



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA:

JUEGOS MOTRICES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA CARLOS COELLO ICAZA DEL CANTÓN VINCES.

ESTUDIANTE:

MANJARREZ CARRIEL HENRY JOSÉ

TUTORA:

MSC. CRUZ MARIBEL GALARZA RAMÍREZ

AÑO:

2023

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

PORTADA	1
RESUMEN.....	3
ABSTRACT	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
JUSTIFICACIÓN.....	8
OBJETIVOS DEL ESTUDIO.....	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos	10
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	11
MARCO CONCEPTUAL.....	12
MARCO METODOLÓGICO	25
RESULTADOS	26
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	36
CONCLUSIONES	39
RECOMENDACIONES	40
BIBLIOGRAFÍA.....	41
ANEXOS.....	46

RESUMEN

El presente trabajo se centró en los juegos motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Carlos Coello Icaza del cantón Vinces”, tema que es de gran relevancia porque el desarrollo motor produce una serie de cambios que ayudan a que los estudiantes expresen sus sentimientos, se relacionen con los demás, y con su entorno, tengan autocontrol, flexibilidad, equilibrio y sobre todo desarrollen las habilidades motrices básicas. La metodología empleada para el desarrollo de este estudio se basó en la investigación bibliográfica y descriptiva. Los métodos utilizados fueron el inductivo y el analítico. Las técnicas que se usaron para obtener información referente al tema en estudio fueron la entrevista, la encuesta y la observación directa. Los instrumentos de investigación aplicados son: El cuestionario de entrevista para conocer la opinión de la directora y docente del séptimo año de educación básica de la institución educativa objeto de estudio. El cuestionario de encuesta basado en preguntas estructuradas dirigido a los estudiantes quienes aportaron con datos relevantes para el desarrollo de esta investigación. La ficha de observación directa enfocada en el Test de Evanm donde se evaluó el desarrollo neuromotriz, obteniendo resultados centrados en aspectos de postura corporal, equilibrio, tonicidad muscular, carrera y marcha.

Palabras claves: Juegos motrices, proceso de enseñanza aprendizaje, estudiantes, educación básica, habilidades motrices.

ABSTRACT

The present work focused on motor games in the teaching-learning process for students of the seventh year of basic education of the Carlos Coello Icaza School of the Vinces canton", a topic that is of great relevance because motor development produces a series of changes that They help students express their feelings, relate to others and their environment, have self-control, flexibility, balance, and above all, develop basic motor skills. The methodology used for the development of this study was based on bibliographic and descriptive research. The methods used were inductive and analytical. The techniques that were used to obtain information regarding the subject under study were the interview, the survey and direct observation. The research instruments applied are: The interview questionnaire to know the opinion of the director and teacher of the seventh year of basic education of the educational institution under study. The survey questionnaire based on structured questions addressed to the students who contributed with relevant data for the development of this research. The direct observation sheet focused on the Evanm Test where neuromotor development was evaluated, obtaining results focused on aspects of body posture, balance, muscle tone, running and walking.

Keywords: Motor games, teaching-learning process, students, basic education, motor skills.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego es un factor clave para el desarrollo integral de los niños, porque es un medio espontáneo de expresión, así como de aprendizaje en el que intervienen todos los sentidos, al imaginar, palpar, explorar, expresar su punto de vista del entorno que los rodea y crear nuevas situaciones (Pérez, 2021). Los juegos motrices son aquellos que se derivan de actividades lúdicas conformada por una situación motriz y por un objetivo motor (Rodríguez, 2019). Desde el punto de vista del desarrollo psicomotor, el juego es una vía para el proceso de aprendizaje, a través de la fuerza, equilibrio, percepción y confianza en el desarrollo de los movimientos, por ello se reconoce su rol como recurso educativo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y para el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas (Pol et al., 2021).

En tal sentido, el presente estudio de caso se centra en determinar la incidencia de los juegos motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Carlos Coello Icaza, institución pública, ubicada en las calles Manuela Espejo y 14 de Junio del cantón Vinces, que pertenece a la Zona 5, Distrito 12D05, que se encarga de ofrecer los servicios educativos en niveles de educación inicial y básica en jornada matutina, cuenta con una directora, 18 docentes, personal de servicio y para el año lectivo 2023-2024 cuenta con 697 estudiantes matriculados.

Por lo general, los establecimientos educativos desconocen el rol que juega la Cultura Física en la educación básica, por medio de los juegos motrices, se les imparte a los estudiantes a generar ciertas cualidades como la creatividad, interés, a perfeccionar sus habilidades motrices, intelectuales, afectivas y sociales, a disminuir las tensiones, a defenderse de las frustraciones y a manifestar sus actitudes con más claridad que en otro contexto (Andrey, 2021). Actualmente solo para nivel de inicial y preparatoria se toma en cuenta la importancia de implementar juegos motrices en las asignaturas, para el desarrollo motor en los niños. Pero

tanto en la primaria como en la secundaria es necesario que se apliquen estos tipos de juegos para crear en los estudiantes una experiencia educativa significativa.

Dentro de las problemáticas encontradas se encuentran las siguientes: En el centro educativo no existe docente de Cultura Física calificado o especializado en esta disciplina, debido a la reforma curricular, los docentes de las escuelas públicas del Ecuador, son los que impartirán las clases a los estudiantes, esto ha generado que los niños y niñas no tengan un desarrollo corporal eficiente y presente problemas en su coordinación motriz. Hay un total de 42 estudiantes en el séptimo año de educación básica de la Escuela Carlos Coello Icaza, los cuales presentan deficiencias en su desarrollo de la coordinación motriz, lo cual es un factor de preocupación debido a que existen algunos estudiantes que les cuesta realizar movimientos simétricos, también muchos de ellos no distinguen cuál es su lado derecho o izquierdo, o no saben realizar giros o ejecutar movimientos con sus pies y brazos, considerando que para cada edad existen ejercicios físicos elementales para su desarrollo.

En muchas ocasiones la docente tiene que realizar otras actividades, o se encuentra con molestias en sus articulaciones, para ello contrata a otro docente para que les imparta esta asignatura, resaltando que es el catedrático quien cubre los gastos para el pago por los servicios de la enseñanza de cultura física a los estudiantes, lo que evidencia que no existe interés por parte del docente por aplicar estrategias que fomenten el desarrollo integral y sobre todo un aprendizaje interactivo.

Otro factor, es que se imparte la asignatura de forma tradicional, es decir, en la hora de cultura física, el docente solo hace los estudiantes corran, salten, u otra actividad. También realizan grupos donde los estudiantes juegan fútbol o indor y las estudiantes básquet donde se centran es en el perfeccionamiento de la técnica, es decir solo enfocan a la educación física en el deporte, lo que evidencia que el docente no planifica su hora de clase, solo hace que los

estudiantes realicen cualquier actividad física, sin considerar que ejercicios o juegos motrices deben realizar para su desarrollo, dichas clases se vuelven rutinarias, por lo tanto, no se promueve la participación activa en los estudiantes, ni se brinda una formación académica de calidad, todo ello ocasiona descoordinación motriz gruesa en las diferentes partes del cuerpo humano.

La falta de los materiales e implementos deportivos son insuficientes, debido a que no se cuenta con los recursos necesarios para garantizar al acceso de todos los estudiantes a la cultura física, considerando que el medio de aprendizaje es primordial para que exista una educación de calidad, por ello el proceso de enseñanza aprendizaje se vuelve complejo generando retrasos en el desarrollo psicomotor en los estudiantes. El docente de Cultura Física tiene como propósito desarrollar las capacidades físicas en los estudiantes, mediante la realización de movimientos coordinados o de ejercicios específicos acorde a la edad de los estudiantes para garantizar una evolución deportiva integral, estimulando de manera positiva las capacidades físicas.

Pero los docentes no se encuentran capacitados debido a que su rama es la docencia pero basada en esta disciplina, tal es el caso del docente del séptimo año de la institución en estudio, es necesario que los docentes tengan el interés de investigar, de autoeducarse sobre las formas estereotipadas de entrenar las habilidades motrices para enseñar los principios, métodos y técnicas basadas en juegos motrices para la formación y desarrollo corporal, con la finalidad de ayudar a los estudiantes a descubrir su potencial, su fuerza, resistencia y otras capacidades motoras.

JUSTIFICACIÓN

El presente estudio de caso trata sobre los juegos motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Carlos Coello Icaza del cantón Vinces, tema que es de gran relevancia porque mediante la práctica constante de los juegos motrices el estudiante aprende a conocer su cuerpo, a desarrollar su personalidad, y al ser utilizado como una herramienta metodológica estimula al desarrollo integral de los niños a nivel fisiológico, cognitivo, intelectual, emocional y psicológico.

Desde el aporte teórico este trabajo se justifica porque mediante la revisión de literatura en relación al tema en estudio se determinará la incidencia de los juegos motrices en el proceso de enseñanza, así como se identificará las estrategias que utiliza el docente al impartir la asignatura de Cultura Física en la práctica pedagógica, teniendo en cuenta que es una disciplina primordial en la educación básica para la formación del ser humano y si se trabaja desde edades tempranas se fomenta a tener hábitos saludables tanto en la parte mental como física.

La investigación se justifica desde el ámbito práctico porque de acuerdo al artículo 381 de la Constitución de la República del Ecuador (2008), el estado debe promover la cultura física que comprende al deporte, a la recreación, educación física como actividades que aportan a la salud y al desarrollo integral de las personas. Por ello la labor docente es impartir la enseñanza con vocación para despertar el interés en los estudiantes de aprender, de desarrollar sus habilidades motrices y así lograr el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los movimientos corporales.

