



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA**

**“INDOAMÉRICA”**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRIA EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

Guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la Educación Física, en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz.

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo

**AUTOR:**

Byron Mauricio Quintana Luisa

**TUTOR:**

Mg. Patricio Lara Flores

Ambato – Ecuador

2019

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Byron Mauricio Quintana Luisa declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la Educación Física, en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz.”, como requisito para optar al grado de Maestría en Educación con Mención en Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato a los ocho días del mes de Marzo del 2019, firmo conforme:

Autor: Byron Mauricio Quintana Luisa  
Firma: .....  
Número de Cédula: 1803960911  
Dirección: Tungurahua-Ambato  
Correo Electrónico:byron1903@hotmail.com  
Teléfono: 0995787329-032843828

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “(Guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la Educación Física, en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz.)” presentado por Patricio Lara para optar por el Título Maestría en Educación con Mención en Innovación y Liderazgo Educativo

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 8 de marzo del 2019

.....  
Mg. Patricio Lara Flores

0201201332

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Maestría en Educación con Mención en Innovación y Liderazgo Educativo son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 8 de marzo del 2019

.....  
Lic. Byron Mauricio Quintana Luisa

1803960911

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTRICES, MEDIANTE LA EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANIBAL SALGADO RUIZ, previo a la obtención del Título de Maestría en Educación con Mención en Innovación y Liderazgo Educativo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 8 de marzo del 2019

.....

Lic. Susana Patricia Zurita Alava, Mg  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Dra. Adriana López, Mg  
VOCAL

.....

Lic. Patricio Lara Flores, MG  
DIRECTOR DEL TRABAJO

## **DEDICATORIA**

A Dios, quién con su bendición guio el sendero, alcanzando una meta en mi vida profesional. A mi madre Mariana Luisa por su amor y su apoyo incondicional, A mi padre Wilson Quintana que con sus consejos iluminaron los senderos del destino, a toda mi familia por las alegrías que provocan hacia mi persona. También un agradecimiento a mi novia por estar en todo momento y brindarme su apoyo.

## **AGRADECIMIENTO**

*A DIOS QUE CON SUS  
BENDICIONES ILUMINA MI  
CAMINO, TODOS LOS  
LOGROS SON GRACIAS A TI  
DIOS MIO.*

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL</b> .....	ii
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR</b> .....	iii
<b>DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD</b> .....	iv
<b>APROBACIÓN TRIBUNAL</b> .....	v
<b>DEDICATORIA</b> .....	vi
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	vii
<b>RESUMEN EJECUTIVO</b> .....	14
<b>ABSTRACT</b> .....	15
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
Importancia y actualidad .....	1
Justificación .....	3
Planteamiento del problema .....	7
Delimitación del Objeto de Investigación .....	7
Objetivos .....	7
Objetivos Específicos .....	7
<b>CAPÍTULO I</b> .....	9
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	9
Antecedentes de la investigación .....	9
Teorías del objeto y campo de estudio .....	11
Teoría del constructivismo del aprendizaje de Vygotsky .....	11
La teoría evolutiva de Piaget .....	12
Teoría de Karl Groos .....	13
Desarrollo teórico del objeto y campo .....	13
Educación Física .....	13
Didáctica .....	15



Didáctica de la Educación Física .....	15
Estrategias de enseñanza-aprendizaje .....	16
Estrategias Lúdicas .....	18
Estrategias Lúdicas aplicables a la Educación Física.....	18
Modelos Pedagógicos en Educación Física.....	19
Modelo Pedagógico en base al Desarrollo motor .....	20
Desarrollo de las habilidades motrices .....	22
Habilidades Motrices Básicas .....	22
Fases del desarrollo de la motricidad .....	22
Según ( Dirección General de Tráfico, 2007) en cuatro fases.....	22
Habilidades Motrices en adolescentes.....	23
CAPÍTULO II.....	26
DISEÑO METODOLÓGICO .....	26
Paradigma y tipo de investigación.....	26
Modalidad de la investigación .....	27
Tipo de Investigación .....	27
Población .....	29
Operacionalización de variables .....	30
Procedimiento de recolección de la información.....	32
Técnicas .....	33
Instrumento .....	33
Análisis e interpretación de los resultados .....	35
Encuesta realizada a los estudiantes de la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz” .....	35
CAPÍTULO III .....	44
PRODUCTO .....	44

Propuesta de solución al problema.....	44
Nombre de la propuesta .....	44
Modelo Metodológico Lúdico .....	44
Justificación .....	47
Objetivos.....	48
Objetivo General .....	48
Objetivos Específicos.....	48
Modelo Educativo Lúdico .....	48
Programación Anual del área de Educación Física.....	49
Descripción de la Propuesta.....	50
Estrategia Lúdica No 1: Baloncesto “SOÑANDO DESPIERTOS” .....	52
Estrategia Lúdica No 2: Fútbol “SALTAR LA CUERDA Y ANOTAR EL GOL” .....	53
Estrategia Lúdica No 3: “LA RAYUELA CON FICHA DE TEJA” .....	56
<b>Estrategia Lúdica No 4: “RODADAS CON OBSTACULOS HUMANOS”</b> .....	58
<b>Estrategia Lúdica No 5: “LAS ARDILLAS Y LA COMADREJA”</b> .....	60
<b>Estrategia Lúdica No 6: “LAS SEGUIDILLAS”</b> .....	62
<b>Estrategia Lúdica No 7: “BAILANDO CON TODOS”</b> .....	63
<b>Estrategia Lúdica No 8: “QUÍTALE LA COLA AL GATO Y EL HUESO AL PERRO”</b> .....	65
<b>Estrategia Lúdica No 9: “CADENA HUMANA”</b> .....	67
Estrategia Lúdica No 10: “LOS ENLAZADOS” .....	69
VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTA.....	70
CONCLUSIONES:.....	71
RECOMENDACIONES.....	72
Bibliografía.....	73

<b>ANEXO 1</b> .....	79
<b>ANEXO 2</b> .....	81
<b>ANEXO 3</b> .....	82

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA No. 1: Operacionalización Variable: Estrategias Lúdicas .....	30
TABLA No. 2: Operacionalización Variable: Habilidades Motrices .....	31
TABLA No. 3: Recolección de la información.....	34
TABLA No. 4: Estrategias lúdicas.....	35
TABLA No. 5: Esfuerzo físico.....	36
TABLA No. 6: Mantienen reglas .....	37
TABLA No. 7: El docente plantea juegos.....	38
TABLA No. 8: Mejorar movimientos .....	39
TABLA No. 9: Actividades creativas .....	40
TABLA No. 10: Conformidad con los ejercicios.....	41
TABLA No. 11: Desarrollo de actitud reflexiva .....	42
TABLA No. 12: Uso de videos .....	43

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO No. 1: Estrategias lúdicas.....	35
GRÁFICO No. 2: Esfuerzo físico .....	36
GRÁFICO No. 3: Mantienen reglas.....	37
GRÁFICO No. 4: El docente plantea juegos .....	38
GRÁFICO No. 5: Mejorar movimientos.....	39
GRÁFICO No. 6: Actividades creativas .....	40
GRÁFICO No. 7: Conformidad con los ejercicios .....	41
GRÁFICO No. 8: Desarrollo de actitud reflexiva.....	42
GRÁFICO No. 9: Uso de videos.....	43
GRÁFICO No. 10: Guía para incorporar las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la educación física.....	51
GRÁFICO No. 11: soñando despiertos .....	52
GRÁFICO No. 12: Saltar la cuerda y anotar el gol.....	54
GRÁFICO No. 13: La Rayuela .....	56
GRÁFICO No. 14: Rodadas con obstáculos humanos.....	58
GRÁFICO No. 15: Las ardillas y la comadreja .....	60
GRÁFICO No. 16: Las seguidillas con objetos de educación física.....	62
GRÁFICO No. 17: “Bailando con todos” .....	63
GRÁFICO No. 18: Quítale la cola al gato y el hueso al perro.....	65
GRÁFICO No. 19: Cadena Humana .....	67
GRÁFICO No. 20: Los Enlazados .....	69

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:** GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTRICES, MEDIANTE LA EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANÍBAL SALGADO RUIZ

**AUTOR:** Quintana Luisa Byron Mauricio

**TUTOR:** Mg Lara Flores Patricio

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo de investigación se refiere al desarrollo de las destrezas motrices mediante la Educación Física en los estudiantes de los octavos años de básica superior para fortalecer sus capacidades motrices. La mayoría de los jóvenes tienen poco conocimiento sobre la importancia de la ejecución de las actividades lúdicas, no expresan confianza y seguridad en los ámbitos sociales, culturales y deportivos en la unidad educativa, lo cual incide directamente en el desempeño académico de los estudiantes al momento que adquirir nuevos conocimientos útiles para su aprendizaje significativo. El objetivo de la investigación radica en el diseño de la guía de estrategias lúdicas, que permitan desarrollar la motricidad en los docentes de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz del cantón Tisaleo con la utilización de estrategias novedosas y divertidas. El paradigma es el crítico propositivo con un enfoque metodológico mixto, que mantienen una armonía durante todo el proceso del currículo, normativas y antecedentes investigativos basado en las experiencias de ochenta estudiantes que son la población total. Mediante encuestas aplicadas en la institución, realizadas a los docentes del área de Educación Física que permitió la recolección de datos de forma directa y precisa para su análisis. Se delimitó la problemática existente. Los resultados de la investigación fueron obtenidos basados en bibliografía y en campo, lo que demostró la importancia de las habilidades motrices para el desarrollo cognitivo, físico y afectivo. Posteriormente, se plantea la Guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la Educación Física, fomentando los valores y las virtudes que posee el deporte y práctica lúdica en las entidades educativas, por su valioso aporte en el desarrollo motor para el Buen Vivir.

**DESCRIPTORES:** educación física, estrategias lúdicas, habilidades motrices

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**THEME:** LUDIC STRATEGIES GUIDE TO DEVELOP MOTOR SKILLS THROUGH PHYSICAL EDUCATION IN STUDENTS OF EIGHTH YEAR AT ANÍBAL SALGADO RUIZ SCHOOL

**AUTHOR:** Quintana Luisa Byron Mauricio

**TUTOR:** Mg Lara Flores Patricio

**ABSTRACT**

This work deals with the development of motor skills through Physical Education in students of eighth year of junior high, to strengthen their motor abilities. The majority of young people possess little knowledge on the importance of doing ludic activities; they do not express trust and confidence in social, cultural and sport settings in the school, which has a direct incidence on students' academic performance when acquiring new, useful knowledge for their meaningful learning. The objective of the research lies on the design of a ludic strategies guide that allows the development of motor skills in students of Aníbal Salgado Ruiz School of the Tisaleo canton by using novel and enjoyable strategies. The paradigm is proactive critic, with a mixed methodology focus that harmonizes during the whole process of curriculum, norms and research background, based on the experiences of eighty students who are the total population. Through surveys applied in the institution to the teachers of Physical Education it was possible to collect data in a direct and precise way for their analysis. The existing problem was limited. The research results were obtained based on literature and on the field, which demonstrated the importance of motor skills for cognitive, physical, and effective development. Later, a Ludic Strategies Guide for the development of motor skills through Physical Education is proposed, encouraging values and virtues that sports and ludic practices have in educational institutions, due to their worthy contribution in the development of motor skills for Good Living.

**KEYWORDS:** ludic strategies, motor skills, physical education

# INTRODUCCIÓN

## **Importancia y actualidad**

El presente proyecto realizado “GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES MOTRICES, MEDIANTE LA EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANIBAL SALGADO RUIZ.”, es importante ya que se encuentra en la línea de innovación porque pretende mejorar y potenciar las habilidades motrices de los estudiantes a través de juegos, que si bien no son nuevos, son modificados acorde a la necesidad de los involucrados, para desarrollar el interés, las actitudes y la motivación, y en la sub línea del aprendizaje es novedoso porque no solamente se incrementa las capacidades físicas, sino también las cognitivas como: atención , concentración, memoria, discriminación, asociación orientación que favorecen al rendimiento académico . El propósito es desarrollar las habilidades motoras en los adolescentes, acorde a su etapa evolutiva tanto en el área cognitiva social y afectiva, para fomentar una educación integral.

La investigación se relaciona con las siguientes leyes, normativas y acuerdos:

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2015) el acceder a la educación física está consagrado en la Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte de la UNESCO (1978), se considera importante la regulación de educación física de calidad y otras formas de actividad física porque pueden mejorar la capacidad de atención del niño, mejorar su control cognitivo y acelerar su procesamiento cognitivo” (UNESCO, 2015, p. 6).

La Educación Física en la escuela es el medio más efectivo para desarrollar las habilidades motrices y dotar a todos los niños y adolescentes de aptitudes,



actitudes, competencias, valores y conocimientos para mejorar su calidad de vida y mantener una salud óptima evitando el sedentarismo.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) establece en el Art. 381.- que “El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyan a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará al acceso masivo al deporte y las actividades deportivas” (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

De acuerdo a este artículo la Educación Física se promueve como una actividad que permite el desarrollo de las habilidades y capacidades incentivando la práctica del deporte como un estilo de vida que contribuye a la salud y de los estudiantes y de las personas en general.

La Ley del Deporte, Educación Física y recreación de Ecuador (Asamblea Nacional, 2010) establece en los artículos:

Art. 81.- De la Educación Física.- La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-Básico, Básico, Bachillerato y Superior, considerándola como área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, que estimula positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo. (pág. 17)

Asimismo, se especifica claramente la aceptación de la cultura física por las instituciones de educación de los diferentes niveles, encaminados a la estimulación y desarrollo psicomotriz del ser humano con la única finalidad de mejorar la calidad de vida de las personas.

En el Art. 82.- De los contenidos y su aplicación.

Los establecimientos educativos de todos los niveles deben aplicar en sus contenidos de estudio y mallas curriculares la cátedra de educación física, la misma que, deberá ser impartida cumpliendo una carga horaria que permita estimular positivamente el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales, condicionales y coordinativas de los estudiantes. (pág. 17)

Para aplicar en las instituciones educativas contenidos de estudio y mallas curriculares de la cátedra de educación física, acatando lo dispuesto “es esencial que los Gobiernos analicen medidas políticas para garantizar que esta asignatura goza del lugar que le corresponde en los currículos escolares y que, por lo tanto, los alumnos están expuestos a dominios de aprendizaje alternativos”. la UNESCO (2015, p. 6) que promoverá a los centros Educativos Superiores a realizar programas de estudios que incentiven a los maestros a retomar la Educación, Innovación y Liderazgo Educativo en todas las disciplinas, incluyendo y dando un relieve a la disciplina de Educación Física, que anteriormente no se lo hacía.

