elva Katherine Aguilar
Morocho, PhD.
TUTORA

Lic. Silvia Rosa Pacheco Mendoza,
PhD.
ESPECIALISTA

Lic. David Marinely Sequera,
PhD.
ESPECIALISTA

Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por, Norma Sonia Ulcuango Rojas, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica

Atentamente

Lcda. Elva Katherine Aguilar Morocho PhD.
C.I. 0703737981
TUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Norma Sonia Ulcuango Rojas

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, JUEGOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO GRADO, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 28 días del mes de marzo de año 2025

Lcda. Norma Sonia Ulcuango Rojas
C.I. 1710571538
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Norma Sonia Ulcuango Rojas

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 28 días del mes de marzo de año 2025

Lcda. Norma Sonia Ulcuango Rojas
C.I. 1710571538
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado JUEGOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO, presentado por la estudiante, Norma Sonia Ulcuango Rojas, fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 9 %, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS <small>magister</small>		
Sonia Ulcuango		
5% Textos sospechosos		4% Similitudes 0% similitudes entre comillas 0% entre las fuentes mencionadas 0% Idiomas no reconocidos (ignorado) 12% Textos potencialmente generados por IA (ignorado)
Nombre del documento: Sonia Ulcuango.docx ID del documento: bf60260f91e55b02639867a7ae3c45ab29bd88ed Tamaño del documento original: 30,99 kB Autores: []	Depositante: ELVA KATHERINE AGUILAR MOROCHO Fecha de depósito: 11/2/2025 Tipo de carga: interfaz fecha de fin de análisis: 11/2/2025	Número de palabras: 4500 Número de caracteres: 28.512

Lcda. Elva Katherine Morocho Aguilar PhD
 C.I. 0703737981
TUTORA

AGRADECIMIENTO

Expreso mi profundo agradecimiento a Dios, por darme salud, perseverancia, y entendimiento para continuar con mis metas y objetivos deseados.

Mi gratitud especial a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Instituto de Postgrado, por haberme brindado la oportunidad de estudiar en esta modalidad, a todos los docentes que impartieron sus sabios conocimientos brindando su apoyo en todo este tiempo de estudio, con absoluta dedicación y paciencia.

Agradezco a mi estimada tutora Lcda. Elva Katherine Aguilar Morocho PhD, por su enormemente paciencia, dedicación y orientación a lo largo de todo este proyecto, su apoyo constante y sus consejos sabios han sido clave para que este trabajo tomara forma y me han permitido aprender mucho más de lo que imaginaba, al Mgtr. Fabián Domínguez Pizarro, Coordinador del Programa de Maestría, por la comunicación y orientación oportuna.

Agradezco infinitamente a mi Hijo el Mgtr. Bryan Torres por su apoyo incondicional, por ser quién me impulso a seguir esta Maestría y guiarme a lo largo de este proceso académico.

Norma Sonia Ulcuango Rojas

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a mis hijos Melanie y Bryan Torres, quienes siempre han sido mi mayor fuente de inspiración y apoyo, aún en los momentos más cruciales en los que sentía que no lo iba a lograr, gracias a su amor incondicional pude vencer todas las adversidades que se me presentaban y llegar a la culminación exitosa de este gran proyecto educativo. A mi amado esposo Milton Torres, quién emprendió junto a mí este gran recorrido de aprendizaje y nuevas experiencias de formación profesional.

A mi querida prima Rosa Ulcuango y compañeros, con quiénes tuve la oportunidad de seguir este camino de lucha y perseverancia por lograr este objetivo. Cada uno de ustedes ha dejado una huella imborrable en mi vida y en mi crecimiento personal.

Finalmente, dedico este trabajo a todos aquellos que me han impulsado a seguir adelante con mis sueños, y especialmente a los niños y docentes que participaron en mi investigación, sin los cuales este proyecto no hubiera sido una realidad

Norma Sonia Ulcuango Rojas

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
INDICE DE TABLAS.....	X
INTRODUCCIÓN.....	1
DESARROLLO.....	3
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	12
CONCLUSIONES.....	19
Referencias bibliográficas.....	20
ANEXOS.....	22

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.	12
Tabla 2.	14
Tabla 3.	15
Tabla 4.	16
Tabla 5.	16
Tabla 6.	17

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1.	14
Cuadro 2.	15
Cuadro 3.	16
Cuadro 4.	17
Cuadro 5.	18

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Rúbrica de evaluación.....	22
-------------------------------------	----

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo demostrar que el uso de juegos lúdicos en los niños no solo mejora sus habilidades motoras gruesas, sino que también realza los aspectos emocionales y sociales que son cruciales para su bienestar y rendimiento académico. Este análisis pretende explorar la evolución en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de segundo grado a partir del juego en el que se utiliza una guía diseñada para responder a los requerimientos de los educandos. El desarrollo físico de los niños abarca un rango de habilidades como la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y la ubicación espacial todo lo que se conoce como la 'motricidad gruesa'. A pesar de su importancia, es un hecho que muchos niños no logran desarrollar estas habilidades, en este sentido, el presente trabajo sugiere que el uso de los juegos lúdicos puede ser una estrategia didáctica compleja con varios objetivos, que se enfoca en un aprendizaje holístico pedagógico mejorando las motricidades, las relaciones sociales, la concentración y la autoestima.