Los beneficiarios directos de la investigación serán los estudiantes de la Escuela Carlos Coello Icaza, porque se resaltarán a los juegos motrices como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje, para la adquisición de destrezas, potenciar la imaginación, fomento del trabajo en equipo, de valores, y mejoramiento de las relaciones sociales y afectivas. Los

beneficiarios indirectos serán los docentes porque se brindarán recomendaciones referentes a los juegos como herramienta pedagógica para el desarrollo de un aprendizaje significativo.

Bajo estas razones los juegos motrices deben ser implementados en las clases de educación física, no solo en los primeros niveles de educación, sino en todos, para hacer la clase más dinámica, considerando que se deben de realizar de acuerdo a la edad de los estudiantes, necesidad del medio, infraestructura de la institución, recursos y creatividad que tenga el docente al describir el juego. Es factible realizar este trabajo porque se contó con la predisposición de las autoridades del plantel educativo, así como de los padres de familias, quienes dieron el consentimiento para que los estudiantes objetos de investigación, faciliten información relevante para el desarrollo de este documento.

OBJETIVOS DEL ESTUDIO

Objetivo general

Determinar la incidencia de los juegos motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Carlos Coello Icaza del cantón Vinces.

Objetivos específicos

- Realizar una revisión bibliográfica referente a los juegos motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje para sustentar de forma teórica este estudio de caso.
- Establecer la importancia de los juegos motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las capacidades motoras de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Carlos Coello Icaza del cantón Vinces.
- Identificar los tipos de estrategias que utiliza el docente en la asignatura de cultura Física para el desarrollo de la motricidad de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Carlos Coello Icaza del cantón Vinces.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

El estudio caso titulado “Juegos motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Carlos Coello Icaza del cantón Vinces”, se encuentra enmarcado en la Línea de Investigación de la Universidad Técnica de Babahoyo: Educación y Desarrollo Social y se direcciona en la Línea de Investigación denominada Talento Humano, Educación y Docencia de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación. A su vez, se relaciona con la línea de la carrera, Actividad Física, Salud, Deporte y Tiempo Libre.

A través de los juegos motrices, el estudiante aprende a relacionarse consigo mismo, con el entorno que lo rodea, a respetar las reglas de los juegos, a escuchar, a interactuar con otras personas, lo que ayuda al desarrollo integral tanto físico como psicológico. Muchos docentes consideran que las habilidades motrices solo son importantes durante los primeros años de vida, pero estas son relevantes en todos los niveles de formación académica, es ahí donde se resalta que su aplicación es fundamental para el aprendizaje a través de las vivencias y experiencias personales como grupales con la finalidad de hacer la clase más creativa e innovadora.

Delimitación temporal: Este trabajo se realizó desde junio a noviembre del año 2023.

Delimitación espacial: Escuela de Educación Básica Carlos Coello Icaza del cantón Vinces.

Delimitación demográfica: Directora, docente y estudiantes del séptimo año de educación básica.

MARCO CONCEPTUAL

Juego

El juego es toda actividad lúdica que impulsa al descubrimiento o exploración, el cual puede ser practicado a cualquier edad, en la etapa de la niñez, los juegos son realizados por diversión, pero al mismo tiempo por medio del juego los niños interactúan con otros de forma abierta, ejecutan movimientos que ayudan a experimentar diversas sensaciones como conocerse así mismo y al entorno que los rodea. El juego es como un idioma de carácter universal donde los niños, para entrar al juego, deben de conocer las reglas del mismo, integrarse con otros, trabajar en equipo con los compañeros para ganar (Molina, 2021).

Juegos motrices

Los juegos motrices son una forma de expresión de los sentimientos, sensaciones, experiencias que implican una participación activa de los niños con la finalidad de estimular el desarrollo de aspectos motores, cognitivos, adquirir habilidades de comunicación, relacionarse con los demás y sobre todo ejecutarlos dentro de límites para que a su vez aprendan a acatar reglas y alcanzar la autonomía (García S. , 2018). De acuerdo a las posturas de Pol et al. (2021) los juegos motrices son aquellas actividades lúdicas que representan de forma simbólica los sentimientos, expresiones, preocupaciones y posibilita la obtención de autonomía personal como social. El juego motriz incentiva a la búsqueda de experiencias que acercan al niño o niña al entorno que lo rodea, mediante la realización de actividades recreativas, el niño explora e interactúa con otros individuos donde deben de cumplir reglas, establecer estrategias para ganar, para ello usan la imaginación, cooperan, lo que hace que el juego se vuelva un contexto de aprendizaje tanto de manera personal como para el equipo.

Existen algunos tipos de juegos motrices en base a la naturaleza del espacio como son los juegos motrices abiertos, juegos motrices cerrados y combinados. Los juegos abiertos son aquellos donde existe una participación cognitiva motriz, donde el individuo realiza

movimientos en base al espacio y tiempo. Resaltando que estos juegos se realizan en lugares abiertos. Los juegos cerrados son aquellos que se realizan en un espacio o lugar más complejo. Los movimientos se deben de realizar en base a las reglas planteadas y al espacio lúdico y los juegos combinados se basan en aquellos juegos donde combina la dinámica y se adaptan a las reglas de los mismos, ayudan a que se desarrollen las capacidades de coordinación (García S. , 2018).

Evolución de los juegos motrices

Los juegos son una herramienta de socialización, porque a través de ellos se expresan las tradiciones, costumbres, valores, principios, reglas o acuerdos. Los hombres en la prehistoria mediante la caza, recolección de frutos salvajes, pesca, uso de armas rudimentarias practicaban el juego como medio de supervivencia. La forma más clara de diversión y de entretenimiento para los niños es el juego, considerando que el juego no es un componente exclusivo de la actividad física (Piza, 2021).

Los juegos motrices han existidos desde tiempos remotos, su práctica tenía un sentido cultural, por ejemplo, en los Juegos Olímpicos de la antigua Grecia que se realizaban cada cuatro años, era el evento religioso más importante que permitía realizar un homenaje a los dioses y a su vez afirmar su identidad y posición. Es necesario recalcar que no se conoce con exactitud cuándo se celebraron por primera vez, pero si desde cuando se organizaban de forma periódica, que fue 776 a.c., la cual es la fecha oficial de su comienzo (Merino et al., 2018).

Las disciplinas que competían eran carreras, lanzamientos, saltos de longitud, luchas, agones hípicas, pentatlón, eventos artísticos, entre otros, las cuales promovían el desarrollo de las habilidades físicas básicas. Los ancestros realizaban competencias e integraciones sociales para fomentar lazos de amistad, compañerismo, en base a ellos se impartían las reglas de los juegos y sus integrantes tenían que acatarlas, considerando que el juego era para los reyes o

personas con un alto estatus en la sociedad eran un pasatiempo para competir y recrearse (Merino et al., 2018).

En Roma entre los años 60-130 a.c., su primordial preocupación era el pan y los juegos, por ello adoptaron los juegos infantiles de Grecia y también se aplicaron otros para los esclavos. Platón fue uno de los principales filósofos que escribió sobre la importancia de los juegos y su valor para la formación en su obra *Las leyes*, mencionando que es importante que los niños utilicen manzanas para aprender de una mejor forma las matemáticas. Aristóteles también fue otro en destacar la relevancia de los juegos en la niñez y como los padres debían de fomentar el juego y otorgarles juguetes que ayuden a despertar sus mentes para el desarrollo de habilidades y destrezas (Cabrelles, 2020).

En la Edad Media, el reglamento de los juegos era sencillo, desarrollándose en su mayoría al aire libre, rudimentarios, y sin tener pasión por obtener la victoria. En la época del renacimiento ya existían cambios en la mentalidad, es decir todo ya no era en base a la religión o dioses, para esta era los juegos populares ya tenían mayor fuerza. En la mitad del siglo XIX comienzan a aparecer las primeras teorías en base a los juegos. En el siglo XX el concepto del juego cambió radicalmente no era considerado como un valor banal sino como un factor importante para el desarrollo cognitivo de los niños, donde se considera que las actividades lúdicas facilitan que el niño logre ejercitar su cuerpo, coordine sus movimientos y sobre todo se relacione con su entorno (Cabrelles, 2020).

En la actualidad, todavía existe preocupación porque las instituciones educativas, así como los docentes no toman en cuenta a los juegos, específicamente a los motrices como herramienta clave para el desarrollo motor en los estudiantes. Cada día se están realizando diversos estudios que buscan vincular y establecer su relación en el desarrollo integral de los niños, con la finalidad de concientizar a cada uno de los actores involucrados en el sistema

educativo en cambiar el paradigma tradicional de la enseñanza, de incluir actividades lúdicas, de realizar clases dinámicas, que motiven al estudiante a aprender (Cabrelles, 2020).

Características de los juegos motrices

Existe muchas características que definen a los juegos motrices, a continuación, se describen las más básicas (Braojos, 2020):

- Actividad voluntaria, es decir se realiza de forma deliberada.
- Implica una participación activa.
- El juego se realiza con ciertas limitaciones en relación al tiempo y espacio.
- Presencia de incertidumbre, los participantes no saben quién ganará o perderá hasta que se realice el juego.
- Incentiva a la exploración
- Estimula el desarrollo motor.
- Fomenta la comunicación y cooperación.
- Sirve como un medio para adaptarse al medio social y familiar.
- Promueve sensaciones de placer y diversión.
- A través del juego se promueve a la resolución de problemas.

Importancia de los juegos motrices

Los juegos motrices son importantes para el desarrollo integral de los niños porque son aquellas actividades recreativas o lúdicas que ayudan a potenciar los movimientos, coordinación, equilibrio, fuerza, así como desarrollar la parte emocional y cognitiva. Los juegos motrices motivan a que los niños mediante su imaginación y creatividad expresen su visión, desarrollen su forma de pensar. En este sentido, los juegos motrices no solo son una herramienta de diversión, sino que ayudan a enriquecer la mente, a generar vínculos afectivos que desarrollen seguridad, estabilidad y sobre todo a liberar tensiones (Escalonilla, 2020).