## **Justificación**

El propósito de la Educación Física según la UNESCO (2015) ayudará a los estudiantes al desempeño integral a través del desarrollo personal, emocional mediante la aplicación de estrategias físicas, lúdicas e innovadoras que permiten detectar deficiencias y dificultades psicomotoras que pueden ser corregidas con intervenciones apropiadas, lo que sin duda determinará su formación posterior.

La metodología inadecuada que utilizan los docentes en la disciplina de Educación Física ha provocado que se detenga, en los adolescentes el desarrollo de las habilidades motrices que se consideran “bloques de construcción indispensables tanto para el desarrollo de actividades de movimiento como para la especialización de habilidades motoras específicas” (Bucco & Zubiaur, 2013, p. 63). Cabe mencionar que estas habilidades no emergen de forma natural desde la infancia, éstas van adquiriéndose y perfeccionándose mediante el proceso y depende de algunos factores como enseñanza, motivación, actividades neurológicas, contextos sociales y culturales el éxito del desarrollo. Cuando este proceso físico-motriz no se desarrolla adecuadamente y en el periodo correspondiente causa el sedentarismo que a la larga trae problemas de salud física y mental. La Organización Mundial de la Salud OMS, calificó de “pandemia los crecientes niveles de sedentarismo, así como el riesgo de enfermedades asociadas. Los recortes en la prestación de la educación física sólo

conseguirán incrementar este problema de forma exponencial. La inactividad física representa el 6% de la mortalidad mundial” (UNESCO, 2015, p. 6).

Es importante reconocer este problema porque la UNESCO (2015) determina que “La educación física debe ser un componente fundamental de los programas escolares que promuevan enfoques inclusivos e innovadores, por lo que, incentiva a los gobiernos a invertir en el desarrollo profesional, la formación de los maestros, y apoyar la creación de asociaciones deportivas y escolares”.

Díaz y Hernández (2002, p. 234) sostienen que a través de la aplicación de los juegos lúdicos en la Educación Física se determina el desarrollo apropiado con un enfoque de programas escolares inclusivos e innovadores y la formación profesional de los maestros de esta disciplina, que se orientará en patrones básicos de movimiento como el juego, la caminata, la marcha, ejercicio, entre otros, para formar individuos independientes.

Según el estudio realizado por Sánchez y López para fortalecer la actividad física se aplica en un tiempo determinado, para su ejecución en una forma lúdica se necesitan de dos a tres años y así evitar el alejamiento de las aulas, la desconcentración y la falta de autoestima en los estudiantes, al momento de realizar las clases de Educación Física, (2018)

Las estrategias lúdicas se consideran como “instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando” (Díaz y Hernández 2002; citado en Guerrero, 2014). Además, las posibles causas para la monotonía pueden ser clases tediosas y arbitrarias que promoverán el atrofiamiento del sistema muscular.

Asimismo, manifiestan que la parte lúdica en la enseñanza son actividades recreativas muy profundas, dignas de su discernimiento por parte del alumno, pero disfrazadas a través del juego para motivar un aprendizaje dinámico y entretenido, como las dinámicas grupales, identificación de personajes. Estas

permitirán el desarrollo de la personalidad, formación educativa, desarrollo social, desarrollo cognitivo y físico (Guerrero, 2014).

En los estudios analizados por Sánchez, López , Valero, & Gómez, existe la preocupación por la dificultad que se produce para obtener información sobre el desarrollo motor de los estudiantes por medio de juegos, principalmente para determinar el grado de desarrollo que se ha conseguido alcanzar de acuerdo con la edad de la población analizada y además, para ajustar la ayuda pedagógica a las características y necesidades de los grupos (2018).

Otro motivo importante por el cual se crea la necesidad de fomentar la guía de estrategias lúdica es el comportamiento agresivo de los adolescentes de los países de Latinoamérica, que necesitan invertir su tiempo en actividades que disfruten y que sean de su gusto, incentivando a realizar actividades recreativas para mejorar sus destrezas motrices invitando realizar actividades negativas y perjudiciales para su salud (UNESCO, 2015).

En Ecuador, se estima que el tiempo de esparcimiento en los niños y adolescentes en su mayor parte, se dedican a estar tras una pantalla digital como celular. Tablet, computadora y aparatos electrónicos, es decir, actividades sedentarias que no permite el desarrollo saludable de los jóvenes porque producen inclusive escasa comunicación en las familias y entre pares. Según la UNESCO menciona “El tiempo de ocio está destinado a la TV donde se contiene en la categoría del tiempo dedicado a los medio de comunicación donde llega casi a las 14 horas a la semana” (2016).

La escasa actualización de los docentes es otro problema que afecta seriamente la disciplina de educación física, porque los maestros continúan dando clases de forma monótonas y en otros casos de forma empírica, sin llevar acabo el uso de estrategias lúdicas que afectan seriamente al alumno porque no desarrollan gusto por la actividad física del cuerpo, provocando sedentarismo y otras enfermedades a los niños y jóvenes. Según, Guerrero “la exploración de los objetivos, temas, contenidos, la introducción de elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros, permiten generar ambientes favorables para

que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende” (Guerrero, 2014), aspectos importantes al momento de planificar las clases de educación física, ya que no son solamente correr, saltar o caminar.

Por lo que, el Ministerio del Deporte ha realizado estudios sobre los juegos tradicionales que promueven el sano esparcimiento y a la vez el “máximo desarrollo y manifestación de las posibilidades físicas, técnico-tácticas, psíquicas e intelectuales del hombre en competencias especialmente organizadas” (Ministerio del Deporte, 2010).

En Tungurahua se han realizado diferentes actividades y programas deportivos a nivel cantonal, escolar y población en general que fomentan la práctica del deporte en forma recreativa, lúdica y educativa como Ejercítate Ecuador y vive sano, Juegos Deportivos Nacionales Barriales y Parroquiales, Juegos Escolares Intercantoniales, Juegos Deportivos Nacionales (Ministerio del Deporte, 2014), sin embargo, se observa que no toda la población practica algún deporte, los estudiantes lo hacen por obligación de adquirir una nota o calificación, pero no por recreación o deporte que sea de su interés y gusto

Asimismo, los docentes del área de Educación Física determinan la factibilidad de continuar en el progreso de la disciplina en los niños y adolescentes, enseñándoles a desarrollar las habilidades motrices con gusto y armonía, que busca incentivar nuevas estrategias por el docente. Según Fuentes “El aspecto lúdico es considerado como una de las muchas herramientas que el docente tiene para ayudar al apropiado desarrollo evolutivo en esta edad escolar, en donde los mismos están más prestos a aprender y son muy moldeables” (2017), lo que permitirá el incremento un proceso adecuado en la adquisición de actitudes, valores y patrones motores a nivel general que beneficie a los niños y adolescentes en su desarrollo integral.

En la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo, se visibiliza rechazo y hostilidad a la disciplina de educación física en los alumnos, argumentan que es algo monótono de correr o simplemente hacer ejercicios de brincos, creen que no es una materia importante dentro del diseño curricular.

Asimismo, existe desconocimiento del docente en la aplicación de metodología acorde a la disciplina, no hay motivación en el estudiante porque al ser rígidas y estrictas, los estudiantes pierden el interés, se aburren y solo cumplen hasta que termine el tiempo de la clase, provocando en ellos el fastidio de realizar las actividades físicas, que detienen el aprendizaje del estudiante

## **Planteamiento del problema**

¿Cómo desarrollar las habilidades motrices, de forma lúdica mediante la Educación Física, en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz?

## **Delimitación del Objeto de Investigación**

**Campo:** Estrategias Lúdicas

**Objeto:** Habilidades motrices

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar una Guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la Educación Física, en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz del cantón Tisaleo.

### **Objetivos Específicos**

- Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas que utilizarán los docentes de educación física, para desarrollar las habilidades motrices en la disciplina de Educación Física de los estudiantes de octavo año de la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo.
- Diagnosticar los contenidos, métodos y técnicas utilizados por los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz.

- Diseñar una propuesta de solución que mejore las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices en la disciplina de Educación Física de los estudiantes de octavo año de la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo.
- Valorar la efectividad de la implementación de la guía de estrategias lúdicas orientada a procesos de mejora los estudiantes de octavo año de la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### **Antecedentes de la investigación**

El presente proyecto “Estrategias Lúdicas para Desarrollar las Habilidades Motrices en la Educación Física”, se encuentra basado en estudios que proponen una visualización nueva del aprendizaje de la Educación Física en los niños y adolescentes.

Las investigaciones desarrolladas de Gómez, Bernandino y Basaco con el tema “La Educación Física como desarrollo de las Habilidades Motrices” publicado por la Revista SPortis de España, establece que el objetivo de la investigación es “conocer la relación entre los hábitos sedentarios, la práctica de actividad física extraescolar y el índice de diversión en las clases de educación física” (Gómez, Bernandino, & Basaco, 2017), la muestra estuvo compuesta por 317 adolescentes con edades comprendidas entre los 11 y 16 años, los resultados mostraron que mientras el alumno va creciendo tiende a aburrirse de la disciplina de educación física, así mismo que los adolescentes realizan actividad física deportiva tres horas a la semana, mientras que para actividades de ocio y sedentarismo una hora al día, siendo siete horas a la semana.

Los autores demuestran que una menor muestra de aburrimiento hacia las clases de Educación Física y asociaron con los niveles de actividad físico-deportiva semanal que realmente son mínimos dando paso a mayores usos del tiempo en actividades de ocio que provocan el sedentarismo a tempranas edades y



por ende el aumento de enfermedades corporales y mentales, además de invertir el tiempo en actividades ilícitas a temprana edad.

El trabajo de González y González (2010) con el tema “Las estrategias lúdicas desde la corporeidad y la motricidad” de la Revista Hacia la Promoción de la Salud de Colombia, establece que el objetivo de la investigación es “hacer una revisión de la evolución de la educación física de acuerdo con los conceptos de cuerpo, movimiento, motricidad y corporeidad”, se llega a la conclusión que en el sistema educativo aún existe el criterio de basar la educación física en el dualismo mente-cuerpo, que forma parte de la disciplina, el rendimiento y la competencia, aportando con esta investigación la necesidad de incorporar la educación motriz en todos los niveles de formación educativa y lograr que la corporeidad y la motricidad sean protagonistas en la disciplina de educación física.

El autor claramente establece la necesidad de mantener en todos los niveles de formación del ser humano la disciplina de educación física basada en la corporeidad y la motricidad, esto se debe a que la motricidad del ser humano no es algo innato, sino que se adquiere mediante se va experimentando el desarrollo físico y mental, desde la niñez y adolescencia, etapas donde se puede aprovechar la predisposición al aprendizaje y al ejercicio, porque a medida que crece el ser humano aumentará el sedentarismo en el caso de no contar con hábitos de ejercicio.

El trabajo investigativo de Posgrado de Fuentes (2017) con el tema “Las actividades recreativas lúdicas en el desarrollo de las habilidades motrices” de la Universidad Técnica de Ambato, precisa uno de los objetivos de la investigación como “Analizar el desarrollo de las habilidades motrices en las clases de Educación Física mediante la aplicación de actividades recreativas lúdicas”, el enfoque de la investigación está dado de forma cuanti-cualitativo, es decir, de carácter cuantitativo porque los resultados de la investigación de campo fueron sometidos a análisis estadísticos, y de carácter cualitativo porque los resultados numéricos fueron interpretados críticamente con el apoyo del marco teórico, llegando a la conclusión que las actividades recreativas lúdicas no son aplicadas

de forma correcta para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, por tanto, esta investigación aporta la necesidad de aplicar en la educación física actividades recreativas lúdicas que provoquen el interés de los alumnos y su participación espontánea en clase, el aprendizaje de esta disciplina es indispensable en el currículo escolar.

El autor Fuentes (2017) destaca que las actividades recreativas lúdicas no son aplicadas de forma correcta para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, e invita al maestro a concientizar la importancia de las habilidades motrices en el desarrollo de los niños, la importancia de capacitación constante, el uso de talleres para impartir clases recreativas que incorporen al alumno de manera espontánea en el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación física.

## **Teorías del objeto y campo de estudio**

### **Teoría del constructivismo del aprendizaje de Vygotsky**

Para Barrios (2015, p. 21), gracias a Vygotsky el “constructivismo social en educación y la teoría del aprendizaje es una teoría de la forma en que el ser humano aprende a la luz de la situación social y la comunidad; es la zona de desarrollo próximo implantada por Vygotsky”. Esta teoría, por lo tanto, destaca la importancia de la cultura y el contexto para el entendimiento de lo que está aconteciendo en la sociedad y para cimentar conocimiento apoyado en este intelecto, quiere decir, que vale la pena promover una comunicación fluida en el entorno educativo para que construya el aprendizaje entre todos los participantes del mismo. Por esta razón las estrategias lúdicas incentivan el desarrollo motor en los niños y jóvenes ubicándolos en el contexto y el movimiento.

**Lev Vygotsky** presenta dos líneas de cambio evolutivo que convergen en el ser humano estas son:

- Dependiente de la biología.

Preservación y reproducción de la especie

- Tipo sociocultural.

Integrar la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social

Para Lev Vygotsky (1924), el juego es una actividad social, gracias a la cooperación con otros niños y niñas, consiguen adquirir roles complementarios, preocupándose del juego simbólico, indicando como el niño y niña convierte algunos objetos y los cambia de acuerdo a la creatividad e imaginación, por ejemplo: utiliza la escoba para convertirla en un caballo.

En base a la teoría podremos manifestar que todo estudiante permite que el proceso de enseñanza aprendizaje está basado en las experiencias y lluvia de ideas podremos decir que la imaginación y la capacidad de los estudiantes para la realización de juegos lúdicos

### **La teoría evolutiva de Piaget**

Jean Piaget (1956), menciona que: “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Fernández, 2015, p. 32). Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del sujeto, son las que determinan el origen y la evolución del juego.

El desarrollo evolutivo del niño desde la teoría de Piaget nos presenta periodos de operaciones específicas de los 7-11 años. Es el momento de la adquisición de percepciones tales como conservación y reversibilidad, ejecución de operaciones lógicas elementales y agrupamientos elementales de clases y relaciones. “Esto es viable gracias a la acción de ponerse en el lugar del otro, tener diferentes perspectivas además de la propia. A lo largo de este periodo llegan a la estructuración o representación mental de las relaciones espaciales y del esquema corporal” (Barrios, Cardona, & Ortíz, 2015, p. 11).