Palabras claves: Juegos, lúdicos, motricidad

Summary

The present research work aims to demonstrate that the use of playful games in children not only improves their gross motor skills, but also enhances the emotional and social aspects that are crucial for their well-being and academic performance. This analysis aims to explore the evolution in the development of gross motor skills in second grade children based on a game in which a guide designed to respond to the requirements of the students in this aspect is used. The physical development of children covers a range of skills such as coordination, balance, laterality and spatial location: everything that is called 'gross motor skills'. Despite their importance, it is a fact that many children fail to develop these skills. In this sense, the present work suggests that the use of playful games can be a complex didactic strategy with several objectives, which focuses on a holistic pedagogy improving motor skills, social relationships, concentration and self-esteem.

Keywords: Games, playful, motor skill

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la motricidad gruesa en la actualidad es muy importante, pues su adecuado desarrollo, ayudará a fortalecer las habilidades cognitivas, físicas, las relaciones sociales y el trabajo en equipo de los niños. Es por ello que los juegos lúdicos juegan un papel muy importante, desde sus actividades, debidamente programadas y aplicadas a través diferentes espacios, como es la institución educativa y el hogar. Por esta razón el objetivo de esta investigación es conocer la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de segundo grado.

El alcance de esta investigación es descubrir como los juegos lúdicos pueden aportar a mejorar la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y la fuerza en los espacios escolares y en el hogar, pues una adecuada motricidad gruesa, brinda a los niños seguridad y confianza en sí mismos, pues ellos se sienten en las mismas condiciones que sus demás compañeros, la fuerza muscular que adquiere con actividades lúdicas como: correr, saltar y rodar en el piso, facilita su participación activa en diferentes actividades motrices que programe la institución. La relevancia de esta investigación es aplicar los juegos lúdicos, mediante una guía, en la que se especifique, la actividad, tiempo de duración, y área del cuerpo que desarrolla o fortalece.

En esta edad escolar los niños sufren un desfase en su coordinación, orientación espacial y desarrollo muscular, razón por la que la implementación de juegos lúdicos, se convierten en un componente pedagógico que estimula no solo el desarrollo motor de los niños, sino que permite a los docentes aplicar diferentes estrategias debidamente planificadas, en la que los escolares se diviertan y desarrollen la motricidad gruesa, el cual es objeto de esta investigación.

La línea de investigación se centra en los procesos de enseñanza aprendizaje, es decir el análisis de diferentes juegos lúdicos, que fomenten el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, los mismos que serán aplicados mediante una guía de actividades lúdicas, programadas de acuerdo a la necesidad motriz de los niños, desde los espacios escolares, donde se estimule la

coordinación de movimientos, fortalezca su fuerza y tonicidad, como estrategias físicas y lúdicas.

La metodología que se aplicará en esta investigación es la cuantitativa, mediante una encuesta, con preguntas de base cerrada, dirigida a los padres de familia y docentes del área, el análisis de estos resultados nos darán las pautas de cómo aplicar los juegos lúdicos y alcanzar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de segundo grado.

DESARROLLO

Estado del arte de la investigación

Definición del juego

El juego es una parte fundamental de la vida, una manera de explorar el mundo y de conectarse con otros, consideramos que es más que una simple distracción, es una oportunidad de aprender, crecer y divertirse, a través de los juegos los niños y las personas en general pueden desarrollar y fortalece habilidades, cognitivas, sociales y motrices, se lo realiza tomando como estrategia, el trabajo en equipo, enfrentando desafíos, en un ambiente seguro y estimulante, el juego se lo puede practicar solo o en compañía, el juego ofrece un espacio para el desarrollo de la creatividad, la sana competencia y la expresión corporal o motriz.

Según, Abad Núñez (2024) El juego es una herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño, favoreciendo sobre todo el desarrollo social. A través del juego, los niños aprenden a interactuar adecuadamente con los demás, a compartir, a reír, lo que también contribuye a su desarrollo emocional. Se puede considerar al juego como una actividad que tienen un fin en sí mismo, los niños lo realizan sin el afán de aprender o competir, para ellos, el juego es un momento en el que puede divertirse y compartir con sus compañeros, al considera al juego como una actividad netamente social, esta permite la interacción como una forma de sacar a flote los momentos más difíciles, de la vida de los niños, el juego de permite la realización de sus deseos y acciones prohibidas por los adultos, de igual manera experimenta, la presencia de conductas complejas que se ven presentes al momento de la acción lúdica.

Origen e historia del juego

La historia del juego nos traslada, a los orígenes mismos de la humanidad, como parte de la cultura y vivencia, de las sociedades, podemos manifestar que para muchas organizaciones sociales este tema pasaba desapercibido, debido a que el juego no estaba considerado como una actividad lúdica, integradora y mucho menos como una herramienta pedagógica. En la antigüedad el juego se lo veía como un simple momento de competencia, en la que participaban únicamente, los mejores en posición económica, política y social. En este contexto podemos

considerar al juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, potenciador y motivador del aprendizaje (Andreu & García, 2000, p. 222).

Es así que podemos considerar al juego, como una actividad propia del ser humano, cuyas raíces se remonta a las primeras etapas de la humanidad, en las que, con el pasar del tiempo se fue considerando al juego como una parte integral del desarrollo humano, las primeras formas de juego que se presentaron son las que surgieron, como una forma de sobrevivencia, a través de actividades de la vida cotidiana, como la caza, la pazca y las guerras.