Beneficios de los juegos motrices

Los beneficios de los juegos motrices son múltiples, a continuación se detallan algunos (Monges, 2021):

- Facilita el aprendizaje
- Fomenta la creatividad e imaginación
- Se aprende a interactuar con otras personas
- Permite el intercambio de ideas o pensamientos
- Contribuye al desarrollo de habilidades básicas
- Promueve el desarrollo de habilidades físicas
- Permite la coordinación de los movimientos
- Ayuda a expresar y regular tanto las emociones como las sensaciones
- Se fomenta la práctica de la empatía y comprensión
- Se enseña a respetar las reglas

Tipos de juegos motrices

Existen un sinnúmero de juegos motrices, pero a continuación se detallan los más utilizados:

- **Juegos de locomoción:** Son juegos que consisten en trasladarse de un lugar a otro como correr, saltar, nadar, etc. Por ejemplo, los juegos de equilibrio, tipo marchas o carreras, saltos, entre otros (Membrive, 2022).
- **Juegos de lanzamientos:** Se centran en la acción de lanzar objetos con la mano, donde se puede utilizar apoyo, para dirigirlo hacia una distancia determinada. A través de estos juegos los niños obtienen mayor control de su cuerpo y desarrollan la lateralidad, como la percepción del espacio. Dentro de los juegos de lanzamiento se encuentran, lanzar discos, juego de los bolos, simuladores de jabalina, entre otros (Gil, 2018).

- **Juegos de flexibilidad:** Los juegos de flexibilidad son aquellos que se basan en la movilidad de las articulaciones y en la elasticidad muscular, los cuales se deben incluir en la educación a nivel básica o primaria, para trabajar la flexibilidad en las diferentes partes del cuerpo (Membrive, 2022).
- **Juegos de transporte y fuerza:** En estos juegos se define la fuerza en sus diferentes formas, empleándose el peso corporal durante el juego. Son excelentes para impulsar en los individuos determinación, y motivan a superarse así mismo (Forma Infancia European School, 2021).
- **Juegos deportivos:** Actividades de naturaleza competitivas, que impulsan al desarrollo de habilidades motrices, pero los participantes deben sujetarse a reglas del juego. Estos ayudan a cuidar la salud mental y física del ser humano. Dentro los juegos deportivos se encuentran el fútbol, básquet, volleyball, tenis, etc. (García G. , 2020).
- **Juegos tradicionales:** Son aquellos juegos que forman parte de la vida de nuestros ancestros, y se transmiten de generación en generación. También son un medio para expresar las tradiciones de un pueblo, ciudad o país, y estos fomentan la conservación de la cultura. Los juegos tradicionales más comunes son: La rayuela, saltar la cuerda, carrera de sacos, las canicas, tres en raya, etc (Eduma, 2022).

Juegos motrices en el proceso de aprendizaje enseñanza

En base al artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador (2008) la educación es un derecho primordial y de carácter universal que el estado debe garantizar a toda la población, para ello establece lineamientos y acciones necesarias para hacer eficiente el proceso educativo. El artículo 27 indica que la educación debe de centrarse en el marco de los derechos humanos, desde diferentes visiones como ser participativa, obligatoria, intercultural, inclusiva, basada en la equidad de género, accesible, entre otros aspectos.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021) establece en su artículo 2 de los principios en el literal f sobre el desarrollo de procesos, que los niveles educativos deben de enfocarse en los ciclo de vida de las personas, en su desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotriz, características lingüísticas , capacidades, necesidades del país, entre otros, para de esta manera eliminar las barreras de aprendizaje.

En este contexto los docentes deben de tener en consideración la implementación de estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje en la que pueda estimular la participación, interacción y desarrollo de habilidades. Por ello, siempre deben de optar por estrategias más adecuadas que puedan utilizar al momento de impartir sus clases y que el conocimiento pueda llegar al estudiante de una forma innovadora. Considerando que el proceso de enseñanza aprendizaje es un conjunto de técnicas que se utilizan con la finalidad de tener un proceso de aprendizaje más significativo, que involucren al docente y estudiante (Hernández, 2019).

Los estudiantes deben ser parte activa en el proceso de aprendizaje, es decir, el docente no debe de centrarse en impartir la clase de forma mecánica y no involucrar al estudiante a que participe, pues cuando se lo realiza de esta forma el conocimiento en la mayoría de los casos no es significativo o duradero, porque solo aprenderá por el momento, generalmente por obtener una buena calificación. Pero cuando se hace parte al estudiante proporciona mayor motivación al estudiante para aprender (Castaño, 2022).

Desde que nacemos el juego está presente en cada etapa del ser humano, pues desarrolla tres aspectos primordiales, psicológico, pedagógico y social. De esta manera, los juegos motrices, son la principal vía para que los estudiantes estén en contacto con la realidad en relación al medio que los rodea, por ello son una herramienta didáctica utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje, para la liberación de tensiones, desarrollo de habilidades, tácticas y destrezas tanto individuales como colectivas, porque los estudiantes aprenden a trabajar en

equipo, a respetar reglas, a plantear límites propios como lo de los demás, a saber, ganar como perder, así como a establecer lazos de amistad y de compañerismo (Escalonilla, 2020).

Habilidades motrices

Las habilidades motrices son diversas acciones que implican el movimiento de los músculos que componen el cuerpo para ejecutar una actividad o ejercicio de forma voluntaria. Estas habilidades requieren de aprendizaje y de la práctica, es decir el niño debe relacionarse con su entorno, para obtener experiencias y sensaciones que estimulen su desarrollo motor. Desde que el niño nace realiza movimientos involuntarios que ayudan a fortalecer sus habilidades motoras y estas evolucionan a medida de la repetición (Piquer, 2022).

Tipos de habilidades motrices

La motricidad se divide en dos grandes grupos, las cuales se adquieren a medida que el individuo va creciendo, resaltando que las dos se desarrollan simultáneamente (Montagud, 2019):

- **Motricidad fina:** Es aquella capacidad que está relacionada con los movimientos específicamente de las extremidades superiores, se caracteriza por la coordinación de músculos pequeños, como las manos y dedos. Los niños mediante la motricidad fina adquieren destrezas manuales y visomotoras. Dentro de las habilidades que desarrolla el niño se encuentran aprender a agarrar objetos con la mano, recortar imágenes, soltar objetos, usar lápices, etc. (Serrano & Luque, 2018).
- **Motricidad gruesa:** Se refiere a las habilidades de realizar varios movimientos grandes de los músculos tanto de los brazos como las piernas, con la finalidad de alcanzar el equilibrio y realizar cambios corporales con fuerza, resistencia, velocidad y destreza. Las actividades relacionadas a la motricidad gruesa son caminar, andar en bicicleta, saltar, correr, nadar (Márquez, 2021).

Educación física

La educación física es una asignatura que constituye acciones primordialmente de carácter físico centrándose en la realización de diferentes movimientos corporales para vincular a los individuos con su entorno y para cuidar la salud mental como física del ser humano. La educación física forma parte del sistema de educación del Ecuador, de acuerdo al artículo 81 de la ley del deporte, establece que todos los niveles educativos deben de estimular las capacidades físicas, psicológicas, intelectuales y éticas con el propósito de mejorar la calidad de vida y promover el desarrollo social, familiar y productivo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

A la educación física se la puede definir desde varias perspectivas, como:

- **Disciplina:** La educación física es una disciplina que implica una importante influencia en todas las dimensiones que forman parte del ser humano. Integra no solo los movimientos corporales, lúdicos, rítmicos sino también aspectos culturales, sociales, y emocionales (Quintana, 2020).
- **Motricidad:** Su campo de acción se basa en la motricidad, a través de la actividad física, ejecución de movimientos, desplazamientos y por medio de juegos los estudiantes adquieren destrezas motoras (Andrey, 2021).
- **Pedagógica:** La educación física es un proceso pedagógico que está orientado a perfeccionar las habilidades y destrezas de los estudiantes, propicia un desarrollo en el proceso educativo, mediante la interacción docente – estudiante para la obtención de un aprendizaje significativo (Quintana, 2020).
- **Educación integral:** García (2018), expresa que es una disciplina que se basa en el desarrollo integral del ser humano, por medio de la actividad física se mejora la salud. Es fundamental en el proceso educativo de los estudiantes, para que los mismos se involucren con su entorno.

Inclusión de los juegos motrices en la asignatura de educación física

La asignatura de Cultura Física es un área obligatoria según lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación para la formación de los estudiantes en todos los niveles de educación es una disciplina que aporta múltiples beneficios para la salud mental y física de los estudiantes, porque no solo mejora aspectos personales, sino también fortalece las habilidades motrices, aspectos emocionales y sociales, debido a que el alumnado aprende a trabajar en equipo interactúa con sus compañeros, estableciendo lazos de amistad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

Las habilidades motrices se comienzan a desarrollar desde la niñez, por ello es vital que los estudiantes trabajen estas capacidades porque ayudan a desarrollar otras a través del tiempo. Hoy en día los niños están inmersos en el mundo de la tecnología, lo que ha generado que cada vez existan pocos niños que quieran jugar, porque están mucho tiempo con el celular, tablet, viendo video juegos, etc., y no existe mucho control por parte de los padres, por ende, es vital incluir a los juegos como un recurso fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, al ser una herramienta didáctica que incentiva a los estudiantes a aprender.