El sujeto ya no considera su cuerpo punto absoluto de referencia. Accede a estructurar el esquema corporal, que supone la representación mental de las medidas, distancia, orden, por la mezcla que se origina entre todos los elementos de su cuerpo y sus relaciones espaciales estimadas como un todo, desde su perspectiva y desde otras.

### **Teoría de Karl Groos**

Karl Groos (1902) menciona que el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno del progreso del pensamiento y de la actividad. “Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia” (Fernández, 2015, p. 33). El juego es un ejercicio educativo necesario para la maduración que será al final de la niñez, esto ayudará en el desarrollo de funciones y capacidades del niño y niña.

## **Desarrollo teórico del objeto y campo**

### **Educación Física**

La Educación Física conocida también como Cultura Física, es una disciplina de tipo pedagógica que se ajusta al movimiento corporal para mejorar la calidad de vida de las personas en los diferentes aspectos individual, familiar, social y productivo.

A la Cultura Física (CF) se la considera como el conjunto de valores materiales y espirituales creados por el hombre respecto al papel de las actividades físicas como medio de educación de una sociedad, como base de salud, saberes, hábitos, técnicas y usos corporales, que son transmitidos mediante los procesos de socialización. Es una disciplina de tipo pedagógica que se centra en el movimiento corporal para luego desarrollar de manera integral y armónica las capacidades físicas, afectivas y cognitivas de las personas con la misión de mejorar la calidad de vida. (Méndez, Jacinto; Méndez, Edgar, 2016)

En base al criterio de los autores se considera de vital importancia tomar en cuenta las edades del crecimiento de las personas para la práctica de educación física, manifestando que es bastante común el agrupar a los niños y adolescentes en razón de su edad cronológica. La institución escolar mantiene esta norma para conformar los cursos, sin embargo, el profesional se ve ante la situación de que sujetos de igual edad cronológica muestran grandes diferencias en su crecimiento y maduración. En este punto toman en referencia las llamadas edades del crecimiento, madurativas, fisiológicas o biológicas.

Según Gómez, Bernardino, & Basaco plantean como propósitos formativos de la Educación Física escolar (Gómez, Bernardino, & Basaco, 2017):

- A lo largo de la trayectoria escolar dar a los alumnos una variedad de experiencias motrices que posibiliten realidades motoras.
- Promover las comprensiones del cuerpo, mediante actividades corporales, deportivas, lúdicas y expresivas.
- Enseñar a gestionar la actividad física personal por medio de una práctica constante de forma corporal, lúdica, deportiva y expresiva autónoma.
- Promover la apropiación de una educación física crítica.
- Observar y realizar los hechos deportivos desde dimensiones múltiples.

Siendo esta disciplina una destreza pedagógica que ayuda al ser humano a desarrollar sus habilidades motrices desde temprana edad, se considera necesario tomar en cuenta las estrategias lúdicas que ayudan al maestro a fortalecer sus conocimientos e impartir la educación física de forma didáctica y dinámica.

Según Martinek los docentes de Educación Física deben de planificar en base a sus experiencias para poder desarrollar valores en cada una de las actividades realizadas de forma lúdica y organizada (Martinek, Holland, & Seo, 2019).

## **Didáctica**

En toda disciplina de aprendizaje es necesaria la didáctica que “es una respuesta a la necesidad de encontrar un equilibrio que armonice la relación entre las maneras de enseñar de los educadores y el aprendizaje de sus discípulos; una contradicción todavía por resolver” (Abreu, Gallegos, & Otros, 2017, p. 82).

Es decir, permite que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean más sencillos para el docente y el estudiante, porque estudia y desarrolla los mismos con el afán de conseguir que los profesionales educativos construyan modelos acertados, apliquen prácticas creativas y lleven a cabo proyectos adecuados para el aprendizaje. Para una correcta aplicación de la didáctica hay que tomar en cuenta tres momentos didácticos: planeamiento, implementación y evaluación.

Según Abreu, Gallegos y otros (2017) comentan tres tipos de Didáctica:

- Didáctica general. - Que se concentra las formas sistemáticas de enseñanza; interviniendo entre los objetivos sociales escolares y las capacidades de los alumnos.
- Didáctica específica. - Mantiene las normas y métodos aplicables para el aprendizaje de una materia en específico.
- Didáctica diferencial. - Sostiene la evolución y características del individuo, de manera que se personalice la enseñanza de acuerdo a ello.

### **Didáctica de la Educación Física**

Al igual que otras didácticas específicas, se encuentra en un proceso de construcción, similar al descrito por Porlán Ariza (citado en Pimienta, 2012) al referirse a la Didáctica en general como "un ámbito científico emergente, en proceso de construcción". No obstante, las circunstancias socioculturales, históricas e ideológicas en las que se ha desarrollado el conocimiento disciplinar

en la Educación Física han influido considerablemente en el estado actual de su didáctica y en la función de la disciplina como un lenguaje que ayuda a conocer y a decodificar la realidad. (Hernández, 2001, p. 1)

Haciendo mención al criterio de los autores la didáctica de la Educación Física es el estudio científico de la organización y situaciones de aprendizaje que vive un estudiante en afán de alcanzar objetivos cognitivos, afectivos o motores, produciendo que el profesor de la disciplina se responsabilice de la planificación, innovación y creación de situaciones de aprendizaje útiles y necesarios para alcanzar los objetivos planteados. Es por este motivo que, en la actualidad, un maestro de Educación Física adquiere conocimientos básicos de anatomía, fisiología, pedagogía y sociología.

Con el conocimiento adquirido y los objetivos del alumno se plantea la necesidad de buscar estrategias de aprendizaje para esta disciplina, especificando que la enseñanza puede entenderse como un proceso intencional en el que se crean estrategias con la finalidad de facilitar el aprendizaje.

Según Gharib la práctica del juego en los estudiantes es con estrategias aplicadas por el docente de Educación Física, generando conocimiento continuo en cada una de sus habilidades físicas para el desarrollo cognitivo, físico y social mediante la motricidad (H., y otros, 2015)

#### Estrategias de enseñanza-aprendizaje

Según Pimienta (2012) establece sobre las Estrategias de enseñanza-aprendizaje que:

Son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Con base en una secuencia didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre, es conveniente utilizar estas estrategias de forma permanente tomando en cuenta las competencias específicas que pretendemos contribuir a desarrollar (pág. 3).

Como menciona el autor requiere de una secuencia que establece el inicio (Acciones que permite conocer el análisis de los contenidos); Desarrollo (Acciones que permite obtener información del desempeño del alumno y que permiten regular el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma que se cumplan los objetivos); y, Cierre (Permiten evaluar los resultados y logros finales del proceso de enseñanza-aprendizaje).

Según Parra (2003) hace mención al desarrollo de las estrategias de enseñanza -aprendizaje:

#### Estrategias centradas en el alumno

- El Método de problemas
- El Método del juego /Lúdico
- El Método de situaciones
- El Método de indagación
- La tutoría
- La enseñanza por descubrimiento
- El método de proyectos

#### Estrategias centradas en el docente

- La enseñanza tradicional
- La enseñanza expositiva

#### Estrategias centradas en el proceso y/o mediaciones didácticas

- La simulación
- El seminario investigativo
- El método de los cuatro pasos
- El modelo didáctico operativo
- La enseñanza mediante el conflicto cognitivo
- La enseñanza mediante la investigación dirigida
- El taller educativo

#### Estrategias centradas en el objeto de conocimiento



- La enseñanza basada en analogías o aprendizajes por transferencia
- La Enseñanza por explicación y contrastación de modelos
- Las prácticas empresariales
- La enseñanza para la comprensión

Dentro de esta gama de estrategias de enseñanza- aprendizaje contamos con las estrategias lúdicas que son aplicables a cualquier disciplina.

### Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas deben ser realizadas en base a los siguientes criterios:

- Edad y experiencia de los alumnos.
- Objetivos y contenidos programáticos curriculares.
- Contexto escolar y comunitario.
- Disposición y experiencia del maestro.

### Estrategias Lúdicas aplicables a la Educación Física

Según Salazar (2013) establece algunas estrategias lúdicas aplicables a la disciplina de educación física como:

- Juegos Naturales. - Son los juegos cotidianos que se practican dentro y fuera de la escuela, acepta reglas impuestas por los niños, desarrolla la afirmación individual, despliega la colaboración e integración grupal, permitiendo poner a prueba las habilidades motrices, su interés por el juego y moverse libremente.
- Juegos con Reglas. - Permite al profesor asignar reglas, que deben cumplir los participantes, creando cierta incertidumbre en el desenlace del juego, poniendo a prueba y formando la aptitud y actitud de forma personal, constituyendo la base del pensamiento estratégico.
- Actividades Alternativas. - Son eventos en los que participan varias personas indistintamente de edad género, etc., fomentan la inclusión,

son planificadas por los alumnos con la guía del profesor, enseñan a los niños y adolescentes responsabilidad, planeación, control, inclusión, entre otros aspectos.

- Circuitos de Acción Motriz. - Ponen a prueba las habilidades psicomotrices y sociomotrices a partir de acciones participativas del niño o adolescente, permitiendo desarrollar las habilidades motrices a través del movimiento, mayor esfuerzo físico, actitudes específicas como tenacidad, fuerza de voluntad, superación y responsabilidad. Ejemplo: Correr, lanzar, saltar, esquivar, entre otras.
- Juegos Modificados. - Son actividades participativas y colaborativas que retoman actividades socialmente practicadas, modificándolas de acuerdo al propósito educativo y necesidad escolar. Permite a los participantes desarrollar la capacidad para reflexionar ante la acción y tomar decisiones, impulsar la imaginación y la creatividad (Fomentar el Pensamiento estratégico).

### Modelos Pedagógicos en Educación Física

Según Fernandez, Calderón (2016) establecen los Modelos pedagógicos en educación física en consideraciones teórico-prácticas para docentes:

- Aprendizaje Cooperativo.- Permite que los estudiantes aprendan, de y por otros estudiantes mediante la enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia la interacción e interdependencia positivas, mientras que el docente y estudiantes actúan como co-aprendices.
- Educación Deportiva.- Se manifiesta como un modelo pedagógico cuyos pilares principales son el trabajo en equipo y las responsabilidades en el alumnado.

- **Comprensivo de Iniciación Deportiva.-** Esta enfocado a potenciar el resultado de aprendizaje que ofrecen los juegos deportivos.
- **Responsabilidad Personal y Social.-** Permitir potenciar al máximo las capacidades del individuo para desarrollarlas a través de valores sobreentendidos en la sociedad.
- **Educación Aventura.-** Es un formato de enseñanza en el que los estudiantes participan en actividades de aventura que requieren habilidades físicas, cognitivas y afectivas.
- **Alfabetización Motora.-** Se centra como un modelo de alfabetización, sus principales descriptores son motivación, confianza, competencia física, conocimiento y la comprensión de la utilidad de la actividad física que todo individuo debería desarrollar.
- **Estilo actitudinal.-** Centran la importancia en los procesos de aprendizaje y las necesidades del alumnado.
- **Educación para la salud.-** La idea central de este planteamiento es que la *salud*, en vez de la habilidad, debe ser el objetivo principal de la Educación Física.
- **Modelo Ludotécnico.-** Se basa en la teoría del Condicionamiento Operante (modelado, ejemplificación, práctica, feedback y refuerzo), el Aprendizaje Constructivista (construir aprendizajes sobre conocimientos previos), y el Aprendizaje Social (se aprenden en interacción con el contexto y las personas) para adquirir las habilidades técnicas.

Modelo Pedagógico en base al Desarrollo motor

Otro modelo pedagógico que se identifica en la educación física es el Modelo de Boulch.

Le Boulch fue el primer profesor de Educación Física, que planteó un enfoque basado en el modelo psicomotor. Además, adoptó un planteamiento pedagógico teniendo en cuenta todos los procesos pertinentes al movimiento. Le Boulch dice que no se puede separar la Educación Física. y el desarrollo motor del resto del desarrollo. (Carrasco & Carrasco, 2014, p. 16)

- Adolescencia
- Infancia
- Nacimiento

El desarrollo de las habilidades motoras del ser humano comienza a partir de su nacimiento, estas van desarrollándose en base al proceso de crecimiento y enseñanza, siendo netamente necesarias para desarrollar habilidades físicas y mentales, manteniendo el bienestar corporal y mental del individuo.

En los primeros años de vida del ser humano, unas apropiadas clases y cantidades de actividades físicas enriquecen el desarrollo físico, social y cognitivo de los niños, manteniendo un ritmo de crecimiento estable y favoreciendo su nivel de vida, así mismo, se hace importante en cada etapa de la vida la práctica de educación física en los años escolares. Adquiere una relevancia en determinadas etapas educativas porque determina el desarrollo armónico del cuerpo como medio para alcanzar la madurez humana, armonía, un autoconcepto positivo y una razonable autoestima, así también incentiva al cultivo de valores individuales y sociales.

En los niños de 0 a 6 años el fin del desarrollo motor es conseguir el dominio y control corporal y emocional, hasta obtener todas sus posibilidades de acción. Según Gil, Contreras y Gómez (2008) argumentan que:

Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que

circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos (pág. 75).

### Desarrollo de las habilidades motrices

La motricidad “es la forma de expresión del ser humano, como un acto intencionado y consciente, que además de las características físicas, incluye factores subjetivos, dentro de un proceso de complejidad humana” (González & González, 2010, p. 177), se van conformando la personalidad y los modos de conducta del ser humano y su desarrollo, estableciendo una serie de dominios como: Afectivo (sentimientos y emociones), social (ambiente, instituciones y grupos sociales), cognoscitivo (pensamientos y lenguaje), psicomotor (movimientos corporales).

### Habilidades Motrices Básicas

- Habilidades Motrices Básicas de Locomoción: Caminar, Correr, Saltar.
- Habilidades Motrices Básicas de Manipulación: Lanzar, Atrapar, Golpear.
- Habilidades Motrices Básicas de Estabilidad: Pararse, Balancearse, Empinarse.

### Fases del desarrollo de la motricidad

Según (**Dirección General de Tráfico, 2007**) en cuatro fases

- La primera fase (4 a 6 años). - Es el progreso de la capacidad perceptiva a través de las tareas motrices usuales.
- La segunda fase (7 a 9 años).- Es cuando los niños pueden elaborar esquemas de movimientos de forma estructurados, en esta etapa se

determina la estabilización, fijación y refinamiento de los esquemas motores y el desarrollo de habilidades motrices básicas de los seres humanos.

