



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y
TECNOLOGÍA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD
FÍSICA Y DEPORTE

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR, MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

Actividades lúdicas para fomentar habilidades motrices básicas en el octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

AUTOR:

Bryan Alexander Ruiz Benavides

DIRECTOR:

MSc. Juan Carlos Vásquez Campbell

Ibarra – Ecuador 2025



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determino la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad

Por medio del presente documento manifiesto mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	1050405941	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Bryan Alexander Ruiz Benavides		
DIRECCIÓN:	Ibarra		
EMAIL:	baruizb@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELF. MOVIL	098698380
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO:	Actividades lúdicas para fomentar habilidades motrices básicas en el octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro		
AUTOR (ES):	Bryan Alexander Ruiz Benavides		
FECHA: AAAAMMDD	23/06/2025		
SOLO PARA TRABAJOS DE TITULACIÓN			
CARRERA/PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> GRADO	<input type="checkbox"/> POSGRADO	
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte		
ASESOR/ DIRECTOR	MSc. Juan Carlos Vásquez Campbell MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome		

AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Bryan Alexander Ruiz Benavides, con cédula de identidad Nro. 1050405941, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de integración curricular descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

Ibarra, a los 23 días del mes de junio de 2025

EL AUTOR:

Firma *Bryan Ruiz*

Nombre: Bryan Alexander Ruiz Benavides

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 23 días del mes de junio de 2025

EL AUTOR:

Firma: Bryan Ruiz

Nombre: Bryan Alexander Ruiz Benavides

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**

Ibarra, a los 29 días del mes de mayo de 2025

MSc. Juan Carlos Vásquez Campbell

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

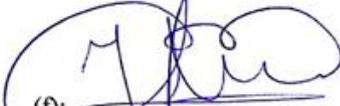
Haber revisado el presente informe final del Trabajo de Integración Curricular, el mismo que seajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo supresentación para los fines legales pertinentes.



(f)
MSc. Juan Carlos Vásquez Campbell
C.C: 1003722707

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificado del Trabajo de Integración Curricular “Actividades lúdicas para fomentar habilidades motrices básicas en el octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro” elaborado por Bryan Alexander Ruiz Benavides previo a la obtención del título de licenciatura de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:


(f).....
MSc. Juan Carlos Vásquez Campbell
C.C. 1003722707


(f).....
MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome
C.C: 1003796180

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación va dedicado, en primer lugar, a Dios, por ser mi amparo en esta trayectoria de días oscuros y mi impulso cuando pensaba que no podía más. Gracias por brindarme sabiduría y la fortaleza en los momentos más difíciles por lo tanto sin su presencia en mi vida no hubiera sido posible.

A mis amados padres, German Ruiz y América Benavides por ser mi gran apoyo incondicional. Papá, tu esfuerzo me enseñó el valor del trabajo honesto y la humildad. Mamá, gracias por tu cariño, tus abrazos y por cada palabra de aliento en los días más duros.

Ambos han sido mi fuerza y mis pilares este logro no solo es mío, también es de ustedes, porque detrás de cada página escrita hay un pedazo de su sacrificio, de su amor y de su fe en mí.

Bryan Alexander Ruiz Benavides

AGRADECIMIENTO

Con el corazón llenos de gratitud, deseo expresar mis sinceros agradecimientos a todas las personas que formaron parte fundamental para la realización de este proyecto de investigación.

A mi familia, por darme los ánimos suficientes, su comprensión y celebrar conmigo cada logro de mi vida, gracias por su amor, por creer en mí y por ser parte de este sueño que se hizo realidad, cada uno ocupa un lugar importante en mi vida.

Un total agradecimiento a mis tutores el MSc. Juan Vásquez y el MSc. Pablo Buitrón por haberme orientado en este camino del conocimiento con paciencia y dedicación, brindando su sabiduría sino también valores que marcaran mi vida profesional y personal. Gracias por su tiempo sus enseñanzas y por impulsarme siempre a dar lo mejor de mí.

Finalmente, a Fátima Cabrera gracias por tu apoyo tu compañía, tus consejos, por caminar conmigo durante este proceso, tu presencia hizo más liviano el peso de las responsabilidades y más grata la experiencia, nunca olvidare tu compromiso, tu amistad y tu disposición para seguir juntos.

Bryan Alexander Ruiz Benavides

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo tuvo como principal objetivo determinar actividades lúdicas para fomentar habilidades motrices básicas en el octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro. Se identificó las causas y efectos del problema y se recopiló investigaciones previas para fundamentar este estudio. Se establecieron objetivos claros, los cuales dirigieron el desarrollo. Además, se redactó la justificación sobre la importancia su viabilidad, beneficios y factibilidad. Se elaboró el marco teórico, en el cual se fundamentó teórica y metodológicamente las variables actividades lúdicas y habilidades motrices básicas. La metodología aplicada fue un enfoque mixto, con alcance descriptivo y de campo, para evaluar el nivel de habilidades motrices en los estudiantes, se ejecutó el test 3JS, Test de Equilibrio del Flamenco y Test de KTK, con los docentes de educación física se aplicó una encuesta semi estructurada para identificar el conocimiento sobre las actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza – aprendizaje en la asignatura de educación física. Por lo tanto, los resultados de los test aplicados a los estudiantes, junto con las encuestas realizadas a los docentes, detallan la necesidad de personalizar las estrategias pedagógicas según las características y niveles de habilidades de los estudiantes. Con base en los resultados obtenidos, se elaboró como propuesta una guía didáctica que incluye actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas, propuesta dirigida a los docentes de la unidad educativa Ana Luisa Leoro, con el propósito de ofrecer la enseñanza al momento de desarrollar una clase.

Palabras claves: Habilidades motrices, actividades lúdicas, procesos enseñanza – aprendizaje, educación física.

ABSTRACT

The main objective of this work was to determine play activities to promote basic motor skills in the eighth year of general basic education of the educational unit Ana Luisa Leoro. Therefore, the causes and effects that constitute the research problem have been identified, in addition to previous research that will serve to support this degree work have been compiled. The research objectives were established, which directed the development of the research. Likewise, the justification on the importance, viability, benefits and feasibility was written. Likewise, the theoretical framework was elaborated, in which the variables playful activities and basic motor skills were theoretically and methodologically based. The methodology used was a mixed approach, with a descriptive and field scope, for the study of the variables three tests were executed to the students which were 3JS, Flamenco Balance Test and KTK Test to identify the level of development of their basic motor skills, whether good, regular or deficient and to the physical education teachers a semi-structured survey was applied to identify the knowledge about the playful activities within the teaching-learning process in the subject of physical education. Therefore, the results of the tests applied to the students, together with the surveys conducted to the teachers, detail the need to customize the pedagogical strategies according to the characteristics and skill levels of the students. Based on the results obtained, a didactic proposal was elaborated that includes ludic activities to promote the development of basic motor skills. This proposal is aimed at the teachers of the Ana Luisa Leoro educational unit, with the purpose of offering more alternatives when starting a class.

Keywords: Motor skills, play activities, teaching-learning processes, physical education.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	VII
AGRADECIMIENTO.....	VIII
RESUMEN EJECUTIVO	IX
ABSTRACT	X
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	1
ÍNDICE DE TABLAS.....	4
ÍNDICE DE FIGURAS	5
ÍNDICE DE ANEXOS	6
INTRODUCCIÓN.....	7
Problema	7
Planteamiento del Problema.....	7
Justificación	8
Objetivos.....	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos.....	10
Preguntas de investigación.....	10
Capítulo I.....	11
Marco Teórico	11
Antecedentes	11
Marco conceptual.....	13
1.1. Habilidades Motrices Básicas.....	13
1.1.1. Clasificación de las habilidades motrices.....	14
1.1.2. Importancia de las habilidades motrices en la etapa del octavo año de básica	15
1.1.3. Factores que influyen en el desarrollo de las habilidades motrices básicas	15
1.2. Actividades Lúdicas	16
1.2.1. Importancia de la actividad lúdica.....	16
1.2.2. Tipo de actividades lúdicas	17
1.2.3. Características de las actividades lúdicas	17
1.2.4. Juego.....	18
1.2.5. Dimensiones de juego.....	18
1.3. Beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo motor, cognitivo, social	

.....	19
1.3.1. Desarrollo motor.....	19
1.3.2. El rol del docente en la implementación de las actividades lúdicas.....	19
1.3.3. Educación física e impacto en su desarrollo motriz	20
1.3.4. Métodos de enseñanza de educación física orientados al desarrollo de las habilidades motrices básicas	21
1.3.4.1. Los métodos de enseñanza	21
Materiales y Métodos	22
2.1. Tipo de investigación	22
2.1.1. Enfoque mixto	22
2.1.2. Alcance descriptivo	22
2.1.3. Diseño de investigación.....	23
2.1.3.1. Investigación Bibliográfica	23
2.1.3.2. Investigación de Campo	23
2.1.3.3. Investigación de corte transversal.....	23
2.1.3.4. Investigación no experimental.....	24
2.2. Métodos de Investigación.....	24
2.2.1. Métodos Teóricos	24
2.2.1.1. Inductivo.....	24
2.2.1.2. Deductivo	24
2.2.1.3. Analítico	24
2.2.1.4. Sintético.....	25
2.2.1.5. Método Estadístico	25
2.2.1.6. Observación Científica	25
2.2.1.7. Recolección de información	26
2.3. Técnicas e instrumentos de investigación	26
2.3.1. Encuesta.....	26
2.3.2. Test 3JS	27
2.3.3. Test de Equilibrio del Flamenco.....	27
2.3.4. Test de KTK	27
2.4. Preguntas de investigación	28
3.1. Matriz de relación de variables.....	28
3.2. Población	29
Capítulo III	30

Resultados y Discusión.....	30
3.1. Resultados Test aplicado a los estudiantes	30
3.1.1. Resultado del Test 3JS.....	30
3.1.2. Resultado test de equilibrio del flamenco.....	37
3.1.3. Resultado test KTK	38
3.2. Resultados encuesta aplicada a los docentes	40
3.3. Discusión	50
CAPÍTULO IV	53
PROPUESTA	53
4.1. Título de la propuesta	53
4.2. Introducción.....	53
4.3. Justificación.....	54
4.4. Teorías del aprendizaje.....	55
4.4.1. Teoría del aprendizaje constructivismo	55
4.4.2. Teoría del aprendizaje cognitivo	55
4.4.3. Teoría del aprendizaje conductismo	56
4.4.4. Teoría del aprendizaje social	56
4.5. Objetivos.....	57
4.5.1. Objetivo General	57
4.5.2. Objetivos Específicos	57
4.6. Desarrollo de la propuesta	58
4.6.1. Plan Clases - Prácticas lúdicas	59
4.6.2. Plan Clases – Prácticas lúdicas Equilibrio estático	66
4.6.3. Plan Clases – Prácticas lúdicas Equilibrio dinámico.....	70
4.6.4. Plan Clases - Prácticas lúdicas Motricidad.....	74
4.7. Socialización a los docentes	76
4.8. Implementación de las actividades a los estudiantes.....	76
Conclusiones y Recomendaciones.....	77
Conclusiones	77
Recomendaciones	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
ANEXOS.....	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Clasificación de las habilidades motrices	14
Tabla 2	Tipo de actividades lúdicas	17
Tabla 3	Dimensiones de juego	19
Tabla 4	Matriz de relación de variables.....	28
Tabla 5	Estudiantes de 8vo año	29
Tabla 6	Plan Cases - Practicas lúdicas.....	62
Tabla 7	Plan de clase - Prácticas lúdicas Equilibrio estático	66
Tabla 8	Prácticas lúdicas – equilibrio dinámico	70
Tabla 9	Plan de clase - prácticas lúdicas motricidad.....	74
Tabla 10	Resultado Test de equilibrio del flamenco – 8vo A.....	111
Tabla 11	Resultado Test de equilibrio del flamenco – 8vo B	112
Tabla 12	Resultado Test de equilibrio del flamenco – 8vo C	113
Tabla 13	Resultado Test de KTK – 8vo A.....	114
Tabla 14	Resultado Test de KTK – 8vo B.....	115
Tabla 15	Resultado Test de KTK – 8vo C.....	116
Tabla 16	Resultado Test de 3JS– 8vo A.....	117
Tabla 17	Resultado Test de 3JS– 8vo B	120
Tabla 18	Resultado Test de 3JS– 8vo C	123

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados salto vertical.....	30
Figura 2 Resultado Lanzamiento de Precisión	31
Figura 3 Resultado Golpeo de Precisión	32
Figura 4 Resultados Carrera de Eslalon	33
Figura 5 Resultados Bote de Baloncesto	34
Figura 6 Resultado Conducción con el Balón	35
Figura 7 Resultado Cociente Motriz "3JS"	36
Figura 8 Resultados test equilibrio del flamenco	37
Figura 9 Resultados - Cociente Motriz "KTK"	39
Figura 10 Definición de actividades lúdicas	40
Figura 11 Tipo de actividades lúdicas conoce.....	41
Figura 12 Frecuencia de enseñanza de actividades lúdicas en clases	42
Figura 13 Actividades que favorecen el desarrollo de las habilidades motrices básicas	43
Figura 14 Beneficio de las actividades lúdicas en los estudiantes	44
Figura 15 Adaptación de las actividades lúdicas de acuerdo a las edades de los estudiantes	45
Figura 16 Recurso o material utilizado en la implementación de actividades lúdicas..	46
Figura 17 Factores importantes para planificar las actividades lúdicas	47
Figura 18 Dificultades al implementar las actividades lúdicas en el aula	48
Figura 19 Propuesta de implementación perspectiva por parte docentes.....	49

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Solicitud dirigida a la Unidad Educativa	89
Anexo 2 Calificación del director	90
Anexo 3 Calificación Asesor.....	91
Anexo 4 Antiplagio	92
Anexo 5 Formato de encuesta aplicado a los docentes	98
Anexo 6 Test De Coordinación 3JS	101
Anexo 7 Test de equilibrio del flamenco	105
Anexo 8 Test de KTK	107
Anexo 9 Fotos aplicando los test.....	126

INTRODUCCIÓN

Problema

Planteamiento del Problema

La Unidad Educativa “Ana Luisa Leoro” se encuentra ubicada en la provincia de Imbabura en la parroquia del Sagrario perteneciente al cantón Ibarra, en las calles Jaime Rivadeneira y la Eloy Alfaro, la oferta académica de la institución es Inicial, Educación Básica y Bachillerato, la modalidad de enseñanza es presencial con una jornada matutina y vespertina aproximadamente son 1458 estudiantes entre hombres y mujeres (Página institucional, 2024). Durante el período de prácticas en la institución, se ha identificado que algunos estudiantes presentan dificultades en su desarrollo motriz, las cuales se hicieron evidentes al realizar diversas actividades en el patio escolar.

En este proceso, se observó que algunos estudiantes de octavo año de educación básica presentan dificultades en sus habilidades motrices, las cuales se evidencian al realizar actividades asignadas por la docente, como saltar, lanzar, correr o mantener el equilibrio sobre un solo pie. Es posible que estas limitaciones tengan un impacto negativo tanto en su aprendizaje como en su condición física, lo que podría generar frustración y llevarlos a expresar frases como: “yo no puedo”, “no lo voy a hacer” o “esto está feo”, afectando así su autoestima.

Se podría inferir que los docentes no emplean una metodología lúdica que incorpore actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad, lo que conlleva a la ausencia de ejercicios orientados a fortalecer habilidades motrices específicas. Esta carencia provoca que el proceso de enseñanza-aprendizaje se torne monótono, basado en un enfoque tradicional centrado en la repetición, o bien, evidencia la falta de formación docente en el uso de estrategias lúdicas. Como resultado, los estudiantes tienen pocas oportunidades de participar en actividades al aire libre, lo que limita su capacidad para interactuar en juegos colaborativos y dinámicas grupales.

La desmotivación de los estudiantes hacia las actividades físicas ha aumentado debido al uso excesivo de dispositivos tecnológicos y videojuegos, reduciendo su interés por el ejercicio y la participación en clase de educación física. Asimismo, la falta de variedad en las actividades escolares disminuye su entusiasmo, al no encontrar opciones atractivas ni desafiantes. Además, la escasa valoración de la educación física dentro del currículo escolar limita su importancia, afectando tanto el desarrollo motriz como la motivación de los estudiantes para adoptar prácticas saludables.

La infraestructura escolar a menudo resulta insuficiente o inapropiada para llevar a cabo este tipo de actividades, limitando el espacio y los recursos disponibles. Además, la carencia de materiales adecuados para implementar actividades recreativas reduce las posibilidades de que los estudiantes se involucren en ellas de manera efectiva. A esto se suma la poca participación de los padres y la comunidad en la promoción de estas actividades, lo que contribuye a que no se fomenten adecuadamente los beneficios de las actividades lúdicas, esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Justificación

Esta investigación es relevante porque generará un conocimiento científico de la realidad sobre las habilidades motrices básicas de los estudiantes de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro, siendo los principales beneficiarios los educandos de octavo año de educación básica de la mencionada institución además los datos obtenidos permitirán una reflexión asertiva para tomar posibles acciones en beneficio de la educación física y a través del desarrollo de estrategias lúdicas, se fortalecerán las habilidades motrices y el desarrollo físico de los estudiantes, promoviendo tanto su crecimiento individual como colectivo. Estas estrategias fomentarán acciones motrices realizadas con entusiasmo y disfrute, lo que, a su vez, contribuirá al desarrollo de habilidades cognitivas y motoras, al tiempo que fortalecerá una autoestima positiva.

La investigación es técnicamente viable, porque se basa en estrategias lúdicas de fácil evaluación mediante test de coordinación y equilibrio adecuados para estudiantes de octavo año y pueden adaptarse según las condiciones del espacio disponible. Además, se emplearán recursos accesibles, como conos, pelotas y cuerdas, lo que facilita su aplicación en el entorno escolar.

Desde el punto de vista económico, la investigación no requiere grandes inversiones, porque los materiales necesarios están disponibles en la institución educativa o pueden adquirirse a bajo costo. El tiempo asignado para la investigación es suficiente, porque la aplicación de las actividades lúdicas puede realizarse dentro de un período escolar. Esto permitirá evaluar su impacto en el desarrollo de las habilidades motrices y recolectar datos a través de los instrumentos a los estudiantes y encuestas a los docentes en un plazo razonable.

En términos operativos, la investigación cuenta con la autorización del rector, la colaboración de los docentes y la disposición de los estudiantes de octavo año para participar en las actividades lúdicas. La Unidad Educativa "Ana Luisa Leoro" ofrece un

entorno adecuado con canchas deportivas para la aplicación de los test, y el apoyo del personal docente en la ejecución de las entrevistas garantizará el éxito del estudio.

En este sentido Guerrero y Tejeda (2022) mencionan que, las actividades lúdicas en el aula son esenciales ya que tienen un impacto significativo en el rendimiento escolar. Esto permite que los estudiantes adquieran y practiquen nuevas habilidades, capacidades, vivencias y conocimientos, lo cual permite a los estudiantes prepararse para asumir responsabilidades futuras, no solo dentro de ámbito académico, sino de la vida diaria. (p.110). Esto ratifica la importancia de realizar este trabajo investigativo con la finalidad de mejorar las habilidades, destrezas y competencias de los estudiantes.

Por lo tanto, la expresión lúdica de la motricidad promueve el desarrollo de habilidades motoras en un entorno creativo y libre. A través de juegos de movimiento, no solo se potencia el crecimiento físico y psicológico del estudiante, sino que también se convierte en una herramienta educativa con múltiples ventajas. Además, fortalecer esta competencia estimula habilidades clave para la resolución de problemas en distintas áreas del conocimiento. Asimismo, incide en la creatividad para ajustarse a estructuras espacio - temporales, regulando las formas precisas de integración de su corporeidad en la ejecución de las acciones (Pérez, Rosas, Fuentes, & Castillo, 2022).

El juego, una actividad ampliamente disfrutada por los estudiantes, es fundamental desde la infancia, ya que mejora la coordinación y el equilibrio, facilitando el desarrollo de habilidades más complejas conforme crecen. En la vida cotidiana, todas las personas tenemos determinadas habilidades las cuales no son innatas, pero si en los primeros años de vida de todo ser humano corresponden a un parte vital y con gran relevancia a la hora de poderlos desarrollar correctamente. Según Campillo (2016) menciona que, “Las habilidades motrices básicas reciben este nombre porque son habilidades desarrolladas por todos los individuos, porque han permitido la supervivencia y porque es el pilar fundamental en el que se apoyan los aprendizajes motores posteriores”

El tema propuesto despierta un interés de vital importancia institucional porque permite detalla que las actividades lúdicas constituyen una herramienta valiosa para desarrollar las habilidades y destrezas motoras que influyen positivamente en la formación educativa de los estudiantes.

Objetivos

Objetivo General

Determinar actividades lúdicas para fomentar habilidades motrices básicas en el octavo año de educación general básica de la unidad educativa Ana Luisa Leoro.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teórica y metodológicamente sobre las actividades lúdicas y habilidades motrices básicas a través de la revisión de las concepciones científicas actuales.
- Indagar las actividades lúdicas que emplean los docentes en los estudiantes la unidad educativa “Ana Luisa Leoro”.
- Evaluar habilidades motrices básicas en los estudiantes del octavo año de la unidad educativa “Ana Luisa Leoro”

Preguntas de investigación

¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos de las actividades lúdicas y habilidades motrices básicas?

¿Qué actividades lúdicas aplica los docentes en los estudiantes la unidad educativa “Ana Luisa Leoro”?

¿Cuáles es el nivel de las habilidades motrices básicas que presentan los estudiantes del octavo año de la unidad educativa “Ana Luisa Leoro”?

Capítulo I

Marco Teórico

Antecedentes

La educación física aporta al desarrollo de habilidades motrices básicas a través del juego, beneficiando las áreas motriz, cognitiva, social y socioafectiva. Diversas investigaciones han abordado problemáticas similares, proporcionando un sustento teórico sobre la relación entre las actividades lúdicas y la mejora de la motricidad. A continuación, se presentan estudios relevantes que respaldan este enfoque y sirven de fundamento para la investigación.

Víctor Tubón (2017) en su estudio titulado “Juegos Recreativos en el Desarrollo Motriz de los niños de segundo, tercero y cuarto año de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo de la parroquia Ambatillo, cantón Ambato, provincia del Tungurahua” este trabajo de investigación fue no experimental al no manipular las variables de manera libre sino más bien se observa únicamente las situaciones naturales, tuvo como objetivo contribuir en el desarrollo motriz de los niños de la institución, para lo cual se procedió a determinar las dos variables de la investigación para fundamentarlas bibliográficamente, y proceder a realizar la operacionalización y ver la incidencia de la variable independiente en relación sobre la variable dependiente; para ello se aplicó la encuesta como medio de recolección de información, la cual es la base fundamental para establecer las conclusiones y las recomendaciones, y contribuyó como aporte para la redacción del artículo académico, en conclusión la práctica de los juegos recreativos no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje integral y significativo.