Qué es juego lúdico

El juego lúdico es una actividad que busca generar el disfrute y aprendizaje a la vez, es así que a través de actividades lúdicas se puede desarrollar, la imaginación, la creatividad, las habilidades motrices, cognitivas y sociales, por lo general se desarrollan en un ambiente tranquilo, preparado con anticipación, los juegos lúdicos son considerados un pilar fundamental en los espacios educativos, pues estos generan confianza, seguridad, creando un ambiente ameno y tranquilo, fomenta las relaciones sociales entre pares, el juego lúdico en su esencia, se convierte en una herramienta educativa, que favorece el bienestar físico y emocional de los niños.

Según, Pico (2023). La lúdica dentro de la pedagogía permite a los estudiantes construir el conocimiento, es decir aprenden de los errores consiguiendo aprendizajes significativos, por eso es importante incluir los juegos lúdicos, ya que para los niños es más divertido aprender jugando y el docente llegue a ellos con los objetivos propuestos.

Definición de motricidad

La motricidad se refiere a la capacidad que tiene del cuerpo para realizar movimientos, y está relacionada con el control y coordinación de los músculos, existen dos tipos principales de motricidad, la gruesa, que involucra los movimientos de los grandes músculos (como correr, saltar o caminar), y la motricidad fina, que se refiere a los movimientos más pequeños y precisos, como escribir, dibujar o abotonarse la ropa, la motricidad es fundamental en el

desarrollo de los niños, ya que les permite interactuar con su entorno, explorar, aprender nuevas habilidades a través del movimiento, también fortalecer su salud física y emocional.

A través de los movimientos, los niños desarrollan fuerza muscular, coordinación y equilibrio, esto les permite explorar su entorno, interactuar con otros y adquirir habilidades motoras más complejas. Además, la motricidad gruesa fomenta el desarrollo cognitivo al involucrar el cerebro y el cuerpo en la coordinación de acciones, por lo tanto, contribuir en el desarrollo de la motricidad gruesa en la primera infancia brinda a los niños una base sólida para su crecimiento integral y éxito en otras áreas de desarrollo (Sinchi et al., 2023, p. 5)

Que es motricidad gruesa

Se entiende por motricidad gruesa a todos los movimientos voluntarios del cuerpo que realizan todas las personas, en especial los niños, las actividades son de disfrute y motivación, direccionadas a fortalecer sus movimientos gruesos, es la capacidad de aprender a correr, brincar, gatear, sentarse, tirar una pelota, o subir escaleras, los juegos lúdicos, aportan sus técnicas y estrategias para estimular, el desarrollo de movimientos direccionados al desarrollo de áreas específicas del cuerpo, con fines de aprendizaje y mejoras en la condición física, cognitiva y social.

Para Burgos. (2023) La motricidad gruesa son destrezas motoras que involucran al desarrollo de los grupos musculares más grandes en la cual lo podemos encontrar en las piernas, brazos, pies y tronco de los niños y niñas a una temprana edad, es importante ya que logran explorar el mundo que los rodea con equilibrio coordinación, facilidad y confianza. Donde cada día el niño pasa por fases donde se va mostrando la motricidad gruesa con cada destreza unas de estas son correr, gatear, caminar, etc.

De acuerdo a Mendoza & Pérez. (2022) “Las habilidades motrices constituyen la estructura sensoriomotora 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.

Los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa

Un entorno de aprendizaje lúdico requiere de intencionalidad y una planificación de actividades de acuerdo a los intereses de los niños y de las áreas que deseamos fortalecer, aquí se propone o considera actividades dinámicas que permitan la integración de todos los estudiantes, el juego lúdico presta las herramientas para alcanzar la diversión, estimulación y coordinación consiente de su corporalidad y movimientos gruesos del mismo.

En este contexto las diferentes actividades lúdicas, han obtenido últimamente importancia en la sociedad, en base a sus capacidades para desarrollar y mejorar la vida de la población en general, en este sentido aparte de ser una actividad placentera, también ayuda a evolucionar las experiencias, habilidades, hábitos, cualidades y generar emociones, mediante una participación eficaz y activa por parte de las personas, en este caso en los niños de segundo grado (Arleth & Angela, 2023, p. 15).

Teorías del aprendizaje y el juego

Esta investigación tomará como referencia a dos teorías del aprendizaje como son la de Vygotsky y Piaget.

Teoría del juego de Vygotsky, consideraba que el juego tiene un papel fundamental en el crecimiento cognitivo y social de los niños, el juego no solo es una actividad recreativa, sino una herramienta esencial para aprender y desarrollarse, según Vygotsky, a través del juego, los niños exploran el mundo, imitan roles y situaciones de la vida cotidiana, y se enfrentan a desafíos que estimulan su imaginación y creatividad.

Un aspecto clave de su teoría es la zona de desarrollo próximo (ZDP), que describe como el espacio entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la ayuda de

un adulto o compañero más experimentado, en el juego, los niños suelen actuar fuera de su capacidad real, lo que les permite avanzar en su aprendizaje con el apoyo de otros. Vygotsky observó que, a través del juego simbólico, los niños comienzan a usar símbolos y reglas de manera más flexible, lo que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.

Para Piaget, el juego no solo es una forma de diversión, sino una herramienta que ayuda a los niños a organizar y estructurar sus experiencias, al participar en el juego, los niños pueden experimentar situaciones, probar nuevas ideas y resolver problemas en un ambiente sin presiones, lo que fomenta su creatividad y su capacidad de pensar de manera más compleja, mediante el juego, los niños aprenden a adaptarse a su entorno, resolver problemas y construir su comprensión del mundo de manera progresiva.