- La tercera Fase (9 a 13 años).- Desarrollo del pensamiento, es decir, juicios de experiencias, verificación de observaciones, comparación y análisis sistemático.
- La cuarta y última etapa (14 a 18 años).- Cuando el adolescente está apto para desarrollar actividades motrices específicas, iniciando de esta forma el trabajo deportivo propiamente dicho.

#### Habilidades Motrices en adolescentes

Las habilidades motrices a desarrollar son la motricidad fina “se refiere a movimientos más precisos y pequeños, especialmente de las manos” (Rosada, 2017, p. 21) y la motricidad gruesa “precede a la fina, de allí la importancia de trabajar los músculos grandes antes que los más pequeños” (Rosada, 2017, pág. 21), cabe destacar que los adolescentes deben tener varias habilidades desarrolladas, entre las importantes: Coordinación, Fuerza y elasticidad.

La etapa de la adolescencia es un factor clave en la vida de toda persona puesto que es donde se van experimentando cambios, tanto en el ámbito fisiológico como en el cognitivo y socio-afectivo, que marcaran el resto de su vida de la persona, por tanto nace la necesidad desarrollar la motricidad gruesa.

**Ámbito Fisiológico.-** Construyen su identidad personal, se caracteriza por el desarrollo físico, apariencia, características sexuales primarias, maduración sexual, desequilibrio en la comida, entre otros. También por los cambios Sociales y personales, se inicia la necesidad de independencia, rebeldía, conformismo, pertenencia a grupos sociales, autoconcepto. ( Dirección General de Tráfico, 2007).

## Beneficios del Desarrollo de las Habilidades Motrices Fisiológicos

- Desarrollo de una excelente condición cardiovascular.
- Controla: Sobrepeso y grasa corporal.
- Crecimiento y densidad ósea.
- Desarrollo de la capacidad física.

**Trasformaciones cognitivas.-** Es aquí donde se produce la evolución del pensamiento concreto en Abstracto, es decir, de las significaciones abstractas, a la realidad, de los contenidos conscientes. ( Dirección General de Tráfico, 2007).

Cabe destacar, como cambios cognitivos, más importantes:

- Descubrimiento del yo.
- Revelamiento del tiempo pasado y futuro.
- Actitud reflexiva y crítica con respecto a la vida de los demás.
- Pensamiento racional.
- Pensamiento realista e idealista, entre otros.

## Beneficios del Desarrollo de las Habilidades Motrices

- Desarrollo de una actitud positiva, control, autoestima y competencia.
- Desencadena un estado de conciencia y relajación.
- Proporciona distracción y diversión.

**Trasformaciones socio-afectivas.** - La desunión interior del adolescente se manifiesta en una posición activa respecto del mundo exterior y pasivo frente al mundo interior. El equilibrio corporal perturbado se hace sentir vivencialmente en una inquietud instintiva. ( Dirección General de Tráfico, 2007)

- Aumento de interés por compañeros.
- Renombre, crítica, independencia y autodeterminación.
- Pertenencia a un grupo social.

- Gusto por el coleccionismo.
- Extravíos en esta edad: comportamiento antisocial, violencia, robos,
- holgazanería, extravíos sexuales, educación deficiente.

#### Beneficios del Desarrollo de las Habilidades Motrices

- Desarrollo de valores
- Desarrollan pautas de conducta y relación positiva con los demás.

El desarrollo motriz es necesario en cada una de las etapas del ser humano, por tanto, es necesario buscar estrategias que permitan un adecuado desarrollo en la adolescencia para hacer uso de los beneficios mencionados, formando un relieve en la disciplina de educación física, en el pensamiento del docente y aportando desde la escuela al crecimiento y ritmo de vida adecuada de los niños y adolescentes.



## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Paradigma y tipo de investigación**

El trabajo investigativo se basa en los indicios del paradigma Crítico porque se puede cuestionar la problemática basados en diferentes experiencias, Propositivo porque ayuda a proponer posibles soluciones a problemas de la realidad, lo que permite vislumbrar y explicar ciertos aspectos con la finalidad de descubrir, analizar y plantear al problema en estudio hacia el objetivo, por lo cual se visualiza las respuestas abiertas que generan las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, en donde su aplicabilidad permite el análisis y expresiones mediante la recolección de datos.

El enfoque de la investigación es mixto, puesto que el enfoque cuantitativo y cualitativo mantienen una armonía durante todo el proceso, “dado que el proyecto acoge información empírica de datos recopilados desde el lugar de los hechos, para procesarlos o medirlos y que por su naturaleza siempre arroja números como resultado” (Behar, 2008).

Según el enfoque cualitativo permitió recoger información subjetiva en donde los resultados consintieron en bases o apreciaciones conceptuales, “pero con la más alta precisión o fidelidad posible con la realidad investigada” (p. 38). La

información subjetiva se establece en percibir por los sentidos, el cariño, la afición, los valores, aspectos culturales, entre otros.

### **Modalidad de la investigación**

La modalidad es descriptiva porque se ha visualizado el problema planteado con sus posibles causas y efectos en diferentes contextos, es decir, “busca indagar el nivel o estado de una o más variables en una población” (Hernández & Mendoza , 2018, pág. 177).

Es exploratoria porque “tiene como propósito comenzar a estudiar las variables potenciales en un momento específico” (Hernández & Mendoza , 2018, pág. 177), a través de la observación se diagnosticó las dificultades que se presentan en la institución.

Es correlacional porque “se establece las relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado; a veces únicamente e términos correlacionales, otras en función de la relación causa-efecto” (Hernández & Mendoza , 2018, pág. 178) lo que permitió relacionar el desarrollo de las habilidades motrices mediante la educación física en los diferentes ámbitos.

### **Tipo de Investigación**

Según Baena (2014) establece que “La investigación documental es la búsqueda de una respuesta específica a partir de la indagación en documentos” (pág. 12). La investigación es documental porque se tomó datos para la presente investigación de documentos como: libros, periódicos, revistas, folletos, sistema de información computarizada de documentos para construir los antecedentes de la investigación y la contextualización del problema como base de estudio de las variables.

Según Baena (2014, p. 12) determina que “las técnicas específicas de la investigación de campo, tienen como finalidad recoger y registrar ordenadamente los datos relativos al tema escogido como objeto de estudio”. Por lo que la investigación es de campo, fue preciso recoger y almacenar la información

recopilada en el lugar mismo de la problemática, manteniendo el contacto con la población en estudio para que los datos recogidos de las variables sean veraces. Este tipo de investigación, puede insertarse en el enfoque cualitativo, dado que se efectuaron inspecciones al proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución educativa, evidenciando las limitaciones en cuanto al desarrollo motriz. Del mismo modo tiene relación con el enfoque cuantitativo ya que se encuestaron a los estudiantes aplicando la técnica del cuestionario, con el cual se validaron estadísticamente.

La investigación es descriptiva porque según SEMAR (2016) indica que “Va más allá de la exploración, describiendo cualitativa y cuantitativamente las características fundamentales de fenómenos tal como se presentan en la realidad” (pág. 24). Entonces, se fija los aspectos más relevantes de esta investigación que se produjeron de las variables Estrategias Lúdicas y Desarrollo de las Habilidades Motrices en la Educación Física, con relación a la realidad presentada en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica se puede manifestar que en su mayoría tienen deficiente desarrollo motor al momento de realizar actividades lúdicas.

Además, es correlacional, que en palabras de la SEMAR (2016) manifiesta que la investigación correlacional “Mide dos o más variables y verifica si están o no relacionadas con el mismo sujeto o grupo, para luego analizar la correlación” (pág. 24). Sirvió para determinar en qué forma los cambios de una variable intervienen en la otra variable, para proceder a dar una alternativa de solución al desarrollo motriz, estableciendo como las estrategias lúdicas intervienen directamente en el proceso de investigación en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Aníbal Salado Ruiz.

## **Población**

En palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2010) “la población es el conjunto de todos de los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (pág. 174). Es decir, que comprenden todos los individuos involucrados en la investigación, cuales poseen características habituales. Para esta investigación la población fueron los estudiantes de los octavos años de educación básica superior de la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo, siendo un total de 80 estudiantes, y en consideración que es un número pequeño se trabajara con el total de la población no es necesario aplicar una muestra.

## Operacionalización de variables

**TABLA No. 1: Operacionalización Variable: Estrategias Lúdicas**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas	Instrumentos
<p><b>ESTRATEGIAS LÚDICAS.</b></p> <p>Conjunto de acciones basadas en el juego para potenciar las habilidades de aprendizaje y solución de problemas. Estas permiten el desarrollo motriz en las personas mediante el disfrute y diversión.</p>	Acciones basadas en el juego	Juegos individuales Juegos grupales	¿El docente de cultura física utiliza estrategias lúdicas (juegos, dinámicas) antes de cada clase, que le ayuden a su desarrollo individual y grupal?	Encuesta	Cuestionario
	Potenciar las habilidades de aprendizaje	Juegos de esfuerzo físico y/o mental Juegos con Reglas	¿Las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas) que utiliza el docente de cultura física permiten su esfuerzo físico y/o mental? ¿Las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas) que utiliza el docente de cultura física mantienen reglas?		
	Potenciar las habilidades de solución de problemas	Juegos de problemáticas sociales	¿El docente de educación física plantea juegos en base a problemáticas sociales?		
	Desarrollo Motriz	Ejercicios, Correr, Saltar, Caminar	¿El docente de cultura física realiza juegos que permiten mejorar sus movimientos (Correr, Saltar, Caminar, ejercitarse)?		

**Elaborado Por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Propia

**TABLA No. 2: Operacionalización Variable: Habilidades Motrices**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas	Instrumentos
<b>HABILIDADES MOTRICES</b> Es el desarrollo de actividades de movimiento de una persona, como un acto intencionado y consciente, organizado, realizado en tiempo y espacio para el desarrollo físico, social y cognitivo.	Actividades de Movimiento	Juegos	¿Las actividades de movimiento físico (juegos) en educación física son divertidas y creativas?	Encuesta	Cuestionario
	Desarrollo Físico	Ejercicio Físico	¿Usted está conforme con los ejercicios físicos que realiza el docente de educación física?		
	Desarrollo Social	Actitud reflexiva y crítica social	¿Los juegos y prácticas que realiza el docente de cultura física le permite desarrollar una actitud reflexiva con una crítica social?		
	Desarrollo Cognitivo	Desarrollo de conocimiento y habilidades	¿El docente de educación física hace uso de videos, fotos y otros materiales educativos que desarrollen su conocimiento y habilidades en la materia?		

**Elaborado Por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Propia

## **Procedimiento de recolección de la información**

En esta parte de la recolección de la información involucra procesar un plan detallado de procedimientos que nos llevará a recopilar datos con un propósito concreto, en el cual consta de preguntas, así como la organización de un instrumento de medición que cumpla con los requisitos técnicos precisos. Con el propósito de extender y profundizarla la investigación, a continuación, se detallan los métodos de investigación utilizados:

**Método analítico – sintético:** Que para Behar (2008) este método favorece por un lado, a descomponer los aspectos educativos enseñanza-aprendizaje de las estrategias lúdicas en partes distintas para su análisis y, por otro lado, a deducir sus partes constitutivas como enfoques, métodos, estrategias utilizadas en las habilidades motrices. Del mismo modo se utilizó en la elaboración del marco teórico los ordenamientos de estudio y recapitulaciones de investigaciones anteriores para instituir los resultados, conjuntamente, la explicación analítica de la investigación permitirá sintetizar y organizar las estrategias que contribuirán al desarrollo profesional de las estrategias lúdicas.

**El método inductivo-deductivo:** que para Pikara (2014, p. 11) “el inductivo es aquel que parte desde los hechos específicos hasta llegar a las conclusiones generales, y el deductivo parte de datos generales hasta llegar a la conclusión de carácter personal”, para llegar a las generalidades hizo falta reunir datos individuales mediante la observación directa desde el campo de la investigación de lo empírico que se lo realizó en la institución, conformándose así lo inductivo. Mientras que, en lo deductivo se instauraron hechos conocidos para extraer conclusiones, pasando de un discernimiento ordinario y deducir conclusiones de antecedentes investigativos afines al tema. Las dos se integran y sirven como método de la construcción de conocimiento de primer nivel, partiendo del objeto de investigación.

## **Técnicas**

**La encuesta:** que para Pobeá (2015, p. 8) es una técnica cuantitativa que radica en una investigación hecha sobre una muestra de sujetos, específica de un colectivo más extenso que se lleva a cabo en el contexto de la vida diaria, utilizando instrucciones estandarizados de pregunta con el fin de lograr mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población.

La encuesta aplicada para este estudio manifiesta que tiene el interés investigativo de recopilar datos informativos sobre el proceso de estrategias lúdicas que realizan los docentes de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz del cantón Tisaleo.

## **Instrumento**

**Cuestionario:** Que para Osorio (2016) “se utiliza, de un modo preferente, en el desarrollo de una investigación en el campo de las ciencias sociales: es una técnica ampliamente aplicada en la investigación de carácter cualitativa”, en tal virtud el cuestionario viene a representar un medio útil y eficaz dentro de esta investigación ya que recoge información en un tiempo relativamente breve, para su respectivo análisis. En su construcción pueden considerarse preguntas cerradas, abiertas o mixtas.

Tomando como referencia la población total de 80 estudiantes de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz con los estudiantes de Básica superior se aplicó en la presente investigación el cuestionario de 9 preguntas.

Para ejecutar un diagnóstico inicial al problema se procedió al uso de tabulación de datos, diseño de cuadros y gráficos porcentuales, en donde se estableció el análisis de resultados mediante. De la población detallada anteriormente se evidencia que existen falencias en cuanto a los procesos de estrategias lúdicas



empleado por los docentes, donde es recurrente la realización de una guía de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices.