José Boza y Danilo Charchabal, en el artículo titulado “Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física”. El presente estudio validó un sistema de actividades lúdicas para mejorar los movimientos motrices básicos en estudiantes de 6to grado del Colegio Alemán Humboldt Guayaquil, a través de una investigación descriptiva-correlacional con dos grupos independientes: uno de control y otro experimental. Mientras el grupo de control mantuvo las actividades tradicionales, el experimental implementó una nueva propuesta, previamente validada por 15 especialistas nacionales e internacionales mediante cuatro indicadores (Validez, Integralidad, Asequibilidad y Variedad). Los resultados, analizados con la Prueba W de Kendall, mostraron un alto nivel de concordancia entre especialistas ($w=0.376$, $p=0.001$), evidenciando diferencias significativas en los puntajes de los indicadores. Se concluye

que el sistema propuesto es pertinente y recomendable para su aplicación en otras clases de Educación Física (Boza & Charchabal, 2022).

Andrea Armendáriz, en la tesis titulada “Juegos Tradicionales para el desarrollo de las Capacidades Motrices Básicas en estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica Paralelo A de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán periodo lectivo 2022-2023. San Francisco”. Este estudio analizó el impacto de los juegos tradicionales con implementos en el desarrollo de la capacidad motriz de salto en estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán. Mediante una metodología mixta, que incluyó encuestas, entrevistas y pruebas específicas, se recopilaron datos cualitativos y cuantitativos, evidenciando que estos juegos mejoran significativamente el salto, la coordinación, el equilibrio y el control motor. A partir de los hallazgos, se diseñó una propuesta alternativa con actividades prácticas y desafiantes para fortalecer esta capacidad motriz. Los resultados confirmaron que los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica eficaz en educación física, favoreciendo el desarrollo físico, cognitivo y social de los estudiantes, además de sentar las bases para futuras investigaciones en el área (Armendáriz, 2023).

Juan Peñafiel y Herder Aldas, en el artículo “Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en la Educación Física escolar”. La Educación Física es clave para el desarrollo motriz e integral de los escolares, pero la falta de profesionales en el área dificulta este proceso. Este estudio propuso actividades lúdicas para mejorar las habilidades motrices básicas en estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Guapán. Con un diseño descriptivo y enfoque cuantitativo transversal, se evaluó a 60 escolares de 9 a 12 años mediante el test TGMD-2, evidenciando deficiencias motrices en los tres grados analizados. Ante estos resultados, se diseñó una propuesta de actividades lúdicas como alternativa para fortalecer dichas habilidades (Peñafiel & Aldas, 2023).

Carlos Alvarado, en la investigación “Juegos predeportivos para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños de 7 a 8 años de la Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado, Loja, 2023-2024”. Este Trabajo de Integración Curricular evaluó la importancia de los juegos predeportivos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas y como herramienta para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas lúdicas en estudiantes de 4° grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado, Loja, 2023-2024. El estudio, fue de enfoque mixto, descriptivo y correlacional, se utilizó instrumentos diagnósticos como encuestas y fichas de

observación en una muestra de 31 estudiantes. Los resultados mostraron que el 42% de los estudiantes estaban muy motivados con los juegos predeportivos y el 26% consideraban atractiva su implementación. Con base en estos resultados, se diseñó una propuesta pedagógica con 16 sesiones de juegos predeportivos, lo que resultó en mejoras en la participación y el desarrollo motriz de los estudiantes. Se concluyó que los juegos predeportivos fueron efectivos para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes (Alvarado, 2024).

Es importante analizar investigaciones similares al trabajo que se está desarrollando porque, proporcionan un fundamento teórico sólido que respalda el enfoque y los métodos utilizados en el estudio. Estas investigaciones previas aportan evidencia empírica y marcos conceptuales que permiten validar y contextualizar la propuesta de intervención. Además, fundamentar teóricamente el trabajo con estudios previos permite comprender mejor los resultados esperados y las áreas de mejora, contribuyendo a una mayor rigurosidad en la investigación. La base teórica derivada de experiencias previas y la formalidad de los métodos empleados proporcionan credibilidad y legitimidad al trabajo, además de orientarlo hacia prácticas efectivas y probadas en contextos similares. Al integrarse dentro de la modalidad de trabajo ya establecida, se fortalece la propuesta, asegurando su aplicabilidad y eficacia en el contexto específico de la investigación.

Marco conceptual

1.1. Habilidades Motrices Básicas

Las habilidades motrices básicas son fundamentales en el desarrollo del ser humano, estas surgen a partir de patrones heredados por medio de movimientos complejos y específicos (como caminar, lanzar, saltar, etc.). Además, estas habilidades no solo desarrollan las capacidades motrices (como coordinación, fuerza, resistencia, equilibrio, etc.), sino también ayuda a fortalecer sus habilidades cognitivas y perspectivas motriz (Prieto, 2010). Son movimientos esenciales con los que se nace y sirven para interactuar con el entorno de la infancia a través de la coordinación, equilibrio y locomoción para el desarrollo físico que sirven para ejecutar actividades recreativas como deportivas favoreciendo así a los movimientos (Chanatasig & Jami, 2022).

En el contexto de las habilidades motrices básicas también se definen como motricidad gruesa, fundamental desde el primer día de su vida y a medida que va creciendo va mejorando de manera progresiva, partiendo de movimientos sencillos a complejos, como, gatear, caminar y correr. Asimismo, en su primer año comienza a

familiarizarse y a desarrollar su comprensión entre espacio - tiempo de acuerdo con la etapa y edad cronológica (Orellana, Gastello, & Maria, 2025) .Por lo tanto, las habilidades motrices básicas sirven como bloques de construcción para generar habilidades más complejas y especializadas.

Las habilidades motrices, inherentes a la naturaleza humana, incluyen correr, saltar, atrapar y lanzar, entre otras. Estas se desarrollan principalmente a través de actividades lúdicas o juegos, que estimulan el aprendizaje de manera natural y pueden integrarse fácilmente en situaciones cotidianas (Roa, Hernández, & Valero, 2019) . En este sentido, según Luna, et al. (2020) definen “habilidades motrices básicas se describen como conjuntos generales de destrezas comunes a la mayoría de las personas, independientemente de su cultura. Estas habilidades constituyen la base para el desarrollo de competencias más complejas y especializadas, adaptadas a contextos culturales específicos” (p.101).

De igual manera las habilidades motrices básicas ayudan en el desarrollo de los niños en otros movimientos que todavía no tenga todavía el control que es la precisión, la flexibilidad donde el niño podrá controlar al transcurso de su existencia. Por lo que se considera que el conocimiento del cuerpo humano en general y del propio cuerpo en particular, así como de sus posibilidades motrices, es un elemento de gran relevancia en cuanto a la dimensión cognitiva de la motricidad (Dorado, 2015).

1.1.1. Clasificación de las habilidades motrices

Según Arias (2020) menciona que, las habilidades se clasifican en locomotrices, no locomotrices, de manipulación y contacto de objetos.

Tabla 1 *Clasificación de las habilidades motrices*

CLASIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES MOTRICES		
Locomotrices	No Locomotrices	De manipulación y contacto de objetos
Andar	Balancearse	Movimientos
Correr	Inclinarse	Recepción
Saltar	Estirarse	Lanzar
Saltos	Doblarse	Golpear
Galopar	Girar	Atrapar
Deslizarse	Empujar	Rodar
Rodar	Levantar	Regatear
Esquivar	Tracciones	
Caer	Colgarse	
Trepar	Equilibrarse	
Subir		
Bajar		

Fuente: (Arias, 2020)

- **Movimientos locomotrices:** Implican el desplazamiento de un punto a otro mediante acciones como caminar, correr, saltar, galopar, trepar y descender, utilizando el cuerpo total o parcialmente.
- **Movimientos no locomotrices:** Se centran en el control del cuerpo en el espacio sin desplazamiento, incluyendo balancearse, inclinarse, estirarse, girar, empujar y equilibrarse.
- **Movimientos de manipulación:** Involucran el contacto con objetos a través de acciones como lanzar, atrapar, golpear, rodar y driblar.

1.1.2. Importancia de las habilidades motrices en la etapa del octavo año de básica

Las habilidades motrices en los estudiantes del octavo de año son de vital importancia, porque aquí todavía se puede identificar que hay niños con torpeza motriz considerando la edad aproximadamente de 13 a 14 años.

Según Sánchez (2010), el interés de las habilidades motrices se lleva a cabo en los niños siguiendo las siguientes fases:

- Se introduce a los estudiantes en habilidades y tareas lúdico-deportivas relacionadas con actividades expresivas y deportivas.
- Permite realizar prácticas sobre todo en habilidades generales aplicables a diversos deportes.
- Se enseñan técnicas y movimientos específicos para mejorar la ejecución en cada disciplina.
- Se fomenta el desarrollo de habilidades motrices especializadas.
- Se inicia el proceso de especialización deportiva.

1.1.3. Factores que influyen en el desarrollo de las habilidades motrices básicas

El desarrollo de habilidades motrices básicas esta influenciado por diversos factores muy importantes, los cuales determinan en gran medida la capacidad de movimiento de cada individuo (Caiza, et al. 2022). Uno de los factores es a nivel biológico, por lo cual la genética influye en el desarrollo motriz, porque algunos niños nacen con facilidad innata para ciertas destrezas físicas, por otro lado, está la salud mental y física, lo cual es muy fundamental, debido a que los problemas de salud pueden ser un limitante en el desarrollo de las habilidades motrices en los niños (Leon, Mora, & Tovar, 2021). Además, la nutrición y la estimulación juegan un papel fundamental, puesto que

si existe una deficiente nutrición puede retrasar el desarrollo motor, y por último la estimulación se encarga a favorecer el desarrollo óptimo árabe del medio y la interacción social.

1.2. Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas son juegos recreativos que promueven un aprendizaje estas actividades se representan por ser muy divertidas, colaborativas y en casos puede ser motivadora de igual manera las actividades lúdicas impulsan el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional en las personas.

Dentro del contexto global, las actividades lúdicas son recursos indispensables para alcanzar significatividad en lo que se aprende, insertadas en el aula favorecen un mayor conocimiento, organización y comprensión del cuerpo, mejoran la coordinación motriz, agilidad y flexibilidad del organismo; en consecuencia, fortalecen las diversas habilidades de los niños al aprender en espacios agradables, atractivos y naturales (Manchay, 2024).

No cabe duda de que las actividades lúdicas son muy esenciales que tiene un enlace pedagógico y didáctico que deja un aprendizaje significativo en un ambiente tranquilo donde los niños transmiten conocimientos, valores así mismo desarrolla competencias (Noy, 2019). La lúdica se plantea como una estrategia pedagógica para promover la convivencia y el respeto entre los niños, contribuyendo a un desarrollo armonioso dentro de la comunidad educativa.

Además, el juego es una herramienta poderosa para fomentar la creatividad y la imaginación. Al participar en actividades lúdicas, los niños tienen la oportunidad de explorar roles y escenarios diferentes, lo que les permite pensar de manera innovadora y desarrollar soluciones originales a los desafíos que enfrentan (López, et al. 2024). Estas actividades promueven la imaginación en situaciones inusuales, que desarrolla en el niño un pensamiento crítico y que se acoplen en nuevas experiencias, el juego de igual manera contribuye a incrementar su flexibilidad mental y a tomar decisiones seguras dentro su ambiente tanto en los académico y personal

1.2.1. Importancia de la actividad lúdica

Promueve en el niño amplificar su desarrollo integral a través de las actividades recreativas donde que lo lúdico incrementa sus dimensiones como: físicas y psicológicas y que es enriquecedor en el proceso educativo de la misma manera en el transcurso de la vida de una persona.

1.2.2. Tipo de actividades lúdicas

En cuanto a las actividades lúdicas se clasifican por su función del mismo modo se adapta a las necesidades de los niños por lo tanto los juegos tienen una gran variedad de dinámicas recreativas para fomentar el desarrollo integral de los niños fortaleciendo sus capacidades. A partir del análisis según Sánchez (2014) realizado, atendiendo a la diversidad de criterios y lo limitado de las propuestas, se considera proponer, atendiendo al contenido de las actividades, la siguiente clasificación de las actividades recreativas. Como se muestra a continuación.

Tabla 2 Tipo de actividades lúdicas

TIPO DE ACTIVIDADES LÚDICAS	
Actividades deportivas-recreativas	Competencias recreativas o deportivas: Participación en torneos o encuentros en diversas disciplinas, ya sean recreativas, populares o de acceso masivo.
Actividades al aire libre	Actividades en la naturaleza: Experiencias al aire libre que incluyen caminatas, deportes acuáticos y prácticas aéreas.
Actividades lúdicas	Diversidad de juegos: Entretenimiento mediante juegos de mesa, tradicionales, digitales y de salón.
Actividades de creación artística y manual	Expresión artística y manual: Creación de obras individuales o grupales en distintas disciplinas artísticas o manuales.
Actividades culturales participativas	Eventos culturales y físicos: Actividades que fomentan la participación activa en expresiones artísticas y deportivas.
Asistencia a espectáculos	Espectáculos y exhibiciones: Asistencia a eventos deportivos, culturales y artísticos en vivo.
Actividades socio-familiares	Interacción social: Reuniones familiares, celebraciones, visitas y actividades comunitarias que fortalecen la convivencia.
Actividades audio-visuales	Consumo de medios audiovisuales: Disfrutar de la música, la radio, la televisión y el contenido digital.
Actividades de lectura	Lectura y aprendizaje: Exploración de libros, revistas y periódicos para el enriquecimiento personal.
Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies	Pasatiempos creativos: Actividades como coleccionismo, fotografía, jardinería y el cuidado de plantas, tanto de forma individual como en grupo.

Fuente: (Sánchez,2014)

1.2.3. Características de las actividades lúdicas

A continuación, se muestran las características (Sánchez, 2014)

- Es una actividad libre y no impuesta.
- Genera satisfacción y bienestar.
- No busca recompensas materiales.
- Contribuye al desarrollo personal y la salud.
- Permite aprovechar el tiempo libre de manera positiva.

- Es un derecho accesible para todas las personas en cualquier etapa de la vida.
- Forma parte del aprendizaje continuo, brindando herramientas para un uso significativo del tiempo libre.
- Puede realizarse de manera espontánea u organizada, tanto individual como colectivamente.

1.2.4. Juego

El juego son actividades recreativas que tienen como objetivo sentir placer al momento de realizarlas, ya que los juegos les ayudan a cumplir metas o desafíos que se presente y que es practicado para cualquier edad, de modo que reanima las habilidades motoras, la imaginación y creatividad que conlleva a un desarrollo personal.

Asimismo (Caballero, 2021) manifiestan que el juego se ha transmitido a lo largo del tiempo entre las distintas generaciones y principalmente por vía oral y últimamente en forma escrita... Sin embargo, en las últimas décadas ha sido descuidado tanto en la escuela como en la familia, por lo que es importante fortalecer como puente para el aprendizaje. Pues el jugar es recordar, es decir volver a vivir.

En este mismo sentido, asegura que el juego es una herramienta esencial para el crecimiento integral de los estudiantes, pues por medio de estas dinámicas exploran realmente cómo es el mundo y se relacionan con él. Según Cedeño & Pazmiño (2019) menciona que, “El juego sirve para desarrollar las aptitudes, emocionales, físicas, mentales, por ello es importante desde la educación inicial, para que vayan explorando el mundo desde pequeños y vayan obteniendo sus experiencias propias y significativas” (p. 119). Por lo tanto, el juego no solo le hace comprender el entorno al niño o niña sino también ayuda a tener una mejora en sus habilidades sociales que beneficia la cooperación y el respeto, así mismo fortalece lo cognitivo como un pensamiento más crítico, resolución de problemas y tener una creatividad que serán un eje en su futuro aprendizaje.

1.2.5. Dimensiones de juego

Tiene relevancia en diferentes aspectos que caracterizan a las actividades lúdicas o juegos como: recreativos, educativos y deportivos ya que esto tiene como finalidad de estudio sobre el juego y su impacto. Caballero (2021) señalo la definición de Kadoora, considera que el juego como proceso de aprendizaje tiene en cuenta las siguientes dimensiones:

Tabla 3 Dimensiones de juego

DIMENSIONES DE JUEGO	
Dimensión afectiva-emocional	Importante en la regulación y control emocional.
Dimensión social	Todo niño por naturaleza es sociable y busca jugar con otros.
Dimensión Cultural	Componente importante para transmisión del juego.
Dimensión creativa	Los niños crean sus propias estrategias o variantes para tomar decisiones antes, durante y después del juego.
Dimensión cognitiva	Para procesar el conocimiento adquirido.
Dimensión sensorial	Indispensable en la captura de estímulos del contexto.
Dimensión motora	Que desarrollan a través de saltos, giros, desplazamientos que permiten la interacción con sus pares para lograr un aprendizaje duradero.

Fuente: Caballero (2021)

1.3. Beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo motor, cognitivo, social

1.3.1. Desarrollo motor

De acuerdo con el trabajo de García y Fernández (2020), los métodos comunes incluyen la implementación de circuitos motores, juegos motores, juegos tradicionales y el fomento del juego libre. Estos enfoques pedagógicos están diseñados para hacer que el aprendizaje de habilidades motrices sea atractivo y efectivo, promoviendo así un desarrollo físico y cognitivo saludable en los estudiantes.

1.3.2. El rol del docente en la implementación de las actividades lúdicas

La implementación de las actividades lúdicas por parte del docente es muy esencial ya que tiene que planificar y organizar las actividades acordes de las necesidades de los estudiantes ya que el docente es el facilitador donde genera en el estudiante la capacidad de ser creativo y tener un desarrollo motriz de igual estas actividades se deben generar en un ambiente que transmita confianza y motivación donde genera habilidades cognitivas ya que aquí se podrá aprender de una forma divertida.

Gómez (2017) menciona algunos resultados para que el juego logre ser utilizado como una estrategia didáctica, mencionando que este debe potencializar los procesos de aprendizaje autónomo y cooperativo, de manera en que los docentes implementen estrategias para fortalecer el trabajo de ambos aprendizajes, el ambiente debe ser idóneo para la participación activa y motivacional de los infantes, permitiéndoles aprender uno del otro, aprender a integrarse en grupos y construir modos de auto conocimiento.

De acuerdo con Putton & Cruz (2021), colaboran diciendo que: Así como la interacción niño-niño en el juego es fundamental, también es importante la interacción del niño con el educador. La presencia del educador en el juego es sumadora y estimulante. Jugando juntos, el educador muestra cómo jugar, no sólo porque demuestra las reglas, sino también porque sugiere formas de resolver problemas y actitudes alternativas hacia los momentos de tensión.

El docente está en constante proceso de enseñanza y aprendizaje donde se resalta la importancia la presencia del docente en el procedo lúdico con un instrumento clave para el crecimiento emocional del niño.

Me puede dar viendo esta cita y también si es que está bien lo parafraseado por favor:

1.3.3. Educación física e impacto en su desarrollo motriz

La educación física es esencial para el desarrollo motriz en los niños, que contribuye en adquirir nuevas habilidades motrices tanto en motricidad gruesa y fina que tiene un impacto positivo que promueve el desarrollo de las capacidades físicas como: agilidad, flexibilidad, resistencia y velocidad así del mismo modo sirve para alcanzar un rendimiento motriz apropiado en los niños.

Por tal motivo, Jayson (2021) recomienda que, la Educación Física se entiende como el motor de desarrollo integral del ser humano, utilizando el juego como complemento, en el cual el niño pueda experimentar el reconocimiento corporal, entorno en que se encuentra y la manera en que se desenvuelve con la sociedad de su misma edad, al igual que se puede lograr fortalecer la memoria, las relaciones sociales, las actitudes, sus emociones, y, por tanto, fortalecer habilidades de escritura y lectura.

Promueve una conciencia corporal con el esquema y ayuda a tener una mejor condición motriz en la coordinación, equilibrio y resistencia física. Según (Bennasar & Romero, 2024). La coordinación motriz es esencial tanto en la asignatura de Educación Física como en la vida cotidiana. El fortalecimiento de la coordinación motriz en estudiantes de primaria no solo mejora sus habilidades físicas, sino que también favorece su desarrollo cognitivo, emocional y social, permitiéndoles integrarse activamente en diversas actividades.

1.3.4. Métodos de enseñanza de educación física orientados al desarrollo de las habilidades motrices básicas

1.3.4.1. Los métodos de enseñanza

Los métodos de enseñanza facilitan el proceso de aprender del niño de una manera que supera retos en la vida o en la escuela, este enfoque lleva una adquisición de conocimientos que facilita a desarrollar las habilidades motrices básicas y poderlas aplicar. Según lo expuesto por “el método lo define como un medio de enseñanza que permite al estudiante, llegue a conseguir las metas durante el proceso educativo y sea capaz de superar diferentes retos en el futuro” (Arévalo & Bayas, 2021).

Por ende, los métodos de enseñanza es una herramienta dinámica que encamina a grandes logros en los niños en el presente y en el futuro, impulsando a una educación integral. Según Nieto (2009) menciona que, los métodos de enseñanza orientados a desarrollo motriz:

Método de libre exploración: promueve la creatividad y la autonomía de los niños que les permite experimentar los movimientos de su cuerpo, dicho enfoque trata de manifestar libremente los patrones motores.

Mando directo: son instrucciones muy claras y precisas para el desarrollo motriz con un enfoque útil y directo donde el docente es el guía y corrige errores en proceso de enseñanza.

Descubrimiento Guiado: consiste en dar una respuesta al problema motor planteado por el docente donde el estudiante establece una disonancia cognitiva a través de un reto donde tenga que trabajar utilizando la psiquis y su motricidad.

La resolución de problemas: Es el estilo más representativo de la técnica de Indagación o búsqueda. El estudiante es el verdadero protagonista del proceso de E-A. Es el nivel más avanzado dentro de los estilos cognoscitivos, el alumno debe encontrar la respuesta por sí solo, a través de la búsqueda.

Libre Exploración: ya que trata de ofrecer al estudiante la posibilidad de elegir las actividades, la organización, etc. Tomando prácticamente todas las decisiones. Se trata de buscar experiencias motrices libremente por parte del alumno alrededor de un material, de una instalación o de un contenido.

Capítulo II

Materiales y Métodos

2.1. Tipo de investigación

2.1.1. Enfoque mixto

El presente estudio se enmarcó en un enfoque mixto lo que conforma el método cualitativo y cuantitativo, según Acosta (2023) “el enfoque mixto en investigación integra métodos cuali-cuantitativos, por lo tanto, se desarrolla en dos fases: la cuantitativa, que recopila datos numéricos, y la cualitativa, que obtiene información descriptiva y subjetiva” (p.85). El enfoque mixto permitió obtener una comprensión integral del impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes de octavo año. La aplicación de test a los estudiantes proporcionó datos cuantificables sobre su desempeño motriz, mientras que las encuestas a los docentes de cultura física ayudaron a recopilar información cualitativa sobre sus percepciones, estrategias y experiencias en la implementación de estas actividades. La combinación de ambos enfoques garantizará un análisis más completo y fundamentado.