Piaget considera los juegos didácticos, como un conjunto de procedimientos cooperativos los juegos didácticos, se manifiestan en la metodología de la enseñanza y cuyo propósito es desarrollar conductas de acorde a sus necesidades y características de los estudiantes, como por ejemplo esta la disciplina y su desenvolvimiento de su autonomía; que permitan y faciliten la obtención de nuevos conocimientos, les motivan a desarrollar sus habilidades y destrezas (Mateo Ramos, 2024, p. 14).

Importancia del entorno en el desarrollo motriz

El entorno juega un papel muy importante en el desarrollo motriz de los niños, desde el momento mismo en el que comienza a interactuar con el mundo que le rodea, sus habilidades motoras, se ven potenciadas al recibir estímulos, que le facilitan moverse con seguridad, explorar y experimentar, nuevas formas de divertirse y ver como su cuerpo empieza a mejorar los movimientos, valiéndose de los materiales que le proporciona sea el medio natural o materiales adquiridos, todos éstos con fines lúdico únicamente.

En este sentido, podemos considerar que el entorno, no es solo el espacio físico en el que se desenvuelve, también es el aspecto social, emocional y familiar, que contribuye a una nueva manera de adquirir experiencias que estimulen el movimiento de su cuerpo de forma

espontánea, reforzando las técnicas de aprender y mover el cuerpo, al desarrollar movimientos considerados como complejos, explora dentro de la familia como ejecutarlos, con el apoyo de su entorno inmediato, pues la familia constituye la primera escuela que puede ofrecer a los niños, el impacto emocional que requieren para enfrentar un cambio físico y mental.

Es así que podemos manifestar que existen algunos hallazgos investigativos, que han permitido comprender que la edad escolar o primaria, es la etapa principal para establecer las bases del desarrollo, así como la adquisición de conocimientos, destrezas y habilidades específicas como la diferenciación cinestésica, equilibrio, ritmo y percepción corporal (espacial y temporal), además de la dosificación de esfuerzos musculares y procesos intelectuales relacionados con la memoria motora y representación de movimientos (Polevoy & Fuentes-Barría, 2024a, p. 1).

El rol del docente para el desarrollo de la motricidad gruesa

El docente juega un rol muy importante, en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, ya que es el principal guía y facilitador de experiencias, que favorezca el desarrollo del movimiento y la coordinación, de actividades físicas y lúdicas estructuradas, el docente es el encargado de crear el entorno apropiado, para que los niños, exploren y pongan en práctica las habilidades motoras como correr, saltar, trepar y mantener el equilibrio.

El docente no solo es el que enseña las técnicas o los ejercicios específicos, sino que también brinda el apoyo emocional y motivacional que necesita cada uno de los niños, fomentando de esta manera la confianza en sí mismos, a que se atrevan a realizar movimientos nuevos y desafiantes, además el docente adapta actividades individuales para cada niño, asegurándose que todos tengan la misma oportunidad de participación. A través del juego, se proporciona un entorno enriquecedor que fomenta el desarrollo integral de los niños, permitiendo que exploren, experimenten, socialicen y adquieran habilidades en diferentes aspectos de su crecimiento personal (Sinchi et al., 2023b, p. 222).

Estrategias para incorporar el juego lúdico en la rutina escolar

Es importante incorporar actividades lúdicas en las rutinas escolares, debidamente planificadas, para promover el aprendizaje activo y el desarrollo integral de su cuerpo, los juegos lúdicos cuando se implementan de forma adecuada, no solo permite que los niños se diviertan, sino también, favorezcan el desarrollo de las habilidades motrices, sociales y cognitivas, una de las estrategias importantes es planificar juegos lúdicos, direccionadas a desarrollar la motricidad gruesa de los niños.

El docente también puede incorporar juegos que estimulen la creatividad, su desarrollo motor y aprenda a resolver problemas de forma autónoma, cabe recalcar que es crucial que el docente, adapte los juegos lúdicos a las necesidades de desarrollo de los niños, considerando la edad, los estilos de aprendizaje y sus propios intereses, para ello se debe tomar en cuenta las características de los juegos propuestos, los materiales y el espacio en el que se ejecutarán.

Según Martínez & Valenzuela (2024) La desatención hacia el desarrollo de la motricidad en el ámbito educativo a nivel internacional podría mantener desigualdades, ya que ciertos alumnos podrían tener un acceso limitado a oportunidades que promuevan el desarrollo de estas habilidades motrices, agravando de esta manera las disparidades educativas. Es fundamental que tanto las instituciones educativas como los responsables de la elaboración de políticas reconozcan la necesidad de equilibrar la importancia que otorgada al conocimiento académico con el estímulo de la motricidad. Esto aseguraría un crecimiento integral y equitativo para todos los estudiantes dentro del contexto educativo global.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Cuasi-experimental

El diseño de esta investigación es cuasi-experimental ya que es una herramienta útil que nos permite investigar diferentes situaciones, donde la designación aleatoria no es posible, aquí se trata de trabajar con un grupo específico de niños de la Escuela de Educación Básica “Luis Pasteur” de la Parroquia de Guayllabamba, del Cantón Quito, Provincia de Pichincha. A quienes les hace falta complementar su desarrollo motriz grueso.

Tipos de investigación:

Cuantitativa.- Esta investigación es cuantitativa ya que se centra en la recopilación y análisis de datos numéricos que permitan evaluar el impacto de los juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de segundo grado. Este método cuantitativo funciona como un indicador numérico de los resultados de la investigación. Estas herramientas combinan encuestas estructuradas, análisis estadísticos para transformar en ideas comprensibles los resultados esperados, su importancia radica en convertir respuestas de cuestionarios, registros históricos o sondeos masivos en patrones claros que cualquier persona pueda interpretar, facilitando decisiones basadas en evidencias concretas más que en suposiciones.