**TABLA No. 3: Recolección de la información**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
¿Para qué?	Alcanzar los objetivos de la investigación
¿A quiénes?	Estudiantes de los octavos años de educación básica superior de la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo.
¿Sobre qué aspectos?	Estrategias Lúdicas y Habilidades
¿Quién va a recolectar?	Investigador.
¿Cuándo?	Mayo/2017.
¿Dónde?	“Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo.
¿Cuántas veces?	Una vez.
¿Con que técnicas de recolección?	Encuesta: estará dirigida a 80 estudiantes.
¿Con que instrumentos?	Cuestionario
¿Confiables de los Instrumentos?	Serán aprobados por el Tutor

**Elaborado Por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Propia

## Análisis e interpretación de los resultados

### Encuesta realizada a los estudiantes de la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz”

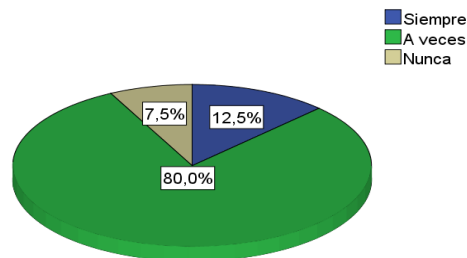
1. ¿El docente de cultura física utiliza estrategias lúdicas (juegos, dinámicas) antes de cada clase, que le ayuden a su desarrollo individual y grupal?

**TABLA No. 4: Estrategias lúdicas**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Siempre	10	12,5
	A veces	64	80,0
	Nunca	6	7,5
	Total	80	100,0

Elaborado por: Byron Quintana (2018)

Fuente: Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz



**GRÁFICO No. 1: Estrategias lúdicas**

Elaborado por: Byron Quintana (2018)

Fuente: Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz

#### Análisis e Interpretación:

El 80,0% de encuestados respondieron que a veces el docente de cultura física utiliza estrategias lúdicas (juegos y dinámicas) antes de cada clase; el 7,5% dice que nunca; y, el 12,5% respondió que siempre lo hace. La mayor parte indican que existe escasa iniciativa en el docente para motivar antes de iniciar la clase, lo que demuestra que no existe planificación, mediante estrategias lúdicas como las dinámicas que vayan dirigidas al desarrollo individual y grupal.

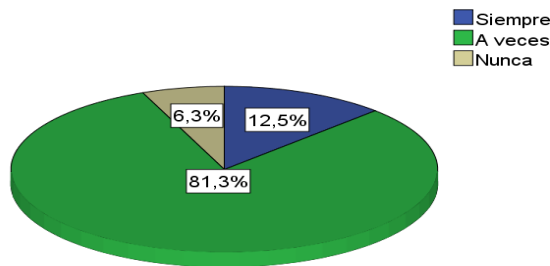
2. ¿Las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas) que utiliza el docente de cultura física permiten su desempeño motriz y cognitivo?

**TABLA No. 5: Esfuerzo físico**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Siempre	10	12,5
	A veces	65	81,3
	Nunca	5	6,3
	Total	80	100,0

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz



**GRÁFICO No. 2:** Esfuerzo físico

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz

### **Análisis e Interpretación:**

El 81,3% de encuestados respondieron que a veces las estrategias lúdicas que utiliza el docente de cultura física permiten el desarrollo motriz y cognitivo; mientras que el 6,3% dice que nunca; y, el 12,5% respondió que siempre evidenciando que el docente no siempre realiza juegos y dinámicas antes de la clase, es decir, que no fomenta la confianza, colaboración e integración grupal ni las interrelaciones entre compañeros, aspectos que enfatiza Salazar (2013).

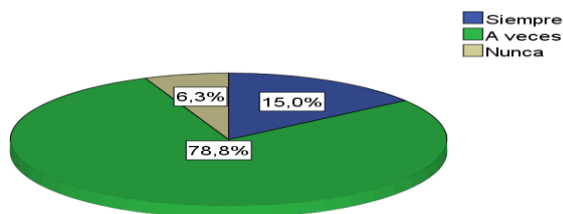
3. ¿Las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas) que utiliza el docente de cultura física mantienen comunicación entre compañeros?

**TABLA No. 6: Mantienen reglas**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Siempre	12	15,0
	A veces	63	78,8
	Nunca	5	6,3
	Total	80	100,0

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz



**GRÁFICO No. 3: Mantienen reglas**

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz

### **Análisis e Interpretación:**

El 78,8,% de encuestados respondieron que a veces las estrategias lúdicas que utiliza el docente de cultura física mantienen reglas; mientras que el 6,3% dice que nunca; y, el 15,0% respondió que siempre. Demostrando que no se aplican los juegos o actividades con todas las características y procesos adecuados que permitan adquirir valores y principios que se aplican en las actividades físicas evidenciándose nuevamente la falta de planificación y conocimiento de estrategias lúdicas.

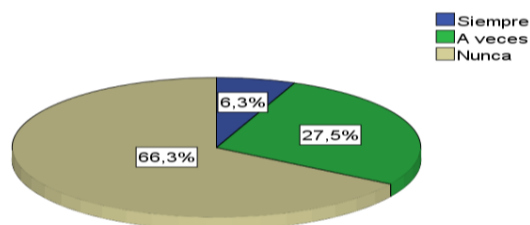
4. ¿El docente de educación física plantea juegos en base a problemáticas sociales?

**TABLA No. 7: El docente plantea juegos**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Siempre	5	6,3
	A veces	22	27,5
	Nunca	53	66,3
	Total	80	100,0

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz



**GRÁFICO No. 4: El docente plantea juegos**

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz

**Análisis e Interpretación:**

El gráfico indica que el 66,3% de encuestados respondieron que nunca el docente de educación física plantea juegos en base a problemáticas sociales, mientras que el 6,3% dice que siempre; y, el 27,5% respondió que a veces. El docente no toma en cuenta la importancia de fomentar valores, principios y reglas que se deben planificar en las actividades programadas para la clase.

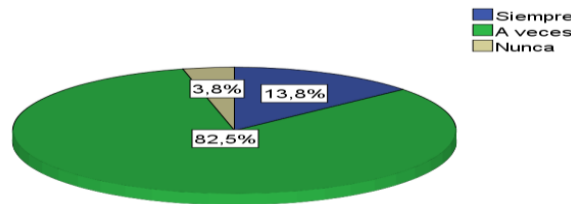
5. ¿El docente de cultura física realiza juegos que permiten mejorar sus movimientos (Correr, Saltar, Caminar, ejercitarse)?

**TABLA No. 8: Mejorar movimientos**

		Frecuencia	Porcentaje
Vá lido	Siempre	11	13,8
	A veces	66	82,5
	Nunca	3	3,8
	Total	80	100,0

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz



**GRÁFICO No. 5: Mejorar movimientos**

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz

### **Análisis e Interpretación:**

El 82,5% de encuestados respondieron que a veces realiza juegos que permiten mejorar sus movimientos (Correr, Saltar, Caminar, ejercitarse); mientras que el 3,8% dice que nunca; y, el 13,8% respondió que siempre. La mayor parte de estudiantes indican que no siempre son actividades prácticas que les permitan correr, saltar, caminar, es decir, ejercitarse, se mantienen inactivos esperando que otros realicen la actividad física.

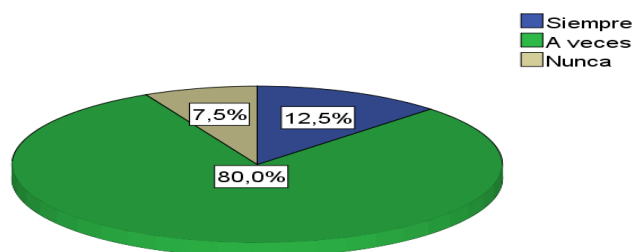
6. ¿Las actividades de movimiento físico (juegos) en educación física son divertidas y creativas?

**TABLA No. 9: Actividades creativas**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Siempre	10	12,5
	A veces	64	80,0
	Nunca	6	7,5
	Total	80	100,0

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz



**GRÁFICO No. 6: Actividades creativas**

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz

### **Análisis e Interpretación:**

Se observa en el gráfico que el 80,0% de encuestados respondieron que a veces las actividades de movimiento físico (juegos) en educación física son divertidas y creativas; mientras que el 7,5% dice que nunca; y, el 12,5% respondió que siempre interpretando que la mayor parte de estudiantes indican que no siempre las actividades son divertidas y creativas, esto se debe a la persistencia de una enseñanza tradicional

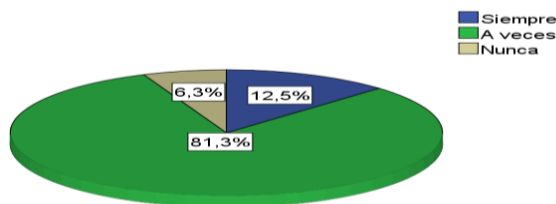
7. ¿Usted está conforme con los ejercicios físicos que realiza el docente de educación física?

**TABLA No. 10: Conformidad con los ejercicios**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Siempre	10	12,5
	A veces	65	81,3
	Nunca	5	6,3
	Total	80	100,0

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz



**GRÁFICO No. 7: Conformidad con los ejercicios**

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz

### **Análisis e Interpretación:**

El 81,3% de encuestados respondieron que a veces están conformes con los ejercicios físicos que realiza el docente de educación física; mientras que el 6,3% dice que nunca; y, el 12,5% respondió que siempre. La mayor parte de estudiantes indican que los ejercicios físicos que plantea el docente son actividades monótonas y de repetición que aburren al estudiante.



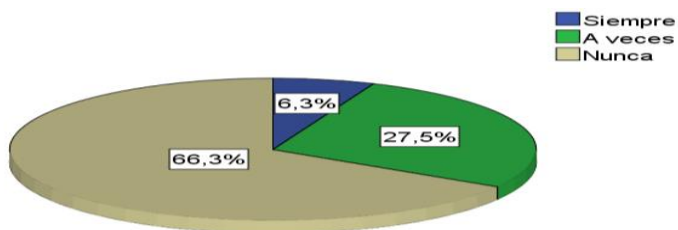
8. ¿Los juegos y prácticas que realiza el docente de cultura física le permite desarrollar una actitud reflexiva con una crítica social?

**TABLA No. 11: Desarrollo de actitud reflexiva**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Siempre	5	6,3
	A veces	22	27,5
	Nunca	53	66,3
	Total	80	100,0

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz



**GRÁFICO No. 8: Desarrollo de actitud reflexiva**

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz

### **Análisis e Interpretación:**

El 66,3% de encuestados respondieron que nunca los juegos y prácticas que realiza el docente de cultura física les permite desarrollar una actitud reflexiva con una crítica social, mientras que el 6,3% dice que siempre; y, el 27,5% respondió que a veces. Demostrando que los juegos y las prácticas que realiza el docente de cultura física no permiten desarrollar actitud reflexiva con una crítica social ante hechos deportivos desde dimensiones múltiples como lo menciona Gómez, Bernardino, & Basaco (2017).

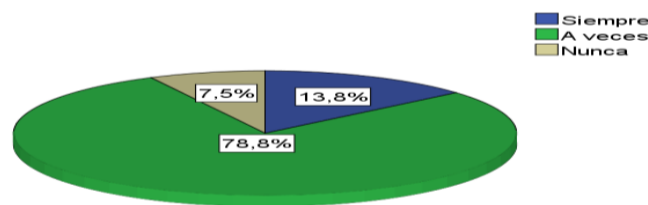
9. ¿El docente de educación física hace uso de videos, fotos y otros materiales educativos que desarrollen su conocimiento y habilidades en la materia?

**TABLA No. 12: Uso de videos**

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Siempre	11	13,8
	A veces	63	78,8
	Nunca	6	7,5
	Total	80	100,0

**Elaborado Por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz



**GRÁFICO No. 9:** Uso de videos

**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

**Fuente:** Encuesta a los estudiantes Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz

### **Análisis e Interpretación:**

El 78,8% de encuestados respondieron que a veces el docente de educación física hace uso de videos, fotos y otros materiales educativos que desarrollen su conocimiento y habilidades en la materia; mientras que el 7,5% dice que nunca; y, el 13,8% respondió que siempre. Lo que implica que el docente de educación física no hace uso de diferentes recursos didácticos que desarrollen refuercen y potencien las habilidades, destrezas y capacidades físicas, cognitivas y socioafectivas de los estudiantes.

## **CAPÍTULO III**

### **PRODUCTO**

#### **Propuesta de solución al problema**

#### **Nombre de la propuesta**

Guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la Educación Física, en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz.

#### **Modelo Metodológico Lúdico**

El Modelo Metodológico Lúdico en la intervención educativa, permite incorporar al juego “acción y efecto de jugar, entretenerse, travesear, retozar. Es decir que al jugar nos divertimos y solemos «hacer algo», intervenir, realizar acciones sobre los objetos o las personas, imaginar, etc., lo que nos llevará a una serie de resultados y consecuencias” (Editex, 2018), como una estrategia de enseñanza-aprendizaje en las diferentes áreas de educación, contribuyendo al desarrollo de las habilidades motrices, psicomotor, cognitivo, afectivo y social de los estudiantes, en aprovechamiento de la actividad lúdica para realizar tareas útiles con fines educativos, es decir, ejercicios recreativos sometidos a reglas donde debe haber un ganador o perdedor, mediante la resolución de una cuestión propuesta por el docente a cargo.

Contribuyendo al criterio anterior según Flores (2006) el juego tiene un carácter favorable e importante, ya que contribuye a los cuatro aspectos que desarrollan las habilidades motrices:

- **Cognitivo.** - Desarrollo de la resolución de los problemas planteados.
- **Motriz.** - Desarrollo de todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- **Social.** - Desarrollo mediante todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- **Afectivo.** - Desarrollo de vínculos personales entre los participantes.

Las estrategias y políticas encaminadas a la mejora de los niveles de actividad física de los niños durante la clase de EF deben suscribir la enseñanza efectiva y la promoción de la condición física, el juego, y el desarrollo de las habilidades prácticas. (H., y otros, 2015)

En la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz los adolescentes desarrollaran las habilidades motrices mediante una Guía de estrategias Lúdicas, en la intervención educativa utilizando como estrategia el juego. Por tanto, es necesario recalcar que el juego debe estar presente en todas las etapas del ser humano permitiendo madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender, además se generara un espíritu de competencia saludable, incentivando a fomentar el esfuerzo físico y mental, en algunas ocasiones individual y en otras de forma cooperativa, reactivando y estimulando la alegría, trabajo en equipo, autoestima y confianza, a través del juego se puede fomentar el trabajo, diversión, sexualidad, belleza, cultura, arte, entre otros.

El Modelo Metodológico Lúdico permite presentar y desarrollar las actividades didácticas en la educación física en forma de juego llamando la atención de los estudiantes y predisponiéndolos a la participación, también fomenta la buena actitud

y preparación académica del docente para desarrollar en el estudiante las habilidades motrices y el componente biopsicosocial que según la Organización Mundial de la Salud OMS (2009) expresa que es: “el estado de completo bienestar físico, mental y social, y no tan solo la ausencia de enfermedad o afección”, se entiende el significado de: Bio: vida, Psico: alma y mente y Sociedad.