2.1.2. Alcance descriptivo

Por el alcance de la investigación este estudio fue de carácter descriptivo, que es un tipo de estudio que tiene como objetivo detallar, caracterizar y analizar fenómenos sin manipular variables. Se centra en observar y registrar información para describir situaciones, comportamientos o características de una población o evento específico, este enfoque permite identificar patrones y relaciones, proporcionando una base para estudios explicativos o correlacionales (Ochoa & Yunkor, 2021). Se aplicó el nivel descriptivo porque permitió caracterizar y analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes de octavo año. A través de la aplicación del test a los estudiantes, se obtuvieron datos concretos sobre su desempeño motriz, mientras que las encuestas a los docentes de cultura física aportaron información sobre sus percepciones y estrategias pedagógicas. Este enfoque facilitó la identificación de patrones y tendencias sin modificar las variables, proporcionando un diagnóstico detallado de la situación y sirviendo como base para futuras intervenciones o estudios.

2.1.3. Diseño de investigación

2.1.3.1. Investigación Bibliográfica

La investigación documental se enfoca en la adquisición de nuevos conocimientos mediante el análisis e interpretación de datos secundarios, previamente recopilados y difundidos por investigadores o instituciones, empleando fuentes impresas, audiovisuales o electrónicas (Reyes & Carmona, 2020). Se utilizó este tipo de investigación para el desarrollo de la búsqueda de información documental que aportó al trabajo que se está desarrollando, con la finalidad de contar con un fundamento teórico para la propuesta.

2.1.3.2. Investigación de Campo

La investigación de campo es un método de estudio que implica la recolección de datos directamente en el lugar donde ocurre el fenómeno de interés, el objetivo es obtener información de primera mano a través de observaciones, encuestas, entrevistas, permitiendo comprender mejor las dinámicas sociales, culturales o naturales en su contexto real (Sandoval, 2022). La investigación de campo fue aplicada en este estudio porque permitió recopilar información directa sobre el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes de octavo año. A través de la aplicación de tests a los estudiantes y encuestas a los docentes de cultura física, se obtuvo un análisis real y contextualizado de la situación. Este enfoque facilitó la identificación de patrones y necesidades, proporcionando datos precisos para evaluar la efectividad de las estrategias implementadas en el aula.

2.1.3.3. Investigación de corte transversal

Los estudios de corte transversal (ECT) son investigaciones observacionales que permiten analizar la relación entre variables, además de evaluar pruebas diagnósticas y censar poblaciones, se caracterizan por describir una población en un momento y lugar específicos, sin necesidad de seguimiento. Su enfoque descriptivo los convierte en una base preliminar para investigaciones más complejas, como los estudios de cohortes (Manterola, et al. 2023). Se aplicó un estudio de corte transversal porque consistió en la aplicación de tres instrumentos a los estudiantes en un solo momento para evaluar sus habilidades motrices básicas y la influencia de las actividades lúdicas. Además, se utilizaron guías de entrevista dirigidas a los docentes para obtener su percepción sobre la efectividad de estas estrategias en el desarrollo motor de los estudiantes. Este enfoque permitió recopilar datos de manera rápida y eficiente, proporcionando un panorama claro sobre la situación actual sin necesidad de seguimiento a lo largo del tiempo.

2.1.3.4. Investigación no experimental

El diseño de la investigación es no experimental, pues no existe manipulación de las variables independientes de manera intencional, únicamente se investiga el problema en su contexto diario (Hernández & Mendoza, 2018). En este sentido, se aplicó la investigación no experimental, porque permitió analizar el impacto de las actividades lúdicas en las habilidades motrices básicas sin manipular variables, en este sentido, se observó el fenómeno en su contexto natural, identificando relaciones sin intervenir directamente. Además, es un método ético y viable, empleando herramientas como encuestas y fichas de observación para recopilar datos objetivos sobre el desarrollo motriz de los estudiantes.

2.2. Métodos de Investigación

2.2.1. Métodos Teóricos

2.2.1.1. Inductivo

Este método parte de observaciones específicas para formular generalizaciones o teorías. Según Arnau & Sala (2020) menciona que, se puede desarrollar la inducción permite establecer conclusiones generales a partir de casos particulares, facilitando la identificación de patrones y regularidades en los fenómenos estudiados. Por lo tanto, el método inductivo se aplicó para elaborar las conclusiones de esta investigación durante su desarrollo con base en los resultados obtenidos.

2.2.1.2. Deductivo

Consiste en aplicar principios o teorías generales a casos específicos para prever resultados concretos, es decir, indican que la deducción es esencial para derivar hipótesis específicas a partir de marcos teóricos amplios, permitiendo la contrastación empírica de teorías existentes. Según Arnau & Sala (2020) menciona que; Este método permitió realizar las deducciones de los conceptos que se tomaron en consideración para el trabajo investigativo.

2.2.1.3. Analítico

Es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, naturaleza y los efectos (Hernández & Mendoza, 2018). Se empleó para abordar la problemática de

manera detallada y específica, facilitando la comprensión profunda de sus componentes y las relaciones subyacentes.

2.2.1.4.Sintético

Implica descomponer un todo en sus componentes para examinar detalladamente cada elemento y comprender su funcionamiento individual. Este enfoque es fundamental para identificar las características esenciales de un fenómeno y cómo interactúan entre sí (Hernández & Mendoza, 2018). Una vez realizado este proceso, se aplicó el método sintético, el cual permitió integrar los elementos analizados y establecer relaciones entre ellos, logrando así una comprensión global del fenómeno.

2.2.1.5.Método Estadístico

El método estadístico es un enfoque que se utiliza para recolectar, organizar, analizar e interpretar datos numéricos mediante con la aplicación del SPSS y Excel con el objetivo de obtener conclusiones significativas, identificar patrones, establecer relaciones o hacer predicciones. En la investigación científica y social, este método es fundamental para procesar datos cuantitativos y obtener resultados válidos y confiables (Ramos, 2020). En el proceso de análisis estadístico, primero se recolectaron los datos necesarios, de acuerdo con cada cuestionario la información de los estudiantes. Luego, estos datos fueron organizados en un diagrama de barras para facilitar su manejo y comprensión.

Métodos Empíricos

2.2.1.6.Observación Científica

La observación científica es un método de investigación que implica el uso sistemático de los sentidos para captar y registrar comportamientos, acciones o fenómenos en su entorno natural, con el propósito de describir y analizar la realidad estudiada (Hernández & Mendoza, 2018). Se aplicó la observación científica para evaluar las habilidades motrices de los estudiantes mediante diversas pruebas. Primero, se seleccionaron los tests estandarizados adecuados, como el test de agilidad y el test de salto vertical, para medir habilidades específicas. Durante la aplicación de los tests, se observó a los estudiantes de manera directa, registrando tanto los resultados cuantitativos, como los tiempos y distancias, como los aspectos cualitativos relacionados con su técnica y ejecución.

2.2.1.7.Recolección de información

La recolección de información se refiere al proceso sistemático de recopilar datos relevantes y confiables para responder a preguntas de investigación específicas. Este proceso puede involucrar diversos métodos, como encuestas, entrevistas, pruebas, evaluaciones fisiológicas, observaciones, revisión de registros existentes y muestras biológicas (Otero, 2018). Este método se desarrolló mediante la revisión bibliográfica de cada uno de los conceptos que se tomaron para la elaboración del marco teórico.

2.3. Técnicas e instrumentos de investigación

Para el cumplimiento de los objetivos específicos, se llevaron a cabo diversas actividades de recolección de datos. En primer lugar, para indagar las actividades lúdicas que emplean los docentes con los estudiantes de la Unidad Educativa “Ana Luisa Leoro”, se realizó una encuesta a los docentes, con el fin de identificar las estrategias pedagógicas empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En cuanto a la evaluación de las habilidades motrices básicas en los estudiantes del octavo año, se aplicó el Test 3JS, Test de Equilibrio del Flamenco y Test de KTK, que permitieron medir aspectos como la coordinación, el equilibrio y la agilidad. De esta manera, se obtuvieron datos valiosos para realizar un diagnóstico sobre el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes, lo que permitirá plantear estrategias de intervención más efectivas en el ámbito educativo.

2.3.1. Encuesta

En cumplimiento del segundo objetivo se elaboró la encuesta a través de un cuestionario constituido de 10 preguntas de opción múltiple, misma que fue validada por expertos, y fue aplicada a los docentes de cultura física de la institución con el propósito de recopilar información sobre su percepción, experiencia y estrategias en la implementación de actividades lúdicas para fomentar habilidades motrices básicas en los estudiantes de octavo año.

A través de esta herramienta, se pudo conocer su criterio respecto a la efectividad de las dinámicas utilizadas, las dificultades encontradas y las posibles mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, permitió contrastar los resultados obtenidos en los tests aplicados a los estudiantes, proporcionando una visión integral del impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo motriz (Ver Anexo 5).

2.3.2. Test 3JS

El test 3JS tiene como objetivo evaluar el nivel de coordinación motriz de los niños y niñas de 6 a 11 años. Se realiza una evaluación a través de 7 tareas de forma consecutiva y sin descanso intermedio: saltos verticales, giro, lanzamientos, golpes con el pie, carrera de slalom, bote con slalom y conducción sin slalom (Cenizo, et al. 2017). El test 3JS se aplicó en esta investigación para evaluar el nivel de coordinación motriz de los estudiantes y fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas en el octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro. Este test, diseñado para niños de 6 a 11 años, permitió medir de manera objetiva la capacidad motriz de los participantes y su aplicación ayudó a identificar el nivel de desarrollo de la coordinación motriz, proporcionando datos fundamentales para analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desempeño motor de los estudiantes (Ver Anexo 6).

2.3.3. Test de Equilibrio del Flamenco

El test de equilibrio Flamenco cumple con los requisitos de simplicidad, bajo costo y es apto para investigaciones masivas. En este test el sujeto se para sobre su pie preferido, dobla su pierna libre hacia atrás y agarra la parte posterior del pie con la mano del mismo lado, de pie como un flamenco. El flamenco es un baile que se puede practicar a cualquier edad. No hay una edad límite para empezar o dejar de bailar flamenco (Barabas, et al. 1996). Se aplicó este test porque es una herramienta útil para evaluar el equilibrio estático de los estudiantes en actividades lúdicas que fomenten habilidades motrices básicas, porque mide de manera efectiva la capacidad de los niños para mantener el equilibrio sobre una pierna, lo cual es fundamental en el desarrollo de habilidades motoras y coordinación (Ver Anexo 7).

2.3.4. Test de KTK

Es una herramienta utilizada para evaluar las habilidades de coordinación motora gruesa en niños, a través de una serie de ejercicios que miden su capacidad para realizar movimientos complejos, como saltar, correr, mantener el equilibrio y coordinar diferentes partes del cuerpo. Este test consta de cuatro subpruebas principales que permiten valorar aspectos clave de la motricidad, como la agilidad y el control corporal. Dirigido a niños de 5 a 14 años, el KTK es útil tanto en contextos educativos como clínicos para detectar posibles dificultades motoras y diseñar programas de intervención que promuevan el desarrollo motor integral (Torralba, et al. 2014). Manterola, et al. Al integrar el Test de KTK en actividades lúdicas, se puede medir el progreso de los estudiantes en habilidades

como equilibrio, agilidad y coordinación. El test proporcionó un diagnóstico claro sobre el desarrollo motriz, lo que permitió diseñar actividades personalizadas para mejorar áreas específicas. Esto motiva a los estudiantes al ver sus avances, aumentando su participación y entusiasmo. Además, las actividades lúdicas con el KTK fomentan el desarrollo motor en un entorno divertido, fortaleciendo el trabajo en equipo, la disciplina y la autoconfianza (Ver Anexo 8).

2.4. Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos de las actividades lúdicas y habilidades motrices básicas?
2. ¿Qué actividades lúdicas aplican los docentes en los estudiantes la Unidad Educativa “Ana Luisa Leoro”?
3. ¿Cuáles es el nivel de las habilidades motrices básicas que presentan los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa “Ana Luisa Leoro”?

3.1. Matriz de relación de variables

En la presente investigación se analiza la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro. Las actividades lúdicas, como los juegos dirigidos, la exploración espontánea del movimiento y el uso de implementos didácticos, desempeñan un papel fundamental en el fortalecimiento de la coordinación, el equilibrio, la precisión y la agilidad. A través de una matriz de relación de variables, se establecen los vínculos entre distintos tipos de juegos y el desarrollo motriz de los estudiantes, permitiendo evidenciar cómo la implementación de estrategias lúdicas favorece la adquisición de habilidades esenciales para su desarrollo físico y cognitivo. A continuación, se muestra la matriz.

Tabla 4 *Matriz de relación de variables*

OBJETIVOS DIAGNÓSTICOS	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS	FUENTES DE INFORMACIÓN
Indagar las actividades lúdicas que aplican los docentes en los estudiantes la unidad educativa “Ana Luisa Leoro” bibliográfica.	Actividades Lúdicas	- Tipos de juegos utilizados (juegos motores, de coordinación, de equilibrio) - Frecuencia de participación - Nivel de motivación de los	Encuesta	Docentes de la institución

estudiantes					
Evaluar la mejora en las habilidades motrices mediante actividades lúdicas	Habilidades motrices	-Nivel de coordinación -Equilibrio -Locomoción	de	Test 3JS Test de equilibrio del flamenco Test de KTK	Estudiantes de octavo año, registros de actividades.

Elaborado por: El Autor

3.2. Población

La población estuvo constituida dos docentes de cultura física y 86 estudiantes de octavo año de educación básica como se muestra a continuación.

Tabla 5 *Estudiantes de 8vo año*

Grado	Estudiantes
8 ^{vo} (A)	33
8 ^{vo} (B)	29
8 ^{vo} (C)	24
Total	86

Fuente: Vicerrectorado Unidad Educativa Ana Luisa Leoro

Capítulo III

Resultados y Discusión

En este capítulo se presentan los resultados de los test aplicados a los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro, de acuerdo a lo detallado en la metodología, tomando en consideración que cada uno de estos test permitirán medir las habilidades motrices básicas de la población objeto de investigación. Además, para los docentes se aplicó un cuestionario con la finalidad de conocer cuáles son las actividades lúdicas que aplican en el proceso enseñanza – aprendizaje, en este contexto, se detalla cada uno de los resultados.

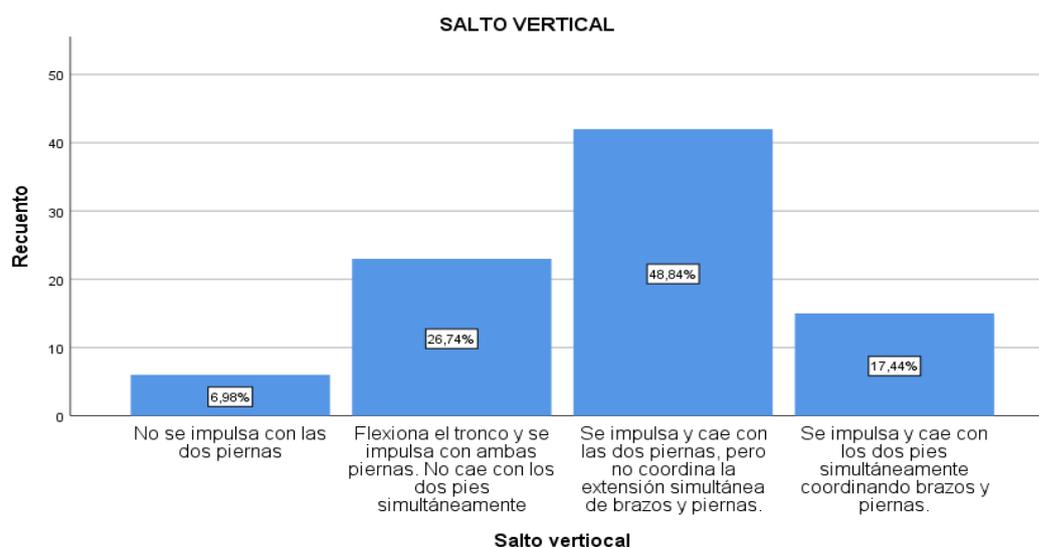
3.1.Resultados Test aplicado a los estudiantes

3.1.1. Resultado del Test 3JS

El Test 3JS es una evaluación que mide diferentes habilidades motrices en niños y jóvenes, permitiendo identificar su nivel de coordinación y desempeño en diversas actividades físicas. En este análisis, se presentan los resultados obtenidos en seis habilidades específicas: Salto Vertical, Lanzamiento de Precisión, Golpeo de Precisión, Carrera de Eslalon, Bote de Baloncesto y Conducción con el Balón.

- **Salto Vertical**

Figura 1 Resultados salto vertical



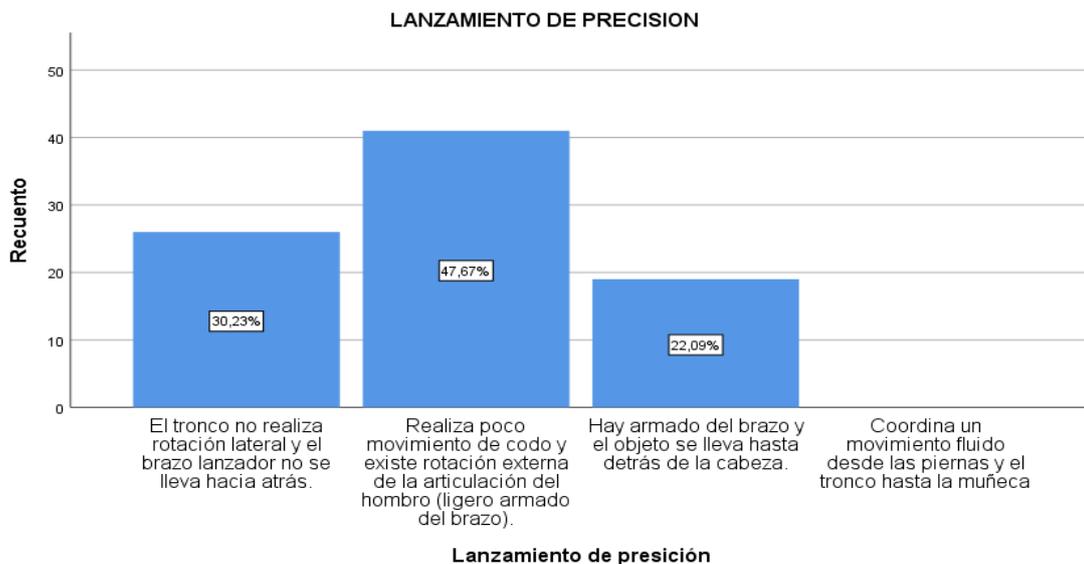
Análisis

Sobre los resultados de aplicados del Test 3JS en la destreza de salto vertical, se evidencia cuatro respuestas que permitieron identificar el nivel de las habilidades que tienen los estudiantes, donde el 48,84% se impulsan y caen con ambas piernas, pero no logran coordinar la extensión simultánea de brazos y piernas, determinando una deficiencia en la coordinación motriz. Un 26,74% flexiona el tronco e intenta impulsarse con ambas piernas, pero no cae con los dos pies al mismo tiempo, en este punto se evidencia un bajo control al momento del descenso. Sin embargo, el 17,44% ejecuta correctamente el salto, impulsándose y cayendo con ambos pies de manera simultánea, es decir, logra tener una coordinación adecuada de todo el cuerpo. A su vez el 6,98% ni siquiera logra impulsarse con ambas piernas, en este sentido, se identificó una falencia significativa en la ejecución de los movimientos.

Por lo tanto, el autor Cenizo, et al. (2017) detalla que, en la ejecución de las instrucciones realizadas sobre la habilidad de salto vertical, indica que en el salto los estudiantes lograron ejecutar la instrucción de forma adecuada en un 65% porque caer con ambos pies, frente a un 25% donde se impulsa y cae sobre las dos piernas, pero no coordina de forma adecuada, sin embargo, la mayoría de los estudiantes están desarrollando esta habilidad.

- **Lanzamiento de Precisión**

Figura 2 Resultado Lanzamiento de Precisión



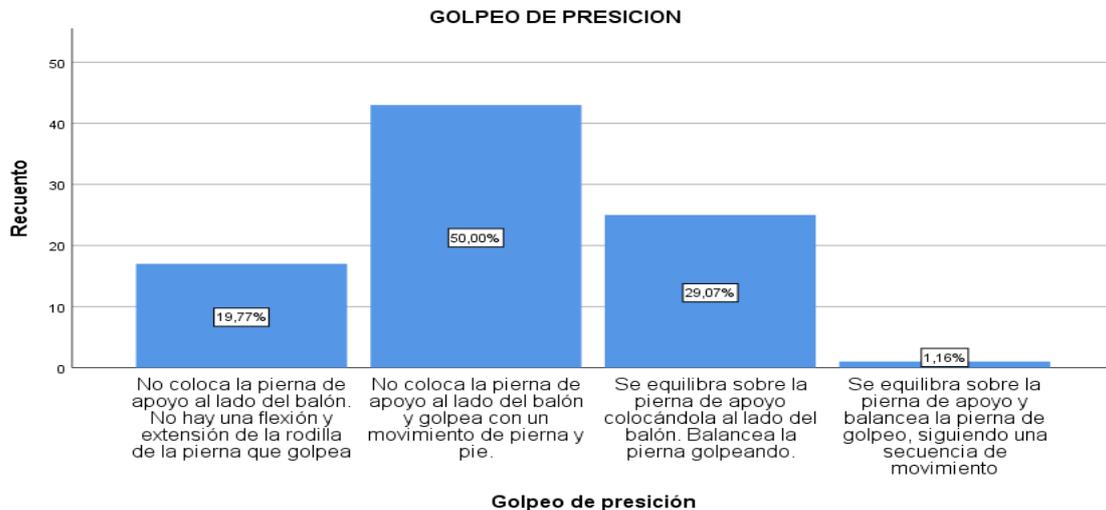
Análisis

En la destreza de Lanzamiento de Precisión que permite evaluar los diferentes niveles de los movimientos se encontró que el 47,67% tiene un movimiento limitado del codo conjuntamente con el hombro. Un 30,23% posee un nivel bajo de ejecución del cuerpo porque no realiza rotación lateral del tronco y tampoco lleva el brazo hacia atrás. Sin embargo, el 22,09% consigue cumplir con la instrucción de una manera adecuada el brazo y llevar el objeto hasta detrás de la cabeza, acercándose a una técnica adecuada. En este sentido, se evidencia que los estudiantes actualmente tienen un nivel intermedio de coordinación integral dl movimiento.