Los seres humanos requieren experimentar sensaciones de alegría, esto se logra a través de los juegos. Los juegos motrices se perfilan como un recurso pedagógico relevante en la asignatura de educación física porque contribuyen a la adquisición de competencias claves que desde esta área se forman como la socialización, normas, valores, actitudes y desarrollo de habilidades motoras (Cabrelles, 2020). Los juegos motrices en su mayoría son enfocados en los primeros años de vida, donde se quiere obtener que el niño agarre objetos, mantenga su cabeza erguida, gatee, etc. En la educación inicial que el niño reconozca objetos, realice técnicas de rasgado, reconozca sonidos de animales, entre otros aspectos (Álvarez, 2020). En la etapa de la primaria es primordial, los estudiantes que se encuentran rangos de edad de 11 a 12 años

que una etapa crucial porque es donde inicia la adolescencia temprana, el estudiante debe de practicar actividades para su desarrollo motor y cognitivo (Castaño, 2022).

Actualmente el sistema educativo ha impulsado estrategias innovadoras para hacer una educación inclusiva y más eficaz en la etapa educativa, donde el juego es utilizado como una herramienta educativa porque facilita el aprendizaje, la comunicación y el aspecto afectivo social. Desde hace algunos años han existido varias reformas curriculares para el área de educación física, el Ministerio de Educación del Ecuador plantea un nuevo modelo pedagógico enmarcado a cumplir las exigencias que requieren los estudiantes en la actualidad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

En el 2015 se implementó el programa Aprendiendo en Movimiento, y se aumentó el número de horas, actualmente son cinco horas, con la finalidad de incluir a la cultura física dentro del proceso de aprendizaje, compuesto por varios ejes temáticos donde constan actividades y juegos recreativos para el desarrollo psicomotriz del estudiante. Su objetivo es lograr el perfeccionamiento de las habilidades motoras a través de ejercicios formativos, considerando técnicas didácticas como los juegos motrices que permitan el desenvolvimiento del estudiante con su entorno, establecer vínculos afectivos con los demás, y sobre tofo favorecer a su salud física como mental (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

Esta sociedad requiere de individuos que puedan desenvolverse conscientemente en cualquier ámbito de la vida, por lo cual, la asignatura de educación física se proyecta como aquella que estimula a desarrollar en los estudiantes destrezas a nivel afectivo, psicológico, físico y académica basadas en criterio de desempeño. Por ello, la educación física no debe estar direccionada en formar a deportistas elites, o competitivos sino en proveer mecanismos y acciones para el bienestar del ser humano en todos sus ámbitos, es decir que se oriente en el perfeccionamiento de los movimientos corporales, equilibrio, y desarrollo de habilidades psicomotoras (Castaño, 2022).

Estrategias didácticas en el área de educación física

Las estrategias didácticas son los procedimientos que los docentes siguen de forma planificada para la construcción de aprendizaje y para el logro de las metas propuestas. Estas facilitan el trabajo del docente para transmitir el conocimiento y deben ser basadas en el componente curricular con la finalidad de producir un aprendizaje significativo. El uso de las estrategias didácticas es denominado también como un proceso de aprender a aprender porque el estudiante se convierte en un actor fundamental en el proceso de formación. En el área de educación física es necesario emplear elementos que motiven al estudiante a desarrollar sus habilidades (Unir, 2023). Las estrategias didácticas más comunes que se aplican en el área de educación física son las siguientes:

- **Secuencias didácticas:** Son actividades de aprendizaje orientadas a diseñar estratégicamente los contenidos que se impartirán en el aula de clases con la finalidad de obtener objetivos educativos en un período de tiempo determinado (Madrid, 2023).
- **Sesión cerrada:** Se refieren a las actividades motrices que siguen una secuencia de tres etapas: inicio, desarrollo y cierre. En esta predomina el mando directo, es decir la clase la dirige el maestro, pero no hay participación de los estudiantes (Castillo, 2018).
- **Sesión abierta:** Estas actividades se conforman de tres fases: inicio, desarrollo y cierre. Se caracteriza por que existe interacción tanto del docente como del estudiante (Castillo, 2018).
- **Actividades alternativas:** Este tipo de actividades se desarrollan fuera de lo tradicional se usan cuando por diversas circunstancias la clase no puede desarrollarse en el patio o cancha, sino que debe ser dentro del aula de clase (Piquer, 2022).
- **Circuitos de acción motriz:** Son actividades que se realizan de forma simultánea y secuencial con la finalidad de explorar diferentes habilidades motrices (Legsa, 2022).

- **Juegos modificados:** Es un juego donde se cambian las reglas para hacerlos más desafiantes o más fácil para los jugadores. En estos se da a conocer las estrategias tácticas de cualquier disciplina deportiva, y brinda apoyo para que los participantes cooperen entre ellos (Cajal, 2022).
- **Juegos cooperativos:** Se basan en juegos que se realizan de forma grupal, fomenta la cooperación para lograr la meta. El resultado es compartido sea que se obtenga la victoria o la pérdida (Pascual, 2022).
- **Juegos con reglas:** Son juegos que se realizan con el fin de que los jugadores aprendan a respetar las reglas, resaltando que se pueden modificarse cuando las partes interesadas estén de acuerdo (Espinoza, 2018).
- **Juegos simbólicos:** Son juegos elaborados, donde el niño recrea una situación y representa todo lo que está en su entorno. Son actividades que se realizan de forma espontáneas, es decir se recrean situaciones imaginarias que ayudan entender el mundo real a los niños (Forma Infancia European School, 2021).
- **Deporte educativo:** Son actividades deportivas que son realizadas por las instituciones educativas con el fin de promover el desarrollo físico y mental en los niños (Cabrelles, 2020).

MARCO METODOLÓGICO

En este trabajo se utilizaron dos tipos de investigación. La investigación bibliográfica y la descriptiva. La bibliográfica porque a través de esta se realizó una revisión de diversas fuentes para fundamentar de forma teórica este estudio. Arteaga (2021) la define como la recopilación de información a través de diversas fuentes publicadas, como libros, artículos de periódicos, revistas científicas, así como medios digitales, entre ellos documentos web, blogs, videos, entre otras. La investigación descriptiva permitió puntualizar cada una de las características de la problemática para de esta manera obtener una conclusión general. Imec (2020) indica que es la descripción de un hecho, con la finalidad de estudiar su comportamiento, sin establecer relaciones, causas o manipulación de las variables. Los métodos aplicados son el inductivo que se parte de un razonamiento particular para obtener una conclusión de forma general (Suárez, 2023). El método analítico se basa en un procedimiento que descompone un todo en partes, utilizando como mecanismos de verificación a la observación (Ruiz, 2021).

Las técnicas utilizadas en el proceso investigativo fueron la encuesta, entrevista y la observación directa. La encuesta es un instrumento de recolección de datos cuantitativos para obtener información sobre un tema de interés (Euroinnova, 2019). La entrevista es donde se recopilan las ideas u opiniones acerca de un tema en particular, y es de carácter cualitativo porque se enfoca en el conocimiento o experiencia personal (Fernández, 2021). La observación directa es una herramienta que consiste en recabar información de forma objetiva, sobre un hecho, acciones o situación en particular, lo relevante de esta es que permite identificar los datos tal como suceden (Hinojosa, 2022). Los instrumentos empleados son un cuestionario de entrevista dirigida a la docente y directora de la institución, el cuestionario de encuesta aplicado a los estudiantes y la ficha de observación basada en el test de Evanm para registrar los datos observados del desarrollo neuromotriz de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Carlos Coello Icaza.

RESULTADOS

Entrevista a la Directora y Docente del Séptimo Año de la Escuela de Educación Básica Carlos Coello Icaza del Cantón Vinces.

Tabla 1

Entrevista a la Directora y Docente de la Esc. Carlos Coello Icaza.

Preguntas	Respuesta de la Directora	Respuesta de la Docente
<p>1) ¿La institución cuenta con docente que imparta la asignatura de cultura física?</p>	<p>No, porque desde hace algunos años el Ministerio de Educación realizo una reforma donde los docentes en las instituciones básicas en los niveles de inicial, nivel básico, tienen que impartir la asignatura de educación física.</p>	<p>No, la institución no cuenta con Docente que imparta la asignatura de cultura física, soy yo porque cada docente es el que dicta esta asignatura a los estudiantes.</p>
<p>2) ¿Considera usted que los juegos motrices ayudan al desarrollo integral de los estudiantes y a obtener un aprendizaje significativo?</p>	<p>Sí, porque los juegos motrices son un factor primordial para que los estudiantes desarrollen sus habilidades motoras, aprendan a desenvolverse y sobre todo se motiven a aprender.</p>	<p>Sí, porque los estudiantes necesitan desarrollar sus destrezas cognitivas, afectivas, sociales, entre otras.</p>
<p>3) ¿Considera usted que es importante que los estudiantes del</p>	<p>Sí, es importante porque la clase ya no se la daría de forma tradicional, sino que los</p>	<p>Sí, son importantes los juegos motrices, porque los estudiantes se divierten, la</p>

séptimo año realicen estudiantes a través de los **clase es más dinámica y esto**
actividades físicas juegos motrices, se divierten, le ayuda a su desarrollo
basadas en el desarrollan sus habilidades motor.

desarrollo motor? motrices y obtienen un
aprendizaje significativo.

- 4) **¿Cuándo se imparte la** Sí, el docente, incluye juegos **Generalmente,** **incluyo**
asignatura de motrices, para promover el **estrategias lúdicas como**
educación física se desarrollo de las habilidades **juegos, para que aprendan a**
incluyen a los juegos motoras en los estudiantes. **trabajen en grupo, y aprendan**
motrices como a desarrollar sus habilidades,
actividades para mantener el equilibrio, y
promover el sobre todo a interactuar con
desarrollo psicomotor sus compañeros.
en los estudiantes?

- 5) **¿Cuáles son las** Las estrategias que **Las estrategias lúdicas que**
estrategias que se generalmente, utilizan los **utilizo son actividades que**
utilizan al impartir la docentes al impartir la **promuevan a trabajar en**
asignatura de cultura asignatura de cultura física son **equipo, como disciplinas**
Física para promover los juegos deportivos, a veces **deportivas básquet, fútbol,**
desarrollo de la realizan circuitos, entre otros. **juegos como el jenga,**
motricidad en los circuitos, etc.
estudiantes?