Es necesario que el aprendizaje sea basado en la metodología que apoya a la lúdica, para desarrollar las competencias de los alumnos y ajustarse al modelo del Aprendizaje por competencias que es “un enfoque pedagógico asumido colectivamente y basado en la vinculación e interrelación de las materias que contribuyen específicamente aportando conocimientos científicos o técnicos y desarrollando competencias genéricas y específicas” (García, 2012-2013).

Incorporados las estrategias lúdicas al modelo del Aprendizaje por competencias ayudaría a fomentar el aprendizaje por conocimiento, creatividad, ahorro de tiempo, enseñanza individualizada, enseñanza colectiva y auto evaluación, permitiendo al estudiante ser el verdadero motor de su aprendizaje, priorizando la motivación y control de su esfuerzo, y desarrollo de estrategias cognitivas y meta cognitivas que le ayudan al aprendizaje.

En otro contexto ayudaría al docente a innovar sus conocimientos y habilidades y dejar la metodología tradicionalista que comúnmente aburre al estudiante y lleva un método de estudio similar y apoyado con estrategias que no incentivan su desarrollo físico y mental (participación, dinamismo, entretenimiento, desempeño de roles y competencias), en especial aquel estudiante que presenta competencias altas y requiere nuevos retos.

## **Justificación**

La presente propuesta se justifica por el interés académico de proponer un Modelo Metodológico Lúdico en el área de educación física que beneficiará a los docentes de esta área y a los alumnos específicamente de los octavos años de educación básica superior de la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo, puesto que se encuentra basado en estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices conforme a la edad del estudiante.

Es de vital importancia porque permite el desarrollo del componente biopsicosocial (bienestar físico, mental y social), mediante el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes, las diferentes actividades que el docente de educación física puede establecer juegos recreativos pertinentes en la medida en que permiten y estimulan el desarrollo real de las habilidades motrices.

Esta investigación es de impacto académico porque fortalece la planificación didáctica de la educación física y permite desarrollar en los docentes, nuevas metodologías de enseñanza mediante el desarrollo de estrategias lúdicas, charlas y videos motivadores para desarrollar las habilidades motrices de los estudiantes.

Por último, se considera factible porque cuenta con el apoyo de las autoridades, estudiantes, docentes y padres de familia de la “Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Proponer una guía de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la educación física en los estudiantes de los octavos años de educación básica superior.

### **Objetivos Específicos**

- Implementar la utilización de la guía lúdica en la educación física para los estudiantes de los octavos años de educación básica superior.
- Desarrollar las habilidades motrices, mediante la educación física con juegos recreativos en los estudiantes de los octavos años de educación básica superior.
- Aplicar la guía de estrategias lúdicas en las actividades de educación física, enfocadas a los estudiantes de los octavos años de educación básica superior.

## **Modelo Educativo Lúdico**

El modelo educativo lúdico está basado en incorporar las estrategias lúdicas a las diferentes actividades educativas dentro de la programación anual que ayuden al estudiante a desarrollar las habilidades motrices.

Según Carrillo (2015) cada docente de cultura física elaborará una programación de aula que incluirá al menos los siguientes aspectos:

- Los objetivos, contenidos y estrategias de evaluación.
- La secuenciación de contenidos y la temporalización del desarrollo.
- La metodología que se va a aplicar.

- Los criterios, estrategias y procedimientos de evaluación del alumnado.
- Actividades lúdicas de refuerzo educativo y las adaptaciones curriculares del alumnado.
- Los materiales y recursos didácticos lúdicos que se vayan a utilizar.
- Las actividades complementarias y extraescolares que se propone a realizar.
- El procedimiento para realizar su seguimiento

### **Programación Anual del área de Educación Física**

La programación anual del área de educación física mantiene la misma estructura de los documentos de las demás áreas, aunque sea considerada como una asignatura específica: introducción, orientaciones metodológicas y estrategias, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje secuenciados a través de los cursos, manteniendo el enfoque lúdico en las actividades programadas.

### **El Modelo Metodológico Lúdico ayudará al desarrollo las habilidades motrices, mediante las estrategias lúdicas**

La habilidad motriz es la coordinación de los movimientos musculares pequeños que ocurren en partes del cuerpo, generalmente en coordinación con el cerebro. La etapa en la que se desarrollan con más fuerza es la infancia y siguiéndole la adolescencia.

Contribuyendo al criterio anterior según Flores (2006) el juego tiene un carácter muy importante, ya que contribuye a los cuatro aspectos que desarrollan las habilidades motrices:

- **Cognitivo.-** Desarrollo de la resolución de los problemas planteados.
- **Motriz.-** Desarrollo de todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.



- **Social.-** Desarrollo mediante todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- **Afectivo.-** Desarrollo de vínculos personales entre los participantes.

## **Descripción de la Propuesta**

Guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la Educación Física, en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz.

La Guía de Estrategias Lúdicas en la intervención educativa de la educación física involucra las tres principales líneas de educación por competencias, a saber: Trabajo por proyectos, resolución de problemas y enseñanza para la comprensión, mediante el juego “acción y efecto de jugar, entretenerse, travesear, retozar” (Editex, 2018). Busca que al jugar los estudiantes se diviertan y el maestro pueda intervenir y realizar acciones sobre los objetos y personas, lo que conllevará a una serie de resultados y consecuencias de aprendizaje para los alumnos. Además, la lúdica como una estrategia de enseñanza-aprendizaje en el área de educación física, contribuye al desarrollo de las habilidades motrices, psicomotor, cognitivo, afectivo y social de los estudiantes, en aprovechamiento de la actividad para realizar tareas útiles con fines educativos, es decir, ejercicios recreativos sometidos a reglas donde debe haber un ganador o perdedor, mediante la resolución de una cuestión propuesta por el docente a cargo.




**GRÁFICO No. 10:** Guía para incorporar las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la educación física  
**Elaborado por:** Byron Quintana (2018)

Objetivo del currículo del área de Educación Física para el subnivel Superior de Educación General Básica.

O.EF.4.4.

Participar autónomamente en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan. (Ministerio de Educación , 2016, pág. 139)


## Estrategia Lúdica No 1: Baloncesto “SOÑANDO DESPIERTOS”

Actividad	SOÑANDO DESPIERTOS
<b>Representación de la actividad</b>	 <p style="text-align: center;"><b>GRÁFICO No. 11:</b> soñando despiertos</p>
<b>Objetivo</b>	<p>Adquirir la comprensión creativa adquiriendo prácticas corporales en el funcionamiento del cuerpo, para desarrollar sus habilidades motrices contribuyendo a la salud a través del ejercicio físico alcanzando bienestar personal y social.</p>
<b>Indicaciones Generales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soñar con un partido de baloncesto</li> <li>- Pensar a los compañeros que integren su equipo</li> <li>- Ejecutar el encesto soñado con la colaboración de su equipo.</li> <li>- Formar un círculo antes del inicio del juego</li> <li>- Se establece un tiempo determinado para inicio del juego</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo Cognitivo, Auditivo, Corporal, Rapidez de reacción, atención, coordinación y creatividad.</li> <li>- Todos los jugadores forman un círculo rodeando al profesor.</li> <li>- El instructor ordenara que en el suelo del lugar adecuado empiecen a soñar en el partido de baloncesto.</li> <li>- El estudiante tendrá que armar su equipo con los compañeros que escoja bajo su conocimiento.</li> <li>- El docente bajo un tiempo establecido ordenará que despierten del sueño y formará equipos.</li> <li>- Se iniciará un encuentro de baloncesto de forma lúdica</li> <li>- Formarán un círculo en el cual inició la clase y se obtendrá las experiencias de cada uno de los estudiantes al momento del juego.</li> </ul>
<b>Innovación</b>	<p>El estudiante desarrolla la creatividad y estrategias lúdicas al momento que sueña organiza su equipo obteniendo una empatía con diferentes compañeros, en la ejecución alcanzaremos mejorar las destrezas motrices obteniendo un sueño cumplido si es el caso que el estudiante (a) soñó que el que le dio un pase de pecho era el estudiante (b) e hizo el encesto con la colaboración de su compañero cumpliendo un sueño.</p>

<b>Bloque prácticas deportivas</b>	<b>4</b>	EF.4.1.4. Reconocer y mejorar las propias posibilidades de participación (motora, intelectual, emocional, social, entre otras) en los juegos, y hacerlas conscientes para optimizar el disfrute y elegir jugarlos fuera de las instituciones educativas			
<b>Material</b>	- Recursos Humanos, balones, canchas deportivas, conos, silbato, cronómetro, espacios verdes.				
<b>Evaluación</b>	Indicadores	Siem pre	Casi siempre	A veces	Ca si nunca
	Participa y adquiere la comprende activamente en el juego propuesto.	X			
	Disfruta y reconoce muestra entusiasmo en la realización del juego	x			

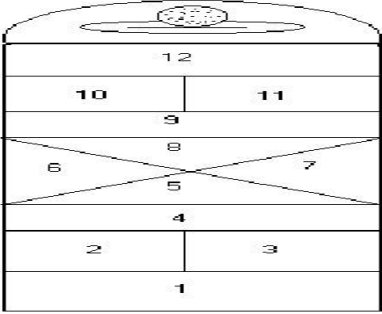
**Estrategia Lúdica No 2: Fútbol “SALTAR LA CUERDA Y ANOTAR EL GOL”**

<b>Actividad</b>	<b>Saltar la cuerda y anotar el gol</b>
------------------	-----------------------------------------

<b>Representación de la actividad</b>	 <p style="text-align: center;"><b>GRÁFICO No. 12:</b> Saltar la cuerda y anotar el gol</p>
<b>Objetivo</b>	<p>Desplegar por medio de ejercicios como disparo al arco y movimientos físicos básicos como lo son correr y saltar.</p>
<b>Indicaciones Generales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No rosar la cuerda al saltar</li> <li>- Máximo 2 metros de distancia tiene el jugador para impulsarse a saltar.</li> <li>- El balón se ubicará a 10 metros del arco</li> <li>- Deben girar el cono para que continúe su compañero</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se ubican frente a una portería a 10 metros de distancia una cuerda, luego a 10 metros de esta se sitúa un cono y se coloca un balón en un punto entre la portería y la cuerda.</li> <li>- Luego se crean dos equipos en hilera a lado y lado de la portería y se ubica el portero frente de esta. Al sonar el silbato, el primer jugador de cada equipo arranca en velocidad y salta la cuerda.</li> <li>- Posteriormente de saltar la cuerda llegan al cono y le dan un giro para que luego vuelan saltar la cuerda.</li> <li>- Finalmente agarran el balón y se enfrentan para lograr anotar el gol. Luego sale la siguiente pareja y así sucesivamente.</li> <li>- Desarrollo Cognitivo, Auditivo, Corporal, Rapidez de reacción, atención, coordinación y creatividad.</li> </ul>
<b>Innovación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se crea en el jugador un movimiento más dinámico obteniendo la concentración total con una visualización donde se encuentra el arco rival desarrollando la orientación espacial y tiempo, ya que para anotar un gol, tendrá que ubicar bien el salto, acrecentar su conducción del balón para llegar al objetivo propuesto.</li> </ul>
<b>Bloque 4 prácticas deportivas</b>	<p>EF.4.1.4.Reconocer y mejorar las propias posibilidades de participación (motora, intelectual, emocional, social, entre otras) en los juegos, y hacerlas conscientes para optimizar el disfrute y elegir</p>

	jugarlos fuera de las instituciones educativas				
<b>Material</b>	- Recursos Humanos, balones, canchas deportivas, conos, silbato, cronómetro, espacios verdes.				
<b>Evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Siem pre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>
	Participa y se desplaza activamente en el juego propuesto.	X			
	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	X			


Estrategia Lúdica No 3: “LA RAYUELA CON FICHA DE TEJA”

Actividad	La Rayuela con ficha de teja
<p><b>Representación de la actividad</b></p>	<div style="text-align: center;">  <p><b>GRÁFICO No. 13:</b> La Rayuela</p> </div>
<p><b>Objetivo</b></p>	<p>Incrementar la creatividad del estudiante a través del rendimiento motor mediante el equilibrio físico con acciones reales de juego estableciendo una mejora de las capacidades motoras.</p>
<p><b>Indicaciones Generales</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No rosar la línea</li> <li>- La ficha debe ingresar dentro del cuadro marcado</li> <li>- Ubicación correcta de los pies al momento de jugar</li> <li>- Seguir el orden jerárquico de los números</li> <li>- Vendarse un ojo</li> <li>- Amarrarse una mano hacia la cintura</li> <li>- No romper la teja</li> </ul>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El cuadro frente a la casilla nº 1 es la tierra y el semicírculo de la parte superior es el cielo.</li> <li>- El estudiante que inicia el juego deberá taparse un ojo con algún implemento logrando desarrollar la concentración, la orientación espacial, el equilibrio, la precisión al momento de lanzar la ficha.</li> <li>- El estudiante incrementa la atención y la parte psicomotora ya que al momento que el docente le amarra un brazo y le tapa un ojo indirectamente piensa si lo va a lograr desarrollando todas sus capacidades físicas.</li> <li>- El docente cambia las reglas del juego para desarrollar concentración diciéndole que tiene que colocar la ficha en un número impar o par desarrollando habilidades motrices.</li> <li>- Desarrollo Cognitivo, Auditivo, Corporal, Rapidez de reacción, atención, coordinación y creatividad</li> </ul>

<b>Innovación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El estudiante incrementa la atención y la parte psicomotora ya que al momento que el docente le amarra un brazo y le tapa un ojo indirectamente piensa si lo va a lograr desarrollando todas sus capacidades físicas y cognitivas</li> <li>- El docente cambia las reglas del juego para desarrollar concentración diciéndole que tiene que colocar la ficha en un número impar o par desarrollando habilidades motrices.</li> <li>- Se crea en el jugador un movimiento más coordinado, ya que para llegar a la casilla del cielo, debe afinar su puntería y sutiliza para no romper la ficha que en este caso es la teja y poder proseguir en el juego.</li> </ul>				
<b>Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar</b>	EF.4.1.1.Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), reconociendo el aporte cultural proveniente de sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional				
<b>Material</b>	Recursos Humanos, balones, canchas deportivas, conos, silbato, cronómetro, espacios verdes.				
<b>Evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>
	Participa e incrementa la creatividad activamente en el juego propuesto.	X			
	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	X			