En este contexto, en la investigación realizada por Guillamón, et al., (2020), se encuentran similitudes porque describen que los resultados obtenidos a través del análisis realizado los estudiantes en un 56% presentan una buena coordinación motriz, el 44% un poco coordinación por lo cual consideran necesario que para que se mejore la coordinación es necesario diseñar programas con actividades enfocadas al movimiento.

- **Golpeo de Precisión**

Figura 3 Resultado Golpeo de Precisión



Análisis

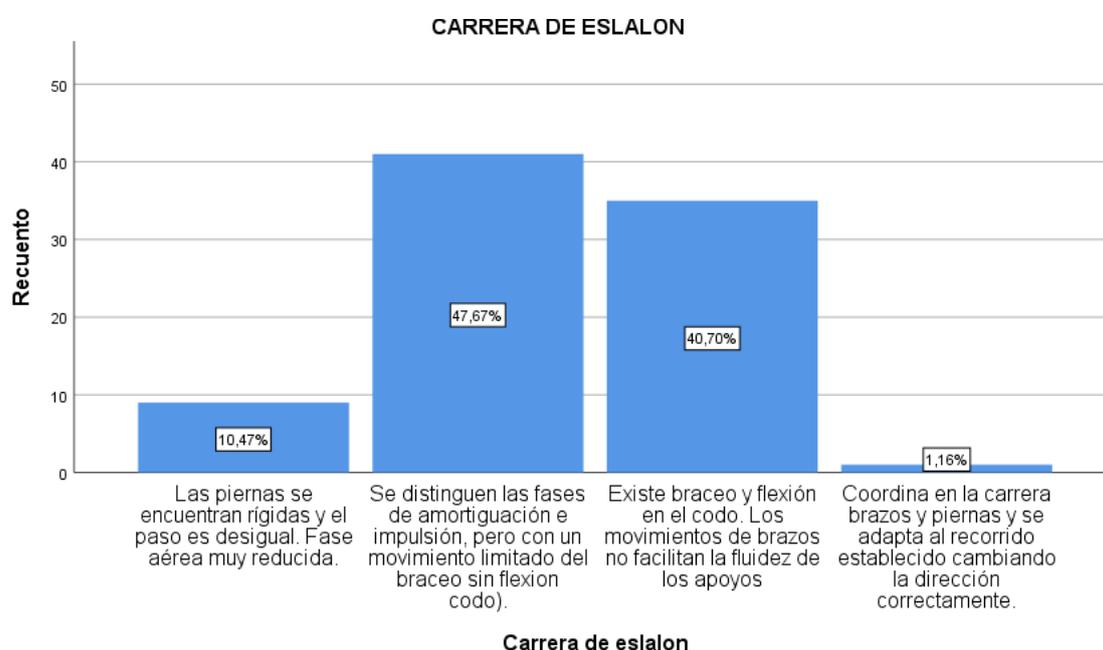
En la destreza Golpeo de Precisión, permite evaluar como los estudiantes patean con el balón, de lo cual 50% no utiliza la pierna como apoyo al lado del balón, el 19,77% no coloca la pierna para tener un apoyo correcto lo que demuestra una ejecución deficiente de la rodilla. El 29,07% desarrolla la instrucción apoyándose de con la rodilla

y el balón, sin embargo, solo el 1,16% logró ejecutar la actividad de forma correcta, es decir, tuvo equilibrio sobre la pierna y reflejar el dominio del movimiento.

En análisis con otras investigaciones, de acuerdo a lo manifestado por Romeu, et al. (2023) determinan que la aplicación del test 3JS en los estudiantes permite evaluar la motricidad de los estudiantes donde se ha evidenciado que en la destreza golpeo de precisión es necesaria ser analizada porque identifica la coordinación, motricidad del cuerpo donde los estudiantes necesitan una intervención periódica mediante la aplicación de actividades físicas.

- **Carrera de Eslalon**

Figura 4 Resultados Carrera de Eslalon



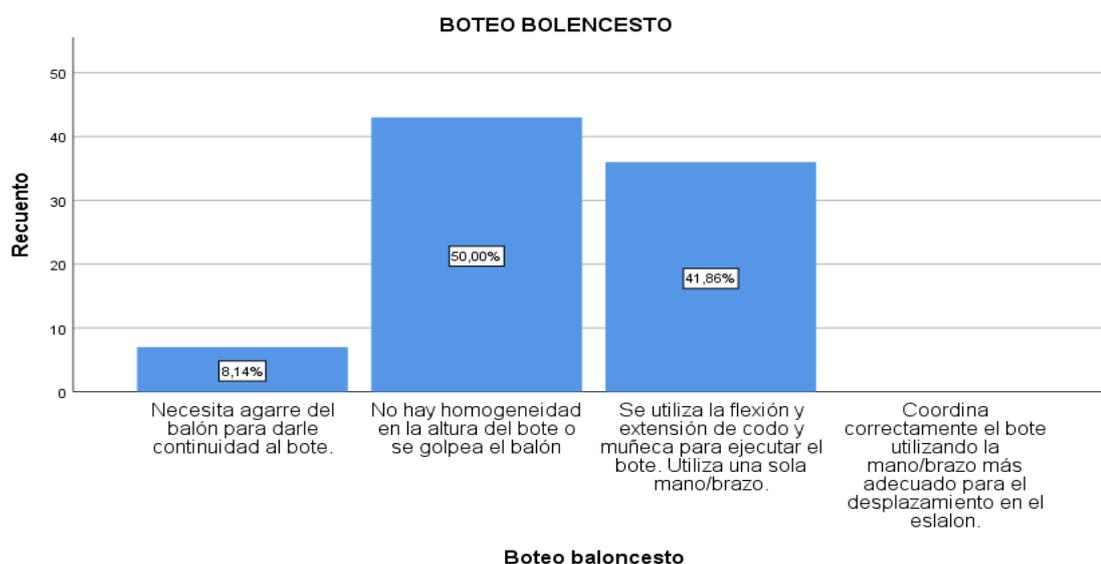
Análisis

En cuanto a la destreza sobre la carrera de eslalon se evidencia que el 47,67% conoce las fases de amortiguación e impulsión, pero con movimiento limitado, es decir, realiza la actividad de forma incompleta. De igual manera, un 40,70% muestra braceo y flexión del codo, aunque los movimientos de los brazos no aportan al desplazamiento generando descoordinación. Mientras que el 10,47% de los estudiantes realizó las instrucciones de una forma rígida evidenciado poca agilidad, finalmente, el 1,16% logró tener una adecuada coordinación entre los brazos, piernas y ejecutar de forma idónea la actividad propuesta. Por lo tanto, estos resultados demuestran una baja eficiencia técnica en esta habilidad, por lo que es necesario que se realicen actividades que ayuden a desarrollar esta habilidad la motricidad de los estudiantes.

En trabajos similares, como el realizado por Buch (2021) detalló que actualmente los estudiantes tienen deficiencia en la coordinación de los movimientos del cuerpo afectando a la coordinación y agilidad al realizar el recorrido en eslalon, por lo que es necesario articular con todos los docentes de cultura física y diseñar estrategias pedagógicas que permitan mejorar la motricidad y contar con todos los recursos necesarios.

- **Bote de Baloncesto**

Figura 5 Resultados Bote de Baloncesto



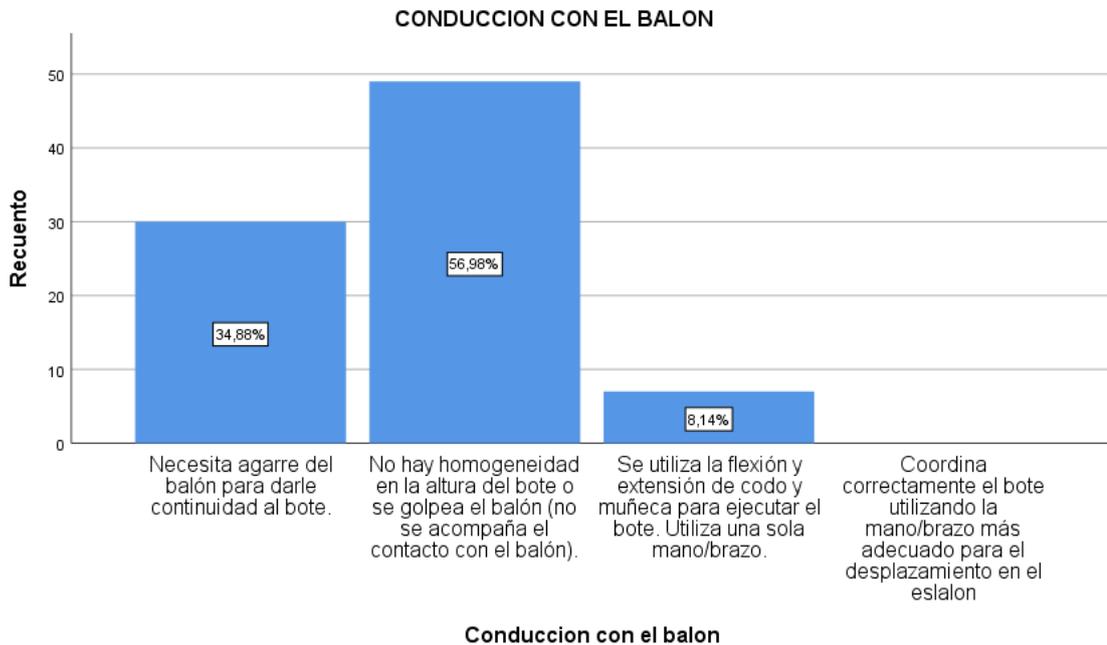
Análisis

Dentro de la habilidad de bote en baloncesto, donde se especifica el control y la coordinación para el desplazamiento se observa que el 50% de los estudiantes tiene una forma incorrecta de golpear el balón. El 41,86% logró realizar la flexión y extender el codo con la muñeca detallando que tiene un avance promedio. De igual forma el 8,14% necesita coger el balón para poder dar continuidad al proceso, es decir, estos resultados evidencian que no tienen una ejecución correcta de la actividad por lo que es fundamental mejorar la coordinación brazo – balón y los movimientos de desplazamiento.

En este sentido, Carrillo, et. al (2021) detallan que realizaron la aplicación del test 3JS y en la habilidad de bote en baloncesto es donde los estudiantes tienen mayor dificultad por la falta de coordinación mano – balón obteniendo resultados bajos y que obstaculizan los movimientos de desplazamiento necesarios para cumplir con la instrucción de cuestionario.

- **Conducción con el Balón**

Figura 6 Resultado Conducción con el Balón



Análisis

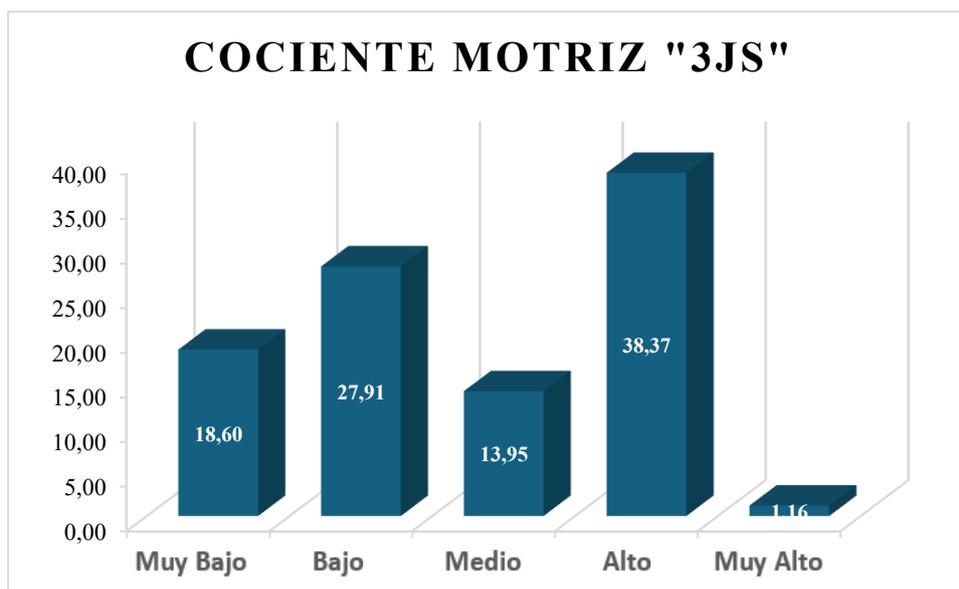
Los resultados sobre la conducción con el balón existen diferentes dificultades, donde el 56,98% no tienen una postura adecuada donde se evidencia poca coordinación de la actividad. El 34,88% requiere agarrar el balón para tener continuidad, de igual manera, un 8,14% pudo ejecutar el bote a través de la utilización de la flexión, extensión del codo y de la muñeca, pero solo utiliza una mano lo que limita la movilidad de todo el cuerpo. En esta destreza ningún estudiante logró un nivel óptimo de coordinación, determinando que es necesario desarrollar estrategias de mejoramiento de la coordinación.

En un estudio realizado por Cermeño y Cortina (2022), donde evalúan las habilidades motrices en cuanto a la prueba de conducción con el balón se evidenció que el 71% tuvo un nivel perfecto en la ejecución de la actividad, frente a un 29% que tuvo dificultades, estos resultados se deben a que los docentes del área de cultura física aplican actividades que permiten que los estudiantes desarrollen toda la movilidad del cuerpo mediante ejercicios prácticos y dinámicos.

- **Análisis global del nivel de coordinación**

Para el análisis global se calculó los percentiles 10, 25, 50, 75 y 100 de los datos obtenidos y se les dio equivalencia cualitativa de la siguiente manera: Percentil 10 = muy bajo, percentil 25= bajo, percentil 50= medio, percentil 75= alto y percentil 100= muy alto.

Figura 7 Resultado Cociente Motriz "3JS"



Interpretación

La representación gráfica de los resultados del test de cociente motriz "3JS" aplicado a los estudiantes del octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa "Ana Luisa Leoro" permitió identificar una distribución diferenciada en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. El mayor porcentaje de estudiantes se ubica en el nivel Alto, con un total de 38.37 % del total de la muestra, lo cual indica un nivel de desarrollo motriz funcional dentro del grupo evaluado. Sin embargo, se observa que un 27.91% se encuentran en el nivel Bajo y 18.60 % en el nivel Muy Bajo, evidenciando una proporción significativa de estudiantes con niveles de desempeño motriz básicos aún en proceso de fortalecimiento. El nivel Medio fue alcanzado por 13.95 %, mientras que el 1.16% se posicionó en el nivel Muy Alto. Esta distribución sugiere la necesidad de fortalecer los procesos pedagógicos orientados al desarrollo motriz, incorporando actividades lúdicas sistemáticas que favorezcan la estimulación de habilidades como la coordinación, el equilibrio, el control postural y los desplazamientos. A partir de estos resultados, se plantea la pertinencia de diseñar propuestas metodológicas centradas en el

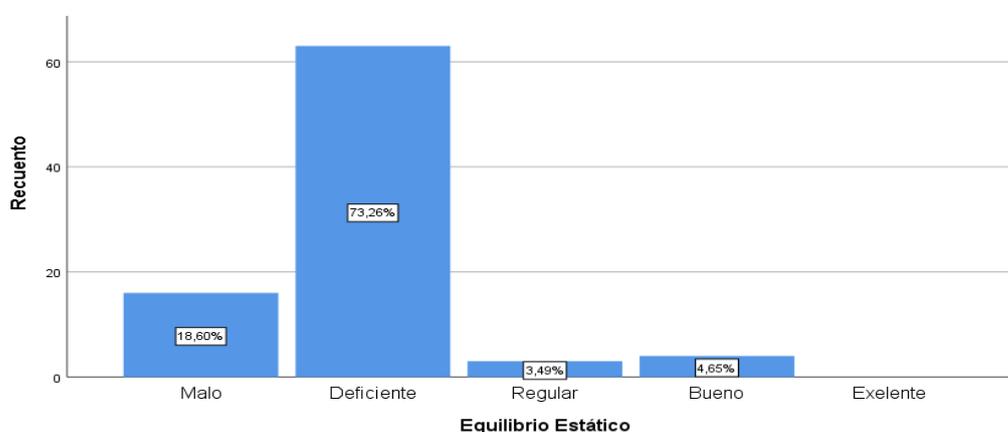
juego y la participación, que permitan atender las necesidades específicas de los distintos niveles de desempeño motriz identificados, en concordancia con los objetivos del presente estudio.

Un estudio relevante realizado por Moyano (2022) en la Unidad Educativa Particular Cristiano Verbo, evaluó el nivel de coordinación motriz utilizando el test 3JS. Los resultados mostraron que el 71,79% de los estudiantes presentaron dificultades al botear y conducir una pelota, el 66,67% no lograba realizar lanzamientos adecuados, y el 64,11% evidenció problemas en la ejecución de saltos y giros. Estos datos demuestran que existen niveles bajos de coordinación motriz, por lo que como recomendación consideran que es necesario realizar una implementación de programas para fortalecer las habilidades coordinativas mediante ejercicios específicos para que mejoren paulatinamente.

3.1.2. Resultado test de equilibrio del flamenco

El Test de Equilibrio del Flamenco que fue aplicado a los estudiantes tuvo como base fundamental analizar cómo se desarrolla la etapa físico y neuromotor, tomando en consideración que en la edad que se encuentran los estudiantes están cambios corporales que pueden llegar a afectar a la coordinación, equilibrio y control de la postura, por lo que es necesario realizar evaluaciones permanentes, detallando que las afectaciones motrices no solo se reflejan en la actividad física sino también en el proceso cognitivo emocional, como de detalla a continuación. Para el análisis se calculó mediante la tabla de puntuación 1 caída = excelente, 2 caídas = bueno, 3 caídas = regular, 4 a 14 caídas = deficiente y de 15 o más caídas = malo

Figura 8 Resultados test equilibrio del flamenco



Análisis

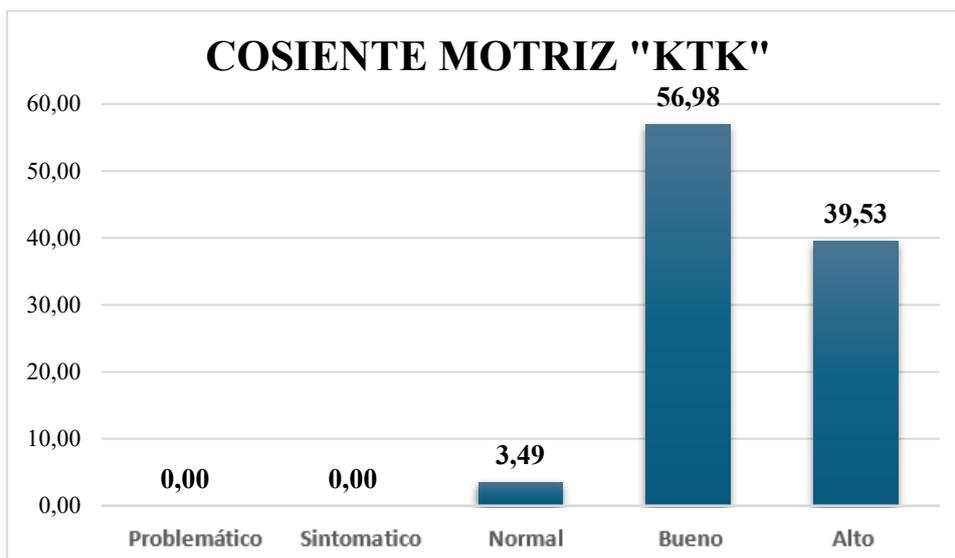
En cuanto al Test de Equilibrio del Flamenco que se aplicó a los estudiantes, se logró determinar que un 73,26% tiene un rendimiento deficiente en el equilibrio estático, es decir, no pueden mantener un control en la postura sobre un solo pie. De igual manera el 18,60% tuvo un resultado malo, generando la necesidad de diseñar actividades que permita mejorar estas condiciones, además el 3,49% presentó un nivel regular. Frente a estos porcentajes bajos, tan solo el 4,65% obtuvo una calificación buena dentro de todo el grupo evaluado.

Estos resultados se pueden comparar con el trabajo ejecutado por Lincango & Hidalgo (2024) donde evaluó el equilibrio a través de la aplicación del Test de Equilibrio Flamenco, detalló que el 50% de los estudiantes tuvo dificultad en mantener el equilibrio en un solo pie, por lo que necesitaron varios intentos para superar esta actividad, de igual forma en la prueba de equilibrio dinámico tuvieron dificultad, por lo tanto, se determina similitud con los resultados que se están investigando, por lo que es necesario fortalecer las habilidades mediante ejercicios que desarrolle el equilibrio estático.

3.1.3. Resultado test KTK

El test KTK, es una prueba estandarizada que evalúa la coordinación motriz gruesa en niños de entre 5 y 14 años, se basa en diferentes pruebas como caminar sobre bancos, saltar lateralmente, y saltar con una sola pierna, considerando que estos resultados permiten observar el rendimiento motriz en diferentes niveles, como parte del test se clasifica mediante percentiles 0-2, 3-16, 17-84, 85-98, 99-100 los datos obtenidos y donde se da equivalencia cualitativa de la siguiente manera: percentil 56-70=Problemático, percentil 3-16=Sintomático, percentil 17-84=Normal, percentil 85-98=Bueno y percentil 99-100 =Alto, como se muestra a continuación.

Figura 9 Resultados - Cociente Motriz "KTK"



Interpretación

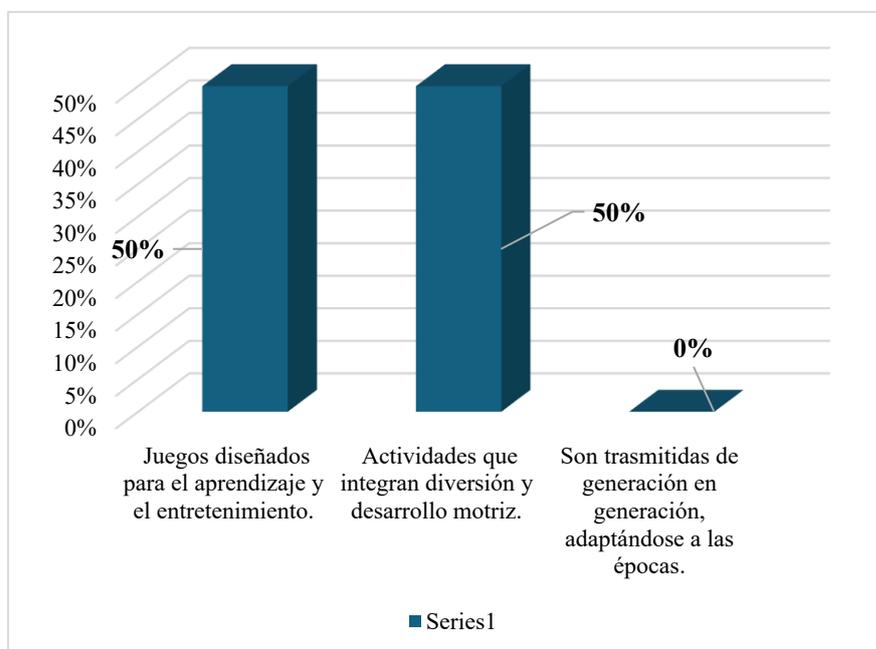
Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los estudiantes evaluados se sitúan en los niveles Bueno y Alto, con 59.98% y 39.53% de la totalidad de los estudiantes lo que se evidencio un adecuado nivel de desarrollo en cuanto a habilidades motrices relacionadas con el equilibrio dinámico, la agilidad y la coordinación bilateral. Solo el 3.49% se ubicaron en el nivel Normal, mientras que no se registraron casos en las categorías Problemático ni Sintomático, lo cual sugiere que no existe una ausencia de indicadores de dificultad significativa en la coordinación motriz gruesa dentro de la población evaluada. Esta tendencia positiva refleja que, en su mayoría, los estudiantes cuentan con un nivel funcional de competencia motriz, lo que constituye una base favorable para implementar estrategias lúdicas orientadas no solo a mantener y fortalecer las habilidades ya adquiridas, sino también a promover el desarrollo integral mediante actividades que impliquen desafíos motrices progresivos, acordes al nivel de desempeño identificado en esta evaluación.