Fuente. Directora y docente del 7^{mo} año de Educación Básica de la Esc. Carlos Coello Icaza.
Elaborado por. Henry Manjarrez Carriel.

**Encuesta dirigida a los Estudiantes del Séptimo Año de la Escuela de Educación Básica
Carlos Coello Icaza del Cantón Vinces.**

Tabla 2

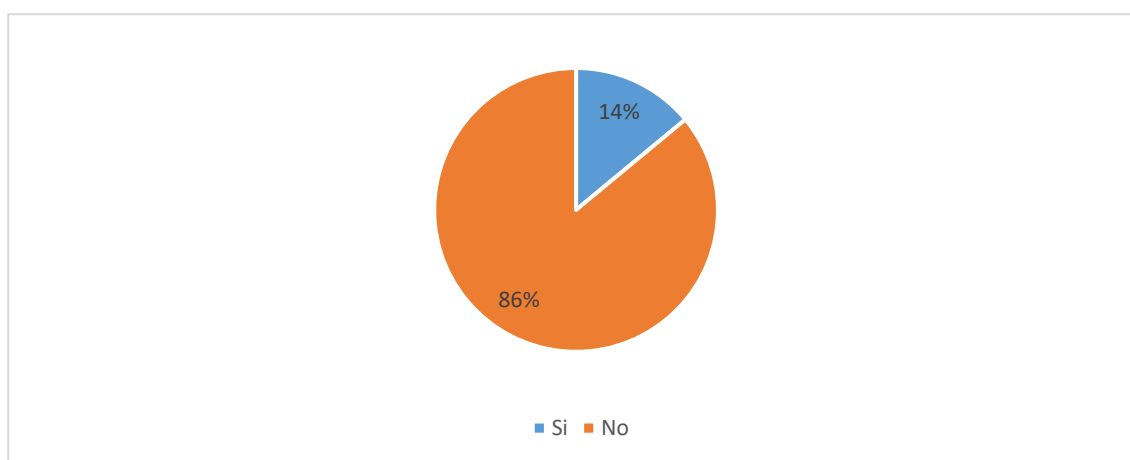
Conocimiento sobre los juegos motrices

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	14%
No	36	86%
Total	42	100%

Fuente. Estudiantes del 7^{mo} año de Educación Básica de la Esc. Carlos Coello Icaza.
Elaborado por. Henry Manjarrez Carriel.

Gráfico 1

Conocimiento sobre los juegos motrices

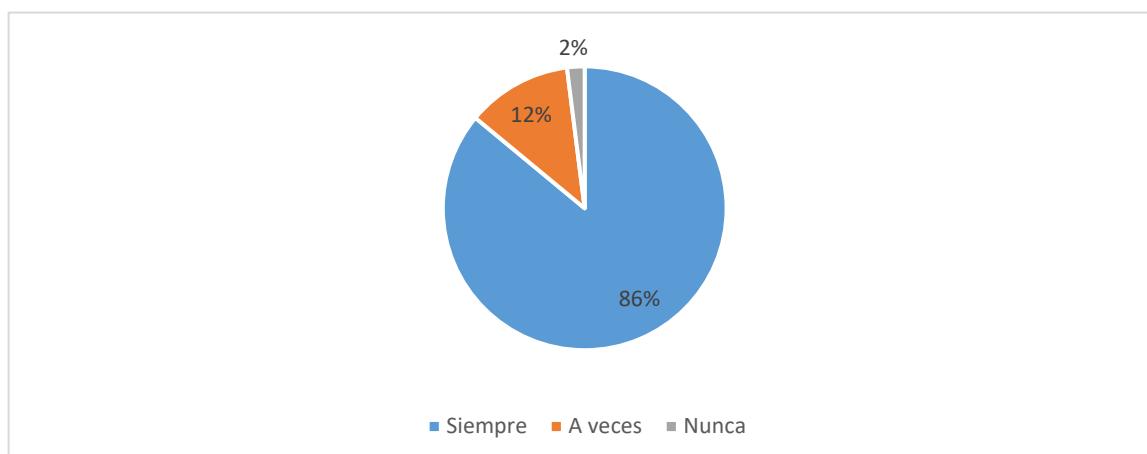


Elaborado por. Henry Manjarrez Carriel.

Análisis e interpretación: De acuerdo a la población total encuestada, el 14% que representa a 6 estudiantes mencionaron que, si conocen sobre los juegos motrices, el 86% que representa a 36 estudiantes mencionan que no conocen, por lo cual es necesario que los docentes expliquen a los estudiantes conceptos relacionados a las actividades que realizan para que vayan relacionando la teoría con la práctica y a su vez la importancia de realizar juegos motrices para su desarrollo integral.

Tabla 3*Motivación a realizar actividad física*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	36	86%
A veces	5	12%
Nunca	1	2%
Total	42	100%

Fuente. Estudiantes del 7^{mo} año de Educación Básica de la Esc. Carlos Coello Icaza.**Elaborado por.** Henry Manjarrez Carriel.**Gráfico 2***Motivación a realizar actividad física***Elaborado por.** Henry Manjarrez Carriel.

Análisis e interpretación: En base a los resultados obtenidos, el 86% que representa a 36 estudiantes indicaron que siempre su docente los motiva a realizar actividad física, el 12% que representa a 5 estudiantes mencionaron que a veces, el 2% que nunca, lo que quiere decir que la mayoría si es motivado a realizar actividades físicas, pero un porcentaje bajo no, es necesario que cada docente incentive a todos los estudiantes para mejorar su salud física, y mental.

Tabla 4

Instrucciones impartidas por el docente para realizar actividad física

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	42	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	42	100%

Fuente. Estudiantes del 7^{mo} año de Educación Básica de la Esc. Carlos Coello Icaza.
Elaborado por. Henry Manjarrez Carriel.

Gráfico 3

Instrucciones impartidas por el docente para realizar actividad física.



Elaborado por. Henry Manjarrez Carriel.

Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados obtenidos, el 100% de la población estudiada, mencionó que su docente les da instrucciones referentes a las actividades físicas que van a desarrollar, eso es fundamental para que el alumno conozca qué y cómo va a realizar cada actividad.

Tabla 5

Tipos de juegos o actividades realizadas en la clase de educación física.

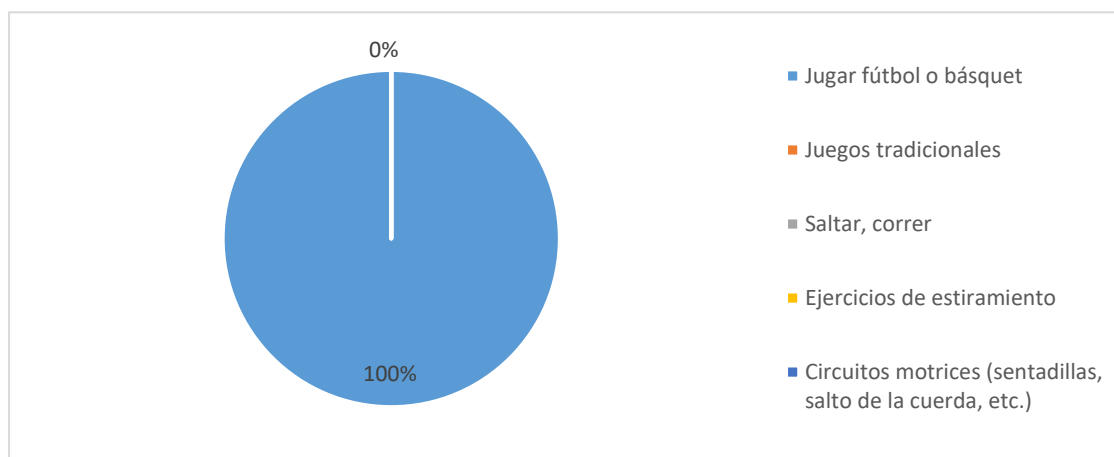
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Jugar fútbol o básquet	42	100%
Juegos tradicionales	0	0%
Saltar, correr	0	0%
Ejercicios de estiramiento	0	0%
Circuitos motrices (sentadillas, salto de la cuerda, etc.)	0	0%
Otros	0	0%
Total	42	100%

Fuente. Estudiantes del 7^{mo} año de Educación Básica de la Esc. Carlos Coello Icaza.

Elaborado por. Henry Manjarrez Carriel.

Gráfico 4

Tipos de juegos o actividades realizadas en la clase de educación física.



Elaborado por. Henry Manjarrez Carriel.

Análisis e interpretación: El 100% de los estudiantes encuestados mencionaron que las actividades realizadas con frecuencia son jugar fútbol o básquet, es decir que no se incentiva a que los estudiantes realicen actividades vinculadas al desarrollo motriz de los estudiantes, no solo se trata de que practiquen actividades deportivas sino ejercicios que ayuden a estimular sus movimientos corporales, fuerza y equilibrio.