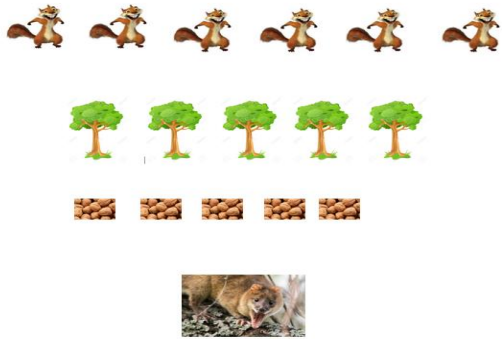


### Estrategia Lúdica No 4: “RODADAS CON OBSTACULOS HUMANOS”

Actividad	RODADAS CON OBSTÁCULOS HUMANOS
<b>Representación de la actividad</b>	 <p style="text-align: center;"><b>GRÁFICO No. 14:</b> Rodadas con obstáculos humanos</p>
<b>Objetivo</b>	<p>Fortalecer el rendimiento orgánico funcional para obtener una buena elasticidad, flexibilidad, resistencia y potencia, con la aplicación de estrategias lúdicas adecuadas y correctas para la enseñanza</p>
<b>Indicaciones Generales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar solo palabras que nombren algún objeto utilizado en la cultura física</li> <li>- Lanzar el balón a la persona que considere distraído.</li> <li>- No volver a utilizar las mismas palabras.</li> <li>- Repetir en cadena desde la primera palabra.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se forma un círculo con los estudiantes y el docente indica las posibilidades de movimiento que tenemos los seres humanos.</li> <li>- El docente realiza indicaciones generales para evitar lesiones al momento de la actividad de gimnasia</li> <li>- El estudiante sube a la colchoneta flexionando sus rodillas, coloca las manos sobre la colchoneta se inclina la cabeza con la quijada en el pecho y rodamos, cayendo sobre la misma y ejecutando un rol.</li> <li>- Van saliendo de uno en uno hasta completar con todo el paralelo implementamos una cajoneta para lograr un grado de dificultad obteniendo total confianza en los estudiantes desarrollando la motricidad y la reacción.</li> <li>- El docente obtiene una clase amena y de total confianza entre los estudiantes</li> <li>- Desarrollo Cognitivo, Auditivo, Corporal, Rapidez de reacción, atención, coordinación y creatividad.</li> </ul>

<b>Bloque curricular 2 Prácticas gimnásticas</b>	EF.4.2.5. Asociar y transferir los ejercicios, destrezas y acrobacias aprendidas a otras prácticas corporales colectivas, considerando las condiciones espaciales, temporales, recursos requeridos, y la necesidad de acuerdos grupales para su realización de modo saludable, seguro y placentero.				
<b>Innovación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se incorpora al juego tradicional de dar un rol a estudiantes que desarrollan su autoconfianza y el compañerismo para que su ejecutor participe sin temor al momento de girar y darse un rol, cayendo en la colchoneta, la cual indica a que persona le toca, haciéndolo más interesante puesto que todos deberán estar atentos.</li> <li>- Se incorpora la clase teórica de forma divertida y se desarrolla la comunicación entre los estudiantes con actitudes motivacionales.</li> </ul>				
<b>Material</b>	- Recursos Humanos, colchonetas, cajonetas, una pica, conos, silbato, cronómetro, canchas deportivas.				
<b>Evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>
	Participa y fortalece activamente en el juego propuesto.	X			
	Asocia, disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	x			


**Estrategia Lúdica No 5: “LAS ARDILLAS Y LA COMADREJA”**

<b>Actividad</b>	<b>LAS ARDILLAS Y LA COMADREJA</b>
<b>Representación de la actividad</b>	 <p style="text-align: center;"><b>GRÁFICO No. 15:</b> Las ardillas y la comadreja</p>
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa activamente de un juego grupal Desarrollando resistencia y potencia. Para Fortalecer la Atención.</li> </ul>
<b>Indicaciones Generales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No correr, sin que el profesor de la respectiva autorización.</li> <li>- Coger todas las nueces “piedras” que pueda llevar.</li> <li>- Si se quedó sin árbol y es agarrado por la comadreja termina el juego.</li> <li>- Si llega al árbol sin piedras es descalificado y toma su posición la ardilla que se quedó sin árbol.</li> <li>- Gana el equipo que juntó más piedras.</li> </ul>
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planeación de estrategias</li> <li>- Desarrollo de motricidad gruesa</li> <li>- Desarrollo de los sentidos (alertas)</li> </ul>

<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se dividen a los estudiantes en dos grupos, debe ser mayor el número de ardillas y menor el número de árboles por la diferencia de uno; debe escogerse a un estudiante para que cumpla la función de comadreja, y poner grupos de 10 piedras por cada árbol.</li> <li>- La comadreja debe quedar ubicada a una distancia de 1 metro de los árboles.</li> <li>- De repente el docente dice:</li> <li>- A COMER</li> <li>- Las ardillas se dirigen al bosque, donde hay abundantes nueces “piedras”.</li> <li>- Sorpresivamente, el docente les grita:</li> <li>- ¡COMADREJA!,</li> <li>- ¡COMADREJA!</li> <li>- y si cuenta las nueces obtenidas por el grupo de ardillas.</li> <li>- Ahora el que se dejó atrapar es la nueva comadreja y los árboles son las ardillas más la antigua comadreja, mientras que las ardillas son árboles.</li> <li>- Da inicio nuevamente el juego y gana el equipo que obtuvo más nueces.</li> </ul>				
<b>Bloque 1 Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar</b>	EF.4.1.1.Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), reconociendo el aporte cultural proveniente de sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional				
<b>Innovación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se incorpora al juego tradicional un nuevo peligro “LA COMADREJA”.</li> <li>- Ayuda a los estudiantes a planificar estrategias y tomar decisiones, en base al tiempo, distancia, objetos y peligros.</li> </ul>				
<b>Evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>
	Participa y desarrolla activamente en el juego propuesto.	X			
	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	X			

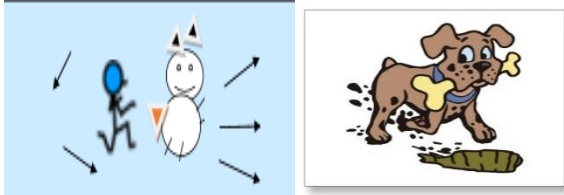


## Estrategia Lúdica No 7: “BAILANDO CON TODOS”

<b>Actividad</b>	<b>BAILANDO CON TODOS</b>
<b>Representación de la actividad</b>	 <p style="text-align: center;"><b>GRÁFICO No. 17:</b> “Bailando con todos”</p>
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer una melodía y representarla de forma motriz.</li> <li>- Descubrir el movimiento corporal que se pueden hacer.</li> <li>- Respetar Reglas.</li> </ul>
<b>Indicaciones Generales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No repetir el mismo compañero.</li> <li>- Hacer los movimientos que indica la música.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes forman parejas juntando las espaldas.</li> <li>- El docente pone la música y al son de la música bailan con los movimientos que indique la música sintiendo en todo momento la espalda del compañero.</li> <li>- A la señal “bailando con todos” los alumnos se desplazan y buscan una pareja diferente para continuar la actividad.</li> <li>- Si coge la misma pareja o no realiza los movimientos que dice la música sale del juego.</li> <li>- El juego termina cuando queda 1 pareja.</li> </ul>
<b>Bloque 3</b> Prácticas corporales expresivo-comunicativas	<p>EF.4.3.1.Expresar y comunicar percepciones, sensaciones y estados de ánimos en composiciones expresivas (individuales y colectivas), incorporando recursos (música, escenografía, luces, combinación de prácticas, tipos de lenguajes, etc.) que permitan una construcción escénica para ser presentada ante un público (de pares, institucional o comunitario)</p>
<b>Innovación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La música va dando órdenes a los participantes, para que ellos muevan el cuerpo, así los estudiantes van inconscientemente aprendiendo a captar una orden expresa.</li> <li>- Movimiento expresivo con empatía y orientación en el espacio</li> <li>- Crear formas de movimiento</li> </ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos Humanos</li> <li>- Computadora y parlantes</li> </ul>

- Música que indique movimientos corporales.					
Evaluación	Indicadores	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca
	Participa y reconoce una melodía activamente en el juego propuesto.	X			
	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	x			


**Estrategia Lúdica No 8: “QUÍTALE LA COLA AL GATO Y EL HUESO AL PERRO”**

Actividad	QUÍTALE LA COLA AL GATO Y EL HUESO AL PERRO
<b>Representación de la actividad</b>	 <p><b>GRÁFICO No. 18:</b> Quítale la cola al gato y el hueso al perro</p>
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fortalecer el rendimiento orgánico funcional.</li> <li>- Mejorar la resistencia, flexibilidad y potencia</li> <li>- Trabajar en equipo</li> <li>- Aprender cognitivamente</li> </ul>
<b>Indicaciones Generales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Solo 2 gatos buscarán los huesos.</li> <li>- Los huesos serán guardados en el perímetro marcado para el juego.</li> <li>- Los gatos con cola no podrán correr fuera del perímetro.</li> <li>- Los gatos solo cubrirán a los perros con cola con el uso exclusivo del cuerpo.</li> <li>- Los perros no podrán resguardar sus huesos.</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes forman dos grupos, un grupo será de gatos y el otro de perros.</li> <li>- 3 gatos deben ponerse una cola y correr en diferentes direcciones, mientras sus compañeros los cubren con murallas de los perros, además se debe destinar a 2 gatos a buscar 3 huesos de los perros.</li> <li>- Los perros al inicio del juego deben esconder bien sus 3 huesos, y luego quitarles las colas a los gatos.</li> <li>- Termina el juego cuando los gatos encuentran los huesos, o los perros les quitan las colas a los gatos, el ganador es el que realice la misión primero.</li> <li>- Desarrollo Cognitivo, Auditivo, Corporal, Rapidez de reacción, atención, coordinación y creatividad.</li> </ul>




<b>Bloque 1</b> <b>Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar</b>	EF.4.1.1.Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), reconociendo el aporte cultural proveniente de sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional				
<b>Innovación</b>	- Se incorpora al juego tradicional de quítale la cola al gato los perros y huesos, donde los estudiantes aprenderán que deben dejar sus objetivos viejos atrás para buscar uno nuevo y que el trabajo en equipo es fundamental o la ayuda que pueden dar otras personas.				
<b>Material</b>	- Recursos Humanos - Colas y huesos de cartulina - Cinta adhesiva - Patio				
<b>Participantes</b>	- Maestro de cultura Física - Estudiantes				
<b>Evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>
	Participa y fortalece el rendimiento activamente en el juego propuesto.	X			
	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	X			

## Estrategia Lúdica No 9: “CADENA HUMANA”

Actividad	CADENA HUMANA
<b>Representación de la actividad</b>	 <p style="text-align: center;"><b>GRÁFICO No. 19:</b>Cadena Humana</p>
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar resistencia y potencia.</li> <li>- Fortalecer la Atención.</li> <li>- Incrementa la creatividad y el compañerismo</li> </ul>
<b>Indicaciones Generales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No correr, sin que el profesor de la respectiva autorización.</li> <li>- Coger todas las manos de los compañeros que intervienen en la cadena humana</li> <li>- Si uno de los estudiantes se suelta el juego se vuelve a reiniciar</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la cancha principal con los estudiantes realizamos una formación en línea</li> <li>- Después damos dos colores al azar a los estudiantes (amarillo-azul).</li> <li>- Dividimos los de colores diferentes en dos grupos</li> <li>- Designamos a un estudiante de color azul que debe de atrapar a un estudiante de color amarillo.</li> <li>- Al momento que el estudiante le atrapo automáticamente pertenece al color azul formando una cadena humana según los estudiantes cogidos</li> <li>- Desarrollo Cognitivo, Auditivo, Corporal, Rapidez de reacción, atención, coordinación y creatividad.</li> <li>-</li> </ul>
<b>Bloque 1 Prácticas</b>	EF.4.1.1.Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con

<b>lúdicas: los juegos y el jugar</b>	elementos, en el medio natural, entre otros), reconociendo el aporte cultural proveniente de sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional				
<b>Innovación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se incorpora al juego tradicional un nuevo peligro <b>“Las Cojidas”</b>.</li> <li>- Ayuda a los estudiantes a planificar estrategias y tomar decisiones, en base al tiempo, distancia, objetos y peligros.</li> </ul>				
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Áreas verdes.</li> <li>- Recursos Humanos</li> </ul>				
<b>Participantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maestro de cultura Física</li> <li>- Estudiante</li> </ul>				
<b>Evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>
	Participa y desarrolla la resistencia activamente en el juego propuesto.	X			
	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	X			

Estrategia Lúdica No 10: “LOS ENLAZADOS”

Actividad	LOS ENLAZADOS
<p><b>Representación de la actividad</b></p>	 <p><b>GRÁFICO No. 20:</b> Los Enlazados</p>
<p><b>Objetivo</b></p>	<p>Desarrolla las habilidades motrices mediante prácticas corporales motrices contribuyendo a la salud a través del ejercicio físico alcanzando bienestar personal y social.</p>
<p><b>Indicaciones Generales</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formar parejas entre compañeros</li> <li>- Compañeros que integren su equipo</li> <li>- Enlazarse a una distancia de 50 centímetros entre estudiantes..</li> <li>- Formar un círculo antes del inicio del juego</li> <li>- No desenlazarse entre compañeros</li> <li>- Tener comunicación entre compañeros de equipo.</li> </ul>
<p><b>Contenido</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo Cognitivo.</li> <li>- Desarrollo Auditivo.</li> <li>- Desarrollo Corporal.</li> <li>- Desarrollo y Conocimiento Práctico</li> </ul>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los jugadores forman un círculo rodeando al profesor.</li> <li>- El docente formará las parejas entre compañeros..</li> <li>- El estudiante tendrá que armar su equipo con los compañeros que escoja bajo su conocimiento.</li> <li>- Los estudiantes formarán estrategias para culminar el circuito en menos tiempo.</li> <li>- Coordinar y tener una comunicación continua entre compañeros.</li> <li>- Desarrollo Cognitivo, Auditivo, Corporal, Rapidez de reacción, atención, coordinación y creatividad.</li> </ul>

<b>Innovación</b>	- El estudiante incrementará la concentración desarrollando la creatividad y estrategias lúdicas al momento de coordinar, desarrollando las habilidades motrices obteniendo una creatividad y orientación espacial con un trabajo colaborativo entre compañeros.				
<b>Bloque 4 prácticas deportivas</b>	EF.4.1.4.Reconocer y mejorar las propias posibilidades de participación (motora, intelectual, emocional, social, entre otras) en los juegos, y hacerlas conscientes para optimizar el disfrute y elegir jugarlos fuera de las instituciones educativas				
<b>Material</b>	- Recursos Humanos, balones, canchas deportivas, conos, silbato, cronómetro, espacios verdes cuerdas.				
<b>Evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Siem pre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>
	Participa y desarrolla activamente en el juego propuesto.	X			
	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	X			

### VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTA

La propuesta sobre Guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la Educación Física, en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz., será validada en su aplicación por medio de profesionales en la especialización de Educación Física, El total de especialistas consultados fueron dos, los cuales poseen experiencia en la docencia.