En el estudio desarrollado por, Alarcón y Padilla (2017) detallan que existe una relación directa entre las variables equilibrio desplazándose hacia atrás; salto unipodal; saltos laterales que componen este test, permitiendo tener similitud a la investigación que antecede, es decir, los resultados evidenciaron que existe una buena organización y se presentan diferentes actividades físicas para mejorar estas destrezas.

3.2.Resultados encuesta aplicada a los docentes

1. ¿Seleccione cuál de las siguientes afirmaciones define lo que son actividades lúdicas?

Figura 10 Definición de actividades lúdicas



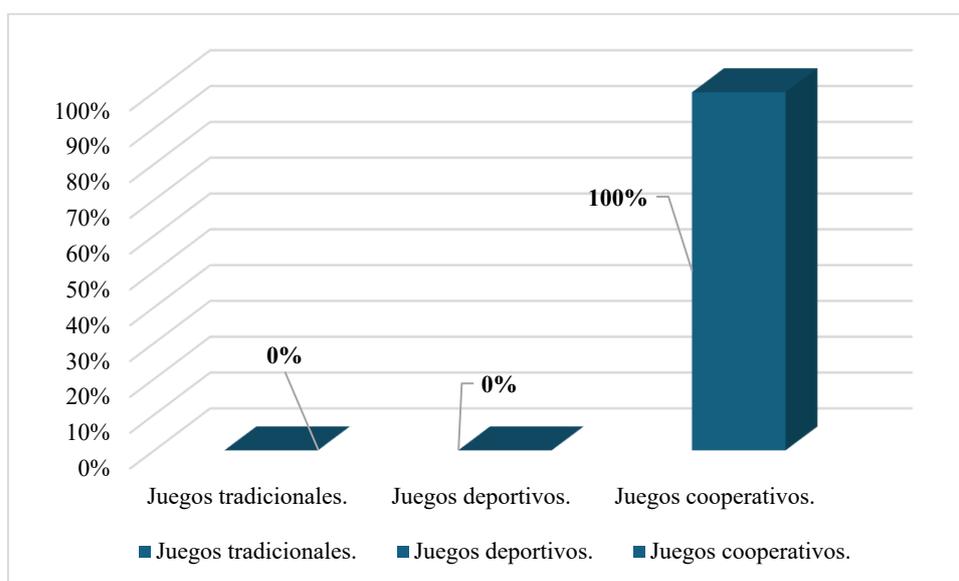
Análisis

En cuanto a los docentes sobre la definición de actividades lúdicas revela una distribución equitativa en las percepciones, donde el 50% de los encuestados considera que estas corresponden a juegos diseñados para el aprendizaje y el entretenimiento, mientras que el otro 50% las asocia con actividades que integran diversión y desarrollo motriz. Esta dualidad en las respuestas refleja una comprensión compartida respecto al papel pedagógico de las actividades lúdicas, en tanto estrategias metodológicas que permiten conjugar el componente recreativo con objetivos educativos y motrices. Resulta significativo que ninguna de las respuestas se haya inclinado por la concepción tradicional de juegos transmitidos generacionalmente, lo que evidencia una orientación más actualizada y funcional hacia el uso del juego como recurso didáctico intencionado en contextos educativos. Esta tendencia sugiere que los docentes reconocen el valor de las actividades lúdicas como herramientas que favorecen tanto la motivación del estudiante como el desarrollo de habilidades motrices básicas, lo cual resulta coherente con los objetivos del presente estudio y refuerza la necesidad de incorporar propuestas metodológicas que potencien el aprendizaje a través del movimiento, la interacción y el juego estructurado.

De igual manera al revisar la literatura en cuanto a investigaciones similares Soto (2022), detallan que es importante que en el proceso educativo se busque la mejor manera de enseñar para que logren asimilar el conocimiento y captar cada una de las instrucciones que se deben ejecutar durante las clases por lo que recomiendan realizar estrategias lúdicas enfocadas a la motricidad.

2. ¿Qué tipos de actividades lúdicas conoce?

Figura 11 Tipo de actividades lúdicas conoce



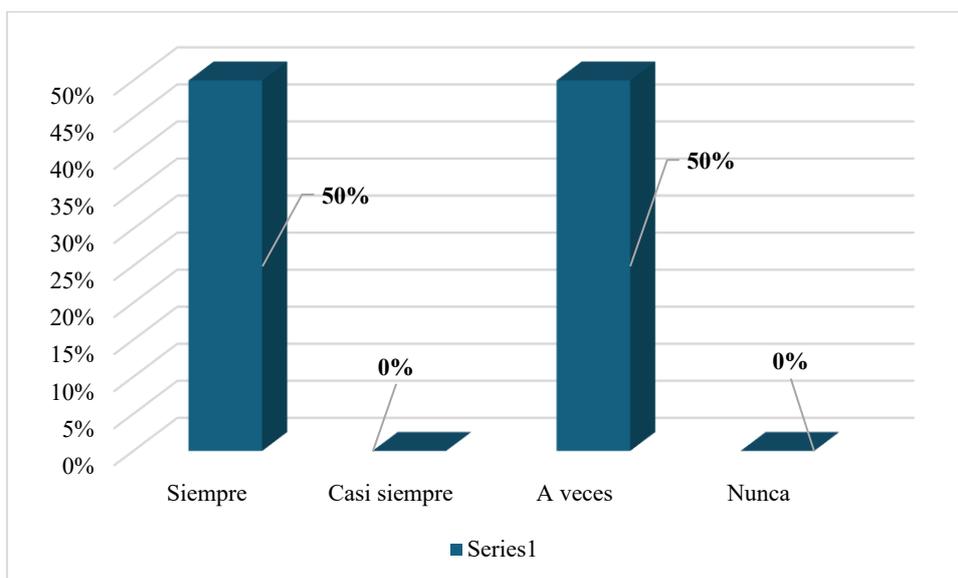
Análisis

En cuanto a las actividades lúdicas que son conocidas por los docentes se evidencia que el 100% afirma conocer los juegos cooperativos, lo que es beneficioso para los estudiantes si estos juegos se aplicasen en clase a su vez permitiría el desarrollo de las habilidades motrices, el trabajado en equipo, la integración social en los estudiantes.

En referencia a esta pregunta en la investigación realizada por Candela & Benavides (2020) expresan que las actividades lúdicas son un recurso esencial que busca promover y fortalecer el aprendizaje basado en los juegos cooperativos con la finalidad de que los estudiantes desarrollen las destrezas físicas, mentales y emocionales a través de la interacción entre los pares y de esta manera logren obtener una concentración idónea y adecuada durante las clases, considerando que cuando un estudiante está motivado aprende más.

3. ¿Con qué frecuencia incorpora actividades lúdicas en sus clases?

Figura 12 Frecuencia de enseñanza de actividades lúdicas en clases



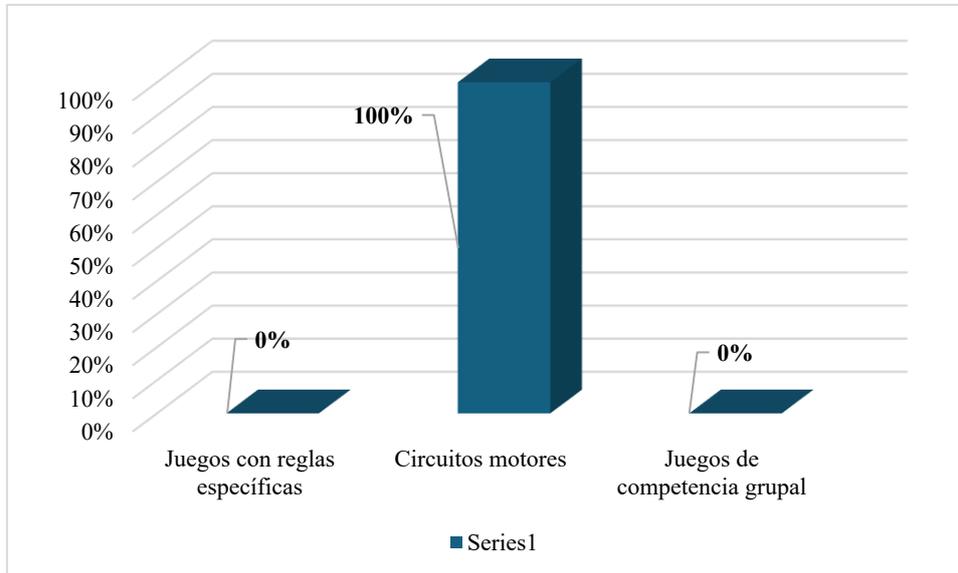
Análisis

Los resultados indican que uno de los docentes, es decir, el 50% aplica siempre la enseñanza de las actividades lúdicas durante las clases, fomentando así que las habilidades motrices se activen periódicamente. Es necesario manifestar que el otro docente, ejecuta a veces estas actividades, lo que evidencia por diversos factores como la planificación o recursos y como dificultad al no ser especialista profesional en el área de educación física.

Por lo tanto, en similares investigaciones como la realizado por Paredes (2020), detalla que las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza – aprendizaje influyen directamente, por lo que es necesario que los docentes las tomen como referencia al igual que las teorías de Piaget, quien afirma que el juego evoluciona junto con el desarrollo de la inteligencia, y de Vygotski, quien sostiene que el juego es esencial para la socialización y el conocimiento del entorno, con la finalidad de lograr un desarrollo motriz de los estudiantes que este enfocado en el ámbito cognitivo, físico y emocional.

4. ¿Seleccione cuál de las siguientes actividades lúdicas favorece el desarrollo de las habilidades motrices básicas?

Figura 13 *Actividades que favorecen el desarrollo de las habilidades motrices básicas*



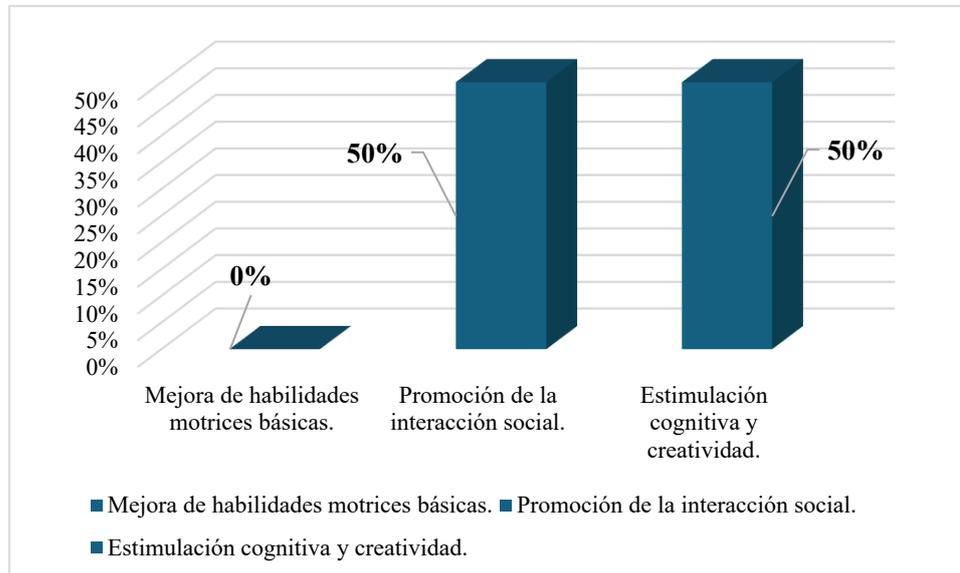
Análisis

Dentro de este resultado el 100% de los docentes consideran que las actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de las habilidades motrices básicas, son los circuitos motores porque son movimientos organizados con diferentes actividades enfocadas en saltar, correr, lanzar, equilibrarse entre otras con la finalidad que se logren destrezas específicas como la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la agilidad y control corporal.

En este sentido, Bonilla (2024) indica que las habilidades motrices son responsabilidad del docente lograr fortalecer y que debe enfocarse en el aspecto motor, cognitivo, y emocional para que desarrollen la funciones como la concentración, coordinación y la memoria, considerando que es necesario implementar estrategias lúdicas de acuerdo a los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

5. ¿Seleccione que beneficio cree que brindan las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los estudiantes?

Figura 14 Beneficio de las actividades lúdicas en los estudiantes



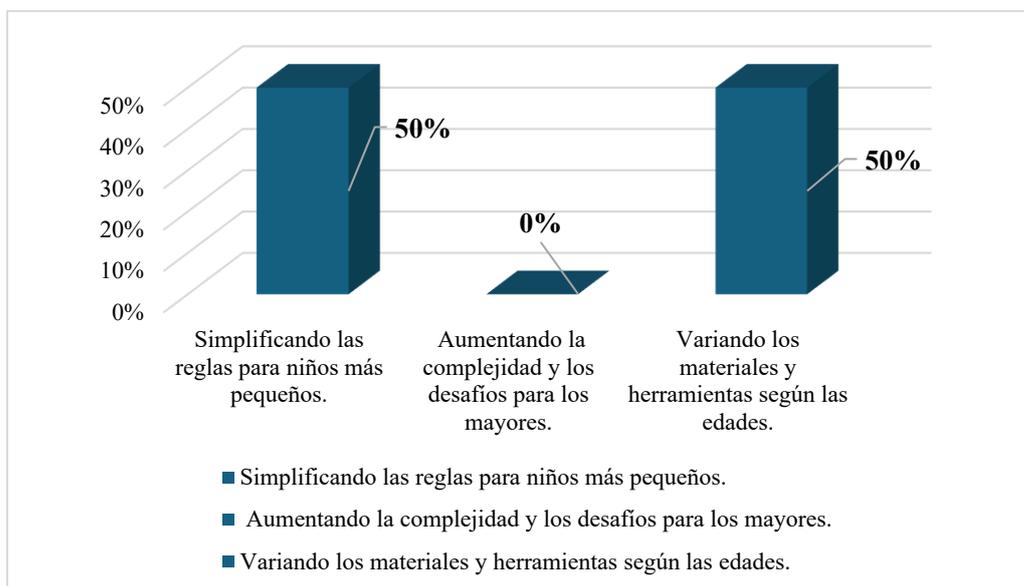
Análisis

En cuanto a los beneficios que brindan las actividades lúdicas a los estudiantes se tiene un criterio dividido por parte de los docentes, el 50% desataca la interacción social porque podrán mejorar la habilidad de comunicación con los pares, donde compartir entre los estudiantes permite romper paradimas enfocarse en la participación y motivación individual y grupal. Mientras que el otro 50% indica que la estimulación cognitiva creativa considera que es mejor para que los estudiantes desarrollen la creatividad, innovación y el pensamiento crítico analítico dando un enfoque socioafectivo.

Por lo tanto, en el estudio realizado por Villavicencio (2025) indica que la incorporación de las actividades lúdicas en la asignatura de educación física permite fortalecer la motivación, las habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales de los estudiantes porque se busca un desarrollo integral.

6. ¿Cómo adaptan las actividades lúdicas según las diferentes edades de los estudiantes?

Figura 15 Adaptación de las actividades lúdicas de acuerdo a las edades de los estudiantes



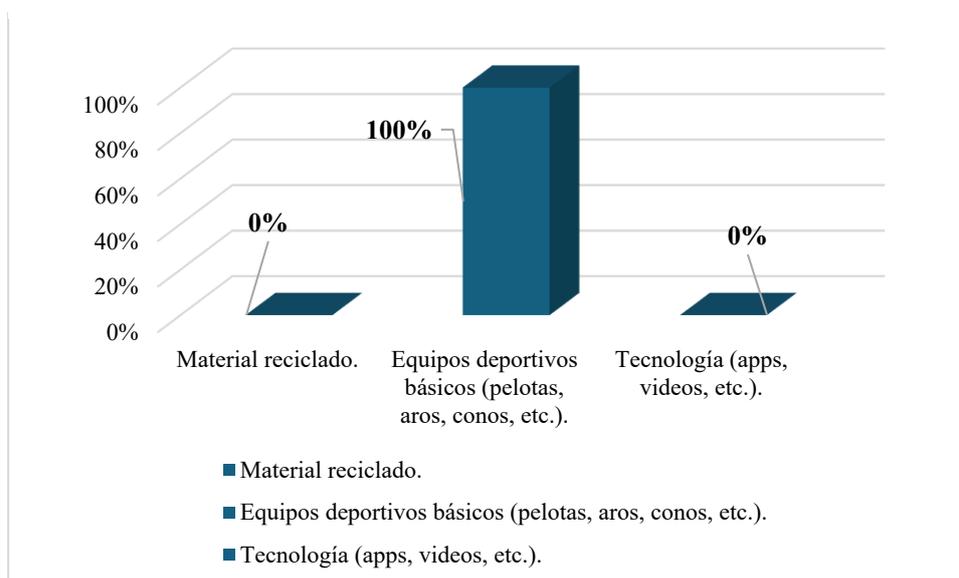
Análisis

En el análisis sobre cómo se adaptan las actividades lúdicas de acuerdo a las edades de los estudiantes es importante detallar que no solo se basa en la edad sino también en el estilo de aprendizaje que tiene el niño, es decir, existen los auditivos, visuales y kinestésicos, por lo que también es un eje fundamental para adaptar las tareas en este contexto, se tiene una percepción dividida, donde el 50% utiliza una simplificación de las reglas en unos casos y el otro 50% aplican herramientas de acuerdo a la necesidad con la finalidad que se logre captar el conocimiento y permitir avanzar de acuerdo a las habilidades que se deben fortalecer con el objetivo de un desarrollo integral.

En este sentido, buscando investigaciones similares se encuentra Caballero (2021) quien detalla que en la educación infantil es necesario fundamentar las bases necesarias en el aspecto lógico – matemático, lectoescritura, emocional, con los recursos disponibles, considerando que la actividad lúdica permite estimular los sentidos de la coordinación, la noción espacio – tiempo con el enfoque en el desarrollo cognitivo y emocional.

7. ¿Qué recursos o materiales utiliza para implementar actividades lúdicas?

Figura 16 Recurso o material utilizado en la implementación de actividades lúdicas



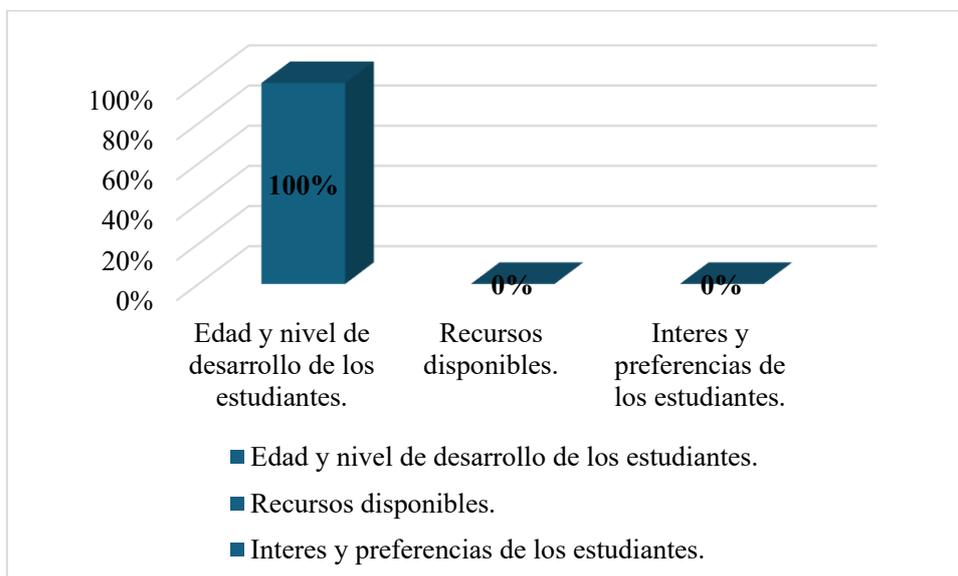
Análisis

Los docentes de forma unánime en un 100%, detallaron que los recursos que son empleados para el desarrollo de las actividades lúdicas están enfocados en equipos deportivos básicos como pelotas, aros, conos, entre otros que permiten que los estudiantes tengan un desarrollo físico donde se busca que la motricidad se desarrolle de la mejor manera mediante la promoción del ejercicio y la cooperación, para que exista mayor motivación de los estudiantes lo que indica un bajo desarrollo de valores para el cuidado del medio ambiente.

De acuerdo con la investigación realizada por Villa (2023) determinó que existe una fuerte correlación positiva entre el uso de materiales didácticos y el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes, porque permite que el estudiante interactúe con los compañeros, a desarrollar el pensamiento lógico, adquirir nuevas experiencias y fortalecer los conocimientos, de igual manera las actividades lúdicas cuando están vinculadas a los materiales se pueden realizar ejercicios como deslazamientos, saltos con la finalidad que utilicen el cuerpo y mejoren la motricidad actual.

8. ¿Qué factores considera más importantes al momento de planificar actividades lúdicas?