Tabla 6

Gusto por las actividades realizadas en la hora de clases de educación física

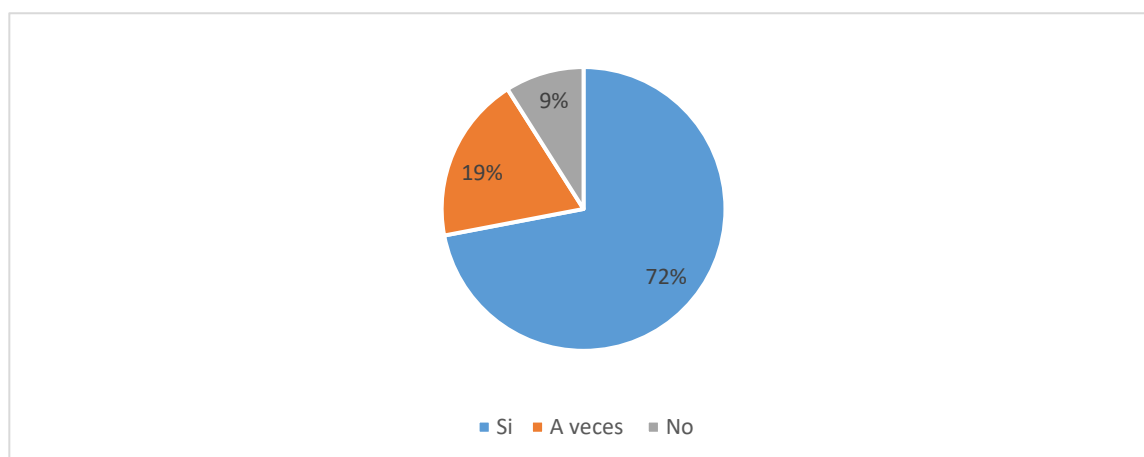
Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	72%
A veces	8	19%
No	4	9%
Total	42	100%

Fuente. Estudiantes del 7^{mo} año de Educación Básica de la Esc. Carlos Coello Icaza.

Elaborado por. Henry Manjarrez Carriel.

Gráfico 5

Gusto por las actividades realizadas en la hora de clases de educación física.



Elaborado por. Henry Manjarrez Carriel.

Análisis e interpretación: El 72% que representa a 30 estudiantes indicaron que si les gusta las actividades que le pone a realizar su docente, el 19% que son 8 estudiantes expresaron que a veces, el 9% que son 4 estudiantes que no les gusta. Cada docente debe de realizar una planificación de las actividades que ayuden al desarrollo motor de los estudiantes, no solo se trata que practiquen un deporte, sino que aprendan desarrollar su fuerza, equilibrio, entre otras destrezas motrices.

Ficha de Observación basada en el Test Evanm

Test Evanm			
Postura corporal	Sin adquirir	En proceso	Adquirido
Cabeza en la línea media y alineada con los hombros		x	
Hombros en la línea de la gravedad (pasa por el medio de la articulación).	x		
Tronco en la vertical (ni hacia delante, ni hacia detrás).	x		
Caderas en la vertical y en línea con los hombros y el fémur.	x		
Rodillas en línea con el fémur.	x		
Pies apoyados sobre toda la planta.			x
Equilibrio estático			
Mantiene el equilibrio en la postura del avión.		x	
Mantiene el equilibrio en posición bípeda con los pies juntos.			x
Mantiene el equilibrio apoyado sobre las puntas de los pies.	x		
Mantiene el equilibrio de pie sobre una línea con un pie delante del otro.		x	
Mantiene el equilibrio sobre la pierna derecha.		x	
Mantiene el equilibrio sobre la pierna izquierda.		x	
Equilibrio dinámico			
Marcha hacia delante controlada sobre una línea con los pies continuos.		x	
Marcha controlada hacia detrás sobre una línea con los pies continuos.		x	
Saltos controlados en el sitio sobre el pie derecho.	x		
Saltos controlados en el sitio sobre el pie izquierdo.	x		
Saltos controlados con los pies juntos hacia delante y hacia detrás (alternos).	x		
Tono muscular			
De pie, tiene una posición firme, espalda recta y cabeza elevada.		x	
Adopta la posición de cuclillas y se levanta sin ayuda y con poco esfuerzo.	x		

En tendido supino contrae con fuerza el abdomen y mantiene la contracción.	x	
En tendido supino contrae con fuerza los brazos y mantiene la contracción.	x	
En tendido supino aprieta con fuerza las manos y mantiene la contracción.	x	
En tendido supino contrae con fuerza las piernas y mantiene la contracción.	x	
En tendido supino se realiza la flexión pasiva de los brazos sin resistencia.		x
En tendido supino se realiza la extensión pasiva de los brazos sin resistencia		x
En tendido supino se realiza la flexión pasiva de las piernas sin resistencia.		x
En tendido supino se realiza la extensión pasiva de las piernas sin resistencia.		x

Marcha

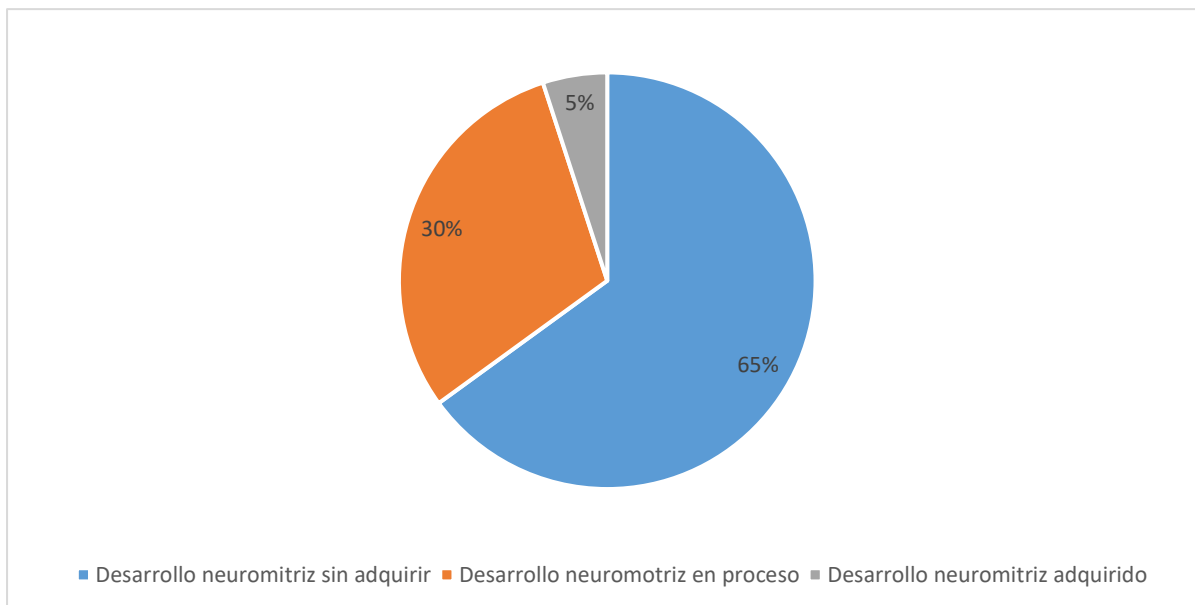
Movimiento contralateral (pierna derecha y brazo izquierdo a la vez).		x
Movimiento rítmico en las zancadas (ritmo uniforme) y automatizado.	x	
Equilibrio correcto.	x	
Cabeza elevada y mirando hacia delante	x	
Tronco ligeramente inclinado hacia delante.	x	
Movimiento de balanceo de los brazos con flexión de los codos en 90°.	x	
Dos fases: apoyo simple (un pie) y fase de vuelo (sin apoyo).	x	
Ligera flexión del pie y la pierna de apoyo.	x	
Extensión completa de la pierna de apoyo después de la flexión inicial.	x	
Muslo de la pierna adelantada muy elevado o paralelo al suelo.	x	
Pequeña rotación interna del pie y la pierna que van hacia delante.	x	

Fuente. Estudiantes del 7^{mo} año de Educación Básica de la Esc. Carlos Coello Icaza.

Elaborado por: Henry Manjarrez Carriel.

Gráfico 6

Prueba de Desarrollo Neuromotriz (Test Evanm)



Fuente. Estudiantes del 7^{mo} año de Educación Básica de la Esc. Carlos Coello Icaza.

Elaborado por: Henry Manjarrez Carriel.

En base a la evaluación física a través del Test Evanm que es una prueba de Desarrollo Neuromotriz, la cual fue aplicada a los estudiantes del séptimo año de educación básica, mediante la práctica de cultura física, donde se pudo observar que la mayoría de los estudiantes no realizan ejercicios acordes a su edad, solo se dedican a jugar fútbol o básquet, cuando se pidió a los estudiantes realizar algunos ejercicios sobre postura corporal, equilibrio, marcha entre otros, la mayoría no podía ejecutarlos, por lo cual de acuerdo a los resultados, solo el 5% tiene un desarrollo neuromotriz adquirido, el 30% en proceso y el 70% sin adquirir, lo que es un factor de preocupación, porque es necesario que el estudiante pueda coordinar sus movimientos, mantener un equilibrio, saber girar, mantener una correcta postura, por ende todos los docentes de cultura física debe de elaborar actividades de acuerdo al desarrollo neuromotriz de cada estudiante.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el presente trabajo sobre los Juegos motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela Carlos Coello Icaza del Cantón Vinces, se aplicaron algunos instrumentos de investigación aplicados a los estudiantes, directora y docentes de la institución educativa. La técnica de entrevista fue aplicada a la directora y docente del séptimo año para conocer sus criterios en relación al tema objeto de estudio, en el cual se obtuvo que en el establecimiento educativo no existe docente de cultura física, porque hubo cambios en la reforma curricular sobre la asignatura de cultura física, en base a lo establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador (2023), desde el año 2015 se incrementó el número de horas, de dos a cinco, para ello se creó un programa denominado aprendiendo en movimiento con la finalidad de que los estudiantes ejecuten actividades en base a su desarrollo motor.

El Mineduc dispuso que no es necesario que el docente tenga conocimientos específicos en cultura física, por lo cual cada docente de nivel básico se encarga de impartir esta asignatura. por lo tanto, son los docentes quienes imparten esta asignatura y muchos no tienen el conocimiento específico porque no reciben capacitaciones referentes acerca de esta asignatura, no se autoeducan, o no le toman el interés pertinente para brindar herramientas que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sobre todo fomentar el cuidado físico y mental.