## **CONCLUSIONES:**

- Es importante que en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física se promuevan situaciones de aprendizaje lúdicas que permitan el desarrollo de competencias físicas, socioafectivas y cognitivas que conlleven a un desarrollo armónico e integral del individuo.
- La metodología utilizada por el docente para desarrollar las habilidades motrices e la Educación física utilizan predominantemente actividades no planificadas, poco lúdicas y sobre todo que no están acorde a los intereses y etapas de desarrollo de los estudiantes, por lo que rápidamente se han convertido en aburridas, tediosas y monótonas, según el 77% de los estudiantes
- Es necesario que en las instituciones educativas se apliquen orientaciones metodológicas lúdicas en el área de la Educación Física, de manera que se fomente el desarrollo de valores, saberes, hábitos, técnicas y usos corporales, que se proponen en la Guía de Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices mediante la Educación Física.
- Es importante que se valore la propuesta Guía de Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices mediante la Educación Física porque está orientada al proceso de mejora de los estudiantes para su aplicación en la institución.

## RECOMENDACIONES

- Se sugiere sensibilizar a los docentes sobre la importancia de la práctica lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física como instrumento de desarrollo de competencias físicas, socioafectivas y cognitivas que conllevan a un desarrollo armónico e integral del individuo.
- Se sugiere que los docentes utilicen situaciones de aprendizaje organizadas e innovadoras para desarrollar las habilidades motrices en la Educación física utilizando predominantemente la lúdica
- Se sugiere aplicar la Guía de Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices mediante la Educación Física para un mejor desarrollo de capacidades físicas.
- Valorar la propuesta Guía de Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices mediante la Educación Física sea válida para su aplicación en la institución.

## **Bibliografía**

- Dirección General de Tráfico. (2007). *Programa de educación vial para padres y profesores de educación secundaria*. Obtenido de Unidades Didácticas para los alumnos.: <http://www.dgt.es/PEVI/eduvial/unidades-didacticas-alumnos/02-unidades-didacticas-para-los-alumnos.pdf>
- Abreu, O., Gallegos, M., & Otros. (2017). La didáctica: epistemología y definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Revista Universitaria*, 10(3), 81-92.
- Alvarez, A. (2012). *Rediseño Microcurricular de la asignatura de gimnasia deportiva en la Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación de la Universidad de Guayaquil*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Asamblea Nacional. (2010). *La Ley del deporte, educación física y recreación*. Quito: Asamblea Nacional.
- Avila, F., & Barboza, N. (Enero de 2013). Desarrollo motriz y actividad física en niños de 8 a 12 años de básica primaria: una revisión sistemática. *EFDeportes.com, Revista Digital.*, 17(176).
- Baena, G. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Patria.
- Barrios, D. D., Cardona, L. B., & Ortíz, G. M. (2015). *Estrategias Lúdicas que Permiten el Desarrollo Motriz de Niños y Niñas con Edad de 6 a 8 Años*. Cartagena: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Behar, D. (2008). *Metodología de la Investigación*. Cabo Verde: Shalom.
- Benavides, M. O., & Gómez, R. C. (2015). *Métodos en investigación cualitativa: triangulación*. Bogotá: Revista Colombiana de Psiquiatría.



- Bucco, d. S., & Zubiaur, G. M. (06 de 06 de 2013). Desarrollo de las habilidades motoras fundamentales en función del sexo y del índice de masa corporal en escolares. (S. d. Murcia, Ed.) *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 63-72.
- Carrasco, D., & Carrasco, D. (2014). *Desarrollo Motor*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Carrillo, R. (2015). *Las actividades lúdicas en la didáctica de la educación física*. España: Universidad de Jaén.
- Cevallos, T. (2015). *Programa de iniciación deportiva en el atletismo para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de la Unidad Educativa Machachi, cantón Mejía, provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2014 -2015*. Latacunga: Univeridad Técnica de Cotopaxi.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi: Asamblea Constituyente.
- Editex. (06 de 04 de 2018). *El modelo lúdico en la intervención educativa*. Obtenido de <http://www.editex.es/RecuperarFichero.aspx?Id=18599>.: <http://www.editex.es/RecuperarFichero.aspx?Id=18599>.
- Estupiñan, M., & Lantigua, J. (04 de 2010). Alternativa con juegos populares tradicionales para la preparación de las deportistas de gimnasia rítmica en sus primeras edades. (U. d. Matanzas, Ed.) <http://www.efdeportes.com>, 143. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd143/juegos-populares-tradicionales-para-preparacion-de-gimnasia-ritmica.htm>
- Fernández, C. E. (2015). *Análisis de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del centro educativo "Amable Arauz", de la parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2014 - 2015*. Sangolquí: Espe.

- Fernandez, J., Calderón, A., & otros. (2016). Modelos pedagógicos en educación física consideraciones teórico prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*(413).
- Flores, J. (2006). *Taller de Actividades Lúdicas en la Escuela*. España: Programa Jóvenes Cooperantes 2006.
- Fuentes, L. (2017). *Las Actividades Recreativas Lúdicas en el Desarrollo de las Habilidades Motrices*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- García, A. (2012-2013). *Aprendizaje basado en la metodologías que apoyan la lúdica*. España: Universidad de Almería.
- Gil, P., Contreras, R., & Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*(47), 71-96.
- Gómez, A., Bernandino, J., & Basaco, M. (Septiembre de 2017). La Educación Física como asignatura lúdica en Educación Secundaria: sedentarismo y práctica de actividades físico-deportivas extraescolares. *SPotis-Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad, III*(3), 605-620.
- Gómez, P. (2011). *Educación Física*. Argentina: Ministerio de Educación de Argentina.
- González, A., & González, C. (julio-diciembre de 2010). Educación Física desde la corporeidad y la motricidad. *scielo, hacia la promoción de la salud, 15*(2), 173 - 187.
- Guerrero, R. (2014). Estrategias Lúdicas: Herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *Redhecs*.
- H., G., K., G., R., L., M, S., L., T., S., B., & L., L. (2015). The Influence of Physical Education Lesson Context and Teacher Behaviour on Student Physical

Activity. *Retos, Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*, 160-164.

Hernandez Sampieri, R., Hernandez Sampieri, Roberto, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México D.F: Mc Graw Hill.

Hernández, J. (noviembre de 2001). Didáctica de la Educación Física: reflexiones en torno a su objeto de estudio. *EFDEPORTES*, 7(42).

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación*. Mexico: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C.V.

Husson, M. (2008). *La gimnasia como contenido educativo. Su didáctica*. Argentina: Universidad Nacional de la Plata.

Marín, V. A. (7 de Marzo de 2015). *Métodos y Estrategias de Investigación*. Obtenido de <https://metinvestigacion.wordpress.com/>  
<https://metinvestigacion.wordpress.com/>

Martinek, T., Holland, B., & Seo, G. (2019). Understanding Physical Activity Engagement in Students: Skills, Values, and Hope. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 88-101.

Méndez, Jacinto; Méndez, Edgar. (2016). *Educación, Actividad Física y Deportes*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.

Ministerio del Deporte. (2010). *Juegos autóctonos y deportes del Ecuador*. Obtenido de Ministerio del Deporte: [http://aplicativos.deporte.gob.ec/Observatorio/images/Juegos%20Autoctonos/JUEGOS\\_AUTOCTONOS\\_ECUADOR\\_2010.pdf](http://aplicativos.deporte.gob.ec/Observatorio/images/Juegos%20Autoctonos/JUEGOS_AUTOCTONOS_ECUADOR_2010.pdf)

Ministerio del Deporte. (2014). *Rendición de cuentas 2014*. Obtenido de Ministerio Coordinador de Desarrollo Social: <https://www.deporte.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2015/03/Rendici%C3%B3n-de-Cuentas-2014-Z1.pdf

Ortega, V. (2012). *El Atletismo y su influencia física inadecuada de los deportistas de la Federación Deportiva Cantonal de Tena en el periodo septiembre 2011-febrero 2012*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Osorio, R. R. (26 de Noviembre de 2016). *El Cuestionario*. Obtenido de <https://www.nodo50.org/sindpitagoras/Likert.htm>:  
<https://www.nodo50.org/sindpitagoras/Likert.htm>

Palacios, J. (2000). *Técnicas Lúdicas*. España: Instituto de Educación Secundaria Ordoño II.

Parra, D. (2003). *Manual de Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje*. Medellín: SENA.

Pikara, G. (10 de Junio de 2014). *Metodología de la investigación, Método Inductivo y Deductivo*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/pikaragabriela/metodologa-de-la-investigacin-35727551>:  
<https://es.slideshare.net/pikaragabriela/metodologa-de-la-investigacin-35727551>

Pimienta, J. (2012). *Estrategias de Enseñanza- aprendizaje*. México: Pearson Educación.

Pimienta, J. (2012). *Estrategias de Enseñanza- aprendizaje*. México: Pearson Educación.

Pobea, R. M. (2015). *La Encuesta*. España: CIS (Centro de investigaciones sociales).

Rosada, S. (2017). *Desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*. La Antigua Guatemala: Universidad Rafael Landívar.

- Salazar, F. (19 de 01 de 2013). *Estrategias para la enseñanza de Cultura Física*.  
Obtenido de <https://es.slideshare.net/franyudi/estrategias-para-la-enseanza-de-la-educacin-fsica>
- Sánchez, A. (Junio de 2010). Juegos populares adaptados al baloncesto. *efdeportes.com*, 15(145).
- Sánchez, B., López , G., Valero, A., & Gómez, A. (2018). REVIEW OF HEALTHY-HABIT PROGRAMS THROUGH. *Universidad de Murcia*, 34.
- SEMAR. (2016). *Metodología de la Investigación*. México: Universidad Naval.
- UNESCO. (2015). *Educación Física de calidad: Guía para los Responsables Políticos*. Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNESCO. (2016). *El derecho al tiempo libre en la infancia y adolescencia*. America Latina: ISSN 1816-7535.
- UTI. (2011). *Políticas y Líneas de Investigación de la Universidad Tecnológica Indoamérica CIU-UTI*. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica .
- Vízcaíno, C. (2014). *Iniciación al Baloncesto a través del aprendizaje de las reglas*. Huelva: Universidad de Huelva.

## ANEXO 1

### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

**OBJETIVO:** “Diseñar estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motrices en la disciplina de Educación Física de los estudiantes del octavo año de educación básica superior de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz del cantón Tisaleo”.

#### **DATOS INFORMATIVOS:**

Lugar: Unidad Educativa “Aníbal Salgado Ruiz” del cantón Tisaleo.

Encuestador: Byron Quintana

Entrevistado: Estudiantes de octavo año de educación básica superior

#### **INSTRUCCIONES**

- ✓ No escriba su nombre, la encuesta es anónima.
- ✓ Encierra en un círculo la respuesta
- ✓ La información es confidencial

**1. ¿El docente de cultura física utiliza estrategias lúdicas (juegos, dinámicas) antes de cada clase, que le ayuden a su desarrollo individual y grupal?**

1.- Siempre 2.-A veces 3.- Nunca

**2. ¿Las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas) que utiliza el docente de cultura física permiten su esfuerzo físico y/o mental?**

1.- Siempre 2.-A veces 3.- Nunca

**3. ¿Las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas) que utiliza el docente de cultura física mantienen reglas?**

1.- Siempre 2.-A veces 3.- Nunca

**4. ¿El docente de educación física plantea juegos en base a problemáticas sociales?**

1.- Siempre 2.-A veces 3.- Nunca

5. **¿El docente de educación física realiza juegos que permiten mejorar sus movimientos (Correr, Saltar, Caminar, ejercitarse)?**
- 1.- Siempre 2.-A veces 3.- Nunca
6. **¿Las actividades de movimiento físico (juegos) en educación física son divertidas y creativas?**
- 1.- Siempre 2.-A veces 3.- Nunca
7. **¿Usted está conforme con los ejercicios físicos que realiza el docente de educación física?**
- 1.- Siempre 2.-A veces 3.- Nunca
8. **¿Los juegos y prácticas que realiza el docente de cultura física le permite desarrollar una actitud reflexiva con una crítica social?**
- 1.- Siempre 2.-A veces 3.- Nunca
9. **¿El docente de educación física hace uso de videos, fotos y otros materiales educativos que desarrollen su conocimiento y habilidades en la materia?**
- 1.- Siempre 2.-A veces 3.- Nunca

**ANEXO 2**  
**FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS**

**Guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la Educación Física, en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz**

**1.- Datos Personales del Especialista**

Nombres y Apellidos: Washington Ernesto Castro Acosta

Grado académico (área): Magister en Cultura Física Y Entrenamiento Deportivo

Experiencia en área: Educación Física

**2 Autoevaluación del especialista:**

Marca con una X

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)			
<b>TOTAL</b>	3		
<b>Observaciones:</b>			

**3.- Valoración de la propuesta:**

Marca con una X

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista					
<b>Observaciones:</b>					

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

Mg. Washington Ernesto Castro Acosta

**FIRMA DEL ESPECIALISTA**

CI: 1600256638



**ANEXO 3**  
**FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS**

**Guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar las habilidades motrices, mediante la Educación Física, en los estudiantes de los octavos años de la Unidad Educativa Aníbal Salgado Ruiz**

**1.- Datos Personales del Especialista**

Nombres y Apellidos: Javier Acuña

Grado académico (área): Magister en Cultura Física Y Entrenamiento Deportivo

Experiencia en área: Educación Física

**2 Autoevaluación del especialista:**

Marca con una X

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alt o	Med io	Baj o
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)			
<b>TOTAL</b>	3		
<b>Observaciones:</b>			

**3.- Valoración de la propuesta:**

Marca con una X

Crite rios	M A	B A	A	P A	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista					
<b>Observaciones</b>					

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

Mg. Javier Acuña  
**FIRMA DEL ESPECIALISTA**  
CI: .....