Figura 17 Factores importantes para planificar las actividades lúdicas



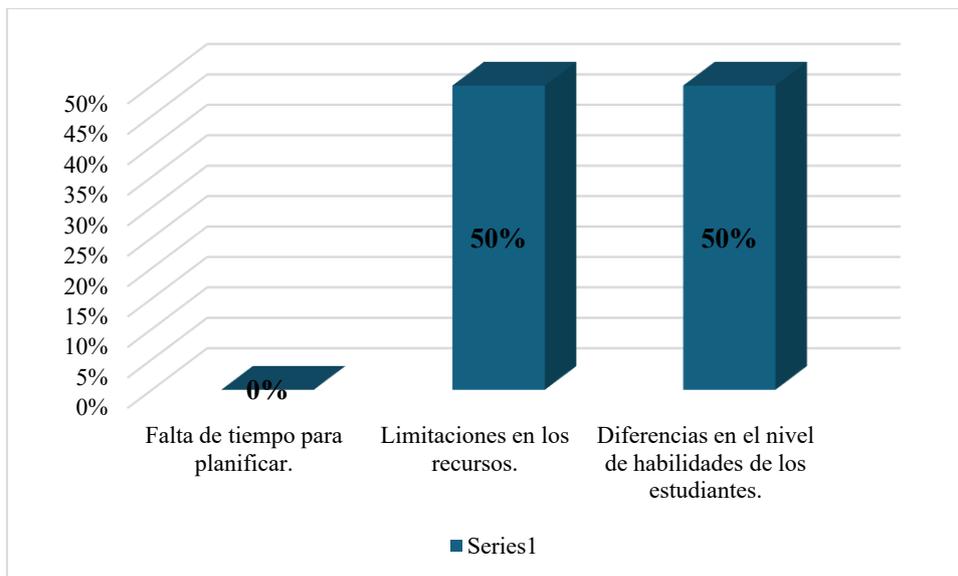
Análisis

Cuando los docentes analizan como deben realizar las planificaciones el 100%, toman en consideración la edad y el nivel de desarrollo de los estudiantes considerando que, se toman temas como las capacidades cognitivas, emocionales y físicas de los estudiantes, con la finalidad de lograr un crecimiento integral, mediante la intervención de actividades lúdicas que permitan ampliar el aprendizaje motor y social.

Según Raynaudo & Peralta (2017) detallan que los docentes deben analizar como realizar las planificaciones toman en consideración la edad y el nivel de desarrollo de los estudiantes considerando que, se toman temas como las capacidades cognitivas, emocionales y físicas de los estudiantes, con la finalidad de lograr un crecimiento integral, mediante la intervención de actividades lúdicas que permitan ampliar el aprendizaje motor y social.

9. ¿Qué dificultades enfrenta al implementar actividades lúdicas en el aula?

Figura 18 Dificultades al implementar las actividades lúdicas en el aula



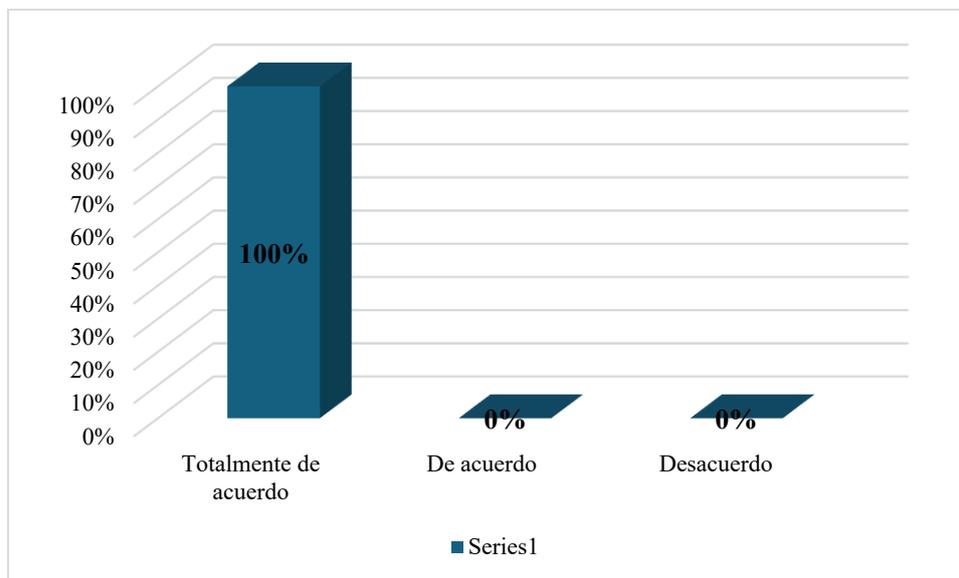
Análisis

Cuando se habla de las dificultades que se pueden presentar para implementar las actividades lúdicas en clase es importante detallar que el 50% de los docentes tienen problemas, desde el aspecto de las limitaciones en los recursos y el otro 50% las diferencias en cuanto a las habilidades de los estudiantes para comprender las instrucciones que se les realiza durante las clases, tomando en consideración que para desarrollar las destrezas de los estudiantes es necesario que se visualice los estilos de aprendizaje, las debilidades que poseen en la asimilación de los conocimientos, por lo que es importante articular y desarrollar planificaciones acorde a las necesidades de los estudiantes.

Por consiguiente, en la investigación realizada por Buenaño (2023) detalla que las actividades lúdicas y el desarrollo de la coordinación motriz favorece el crecimiento integral, donde es necesario que se realicen instrucciones prácticas, claras, precisas enfocadas a que los movimientos sean coordinados, didácticos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y los recursos disponibles de las unidades educativas, donde el enfoque fundamental es integrar metodologías innovadoras que refuercen las actividades escolares.

10. ¿Estaría de acuerdo en que se implemente una propuesta sobre las actividades lúdicas para fomentar las habilidades motrices básicas en los estudiantes de los Octavos años de Educación General Básica De La Unidad Educativa Ana Luisa Leoro?

Figura 19 Propuesta de implementación perspectiva por parte docentes



Análisis

Finalmente, al indagar a los docentes si estarían de acuerdo en que implemente una propuesta sobre actividades lúdicas para fomentar las habilidades motrices básicas en los estudiantes de los octavos años de Educación General Básica en la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro, el 100% consideraron que es una iniciativa positiva porque ayudaría a mejorar el desarrollo de las destrezas motoras de los estudiantes mediante la incorporación de herramientas lúdicas que permitan potenciar las capacidades individuales y que este fundamentado con la información ya levantada de acuerdo a las falencias detectadas.

En cuanto a la implementación de actividades lúdicas en el estudio realizado por Orozco & Aguilar (2024), detallan que es una estrategia pedagógica eficaz para que se logren desarrollar las habilidades motrices básicas de los estudiantes, donde lo fundamental es buscar ejercicios que potencien la locomoción, manipulación y estabilidad y se logre contribuir al bienestar emocional y social mediante la participación de todos los estudiantes, fortaleciendo competencias socioemocionales esenciales para su desarrollo integral.

3.3.Discusión

El análisis de los resultados obtenidos mediante la aplicación del test 3JS refleja que una proporción significativa de los estudiantes del octavo año presenta un desarrollo motriz básico con marcadas debilidades individualmente en tareas que requieren coordinación, precisión y control corporal. Las pruebas aplicadas como el salto vertical, lanzamiento de precisión, golpeo de precisión, carrera de eslalon, bote de baloncesto y conducción con el balón, pusieron en evidencia dificultades en la ejecución fluida de las acciones motrices, observándose interrupciones frecuentes, pérdida de ritmo y limitaciones en la orientación espacial y temporal. Pero hay que recalcar que los estudiantes en un enfoque global alcanzado un nivel óptimo de maduración motriz alto con el 38.37% por ciento de su totalidad de la muestra, lo que repercute en su capacidad para ejecutar movimientos básicos con eficacia.

Desde un enfoque pedagógico, esta situación refuerza la importancia de incorporar actividades lúdicas como herramienta estratégica dentro del proceso educativo, ya que estas promueven la participación, el aprendizaje significativo y la mejora progresiva de las habilidades motrices básicas a través del juego. La lúdica permite contextualizar el movimiento en situaciones reales y retadoras, fortaleciendo tanto las funciones psicomotoras como la disposición emocional hacia el aprendizaje físico, aspectos fundamentales para una formación integral en esta etapa del desarrollo.

Por lo tanto, es importante detallar que el autor Cenizo, et al. (2017) detallan que es necesario que los estudiantes cuenten con la ejecución de los movimientos de acuerdo a lo manifestado en las instrucciones del test 3JS tomando en consideración que si se desarrollan estos ejercicios en edades tempranas se lograra tener una coordinación y agilidad adecuada que se verá evidenciada en las habilidades motrices básicas y de esta manera tendrá un desarrollo integral que permita un desempeño físico adecuado.

De igual forma en el Test Flamenco que está diseñado para verificar el equilibrio estático y se ha verificado que el 73,26% de los estudiantes no han logrado conseguir el equilibrio necesario, esto detallando que hay una gran carencia de su estabilidad estática y su un control postural ya que son aspectos esenciales para que la motricidad sea segura y eficaz. Según Hidalgo (2024) describe que el equilibrio es la base fundamental para que una persona pueda realizar actividades físicas de manera adecuada, en este sentido, es necesario que los estudiantes logren mejorar los movimientos estáticos y dinámicos con el objetivo de lograr una coordinación idónea y que las habilidades estén desarrolladas y

puedan ejecutar las instrucciones de acuerdo a lo indicado y de esta manera mejorar las destrezas individuales.

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación del test KTK evidencian que una parte representativa de los estudiantes del octavo año presenta dificultades individualmente en algunos estudiantes sobre la coordinación motriz gruesa, especialmente en pruebas que exigen equilibrio dinámico, ajuste postural y control rítmico del movimiento. Actividades como caminar sobre bancos, saltar con un solo pie y desplazarse lateralmente mostraron que varios estudiantes no logran ejecutar los movimientos con precisión ni estabilidad, lo cual es indicativo de un desarrollo motriz aún en proceso de consolidación. Sin embargo, en el cociente motriz global obtuvo que la mayoría de la población alcanzó un nivel eficiente con un porcentaje de 56.98% y 39.53% lo que significa bueno y alto esto compromete directamente el dominio de habilidades motrices básicas, ya que la coordinación gruesa actúa como base estructural para el aprendizaje y ejecución de movimientos más complejos dentro del ámbito escolar y cotidiano.

El análisis detallado permite identificar que estas categorías pueden ocultar debilidades específicas que requieren intervención pedagógica dirigida. Esto reafirma la importancia de incorporar actividades lúdicas como estrategia didáctica, ya que estas fomentan la coordinación global mediante el juego, el desplazamiento libre y el trabajo en equipo, promoviendo una estimulación motriz más integral, motivadora y adaptada a las necesidades del grupo etario evaluado. De acuerdo a lo manifestado por Alarcón y Padilla (2017) indican que los ejercicios enfocados a caminar sobre bancos o desplazarse de forma lateral sino logran hacerlo adecuadamente tendrán dificultades posteriormente porque se limita una coordinación entre las neuronas, aprendizaje y autorregulación corporal.

Estos resultados contrastan con las respuestas obtenidas en las encuestas aplicadas a los docentes, quienes manifestaron realizar regularmente actividades físicas y lúdicas con sus estudiantes. Sin embargo, la evidencia práctica demuestra que, pese a estas afirmaciones, existe una marcada necesidad de fortalecer las habilidades motrices básicas, ya que las actividades actuales no logran atender de forma efectiva las necesidades motoras reales de los estudiantes.

Los resultados de la encuesta aplicada a los docentes muestran diferencias importantes en cuanto a la comprensión y aplicación de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque en general se reconoce el valor del juego

como medio para apoyar el aprendizaje, especialmente en el desarrollo de habilidades motrices, no todos los docentes logran vincular de forma clara estas actividades con objetivos pedagógicos específicos. Al analizar esta información junto con los resultados de los test motrices aplicados a los estudiantes, se evidencia una debilidad general en habilidades como la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la fluidez del movimiento.

A través de esta triangulación de datos, se corrobora la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas en la asignatura de Educación Física, incorporando actividades lúdicas bien estructuradas que respondan no solo a los distintos niveles de motricidad observados, sino también a los estilos de aprendizaje de los estudiantes (visual, kinestésico y auditivo). Esto permitirá promover un desarrollo motor más adecuado, inclusivo y adaptado a las características individuales de cada alumno, contribuyendo así a una formación más completa e integral.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. Título de la propuesta

Diseño de actividades lúdicas para fortalecer las habilidades motrices básicas en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro.

4.2. Introducción

La presente guía El desarrollo de las habilidades motrices básicas es fundamental en la educación física, porque permite a los estudiantes mejorar su coordinación, equilibrio, fuerza y agilidad, promoviendo una vida activa y saludable. En el octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro, se ha identificado, a partir de los resultados obtenidos en los test aplicados a los estudiantes y las encuestas realizadas a los docentes, que existe la necesidad de fortalecer estas habilidades a través de estrategias didácticas innovadoras y dinámicas.

En este contexto, la presente propuesta tiene como finalidad implementar una serie de actividades lúdicas enfocadas en las prácticas lúdicas, estas actividades están diseñadas para estimular el desarrollo motriz de los estudiantes, fomentando su participación activa en un ambiente de aprendizaje motivador e inclusivo, con el enfoque en los estilos de aprendizajes existentes y que poseen los estudiantes.

Es importante detallar que existen tres estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico que están identificados con los sistemas sensoriales de representación mental del ser humano (Bandler & Grinder, 1988). Por consiguiente, el aprendizaje visual se identifica donde los estudiantes aprenden mejor mediante imágenes, videos, ejercicios que realiza el docente o recursos que utilizan el sentido de la vista para comprender, el otro estilo es el aprendizaje auditivo basado mediante la audición donde el estudiante aprende escuchando ya sea mediante post, lecturas, instrucciones; finalmente el aprendizaje kinestésico, se centra en la experiencia práctica, los movimientos y la manipulación de objetos para aprender, es decir, el estudiante aprende realizando las actividades prácticas donde utiliza el cuerpo para cumplir con las instrucciones.

El enfoque metodológico de la propuesta se basa en la enseñanza a través del juego, el trabajo cooperativo y la exploración corporal, permitiendo que los estudiantes se involucren en su propio proceso de aprendizaje de manera significativa. Cada actividad está estructurada en un plan de clase que incluye destrezas con criterios de desempeño,

indicadores de evaluación, recursos, orientaciones metodológicas y estrategias de evaluación, garantizando así un desarrollo integral de las habilidades motrices.

De esta manera, se busca no solo mejorar las destrezas físicas de los estudiantes, sino también fortalecer su confianza, autoestima y conciencia sobre la importancia del movimiento en la salud y el bienestar. A través de esta propuesta, se espera contribuir a la formación de estudiantes más activos, saludables y con una mejor percepción de su propio cuerpo en relación con el entorno.

4.3. Justificación

El diseño de la guía didáctica está basado en el currículo de Educación Física y considerando los resultados de la investigación desarrollada en la Unida educativa Ana Luisa Leoro, tiene como finalidad ayudar a los docentes del área de Educación Física que ejecuten actividades lúdicas para fomentar las habilidades motrices básicas en los estudiantes del octavo años de educación general básica, ya que reforzara sus destrezas motoras como: coordinación, equilibrio y motricidad.

Desde las teorías de Jean Piaget y Lev Vygotsky, las prácticas lúdicas en el área de Educación Física se reconocen como herramientas fundamentales para el desarrollo del aprendizaje en la infancia. Piaget considera que el juego permite al niño explorar su entorno, desarrollar su pensamiento lógico y construir conocimientos a través de la acción, lo cual es esencial en actividades físicas que implican movimiento, coordinación y experimentación. Por su parte, Vygotsky resalta el valor del juego como un espacio de interacción social, donde el niño aprende a través del lenguaje, la cooperación y la mediación de otros, fortaleciendo así no solo habilidades motoras, sino también sociales y comunicativas (Raynaudo & Peralta, 2017).

Con base en estas teorías y los estilos de aprendizaje existentes, se justifica que la propuesta del diseño de actividades lúdicas para fortalecer las habilidades motrices básicas en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro, es fundamental en virtud que permite desarrollar otros campos de acción enfocados en el entorno, en la generación de autoconocimiento, con la finalidad que los estudiantes puedan mejorar las destrezas actuales y también los docentes vinculen estas experiencias al currículo priorizado por competencias para desde este punto de vista se logre una formación integral.

Es necesario detallar que las habilidades motrices básicas son desarrolladas desde los primeros años de infancia considerando que el niño empieza a generar conciencia con base en las instrucciones recibidas tempranamente, en caso que no las haya recibido se

consideran limitantes, teniendo dificultades en caminar, correr, lanzar y atrapar. Además de la coordinación, control postural, lateralidad o la estructuración espacio - temporal que afectan de algún modo a su desarrollo (Roa, et al. 2019).

4.4. Teorías del aprendizaje

Con el pasar del tiempo la educación ha ido evolucionando, por lo tanto, los docentes deben innovar los procesos de enseñanza - aprendizaje y utilizar las diferentes teorías del aprendizaje que permiten trabajar con los estudiantes de acuerdo con las habilidades, destrezas y competencias que tienen cada uno de ellos (Vega, et al. 2019). A continuación, se detalla cada uno de las teorías que se deben utilizar actualmente en la enseñanza.

4.4.1. Teoría del aprendizaje constructivismo

En cuanto al constructivismo se entiende que el estudiante empieza a construir su propio aprendizaje por sí mismo y relaciona con la nueva información que es proporcionada por el docente como guía, tutor o facilitador del conocimiento tomando en cuenta que se aplican los postulados de Piaget, Vygotsky, sobre como la enseñanza se basa en la interacción con el entorno y como son aplicados durante la vida (Vega, et al. 2019). Por lo tanto, es importante detallar que luego de identificar las falencias que tienen los estudiantes es necesario que utilicen este tipo de aprendizaje en virtud que, permite que exploren, manipulen y descubran el entorno a través de la aplicación de actividades lúdicas innovadoras, creativas, que serán de base para construir el conocimiento que posteriormente el docente como guía fortalecerá en las aulas.

En este sentido, también es necesario poner énfasis en los estilos de aprendizaje que tienen los estudiantes y en esta teoría se puede trabajar de forma kinestésica, es decir, utilizan el cuerpo para aprender mediante el equilibrio, la coordinación y la motricidad porque logran interaccionar y construir el propio conocimiento un claro ejemplo puede ser utilizando la cuerda donde todos los movimientos deben ser coordinados y enfocarse en los espacios que les rodea.

4.4.2. Teoría del aprendizaje cognitivo

La teoría del cognitivismo se enfoca en el aprendizaje como un proceso interno mediante en el cual la persona construye conocimiento, interpretando, procesando y almacenando la información es un proceso integrado de actividades, donde el individuo aumenta el dominio sobre su medio ambiente. (Bruner, 1973). En este sentido, mediante esta teoría se desarrollan los procesos mentales como la atención y la memoria que

aportan significativamente a la propuesta que se está planteando en virtud que, el estudiante utilizará la mente para cumplir las reglas de cada actividad y de igual manera logrará ejercitar el pensamiento lógico.

Considerando que las actividades lúdicas se enfocan en fortalecer las habilidades mentales mediante juegos que desarrollaran la concentración y los estilos de aprendizaje que tiene cada estudiante, es por eso por lo que se presenta diferentes ejercicios como el circuito dinámico que se basa en secuencias de pasos como saltar, gatear, lanzar donde debe activar la memoria y la capacidad lógica de recordar las series para cumplir con la instrucción y mejorar los movimientos en cada repetición.

4.4.3. Teoría del aprendizaje conductismo

La teoría del aprendizaje conductivista pone el énfasis en los procesos mentales que ocurren en la mente del estudiante, los cuales son responsables de los comportamientos que pueden observarse. Esta perspectiva sostiene que las experiencias previas sirven como base para construir nuevos conocimientos que se almacenan en la memoria (Skinner, 1977). A través de esta teoría, se desarrollan habilidades mentales como la atención y la memoria, fundamentales para la propuesta planteada, ya que el estudiante usa su pensamiento para seguir instrucciones en cada actividad y ejercita su razonamiento lógico al planificar las acciones que debe ejecutar.

La teoría conductista se fundamenta mediante en el estudio del comportamiento. Según Watson (1913) “El conductismo es una rama de la psicología que se enfoca en analizar el comportamiento observable de seres humanos y animales mediante métodos objetivos y experimentales.” Por ende, este aprendizaje se basa en el comportamiento del ser humano en cuanto a las acciones y reacciones que puede tener el estudiante cuando se le indica una instrucción, son los impulsos que puede tener.

Dentro de esta teoría es importante detallar que está basado a los estímulos que puede tener el estudiante y esto se articula directamente con los estilos de aprendizaje, en virtud, cada estudiante reacciona de diferente forma, demostrando la precisión, el equilibrio al momento de realizar ejercicios de motricidad o coordinación este juego puede ser al juego de atrapa la pelota.

4.4.4. Teoría del aprendizaje social

La teoría del aprendizaje social se basa directamente en detallar que los niños aprenden mediante la observación y llegan a imitar el comportamiento observable de acuerdo con el entorno que se encuentran según lo propuesto por Albert Bandura,

considerando que todo influye al momento de adquirir los conocimientos. Por consiguiente, se basa en tres conceptos clave: que las personas pueden aprender a través de la observación, que el estado mental afecta este proceso de aprendizaje y que sólo porque se aprendió algo no significa que esto resulte en un cambio en el comportamiento de la persona (Delgado, 2019).

De acuerdo a lo manifestado el aprendizaje social se basa en un modelo de observación e imitación, es decir, el estudiante que tenga desarrollado el estilo de aprendizaje visual será mucho más práctico y fácil de comprender las instrucciones considerado que imitará cada acción que realice el docente, de igual manera el resto de estudiantes al ser una teoría que se enfoca en el comportamiento del entorno permite realizar dinámicas grupales con la finalidad que fomente la motivación y participación a través de la interacción social, en ejemplos prácticos se pueden realizar circuitos, partidos de básquet o fútbol donde el estudiante que acabe el circuito o que más goles, aros logre el resto va a querer superar por la competencia que existe, permitiendo que las habilidades sean mejoradas constantemente.

4.5.Objetivos

4.5.1. Objetivo General

Diseñar una guía didáctica orientada a los docentes de educación física de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro que contenga estrategias y actividades lúdicas para fortalecer las habilidades motrices básicas en los estudiantes de octavo año de Educación General.

4.5.2. Objetivos Específicos

- Fundamentar científicamente sobre los contenidos de la guía didáctica para el desarrollo de las habilidades motrices básicas mediante actividades lúdicas
- Diseñar actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro.
- Socializar con los docentes la guía didáctica de actividades lúdicas, promoviendo su integración y aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.6.Desarrollo de la propuesta

Diseño de actividades lúdicas para fortalecer las habilidades motrices básicas en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro.



Autor: Bryan Alexander Ruiz Benavides

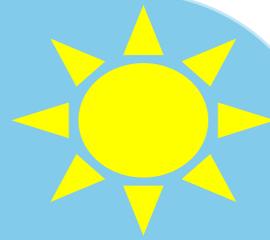
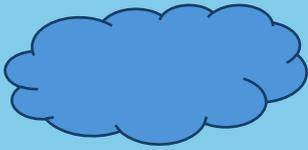
Director: MSc. Juan Carlos Vásquez Campbell

4.6.1. Plan Clases - Prácticas lúdicas

Las prácticas lúdicas desempeñan un papel esencial en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes, porque fomentan la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y la agilidad de manera dinámica y participativa. A través de juegos motores, los estudiantes no solo mejoran su destreza física, sino que también fortalecen su trabajo en equipo, creatividad y capacidad de resolver problemas en entornos de movimiento.