Enfoque

Es de carácter descriptivo, en él se especificará, características cualidades de conceptos y de las variables del contexto que corresponde al desarrollo de la investigación de implementación de juegos lúdicos como actividades extracurriculares, en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de segundo grado de Educación General Básica.

Población

En este trabajo de investigación se contará con el total poblacional que corresponde a 22 niños de segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Luis Pasteur”, la edad de los niños oscila de 6 a 7 años de edad, las docentes que serán entrevistadas son (2), las mismas que corresponde al mismo nivel de estudio.

Instrumentos de recopilación de datos

Para evaluar el impacto de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de segundo grado, paralelo “A”, se utilizará dos procedimientos metodológicos que nos permitan recopilar los datos.

1. *Observación estructurada*

Para registrar los procesos de la motricidad gruesa de los niños de segundo grado “A”, se aplicará una rúbrica de evaluación antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos, con una valoración estandarizada, resultados de esta evaluación nos darán las pautas de que como se encuentran los niños en su desarrollo motor, de acuerdo a su edad cronológica.

2. *Instrumentos Procedimientos*

a) Ficha de observación: Esta es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, de la investigación a fin de tomar la información y registrarla para su posterior análisis, y lograr la mayor cantidad de datos posibles en la investigación

b) Cuestionario de preguntas para la entrevista a 2 docentes para obtener información detallada sobre las opiniones con respecto a los juegos lúdicos.

c) Encuesta: Es una herramienta valiosa en la investigación que permite obtener información relevante sobre el punto de vista de las 2 docentes del segundo grado, sobre el impacto que tienen los juegos lúdicos en el desarrollo del motricidad gruesa de los niños de segundo grado.

3. *Procedimientos*

Se elaborará las fichas de observación para cada uno de los niños, en las que se especificará las acciones y los resultados observados a los niños de segundo grado, durante la aplicación de juegos lúdicos. También se aplicará una encuesta a dos docentes de segundo grado, con preguntas que permitan fácilmente proporcionar los datos que requiere la investigación, para medir el aporte de los juegos lúdicos. Se procederá a tabular los resultados a fin de cuantificar el punto de vista de las docentes, con respecto al mejoramiento de la motricidad gruesa en base a juegos lúdicos.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Tabla 1. Matriz de Criterios de la rúbrica de evaluación de los Juegos Lúdicos

Criterios	% Inicial Promedio	% Final Promedio	% Variación
Motricidad Gruesa (correr, saltar, rodar)	55,00	67,50	12,50
Coordinación	45,00	65,00	20,00
Equilibrio	52,50	70,00	17,50
Lateralidad	37,50	60,00	22,50
Total	47,50	65,63	18,13

Fuente: Sonia Ulcuango

Interpretación 1: Referente al Criterio de motricidad gruesa se obtiene como resultado inicial 55%, posterior a la aplicación de juegos de los juegos lúdicos, el rendimiento de los niños se incrementa aproximadamente 13%. El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de segundo de Educación Básica, se orientan a actividades como correr, saltar, rodar habilidades que inicialmente debieron ser trabajadas en los años de Educación Inicial, sin embargo, estas no son adquiridas en su totalidad dificultando el desarrollo de sus capacidad motriz hasta la edad de 6 a 7 años, por cuanto la escuela considera que trabajar en este aspecto ya no es pertinente. Para validar este resultado consideramos a (Bennasar-García, 2023) La coordinación motriz se refiere a la capacidad del cerebro para coordinar los movimientos musculares necesarios para realizar una actividad específica de manera eficiente y precisa. Es esencial para realizar tareas cotidianas como caminar, correr, saltar, escribir o realizar cualquier deporte o actividad física. Se desarrolla a lo largo de la vida, y se puede mejorar con práctica y entrenamiento adecuado, a través del juego y la exploración de los movimientos del cuerpo.

Interpretación 2: En referencia al criterio de Coordinación como parte del desarrollo de la motricidad gruesa, se obtiene como resultado inicial el 45%, posterior a la aplicación de los juegos lúdicos, se logra mejorar en un 20% la coordinación motriz de los niños de segundo

grado, con actividades como correr, saltar y rodar en diferentes direcciones, habilidades que se entiende ya debieron ser desarrolladas en los dos años anteriores de educación. Para dar mayor énfasis a este resultado tenemos a (Chuya & Navas, 2021) Considera que los ejercicios de coordinación motriz en cada una de las actividades planteadas por el docente e incorporarlos a los programas de Educación Física como actividades lúdicas, alcanzarán un impacto sobre la coordinación motriz y la autoestima de los niños de un programa de Educación General Básica Elemental de una institución educativa.

Interpretación 3: Referente al criterio de equilibrios en actividades de la motricidad gruesa, se obtiene una evaluación previa a la aplicación de los juegos lúdicos del 52,50%, una vez aplicado los juegos lúdicos se alcanza una evaluación del 70%, logrando fortalecer el desarrollo del equilibrio en un 17,50% aproximadamente. La precisión del equilibrio lo logramos como: caminar por una cuerda, saltar en u solo pie, juegos de equilibrio en parejas, rodar en espacios abierto. Según (Fermín & Andres, 2024) El equilibrio es una capacidad motriz fundamental que se refiere a la habilidad del individuo para mantener y controlar la posición del cuerpo en el espacio, ya sea en situaciones estáticas o dinámicas. La cual permite liberar diferentes acciones de nuestro cuerpo y capaces de controlar nuestro cuerpo.