En relación a la pregunta sobre si los juegos motrices ayudan al desarrollo integral de los estudiantes y a obtener un aprendizaje significativo, las dos personas entrevistadas indicaron que si es relevante porque estos ayudan a que el estudiante se desenvuelva con el medio que lo rodea y son necesarias para el desarrollo físico, cognitivo, y motor. Tal como mencionan Pol et al. (2021) los juegos motrices son aquellas actividades lúdicas que representan de forma

simbólica los sentimientos, expresiones, preocupaciones y posibilita la obtención de autonomía personal como social. Por ello importancia de que sean utilizados como estrategias que promuevan a que el estudiante desarrolle sus capacidades y competencias.

Sobre la interrogante sobre la importancia que los estudiantes realicen actividad física basadas en el desarrollo motor, ambas entrevistadas mencionaron que sí, porque es necesario que no solo se realice actividad física, sino que se diviertan, y a la vez mejoren sus destrezas. La pregunta en base a la inclusión de juegos motrices en la asignatura de educación física para promover el desarrollo motor en los estudiantes, la respuesta es que si incluyen porque hacen que la clase sea más dinámica y a través del juego los estudiantes aprenden en diversas formas. Referente a las estrategias utilizadas mencionaron los juegos deportivos, circuitos, donde se destaca que no toman en cuenta ejercicios que incluyan flexibilidad, equilibrio, desplazamientos, acorde a la edad de los estudiantes para el desarrollo correcto de la coordinación.

La encuesta fue dirigida a los 42 estudiantes que conforman el séptimo año de educación básica, donde se obtuvo los siguientes resultados: El 86% que es casi la totalidad de los estudiantes tienen conocimiento sobre los juegos motrices, pero existe un bajo porcentaje que no. De acuerdo a la pregunta si el docente motiva a los estudiantes a realizar actividad física la mayoría expreso que sí, mientras que un bajo porcentaje no, lo cual es necesario que siempre los docentes motiven a sus estudiantes a realizar ejercicios que estimulen su desarrollo. Mientras que toda la población estudiada expresó que la docente de cultura física si les imparte las instrucciones referentes a las actividades que deben de realizar.

Pero las actividades que con frecuencia la docente les hace realizar son jugar básquet o fútbol, resaltando que, si es necesario que el estudiante practique algún deporte, pero no solo se deben centrar en disciplinas deportivas, sino en realizar ejercicios de cooperación, de equilibrio,

de reglas, etc., que promuevan el dominio del cuerpo y a mejorar las acciones motrices. Referente a la interrogante sobre si les gusta las actividades que les pone a realizar su docente, la mayoría mencionó que sí, sin embargo, no se trata de que el estudiante se sienta satisfecho de practicar fútbol o básquet, sino que, durante cada año, el docente debe de planificar las actividades en base a la edad y a las necesidades que ayuden a que los alumnos se vinculen con su entorno, trabajen en equipo, y adquieran una condición física necesaria para tener una buena salud.

El test de Evanm, que es una prueba de evaluación neuromotriz permitió evaluar algunos aspectos como postura corporal, equilibrio, equilibrio dinámico, tono muscular y marcha. Para su evaluación se observó a los estudiantes realizar actividades físicas, donde la mayoría de los niños no podían realizar ejercicios de equilibrio, ejercicios de tono muscular, como sentadillas, abdominales tocando el pie, flexiones, entre otros. También presentan dificultades en realizar ejercicios de marcha, los estudiantes se equivocan al realizar giros a la derecha o izquierda, tampoco pueden realizan ejercicios de postura corporal de manera correcta.

Esto se debe a que no se incentiva al estudiante a desarrollar sus destrezas motoras solo se enfoca a la cultura física a la práctica del deporte, teniendo en cuenta que el futbol, básquet, no solo forman parte de la educación física, existen ejercicios o actividades físicas de acuerdo a la necesidad y edad, para que cada alumno desarrolle gradualmente movimientos. Por ende, se debe cambiar esta metodología tradicional y direccionarla a incorporar varias actividades recreativas que propicien un ambiente donde interactúe el estudiante, el docente y sobre todo se cumplan con los objetivos educativos.

CONCLUSIONES

- Los juegos motrices deben ser implementados dentro del sistema educativo desde los niveles de inicial y básico, pero estos en su mayoría son enfocados solo durante los primeros años en la educación primaria. A su vez, los docentes de cultura física a diario solo se centran en realizar actividades de recreación libre sin basarse en una guía pedagógica acorde a la necesidad de cada estudiante.
- En este sentido, el desarrollo integral es un proceso fundamental en el sistema educativo, pero existen ciertas debilidades en las bases formativas para que los docentes despierten el interés en los estudiantes para aprender, esto se sucede específicamente en los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Escuela Carlos Coello Icaza, la docente al impartir la asignatura de cultura física, no implementa estrategias educativas adecuadas que promuevan el desarrollo de las capacidades motrices de los estudiantes, por ello se deduce que no cuenta con los conocimientos específicos para aplicar actividades que coadyuven al progreso simultáneo de las habilidades motrices, así como que mejoren su nivel físico y expresión corporal.
- Los aspectos teóricos estudiados demuestran que los juegos motrices al ser incorporados durante el proceso de enseñanza aprendizaje permiten que los estudiantes realicen de forma gradual movimientos básicos, busquen interactuar con sus compañeros de clase, trabajen en equipo, adquieran autonomía, se adapten al medio que los rodea, cumplan reglas, expresen sus sentimientos, experimenten sensaciones nuevas, se planteen retos, construyan nuevos conocimientos, todo esto influye en su desarrollo cognitivo, afectivo y social.

RECOMENDACIONES

- El personal directivo de la institución educativa debe de incentivar a los docentes a capacitarse constantemente en temas relacionados al desarrollo integral de los estudiantes, referentes a las habilidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales para que de esta manera cuenten con bases formativas y puedan aplicar en sus horas de clases estrategias metodológicas que favorezcan al proceso de enseñanza y permitan obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Los docentes deben de explicarles a los estudiantes la importancia de realizar actividades físicas que promuevan el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.
- Se recomienda que los docentes tomen en consideración a los juegos motrices dentro de sus actividades curriculares en el área de educación física con la finalidad de fortalecer en los estudiantes las habilidades motrices básicas, y sobre todo aprendan a respetar las reglas o normas en base al juego que se esté practicando, así como establecer lazos de compañerismo, trabajar en equipo, impulsar la igualdad, ser empático, y aprender a ganar y perder.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, A. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo . *Scielo*. doi: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Andrey, J. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotriz. *Sportis Scientific Technical Journal*, 7(1), 171-198. doi:<https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Arteaga, G. (2021). *Investigación bibliográfica*. Obtenido de <https://www.testsiteforme.com/investigacion-bibliografica/>
- Braojos, M. (2020). *Juegos motores en educación física*. Obtenido de <https://mundoentrenamiento.com/juegos-motores-en-educacion-fisica/>
- Cabrelles, M. (2020). *La influencia del juego para potenciar el desarrollo infantil en el ámbito educativo*. Obtenido de <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-influencia-del-juego-para-potenciar-el-desarrollo-infantil-en-el-ambito-educativo-i-783729/html/>
- Cajal, A. (22 de Agosto de 2022). *Juegos modificados*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/ejemplos-juegos-modificados/>
- Castaño, J. (2022). *Competencias motrices en el alumnado de la ESO*. Madrid: Universidad Europea Canarias.
- Castillo, I. (2018). *Estrategias didácticas en Educación Física*. Obtenido de <http://edufisicamaestriakaren.blogspot.com/2014/03/estrategias-didacticas-en-educacion.html>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Obtenido de Asamblea Nacional del Ecuador:https://www.cancilleria.gob.ec/wpcontent/uploads/2013/06/constitucion_2008.pdf

- Eduma. (2022). *Juegos tradicionales para niños*. Obtenido de <https://eduma.com/noticias/juegos-tradicionales-populares/>
- Escalonilla, T. (20 de Marzo de 2020). *Importancia del juego*. Obtenido de <https://psikids.es/2020/03/04/la-importancia-del-juego/>
- Espinoza, P. (2018). *La importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas/>
- Euroinnova. (2019). *Encuesta y su función*. Obtenido de <https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-una-encuesta-y-cual-es-su-funcion>
- Fernández, P. (21 de Noviembre de 2021). La importancia de la técnica de entrevista en la investigación. *Revista Anahuac*. doi:10.36105/stx.2018n1.07
- Forma Infancia European School. (11 de Enero de 2021). *Juegos de velocidad: qué son y cuáles son sus beneficios en los niños*. Obtenido de <https://formainfancia.com/juegos-velocidad-beneficios-ejemplos/>
- García, G. (2020). *Juegos deportivos*. Obtenido de <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/educacion/articulo/diferencia-entre-deporte-y-juego-49821.html>
- García, S. (2018). *El juego motor como estímulo en la educación infantil*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-1305.pdf?sequence=1#:~:text=El%20juego%20motor%20favorece%20la,gruesa%20y%20fina%20muy%20notable.>
- Gil, J. (2018). *Juegos de lanzamiento*. Obtenido de <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/04/coleccion-de-juegos-de-lanzar-y-atrapar.html>