Este plan de clases se enfoca en la ejecución de juegos motores diseñados para estimular la coordinación y la motricidad de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica. Para ello, se presentan actividades lúdicas estructuradas que permitirán a los estudiantes aprender mediante la experiencia, el juego y la interacción con sus compañeros. A lo largo de la planificación, se establecen destrezas con criterios de desempeño específicos, indicadores de evaluación, recursos necesarios, y orientaciones metodológicas que guiarán el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, los docentes contarán con herramientas didácticas efectivas para garantizar una enseñanza motivadora y significativa en el área de educación física.

A continuación, se presenta un circuito de coordinación:



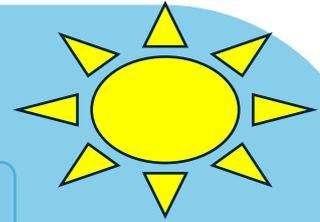
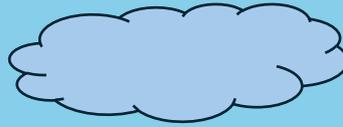
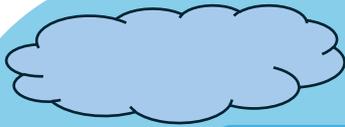
COORDINACIÓN

La coordinación motriz es la destreza que tiene el cuerpo al momento de realizar movimientos precisos y controlados que viene del sistema nervioso hasta los músculos para generar una acción lo que permite a los estudiantes correr, saltar, lanzar y atrapar, esenciales para realizar actividades físicas, deportivas, recreativas y lúdicas en el aula. Además, favorece al desarrollo cognitivo y emocional al fortalecer la conexión del cerebro con el cuerpo para mejorar la concentración, memoria, autoestima y confianza. (García, Romero, & Durán, 2024)

Tipos de coordinación

- ✓ Coordinación dinámica-general
- ✓ Coordinación ojo-mano
- ✓ Coordinación óculo-pédica.
- ✓ Coordinación espacial.
- ✓ coordinación y equilibrio





“Circuito Lúdico de Coordinación Motriz”

Edad: 12 a 13 años

Tiempo de duración: 45 minutos

Objetivo del aprendizaje: Mejorar la coordinación motriz general y segmentaria a través de juegos y desafíos cooperativos.

Destreza: Coordinación ojo-mano, Coordinación óculo-pédica, Agilidad, Reacción, Coordinación rítmica y bilateral.

Recursos: Aros – Balones – Cuerdas – Conos – Silbato - Patio o cancha de la institución - Cronómetro

Preparación: Explicar la actividad el calentamiento se basa en el juego “Simón dice” con variantes motrices. El docente da órdenes utilizando movimientos que impliquen coordinación como: "Simón dice: toca tu pie derecho con tu mano izquierda", "salta en un solo pie", "camina en zigzag", etc.



Explicación: el docente formara por grupos rotativos de 6 estudiantes, cada grupo permanece 4-5 minutos en cada estación.

Actividad:

Salto con cuerda: **Coordinación rítmica y bilateral.**

Caminar con sujetando con la mano una cuchara y sobre esta una pelota: **Coordinación ojo-mano.**

Pasar en zigzag entre conos sin tocarlos: **Coordinación dinámica general.**

Lanzar y atrapar una pelota contra la pared: **Coordinación óculo-manual.**

Caminar sobre una línea o cuerda floja en el piso: **Coordinación equilibrio-estática.**

Cierre: el docente realizara un estiramiento de las extremidades inferior y superior en una forma de círculo de igual forma realizara preguntas como: ¿Qué parte te gustó más?, ¿Qué fue difícil?, ¿Cómo ayudaste a tus compañeros?

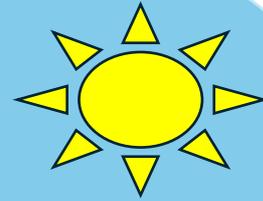


Tabla 6 Plan Cases - Practicas lúdicas

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
DATOS INFORMATIVOS				
Nombre de la Institución: Ana Luisa Leoro		Nombre del docente: Bryan Alexander Ruiz Benavides		
Área/Asignatura: Educación Física				
Grado/ Curso: 8vo año		Fechas: Año lectivo		
TÍTULO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN: Prácticas lúdicas - Coordinación				
OBJETIVOS DE LA UNIDAD: 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 con sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan (Ministerio de Educación, 2016, p.139).				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
EF.4.1.3. Participar en juegos diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras) que cada uno le presenta para ajustar las decisiones acciones (técnicas de movimiento) que	I.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo lógicas, características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de	-Aros -Balones -Cuerdas -Conos -Silbato -Patio o cancha de la institución Cronómetro	<p>Tema: “Circuito Lúdico de Coordinación Motriz”</p> <p>Duración: 45 minutos</p> <p>Objetivo: Mejorar la coordinación motriz general y segmentaria a través de juegos y desafíos cooperativos.</p> <p>Fase Inicial (10 minutos): Activación y motivación</p> <p>Explicar la actividad el calentamiento se basa en el juego “Simón dice” con variantes motrices. El docente da órdenes utilizando movimientos que impliquen coordinación como: "Simón dice: toca tu pie derecho con tu mano izquierda", "salta en un solo pie", "camina en zigzag", etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Preparar el cuerpo para la actividad principal, activar la coordinación ojo-mano y coordinación bilateral, motivar y enfocar la atención. • Estrategia: Lúdica y participativa. Se fomenta la concentración, escucha activa y respuesta corporal adecuada. <p>Fase Principal (25 minutos): Desarrollo del circuito motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad: Circuito con estaciones que desarrollen la coordinación motriz. • Organización: Por grupos rotativos de 6 estudiantes, Cada grupo permanece 3-4 minutos en cada estación. 	CE.EF.4.1 Participa en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), mejorando sus posibilidades y las de sus pares de alcanzar los objetivos, a partir del reconocimiento de lógicas, características básicas, orígenes, demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales), influencia de etiquetas sociales, conocimientos corporales necesarios y posibles riesgos, construyendo individual y colectivamente estrategias, materiales y espacios seguros de juego (Ministerio de Educación, 2016, p.146).

<p>le permitan conseguir el objetivo de manera segura, teniendo cuenta el entorno (Ministerio de Educación, 2016, p.140).</p>	<p>tácticas y estrategias colectivas (Ministerio de Educación, 2016, p.147).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estaciones propuestas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Saltos con cuerda: Coordinación rítmica y bilateral. 2. Caminar con pelota sobre una cuchara: Coordinación ojo-mano. 3. Pasar por zigzag entre conos sin tocarlos: Coordinación dinámica general. 4. Lanzar y atrapar una pelota contra la pared: Coordinación óculo-manual. 5. Caminar sobre una línea o cuerda floja en el piso: Coordinación equilibrio-estática. <p>Estrategia: Aprendizaje cooperativo. Se promueve la ayuda mutua, el respeto de turnos y la corrección entre pares</p> <p style="text-align: center;">Fase Final (10 minutos): Vuelta a la calma y reflexión</p> <p>Estiramientos de las extremidades inferior y superior en una forma de círculo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión guiada: Preguntas como: ¿Qué parte te gustó más?, ¿Qué fue difícil?, ¿Cómo ayudaste a tus compañeros? • Objetivo: Bajar las pulsaciones, reforzar el aprendizaje emocional y motriz, y reconocer los logros individuales y colectivos. 	<p>Ilustración</p> 
---	--	---	---

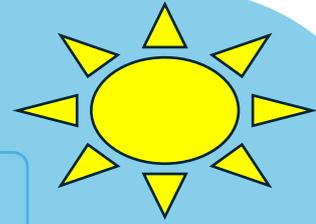
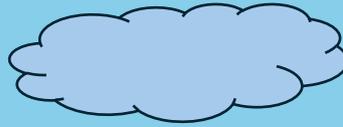
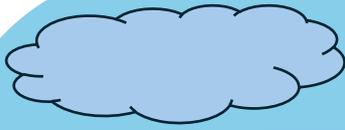
A continuación, se presenta un circuito de equilibrio estático:



EQUILIBRIO ESTÁTICO

Es la condición donde el cuerpo se encuentra en una posición de reposo sin hacer ningún movimiento, es la habilidad perceptivo-motora que permite mantener una postura estable sin moverse, con el objetivo de ajustar la postura contra la gravedad (relacionado con el sistema vestibular), utilizando también información sensorial proveniente del exterior y del propio cuerpo. (Rojas, Martínez, Torres, & Labrador, 2020)





“Circuito lúdico de Equilibrio Estático”

Edad: 12 a 13 años

Tiempo de duración: 45 minutos

Objetivo del aprendizaje: Mejorar el equilibrio estático a través de juegos y desafíos cooperativos.

Destreza: Estabilidad del tronco y de las extremidades, Coordinación entre el sistema nervioso y muscular

Recursos: Cronómetro-Patio o cancha de la institución -Conos de papel

Preparación: El docente explicara la actividad el calentamiento se basa en el juego “Sigue la postura” (mantener posiciones indicadas por el docente con equilibrio, como pararse en un pie o en cuclillas).



Explicación: el docente formara por grupos rotativos de 6 estudiantes, cada grupo permanece 5-6 minutos en cada estación.

Actividad:

1. Pararse en solo pie
2. Mantener equilibrio con objetos sobre la cabeza
3. Postura del “flamenco”
4. Pararse de puntillas y bajar

Cierre: el docente realizara el Juego de estiramiento “Estatuas de equilibrio” en círculo sobre el control corporal y el esfuerzo personal de igual forma realizara preguntas como: ¿Qué parte te gustó más?, ¿Qué fue difícil?, ¿Cómo ayudaste a tus compañeros?



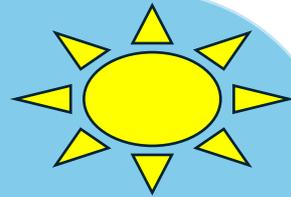
4.6.2. Plan Clases – Prácticas lúdicas Equilibrio estático

Tabla 7 Plan de clase - Prácticas lúdicas Equilibrio estático

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
DATOS INFORMATIVOS				
Nombre de la Institución: Ana Luisa Leoro		Nombre del docente: Bryan Alexander Ruiz Benavides		
Área/Asignatura: Educación Física		Fechas: Año lectivo		
Grado/ Curso: 8vo año				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN: Prácticas lúdicas – Equilibrio Estático				
OBJETIVOS DE LA UNIDAD: 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, p.139).				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
EF.4.1.3. Participar en juegos de diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras) que cada uno le presenta, para ajustar las decisiones y acciones (técnicas de movimiento) que permitan conseguir el objetivo de manera segura, teniendo en	L.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo lógicas, características, orígenes, demandas y corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas	<ul style="list-style-type: none"> – Cronómetro – Patio o cancha de la institución – Conos de papel 	<p>Tema: “Circuito lúdico de equilibrio estático con estaciones”</p> <p>Duración: 45 minutos</p> <p>Objetivo: Mejorar el equilibrio estático a través de juegos y desafíos cooperativos.</p> <p style="text-align: center;">Fase Inicial (10 min): Sigue la postura</p> <p>Explicar la actividad el calentamiento se basa en el juego “Sigue la postura” (mantener posiciones indicadas por el docente con equilibrio, como pararse en un pie o en cuclillas).</p> <p style="text-align: center;">Fase Principal (25 min): Circuito lúdico de equilibrio estático</p> <p>El docente formará grupos de 6 estudiantes en donde cada grupo estará en una estación para construir un circuito lúdico de equilibrio estático con estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategia: Lúdica y participativa. Se fomenta la concentración, escucha activa y respuesta corporal adecuada. <ol style="list-style-type: none"> 1. Pararse en solo pie 2. Mantener equilibrio con objetos sobre la cabeza 3. Postura del “flamenco” 	CE.EF.4.1 Participa en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), mejorando sus posibilidades y las de sus pares de alcanzar los objetivos, a partir del reconocimiento de lógicas, características básicas, orígenes, demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales), influencia de etiquetas sociales, conocimientos corporales necesarios y posibles riesgos, construyendo individual

<p>cuenta el entorno y estrategias (Ministerio de Educación, 2016, p.140).</p>	<p>colectivas (Ministerio de Educación, 2016, p.147).</p>	<p>4. Pararse de puntillas y bajar Rotación en grupos pequeños.</p> <p style="text-align: center;">Fase Final (10 min): Vuelta a la calma y reflexión</p> <p>Juego de estiramiento “Estatuas de equilibrio” en círculo sobre el control corporal y el esfuerzo personal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión guiada: Preguntas como: ¿Qué parte te gustó más?, ¿Qué fue difícil?, ¿Cómo ayudaste a tus compañeros? • Objetivo: Bajar las pulsaciones, reforzar el aprendizaje emocional y motriz, y reconocer los logros individuales y colectivos. 	<p>y colectivamente estrategias, materiales y espacios seguros de juego (Ministerio de Educación, 2016, p.146).</p> <p>Ilustración</p> 
--	---	---	---

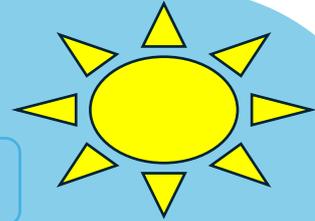
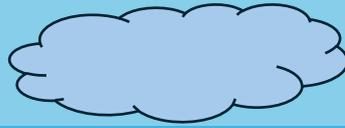
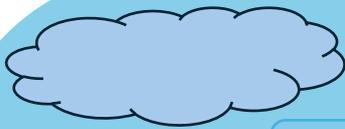
A continuación, se presenta un circuito de equilibrio dinámico:



EQUILIBRIO DINÁMICO

Es la capacidad de mantener una postura estable mientras la persona se mueve, utilizando movimientos grandes y pequeños para conservar el equilibrio, esta habilidad permite tener control y estabilidad de su cuerpo donde realiza acciones básicas como: caminar, correr, girar o cambiar de dirección. (Ureña, 2008)





“Circuito de Equilibrio Dinámico”

Edad: 12 a 13 años

Tiempo de duración: 45 minutos

Objetivo del aprendizaje: Mejorar el equilibrio dinámico a través de juegos y desafíos cooperativos.

Destreza: Control postural en movimiento, Orientación espacial

Recursos: Aros-Conos-Cintas adhesivas-Pelotas pequeñas-Silbato-Patio o cancha de la institución

Preparación: El docente explicara la actividad el calentamiento se basa en el juego “Camina como animal”, imitando animales en movimiento (cangrejo, rana, flamenco), para activar el cuerpo con desplazamientos que requieren equilibrio.



Explicación: el docente formara por grupos rotativos de 6 estudiantes, cada grupo permanece 5-6 minutos en cada estación.

Actividad:

- Caminar sobre una línea en zigzag
- Saltar en un solo pie en secuencia de aros
- Llevar un objeto sobre la cabeza caminando
- Carrera con obstáculos pequeños.

Cierre: el docente realizara el Estiramientos de las extremidades inferior y superior en una forma de circulo de igual forma realizara preguntas como: ¿Qué parte te gustó más?, ¿Qué fue difícil?, ¿Cómo ayudaste a tus compañeros?



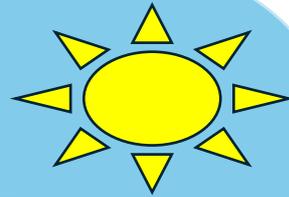
4.6.3. Plan Clases – Prácticas lúdicas Equilibrio dinámico

Tabla 8 Prácticas lúdicas – equilibrio dinámico

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
DATOS INFORMATIVOS				
Nombre de la Institución: Ana Luisa Leoro		Nombre del docente: Bryan Alexander Ruiz Benavides		
Área/Asignatura: Educación Física		Fechas: Año lectivo		
Grado/ Curso: 8vo año				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN: Prácticas lúdicas – Equilibrio Dinámico				
OBJETIVOS DE LA UNIDAD: 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, p.139).				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
EF.4.1.3. Participar en juegos de diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras) que cada uno le presenta, para ajustar las decisiones y acciones (técnicas de movimiento) que permitan conseguir el objetivo de manera segura, teniendo en cuenta el entorno	I.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias	- Aros - Conos - Cintas adhesivas - Pelotas pequeñas - Silbato - Patio o cancha de la institución	<p>Tema: Circuito de equilibrio dinámico</p> <p>Duración: 45 minutos</p> <p>Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico a través de juegos y desafíos cooperativos.</p> <p>Fase Inicial (10 min): Camina como animal</p> <p>Explicar la actividad el calentamiento se basa en el juego “Camina como animal”, imitando animales en movimiento (cangrejo, rana, flamenco), para activar el cuerpo con desplazamientos que requieren equilibrio.</p> <p>Fase Principal (25 min): Circuito dinámico</p> <p>El docente formará grupos de 6 estudiantes en donde cada grupo estará en una estación para construir un circuito dinámico con estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategia: Lúdica y participativa. Se fomenta la concentración, escucha activa y respuesta corporal adecuada. <ol style="list-style-type: none"> 1. Caminar sobre una línea en zigzag 2. Saltar en un solo pie en secuencia de aros 3. Llevar un objeto sobre la cabeza caminando 4. Carrera con obstáculos pequeños. 	CE.EF.4.1 Participa en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), mejorando sus posibilidades y las de sus pares de alcanzar los objetivos, a partir del reconocimiento de lógicas, características básicas, orígenes, demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales), influencia de etiquetas sociales, conocimientos corporales necesarios y posibles riesgos, construyendo individual y colectivamente estrategias, materiales y espacios seguros de

<p>(Ministerio de Educación, 2016, p.140).</p>	<p>de colectivas (Ministerio de Educación, 2016, p.147).</p>		<p>Se trabaja por grupos rotativos con apoyo cooperativo.</p> <p style="text-align: center;">Fase Final (10 min) Vuelta a la calma y reflexión</p> <p>Estiramientos de las extremidades inferior y superior en una forma de círculo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión guiada: Preguntas como: ¿Qué parte te gustó más?, ¿Qué fue difícil?, ¿Cómo ayudaste a tus compañeros? • Objetivo: Bajar las pulsaciones, reforzar el aprendizaje emocional y motriz, y reconocer los logros individuales y colectivos. 	<p>juego (Ministerio de Educación, 2016, p.146).</p> <p>Ilustración</p> 
--	--	--	--	--

A continuación, se presenta un circuito de motricidad:



MOTRICIDAD

La motricidad se refiere al movimiento que hace el cuerpo debido a la acción del cerebro, los músculos y las articulaciones. No solo es importante para interactuar con el medio ambiente, sino también para el uso de la emoción y los sentimientos. Implica la activación de los músculos que permiten flexionarse, rotar, andar, dejarse caer y otras partes del cuerpo, así como también el movimiento o la locomoción. La motricidad involucra la posición del cuerpo, equilibrio el control del movimiento para el mantenimiento de la estabilidad. (Garófano, Guirado, Cuberos, Ruz, & Martínez, 2017)

Tipos de motricidad

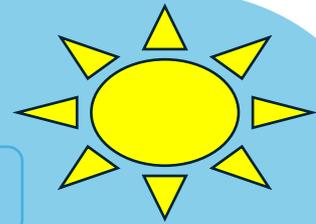
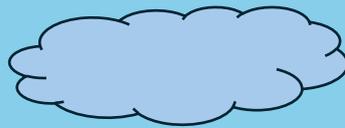
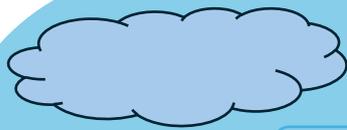
Motricidad Gruesa

Movilidad de los músculos grandes del cuerpo humano

Motricidad Fina

Movilidad de los músculos pequeños del cuerpo humano





“Circuito de Motricidad Global”

Edad: 12 a 13 años

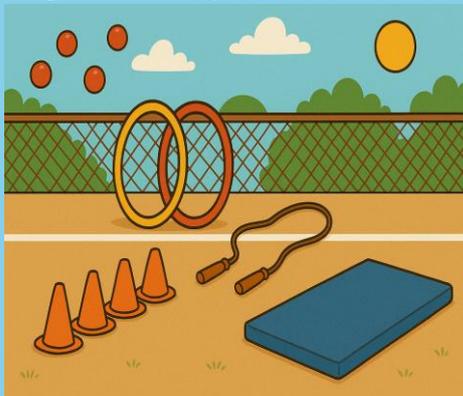
Tiempo de duración: 45 minutos

Objetivo del aprendizaje Mejorar la motricidad a través de juegos y desafíos cooperativos.

Destreza: Agilidad y resistencia, Equilibrio y estabilidad, Precisión manual

Recursos: Pelotas – Conos – Aros – Sogas – Colchonetas - Patio o cancha de la institución

Preparación: El docente explicara la actividad el calentamiento se basa en el juego “Atrapa el pañuelo” para activar el cuerpo, mejorar la reacción, el desplazamiento y la concentración.



Explicación: el docente formaras por grupos rotativos de 6 estudiantes, cada grupo permanece 5 minutos en cada estación.

Actividad:

- Salto de conos
- Desplazamiento en zigzag
- Saltar la cuerda en pareja
- Lanzar y atrapar pelotas en movimiento
- Gateo en colchonetas.

Cierre: el docente realizara el Estiramiento de las extremidades inferior y superior y reflexión sobre la importancia del movimiento coordinado, el trabajo en equipo y el desarrollo corporal de igual forma realizara preguntas como: ¿Qué parte te gustó más?, ¿Qué fue difícil?, ¿Cómo ayudaste a tus compañeros?