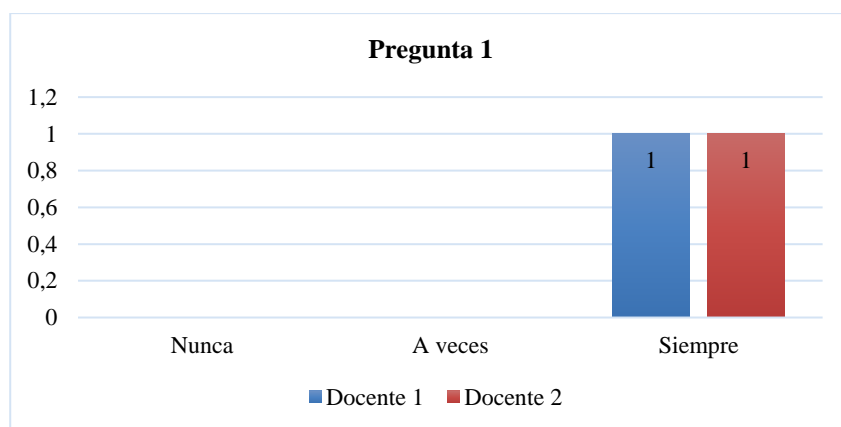
Interpretación 4: Referente al Criterio lateralidad, se obtiene como resultado inicial 37,50%, una vez que se aplica los juegos lúdicos, la lateralidad de los niños mejora en un 60%. Logrando alcanzar un progreso del 22,50%, es decir que la lateralidad corporal facilita la organización espacial y la orientación del propio cuerpo en el espacio. Para validar este resultado (Francés Pérez & ORTEGA ZAYAS, 2024) La lateralización es la última etapa evolutiva que tiene lugar de forma filogenética en el cerebro con un sentido absoluto en la vida del individuo. Al igual que el cuerpo está dividido en dos mitades idénticas a través de las cuales distinguimos el lado izquierdo y el lado derecho, el cerebro también queda dividido en dos partes o hemisferios que crean un funcionamiento lateralmente diferenciado.

Encuesta realizada a 2 docentes sobre Juegos Lúdicos para el Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de segundo grado.

Tabla 2. ¿Piensa usted que los juegos lúdicos ayudan a fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños?

Respuesta	Docente 1	Docente 2
Nunca	0	0
A veces	0	0
Siempre	1	1

Gráfico 1. Los juegos lúdicos ayudan a fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños



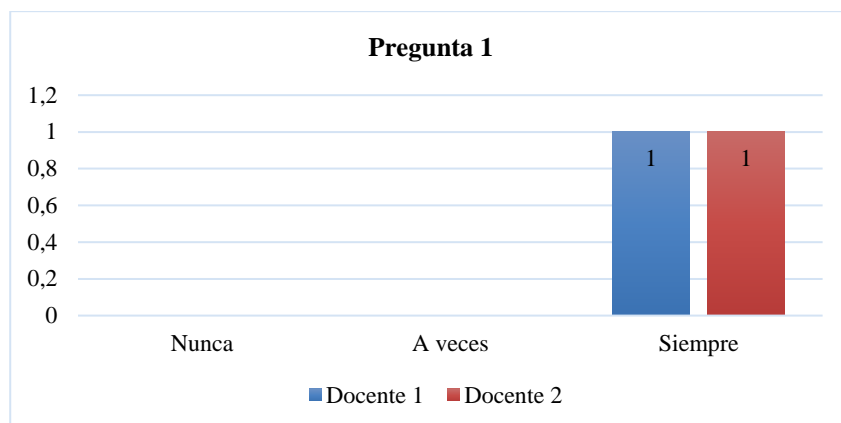
Las 2 docentes entrevistados coinciden en que los juegos lúdicos siempre serán herramientas valiosas para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Ambas expresaron que aunque no todos los docentes creen en la importancia que tienen los juegos lúdicos sean igualmente efectivos, la mayoría considera que ayudan en este aspecto.

Tabla 3. ¿Usted incorpora juegos lúdicos en sus clases de motricidad gruesa en los niños?

Respuesta	Docente 1	Docente 2
Nunca	0	0

A veces	0	0
Siempre	1	1

Gráfico 2. Incorporan Juegos Lúdicos en las clases

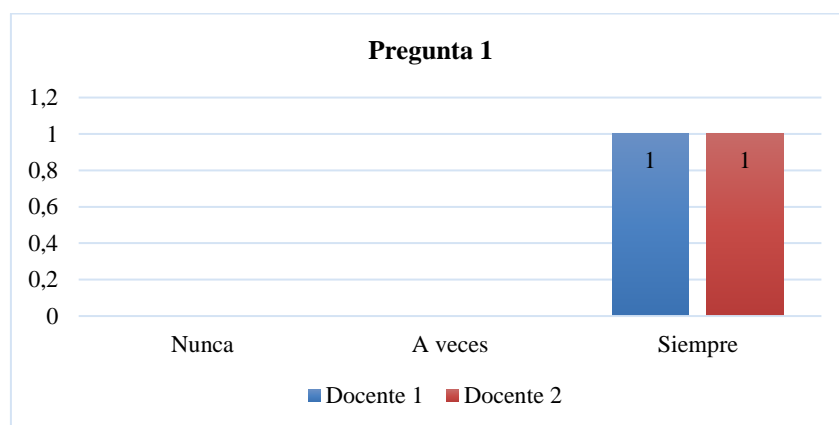


En cuanto a la incorporación de juegos lúdicos en las clases, ambas docentes afirmaron que siempre los aplican, porque hay que aprovechar al máximo éstas actividades antes de que finalice la etapa preoperacional en la adquieren todos estos tipos de movimientos.