- Hernández, J. (15 de Diciembre de 2019). *Estrategias de aprendizaje* . Obtenido de <https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos/>
- Hinojosa, R. (02 de Abril de 2022). *La observación*. Obtenido de <https://www.aldia.unah.edu.pe/la-tecnica-de-la-observacion-en-una-investigacion-cientifica/>
- Imec. (2020). *Investigación descriptiva*. Obtenido de <https://www.cimec.es/investigacion-descriptiva-caracteristicas/>
- Legsa. (2022). *Circuitos de acción motriz*. Obtenido de <https://legsa.com.mx/pyru/que-es-un-circuito-de-accion-motriz>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2021). *Principios Generales*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Madrid, I. (08 de Mayo de 2023). *¿Qué es una secuencia didáctica?* Obtenido de <https://www.ifema.es/noticias/educacion/que-son-las-secuencias-didacticas-proceso-y-beneficios>
- Márquez, L. (2021). *Motricidad gruesa*. Obtenido de <https://www.mundoprimaria.com/blog/motricidad-gruesa>
- Membrive, J. (22 de Noviembre de 2022). *Juegos de flexibilidad*. Obtenido de <https://redsocal.rededuca.net/juegos-trabajar-flexibilidad>
- Merino et al. (2018). De la inherencia histórica del juego motriz al potencial educativo. *Revista CCD*, 13, 175-182. Obtenido de [file:///C:/Users/ANGIELY/Downloads/Dialnet-DeLaInherenciaHistoricaDelJuegoMotrizAlPotencialEd-6489955%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/ANGIELY/Downloads/Dialnet-DeLaInherenciaHistoricaDelJuegoMotrizAlPotencialEd-6489955%20(2).pdf)

Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Aprendiendo en Movimiento*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/desde-este-ano-lectivo-los-estudiantes-ecuatorianos-estaran-aprendiendo-en-movimiento/>

Molina, R. (2021). *El juego y su importancia en el sistema educativo*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm>

Monges, A. (12 de Abril de 2021). Obtenido de Beneficios del juego: <https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/2014/08/20/beneficios-del-juego/>

Montagud, N. (29 de Octubre de 2019). *Tipos de motricidad*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/salud/tipos-de-motricidad>

Pascual, V. (Mayo de 2022). *Juegos cooperativos con niños para trabajar en equipo*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/jugar-y-aprender/adivinanzas/juegos-y-juguetes/9-divertidos-juegos-cooperativos-con-ninos-para-trabajar-en-equipo/>

Pérez, E. (30 de Junio de 2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=Jugar%20ayuda%20a%20nuestros%20peque%C3%B1os,ayuda%20a%20generar%20resiliencia%20emocional.&text=Posibilita%20diferentes%20movimientos%20que%20ejercitan,ni%>

Piquer, M. (2022). *Habilidades motrices*. Obtenido de <https://mundoentrenamiento.com/habilidades-motrices-en-educacion-fisica/?=>

Piza, C. (2021). *Historia de los juegos*. Obtenido de <https://www.timetoast.com/timelines/historia-de-las-concepciones-de-infancia-y-adolescencia>

Pol et al. (1 de Julio de 2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *De por vida*, 60-68. doi:<https://orcid.org/0000-0002-7297-2197>

Quintana, W. (2020). *Educación física, recreación y deporte*. Obtenido de <https://www.armada.mil.co/es/content/educaci%C3%B3n-f%C3%ADsica-recreaci%C3%B3n-y-deportes#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20f%C3%ADsica%20es%20una,la%20participaci%C3%B3n%20humana%20en%20los>

Rodríguez, J. (2019). *Juegos motrices*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo: <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/19180/jcrv-actividad-fisica-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ruiz, R. (2021). *Historia y evolución del proceso científico*. Obtenido de <https://www.eumed.net/libros-gratis/2007a/257/7.1.htm>

Serrano, P., & Luque, C. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas*. Obtenido de <https://www.irflasalle.es/que-es-la-motricidad-fina/>

Suárez, E. (2023). *Método deductivo e inductivo*. Obtenido de <https://expertouniversitario.es/blog/metodo-inductivo-y-deductivo/>

Unir. (3 de Marzo de 2023). *¿Qué son las estrategias didácticas? Concepto, importancia y ejemplos*. Obtenido de <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/estrategias-didacticas/#:~:text=ideolog%C3%ADa%20del%20centro.,Las%20estrategias%20did%C3%A1cticas%20son%20todas%20las%20acciones%20y%20actividades%20programadas,el%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20de%20aprendizaje.>

ANEXOS

Anexo N°1

Carta de Autorización



CARTA DE AUTORIZACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "PROF. CARLOS COELLO ICAZA"

Vinces, 16 de Agosto 2023.

Por medio de la presente, como Directora de la Escuela de Educación Básica Prof. Carlos Coello Icaza del cantón Vinces, autorizo al Sr. **Henry José Manjarrez Carriel**, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad Técnica de Babahoyo, con de Cédula de Identidad N°120684221-, a realizar el estudio de caso titulado: Juegos motrices en el proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Escuela Carlos Coello Icaza del Cantón Vinces, el cual es un requisito previo a la obtención del título de **Ldo. en Pedagogía de la Actividad Física y del Deporte**.

La institución se compromete a brindar información para el desarrollo del trabajo de investigación, con la condición de entregar dicha información para ser utilizada solo con fines académicos.

Se expide la presente solicitud al interesado, para los fines pertinentes.

Atentamente,


Lda. Shirley Rosado Paredes
Dir. de la Esc. "Prof. Carlos Coello Icaza"



Anexo N°2



Cuestionario de entrevista a Directora y Docente de la Escuela de Educación Básica “Prof. Carlos Coello Icaza”



1. ¿La institución cuenta con docente que imparta la asignatura de cultura física?

.....
.....
.....
.....

2. ¿Considera usted que los juegos motrices ayudan al desarrollo integral de los estudiantes y a obtener un aprendizaje significativo?

.....
.....
.....
.....

3. ¿Considera usted que es importante que los estudiantes del séptimo año realicen actividades físicas basadas en el desarrollo motor?

.....
.....
.....
.....

4. ¿Cuándo se imparte la asignatura de educación física se incluyen a los juegos motrices como actividades para promover el desarrollo psicomotor en los estudiantes?

.....
.....
.....
.....

5. ¿Cuáles son las estrategias que se utilizan al impartir la asignatura de cultura Física para promover desarrollo de la motricidad en los estudiantes?

.....
.....
.....
.....

Anexo N°3



**Cuestionario de Encuesta a los Estudiantes del Séptimo Año de la
Escuela de Educación Básica “Prof. Carlos Coello Icaza”**



1) ¿Conoce usted que son los juegos motrices?

Si () No ()

2) ¿Su docente lo/la motiva a practicar actividad física?

a) Siempre ()

b) A veces ()

c) Nunca ()

3) ¿Su docente de cultura física le da instrucciones acerca de las actividades físicas que van a desarrollar?

Si () A veces () No ()

4) ¿Qué tipos de juegos o actividades les hace realizar con frecuencia su docente en la hora de clases de educación física?

a) Jugar fútbol

b) Jugar básquet

c) Juegos tradicionales

d) Saltar, correr

e) Ejercicios de estiramiento

f) Circuitos motrices (sentadillas, salto de la cuerda, etc.)

5) **¿Les gusta las actividades que les hace realizar su docente en la hora de clases de educación física?**

6) Si () A veces () No ()

Anexo N°4



Ficha de Observación basada en Test Evanm



Objetivo: Evaluar el desarrollo neuromotriz de los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Carlos Coello Icaza.

Test Evanm			
Postura corporal	Sin adquirir	En proceso	Adquirido
Cabeza en la línea media y alineada con los hombros			
Hombros en la línea de la gravedad (pasa por el medio de la articulación).			
Tronco en la vertical (ni hacia delante, ni hacia detrás).			
Caderas en la vertical y en línea con los hombros y el fémur.			
Rodillas en línea con el fémur.			
Pies apoyados sobre toda la planta.			
Equilibrio estático			
Mantiene el equilibrio en la postura del avión.			
Mantiene el equilibrio en posición bípeda con los pies juntos.			
Mantiene el equilibrio apoyado sobre las puntas de los pies.			
Mantiene el equilibrio de pie sobre una línea con un pie delante del otro.			
Mantiene el equilibrio sobre la pierna derecha.			
Mantiene el equilibrio sobre la pierna izquierda.			
Equilibrio dinámico			
Marcha hacia delante controlada sobre una línea con los pies continuos.			
Marcha controlada hacia detrás sobre una línea con los pies continuos.			
Saltos controlados en el sitio sobre el pie derecho.			
Saltos controlados en el sitio sobre el pie izquierdo.			

Salto controlados con los pies juntos hacia delante y hacia detrás (alternos).

Tono muscular

De pie, tiene una posición firme, espalda recta y cabeza elevada.

Adopta la posición de cuclillas y se levanta sin ayuda y con poco esfuerzo.

En tendido supino contrae con fuerza el abdomen y mantiene la contracción.

En tendido supino contrae con fuerza los brazos y mantiene la contracción.

En tendido supino aprieta con fuerza las manos y mantiene la contracción.

En tendido supino contrae con fuerza las piernas y mantiene la contracción.

En tendido supino se realiza la flexión pasiva de los brazos sin resistencia.

En tendido supino se realiza la extensión pasiva de los brazos sin resistencia.

En tendido supino se realiza la flexión pasiva de las piernas sin resistencia.

En tendido supino se realiza la extensión pasiva de las piernas sin resistencia.

Marcha

Movimiento contralateral (pierna derecha y brazo izquierdo a la vez).

Movimiento rítmico en las zancadas (ritmo uniforme) y automatizado.

Equilibrio correcto.

Cabeza elevada y mirando hacia delante

Tronco ligeramente inclinado hacia delante.

Movimiento de balanceo de los brazos con flexión de los codos en 90°.

Dos fases: apoyo simple (un pie) y fase de vuelo (sin apoyo).

Ligera flexión del pie y la pierna de apoyo.

Extensión completa de la pierna de apoyo después de la flexión inicial.

Muslo de la pierna adelantada muy elevado o paralelo al suelo.

Pequeña rotación interna del pie y la pierna que van hacia delante.

Anexo N°5**Fotos**

Realizando la entrevista a la Directora de la Escuela de Educación Básica Carlos Coello Icaza.



Explicando a los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica sobre la encuesta a aplicarles.



Aplicación de la ficha de Observación basada en el Test Evanm, mediante la realización de varios ejercicios.