Tabla 4. ¿Piensa usted que los juegos lúdicos que realiza con los niños permiten mejorar su coordinación motora, equilibrio y lateralidad?

Respuesta	Docente 1	Docente 2
Nunca	0	0
A veces	0	0
Siempre	1	1

Gráfico 3.

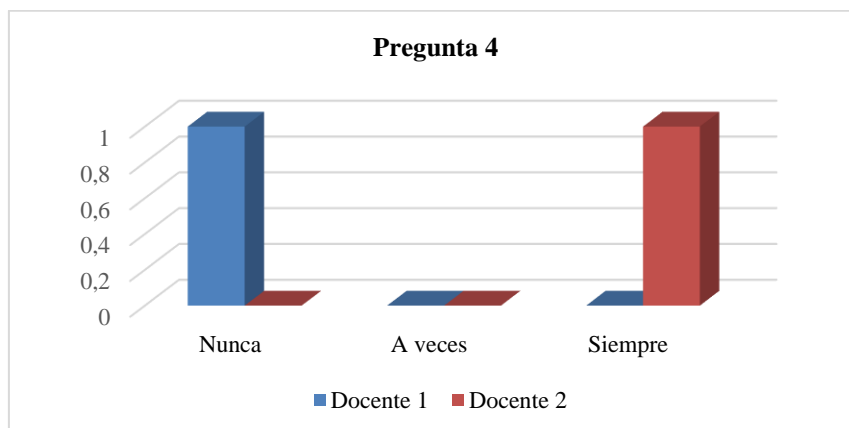


La compañeras docentes si tienen la percepción que mejoran las habilidades motoras, como la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, al ejecutar rutinas planificadas de juegos lúdicos, en las que los niños expresen todo su potencial de movimiento motor.

Tabla 5 ¿Considera usted que los recursos y materiales disponibles en el aula son suficientes para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de segundo grado?

Respuesta	Docente 1	Docente 2
Nunca	1	0
A veces	0	0
Siempre	0	1

Gráfico 4.

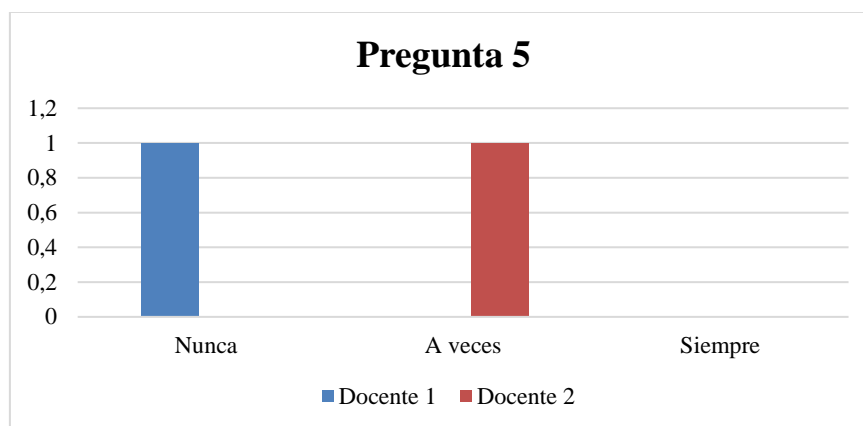


Interpretación de la pregunta 4.- Con respecto a ésta pregunta, en relación a los recursos y materiales disponibles en el aula, existe una división en las opiniones, la docente 1, se mostró en desacuerdo y manifiesta que nunca habrá suficiente material ni recursos educativos, por lo que sugiere que hay implementar y mejorar los materiales disponibles en la institución, para optimizar el desarrollo de la motricidad gruesa, mientras que la docente 2 considera que los materiales si son los adecuado y suficientes que lo que hace falta es el tiempo para poder utilizarlos en los juegos lúdicos con los niños.

Tabla 6 ¿Cree usted que el uso de juegos lúdicos no solo mejora la motricidad gruesa, sino que también fomenta el trabajo en equipo y la socialización entre los niños?

Respuesta	Docente 1	Docente 2
Nunca	1	0
A veces	0	1
Siempre	0	0

Gráfico 5.



Interpretación de la pregunta 5.- Finalmente, en lo que respecta al trabajo en equipo y la socialización, las docentes también mostraron opiniones divididas. La docente 1, manifiesta que nunca podrán los juegos lúdicos mejorar las tres situaciones como la motricidad, el trabajo en equipo y la socialización, porque hay otros factores educativos que los complementan. En cambio la docente 2 considera que a veces si logra alcanzar los tres aspectos y que todo depende del resultado que tengan sus niños.

CONCLUSIONES

La implementación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Luis Pasteur” se presenta como una estrategia educativa que fortalece el desarrollo de sus habilidades y destrezas, además estas actividades lúdicas no solo fomentan el desarrollo físico de los niños, sino también sus habilidades sociales, cognitivas y emocionales, pues el practicar de forma regular los juegos, contribuye a mejorar, la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, aspectos fundamentales en esta etapa de crecimiento

La ficha de observación utilizada durante la aplicación de juegos lúdicos en los niños de segundo grado ha permitido obtener valiosos datos, sobre el impacto de estas actividades en su desarrollo integral, a través de la observación, se ha evidenciado que los niños no solo participan con entusiasmo, sino que también muestran una notable mejora en su motricidad gruesa, reflejada en el dominio de sus coordinación motriz integral.

La aplicación de la entrevista a las docentes ha proporcionado una comprensión profunda sobre la importancia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de segundo grado, a través de sus testimonios, se ha evidenciado que las docentes reconocen el valor de estas actividades como herramientas fundamentales para el crecimiento físico y emocional de sus niños.

Los juegos lúdicos trascienden su rol de simple distracción para convertirse en aliados estratégicos de los docentes, han demostrado cómo estas dinámicas, al integrar saltos, carreras coordinadas y desafíos motrices, activan un aprendizaje integral que las metodologías tradicionales suelen dejar en segundo plano, su éxito radica en transformar el movimiento corporal en una aventura donde los niños de segundo grado fortalecen sus habilidades físicas sin perder la sonrisa, la creatividad y la diversión, además le ayuda a contrarrestar los impulsos de rabia e ira, cuando no logra su objetivo.

Referencias bibliográficas

- Andreu, M. d, y M. García. «Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico». En I Conferencia Internacional de Español para fines específicos, 121-25, 2000. https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf.
- Arleth, Sares Agurto Angely, y Jordán Yopez Angela. «actividades ludicas y su impacto en la motricidad gruesa de los niños de educación inicial en la unidad educativa “francisco huerta rendón” cantón babahoyo.», s. f.
- Burgos, José Vargas, Alexis Pérez Salgado, Gilberto Sánchez Padilla, y Lucía Lema Gómez. «Evaluación de la motricidad gruesa en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Santa Lucía». GADE: Revista Científica 3, n.o 4 (2023): 65-88.
- Bennasar-García, Miguel Israel. «Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria». Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0 27, n.o 1 (2023): 231-51.
- Bennasar-García, Miguel Israel. «Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria». Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0 27, n.o 1 (2023): 231-51.
- Chuya, Patricio Leonardo Munzon, y Santiago Alejandro Jarrín Navas. «Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física». Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA 6, n.o 2 (2021): 483-503.
- Fermín, Palate Espín Federico, y Castro Pantoja Edison Andres. «equilibrio dinámico en la motricidad gruesa en estudiantes de educación general básica preparatoria», s. f.
- Francés Pérez, Andrea, y Miguel Ángel Ortega Zayas. «El Rol crucial de la lateralidad en el desarrollo Infantil: Perspectivas desde la educación Preescolar.», 2024. <https://zagan.unizar.es/record/146400>.
- Lidia, Abad Núñez . «estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la institución educativa inicial no037 piura- 2024».
- Mateo Ramos, Eli Gustavo. «Aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje significativo de escolares del nivel primaria, institución pública, Mala–Cañete, 2024», 2024. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/154695>.

Mendoza, José Geovanny Boza, y Danilo Charchabal Pérez. «Leisure activities to develop basic motor skills in basic education students» 7, n.o 2 (2022).

Pico, Danny Paul Landa, Gerson Stalin Chilingua Sifas, Gissela Alexandra Arroba López, y Tamara Yajaira Ballesteros Casco. «Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años». *ConcienciaDigital* 6, n.o 1.4 (8 de marzo de 2023): 489-505. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2010>.

Polevoy, Georgy Georgievich, y Héctor Fuentes-Barría. «Efectos de un programa de entrenamiento físico de coordinación motriz sobre la condición física de niños rusos de 9 a 10 años: Ensayo Controlado Aleatorizado». *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, n.º 54 (2024): 692-97.

Sinchi, Dina Lucia Chicaiza, Ramón Fernando Bayas Machado, Fausto Vinicio Sandoval Guampe, y Bertha Susana Paz Viteri. «Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el primer año de educación básica». *Polo del conocimiento* 8, n.º 7 (2023): 219-39.

ANEXOS

Rúbrica de evaluación de las condiciones de la motricidad gruesa de los niños de segundo grado

Criterios	Nivel 1 (Bajo)	Nivel 2 (Medio)	Nivel 3 (Alto)
Motricidad gruesa (correr, saltar y rodar)	El niño tiene dificultades significativas para realizar los movimientos básicos. La coordinación es baja, y el ritmo es lento.	El niño realiza los movimientos básicos con algo de coordinación, pero presenta algunos errores en el ritmo o la postura.	El niño ejecuta los movimientos con buena coordinación, ritmo adecuado y control del cuerpo durante las actividades.
Coordinación	La coordinación es deficiente, especialmente en actividades que necesitan de que requieran precisión.	La coordinación es adecuada, pero con algunas dificultades en tareas más complejas.	La coordinación es excelente. Los movimientos son fluidos, precisos y bien organizados, especialmente en tareas complejas.
Equilibrio	Mantiene el equilibrio con poca estabilidad, en situaciones estáticas y dinámicas, en algunas ocasiones sufre caídas repentinas	Mantiene el equilibrio en situaciones estáticas, pero todavía le cuesta mantenerse firme en actividades complejas.	Mantiene el equilibrio de manera constante tanto en situaciones estáticas como dinámicas.
lateralidad	Presenta confusión entre los lados del	Ya maneja la lateralidad, pero en	Maneja la lateralidad de manera precisa.

	cuerpo (derecho/izquierdo), en ciertas tareas que requieren de la coordinación de los lados	algunas ocasiones todavía presenta confusión al realizar movimientos alternos de los dos lados.	Utiliza ambos lados del cuerpo de forma coordinada y fluida, sin confusión.
--	---	---	---