4.6.4. Plan Clases - Prácticas lúdicas Motricidad

Tabla 9 Plan de clase - prácticas lúdicas motricidad

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
DATOS INFORMATIVOS				
Nombre de la Institución: Ana Luisa Leoro		Nombre del docente: Bryan Alexander Ruiz Benavides		
Área/Asignatura: Educación Física		Fechas: Año lectivo		
Grado/ Curso: 8vo año				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN: Prácticas Lúdicas Motricidad				
OBJETIVOS DE LA UNIDAD: 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, p.139).				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN
EF.4.1.3. Participar en juegos de diferentes lógicas, identificando las demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras) que cada uno le presenta, para ajustar las decisiones y acciones (técnicas de movimiento)	I.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las	- Pelotas - Conos - Aros - Sogas - Colchonetas - Patio o cancha de la institución	<p>Tema: Circuito de motricidad global</p> <p>Duración: 45 minutos</p> <p>Objetivo: Mejorar la motricidad a través de juegos y desafíos cooperativos.</p> <p>Fase inicial (10 min): Atrapa el pañuelo Explicar la actividad el calentamiento se basa en el juego “Atrapa el pañuelo” para activar el cuerpo, mejorar la reacción, el desplazamiento y la concentración.</p> <p>Fase Final (25 min): Circuito de motricidad global El docente formará grupos de 6 estudiantes en donde cada grupo estará en una estación para construir un circuito de motricidad global</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategia: Lúdica y participativa. Se fomenta la concentración, escucha activa y respuesta corporal adecuada. <ol style="list-style-type: none"> 1. Salto de conos 2. Desplazamiento en zigzag 3. Saltar la cuerda en pareja 	CE.EF.4.1 Participa en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), mejorando sus posibilidades y las de sus pares de alcanzar los objetivos, a partir del reconocimiento de lógicas, características básicas, orígenes, demandas (motoras, intelectuales, emocionales, sociales), influencia de etiquetas sociales, conocimientos corporales necesarios y posibles riesgos, construyendo

<p>que le permitan conseguir el objetivo de manera segura, teniendo en cuenta el entorno (Ministerio de Educación, 2016, p.140).</p>	<p>posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas (Ministerio de Educación, 2016, p.147).</p>	<p>4. Lanzar y atrapar pelotas en movimiento 5. Gateo en colchonetas. Se realizan rotaciones por estaciones cada 5 minutos.</p> <p style="text-align: center;">Fase Final (10 min): Vuelta a la calma y reflexión</p> <p>Estiramientos de las extremidades inferior y superior y reflexión sobre la importancia del movimiento coordinado, el trabajo en equipo y el desarrollo corporal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión guiada: Preguntas como: ¿Qué parte te gustó más?, ¿Qué fue difícil?, ¿Cómo ayudaste a tus compañeros? • Objetivo: Bajar las pulsaciones, reforzar el aprendizaje emocional y motriz, y reconocer los logros individuales y colectivos. 	<p>individual y colectivamente estrategias, materiales y espacios seguros de juego (Ministerio de Educación, 2016, p.146).</p> <p>Ilustración</p> 
--	---	--	--

4.7.Socialización a los docentes

Para cumplir con este objetivo, se debe organizar reuniones y talleres de socialización con los docentes, donde se presente detalladamente la propuesta de actividades lúdicas diseñadas. Durante estas sesiones, se tiene que destacar la importancia de integrar las actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfatizando cómo estas pueden enriquecer el desarrollo de habilidades motrices y sociales de los estudiantes.

De igual manera, se debe ofrecer a los docentes herramientas y estrategias para aplicar las actividades de manera efectiva en sus clases, adaptándolas a las necesidades y características de sus estudiantes. A través de este proceso, se promueve el trabajo colaborativo entre docentes, invitando a compartir sus experiencias y sugerencias sobre cómo las actividades lúdicas podrían ser mejoradas y ajustadas.

4.8.Implementación de las actividades a los estudiantes

Para cumplir con este objetivo, los docentes de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro deberán llevar a cabo la implementación de las actividades lúdicas y deportivas diseñadas, durante las cuales los estudiantes participen activamente en ejercicios que favorezcan el desarrollo de habilidades motrices básicas como la coordinación, el equilibrio, la flexibilidad, y la fuerza. Donde se realicen observaciones continuas durante las sesiones para evaluar el progreso de cada estudiante en términos de su participación, ejecución de los ejercicios y el desarrollo de sus habilidades motrices.

Además, se debe utilizar una evaluación cualitativa y cuantitativa, a través de la observación directa y el registro de datos sobre el rendimiento de los estudiantes en cada actividad. De igual forma organizar sesiones de retroalimentación donde los docentes pudieron compartir sus observaciones sobre el impacto de las actividades en el fortalecimiento de las habilidades motrices de los estudiantes, permitiendo ajustar las actividades según las necesidades de cada grupo.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- El objetivo general permitió identificar una variedad de actividades lúdicas que pueden ser implementadas para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes del octavo año. A través de una metodología práctica y participativa, se logró determinar que las actividades lúdicas son una excelente herramienta para mejorar la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la flexibilidad de los estudiantes. Además, la integración de estas actividades en el proceso educativo facilita la motivación de los estudiantes y refuerza su capacidad para trabajar en equipo, mientras aprenden de manera divertida y dinámica.
- El análisis teórico y metodológico realizado permitió sustentar científicamente la relevancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades motrices básicas. Las investigaciones actuales destacan que estas actividades no solo favorecen el desarrollo físico de los estudiantes, sino que también contribuyen a su desarrollo cognitivo y social, al promover la resolución de problemas y la interacción grupal. La fundamentación teórica proporcionó una base para aplicar las actividades lúdicas de forma efectiva en el aula de acuerdo a los estilos de aprendizaje de los estudiantes (visual, auditivo y kinestésico) así como la aplicación de las teorías del aprendizaje (constructivismo, cognitivo, conductismo y social).
- La indagación sobre las actividades lúdicas utilizadas por los docentes en la unidad educativa "Ana Luisa Leoro" permitió observar que, aunque se implementan algunas actividades lúdicas, como juegos deportivos, actividades individuales, grupales a través de circuitos entre otras, sin embargo, estas no están suficientemente diversificadas ni sistematizadas para maximizar su impacto en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Además, algunos docentes no cuentan con la capacitación adecuada para diseñar y aplicar actividades de manera efectiva dentro de sus clases, de igual manera los recursos didácticos son limitados que dificultan tener un trabajo participativo en clases.
- La evaluación de las habilidades motrices básicas en los estudiantes del octavo año reveló que, si bien los estudiantes presentan un nivel inicial de desarrollo en estas habilidades en un 38.37%, existe un margen significativo que debería ser mejorado, con la finalidad que los estudiantes logren tener desarrolladas estas

habilidades de forma integral. La implementación de actividades lúdicas de forma continua y adecuada podría optimizar este desarrollo, especialmente en áreas como la coordinación, el equilibrio y la agilidad, para que los estudiantes participen activamente y los docentes puedan lograr que las habilidades motrices estén desarrolladas y al ser evaluadas se tomen medidas correctivas a tiempo mediante la implementación de prácticas lúdicas que estén acorde a la necesidades que se identificaron como se plantearon en la propuesta.

Recomendaciones

- Es recomendable que las actividades lúdicas sean integradas de manera continua y sistemática en el currículo escolar, no solo como una herramienta para fortalecer las habilidades motrices, sino también como una estrategia que promueva el desarrollo social y emocional de los estudiantes. Los docentes deben recibir capacitación regular sobre nuevas actividades y métodos lúdicos que fomenten un ambiente de aprendizaje activo y participativo.
- Es fundamental continuar con la revisión de literatura y la actualización de enfoques metodológicos, de modo que las actividades lúdicas sean diseñadas y aplicadas en función de las últimas tendencias pedagógicas. Además, se debe fomentar la reflexión continua sobre la importancia de estas actividades en el desarrollo integral de los estudiantes y su adaptación a diversos contextos educativos.
- Es necesario ofrecer a los docentes talleres de formación continua sobre el uso y diseño de actividades lúdicas, proporcionándoles recursos prácticos y actualizados que les permitan ampliar y diversificar las actividades que realizan en el aula. Asimismo, se deben establecer estrategias para integrar estas actividades de manera regular y sistemática en el currículo de manera que se fomente de forma efectiva el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- Es importante realizar evaluaciones periódicas de las habilidades motrices básicas para medir el progreso de los estudiantes y ajustar las actividades lúdicas según las necesidades específicas de cada grupo. Además, se debe fomentar un seguimiento constante de cada estudiante, proporcionando retroalimentación constructiva y adaptando las actividades para maximizar su impacto en el desarrollo motriz.

GLOSARIO

- **Actividades lúdicas:** Son las estrategias pedagógicas basadas en el juego para estimular el aprendizaje de los estudiantes.
- **Motricidad:** Es el conjunto de funciones neuromusculares que permiten el movimiento de manera coordinada del ser humano.
- **Habilidades motrices básicas:** Son los movimientos fundamentales que tiene una persona como correr, saltar, lanzar, atrapar, girar que están inmersos dentro del aprendizaje.
- **Coordinación motriz:** Capacidad de sincronización de los movimientos del cuerpo con los sentidos.
- **Equilibrio estático:** Habilidad para mantener el cuerpo en posición estable sin movimiento, como al estar de pie sobre un solo pie.
- **Equilibrio dinámico:** Capacidad para mantener el control postural mientras se realiza movimiento, como caminar sobre una línea o correr.
- **Estilos de aprendizaje:** Formas particulares en que cada estudiante capta, procesa y retiene la información (visual, kinestésico, auditivo, etc.).
- **Test 3JS:** Instrumento de evaluación de habilidades motrices básicas como salto vertical, precisión y carrera en eslalon.
- **Test KTK:** Prueba de evaluación del desarrollo de la coordinación motriz gruesa mediante tareas como caminar sobre bancos o saltar con un solo pie.
- **Test Flamenco:** Evaluación del equilibrio estático y dinámico del cuerpo humano, midiendo estabilidad y control postural.
- **Desarrollo integral:** Proceso educativo que abarca lo físico, cognitivo, social y emocional del estudiante para una formación completa y equilibrada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, S. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82 - 95. <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Alarcón, D., & Padilla, V. (2017). Uso del test KTK como instrumento de evaluación de la coordinación motora gruesa entre los 6 y 11 años de edad en hombres y mujeres. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 18(1), 43-52. <https://www.redalyc.org/journal/5256/525664809003/html/>
- Alvarado, C. (2024). *Juegos predeportivos para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños de 7 a 8 años de la Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado, Loja, 2023-2024*. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/31653>
- Arévalo, M., & Bayas, J. (2021). Métodos de desarrollo de habilidades motrices en la educación inicial en diferentes contextos educativos. *KOINONIA*, 6, 7. Dialnet-MetodosDeDesarrolloDeHabilidadesMotricesEnLaEducac-7941181
- Arias, C. (2020). Educación física en casa, mantente en movimiento. *Instituto Clarent*. <https://institutoclaret.cl/wp-content/uploads/2020/07/Guia-11-habilidades-motrices-6%C2%B0-b%C3%A1sico.pdf>
- Armendáriz, A. (2023). *Juegos Tradicionales para el desarrollo de las Capacidades Motrices Básicas en estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica Paralelo "A" De La Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán periodo lectivo 2022-2023*. San Francisco". <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14803>
- Arnau, L., & Sala, J. (2020). *La revisión de la literatura científica: Pautas, procedimientos y criterios de calidad*. https://ddd.uab.cat/pub/reccdoc/2020/222109/revliltcie_a2020.pdf
- Barabas, A., Bretz, K., & Kaske, R. (1996). *Stabilometey of the flamigo balance test*. <https://ojs.ub.uni-konstanz.de/cpa/article/view/2683>
- Bandler, R. & Grinder, J. (1988). Programación Neurolingüística (PNL). El arte de comunicar eficazmente. <https://fundacionimagine2050.org/insight/insight-1/>
- Bennasar, M., & Romero, O. (2024). Importancia de la coordinación motriz para el desarrollo de capacidades físicas en estudiantes de primaria Importancia de la coordinación motriz para el desarrollo de capacidades físicas en estudiantes de primaria. *Revista Multi-Ensayos*, 10(19), 64–76. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v10i19.17562>

- Bonilla, A. (2024). Fortalece tus habilidades motrices a través de actividades lúdicas en la UE ciudad de Azogues. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 4168-4188. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11626
- Boza, J., & Charchabal, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7(2), 46 – 61. <http://scielo.sld.cu/pdf/cyd/v7n2/2223-1773-cyd-7-02-46.pdf>
- Buch, J. (2021). Importancia de la aplicabilidad del Test de Coordinación 3JS con los maestros de educación física de las escuelas públicas del nivel primario de Panajachel en el Ciclo Escolar 2020. <https://repositorio.uvg.edu.gt/handle/123456789/5756>
- Buenaño, A. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Uniandes Episteme. Revista De Ciencia, Tecnología E Innovación*, 10(4), 480–499. <https://doi.org/10.61154/rue.v10i4.3292>
- Bruner. (1973). El desarrollo cognoscitivo de la parábola según Bruner, con el empleo de software educativo. *UISRAEL*, 8(1), 148. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.402>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6, 865. doi:10.23857/pc.v6i4.2615
- Caiza, A., Mestre, U., Andino, R., & Chela, O. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370-3387. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2470/3648>
- Campillo, M. (2016). La necesidad de trabajar las habilidades motrices básicas en primaria a través de la cooperación. *EFDeportes.com* (214). <https://www.efdeportes.com/efd214/habilidades-motrices-a-traves-de-la-cooperacion.htm>
- Cedeño, M., & Pazmiño, M. (2019). La importancia de las actividades lúdicas y recreativas para fomentar la equidad de género. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(3), 114-122. doi: <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i3.2141>
- Carrillo, D., Bustos, B., Lozano, R. (2021). Programa de actividades lúdico-pedagógicas en la Institución Educativa Mariano Ospina Rodríguez, Cúcuta: Efectos sobre la coordinación motora en escolares de 6 a 9 años", *Mundo Fesc*, 11(S2). 239-249.

https://pdfs.semanticscholar.org/dfac/543b65fb08443188b54be1f473c3036a37a5.pdf?utm_source=chatgpt.com

- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cenizo, J., Ravelo, J., Morilla, S., & Fernández, J. (2017). Test de coordinación motriz 3JS cómo valorar y analizar su ejecución. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 32(2), 189-193. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6352300#:~:text=El%20test%203JS%20tiene%20como,slalom%20y%20conducci%C3%B3n%20sin%20slalom.>
- Cermeño, B., y Cortina, M. (2022). Evaluación de las habilidades motrices en niños durante la práctica de fútbol, del barrio La castellana de Montería. *GADE: Revista Científica*, 2(4), 19-33. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/135>
- Chanatasig, E., & Jami, M. (2022). *El juego en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de Preparatoria*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29469>
- Delgado, P. (2019). La teoría del aprendizaje social: ¿qué es y cómo surgió? <https://observatorio.tec.mx/teoria-del-aprendizaje-social/>
- Dorado, H. (2015). Estudio de las habilidades motrices básicas en el aprendizaje de patrones motores en niños y niñas del segundo año de educación básica de la unidad educativa Teodoro Gómez de la torre en el año 2014 - 2015. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5074/1/05%20FECYT%202647%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- García, M., Romero, S., & Duran, A. (2024). Importancia de la coordinación motriz para el desarrollo de capacidades físicas en estudiantes de primaria. *Revista Multi-Ensayos*, 10(19), 64-76. doi:<https://doi.org/10.5377/multiensayos.v10i19.17562>
- García, P., & Fernández, N. (2020). Asociación de la competencia en las habilidades motrices básicas con las actividades físico-deportivas extracurriculares y el índice de masa corporal en preescolares. Association of the fundamental movement skills competence with the extracurricular sport. *Retos*, 38, 33-39. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.71896>

- Garófano, V., Guirado, L., Cuberos, R., Ruz, R., & Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Emásf Revista Digital de Educación Física* (47), 90-101. <https://shorturl.at/4ZM13>
- Gómez, R. (2017). La investigación de la enseñanza y el aprendizaje en educación física: Núcleos problemáticos en la perspectiva de la didáctica comparada. En R. Crisorio, & C. Escudero, *Educación del cuerpo: Currículum, sujeto y saber* (FAHCE ed.). La Plata: UNLP. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.504/pm.504.pdf>
- Guerrero, M., & Tejeda, R. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial ii. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCalE)*, 10(1), 107-122. <https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580/2174>
- Pérez, H., Rosas, C., Fuentes, M., & Castillo, A. (2022). Ludomotricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México (Ludomotricity and Basic Locomotion Motor Skills (Walk, Running and Jump). A didactic proposal for. *Retos*, 44, 1143. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8368607.pdf>
- Guillamón, A., Canto, E., & García, H. (2020). Análisis de la coordinación motriz global en escolares según género, edad y nivel de actividad física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (38), 95-101. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/73938>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Editorial Mc Graw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Jayson, B. (2021). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad. *Podium*, 16(2), 654. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7987462>
- Lincango, J., & Hidalgo, R. (2024). Evaluación del equilibrio en estudiantes de educación básica de la unidad educativa Francesco Riccati. *InnDev*, 3(1), 40–53. <https://doi.org/10.69583/inndev.v3n1.2024.105>
- López Nora, N. R., & Delgado Valeria, F. L. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Alcón*, 4 (4), 179. <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/218/409>
- Luna, H., Moscoso, R., Ávila, C., & Jarrín, S. (2020). Las habilidades motrices básicas

- como base para la educación física en primaria. *Polo del Conocimiento*, 5(11), 100-115. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659468>
- Manchay, A. (2024). *Actividades lúdicas y habilidades motrices básicas en los estudiantes de primaria de una I.E. Piura*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/154987>
- Manterola, C., Hernández, M., Otzen, T., Espinosa, M., & Grande, L. (2023). Estudios de Corte Transversal. Un Diseño de Investigación a Considerar en Ciencias Morfológicas. *International Journal of Morphology*, 41(1), 146-155. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022023000100146>
- Meza, I. (2022). Implicaciones de la teoría del procesamiento de información o cognitivismo en aprendices universitarios. menciones al conductismo y constructivismo. *investigación y postgrado*, 37(2), 217–229. <https://doi.org/10.56219/investigacionypostgrado.v37i2.1468>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo del área de Educación Física: Educación General Básica y Bachillerato General Unificado*. Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>
- Moyano, S. (2022). Análisis de la valoración de la motricidad gruesa postpandemia realizado con el test de coordinación motriz 3JS en niños y niñas de educación primaria de 6 a 11 años que asisten a la Unidad Educativa Particular Cristiano Verbo, en el periodo de septiembre – diciembre del 2022. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/1278e207-66f3-4258-a146-d3f1607da7f1>
- Nieto, H. (2009). Los métodos de enseñanza en la Educación Física. [http://www.efdeportes.com\(132\)](http://www.efdeportes.com(132)). <https://www.efdeportes.com/efd132/los-metodos-de-ensenanza-en-la-educacion-fisica.htm>
- Noy, M. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. *Actividad Física y Deporte*, 5. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/1253/1763>
- Ochoa, J., & Yunkor, Y. (2021). El estudio descriptivo en la investigación científica. *Acta Jurídica Peruana*, 1 - 19. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/AJP/article/view/224>
- Orellana, R., Gastello, W., & Maria, H. S. (2025). Evaluación formativa para mejorar la práctica pedagógica en una institución educativa pública en Perú. *Revista*

- Espacios*, 46(1), 209. doi: <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n01p16>
- Otero, A. (2018). *Enfoques de investigación*. https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION
- Orozco, J., & Aguilar, E. (2024). Juegos lúdicos para el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica media en Manabí. *Ciencia Y Educación*, 217 - 231. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13773668>
- Página institucional. (2024). *Unidad Educativa Ana Luisa Leoro*. <https://www.escuelasecuador.com/unidad-educativa-ana-luisa-leoro-imbabura-ibarra-10h00050>
- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales. <http://hdl.handle.net/10644/8119>
- Peñafiel, J., & Aldas, G. (2023). Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en la Educación Física escolar. *Conrado*, 19(92), 305-312. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442023000300305
- Putton, G., & Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Núcleo del Conocimiento*, 11. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/wp-content/uploads/2021/05/aprendizaje-de-la-ensenanza.pdf>
- Raynaudo, G., & Peralta, O. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. *Liberabit*, 23(1), 110-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.24265/liberabit.2017.v23n1.10>
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica.*, 9(3), págs. 1 - 6. <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/336/621>
- Reyes, L., & Carmona, F. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. <https://hdl.handle.net/20.500.12442/6630>
- Roa, S., Hernández, A., & Valero, A. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. *Conrado*, 15(69), 386-393. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400386&lng=es&tlng=es.
- Rojas, C., Martínez, L., Torres, M., & Labrador, G. (2020). El desarrollo de la capacidad

- coordinativa equilibrio en atletas de lucha greco, categorías iniciales. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(3), 557-594. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522020000300577&lng=es&tlng=es.
- Romeu, J., Camerino, O., & Castañer, M. (2023). Optimizar la coordinación motriz en la Educación Física, un estudio observacional. *Apunts Educación Física y Deportes*, 39(153), 67-78. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9128478>
- Sánchez, B. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *EFDeportes.com* (147). Aprendizaje motor Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio: <https://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- Sánchez, J. (2014). *Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios*. <https://www.efdeportes.com/efd175/educacion-infantil-las-habilidades-motrices-basicas.htm>
- Sandoval, E. (2022). El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia. *Espacio Abierto. Cuaderno Venezolano de Sociología*, 31(3), 10 - 22. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-00062022000300010
- Torralla, M., Vieira, M., Lleixá, T., & Gorla, J. (2014). Evaluación de la coordinación motora en educación primaria de Barcelona y provincia. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 16(62), 359-371. <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista62/artevaluacion696.htm>
- Skinner, F. (1977). *Ciencia y conducta humana una psicología científica*. <https://formacion.itemadrid.net/wp-content/uploads/2021/09/Skinner-CIENCIA-Y-CONDUCTA-HUMANA.pdf>
- Soto, R. (2022). Conocimiento pedagógico del contenido (CPC) en profesores de básica primaria: claves para su desarrollo. *Panorama*, 16(31). <https://revistas.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/3506?articlesBySimilarityPage=4>
- Tubón, V. (2017). *Los juegos recreativos en el desarrollo motriz de los niños de Segundo, Tercero y Cuarto año de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo de la parroquia Ambatillo, cantón Ambato, provincia del Tungurahua*''.

<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/26069>

- Ureña, N. (2008). *El Equilibrio en la Educación Infantil y Primaria*. Universidad de Murcia, Murcia. Obtenido de <https://shorturl.at/2GXLm>
- Vega, N., Flores, R., Flores, I., Hurtado, B., & Rodríguez, J. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico De La Escuela Superior De Tlahuelilpan*, 7(14), 51-53. <https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>
- Villa, C. (2023). Uso de material didáctico y su relación con el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la institución educativa fiscomisional “Juan Pablo II” en el periodo 2022-2023. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/30384>
- Villavicencio, M. (2025). Actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades motrices en estudiantes de primaria. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 4(10), 493–517. <https://doi.org/10.56200/mried.v4i10.9189>
- Watson, J. (2023). *Conductismo en psicología: teoría, práctica y autores más influyentes*. <https://www.unobravo.com/es/blog/conductismo#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20del%20conductismo%20se,tra%C3%A9s%20de%20procesos%20de%20a%20prendizaje>.

ANEXOS

Anexo 1 Solicitud dirigida a la Unidad Educativa



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DECANATO



Oficio nro. UTN-FECYT-D-2024-0171-O
Ibarra, noviembre 12 de 2024

ASUNTO: Trabajo de integración curricular Sr. Bryan Alexander Ruiz Benavides

MSc.
Milton Merlo
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANA LUISA LEORO

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo, en nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología FECYT de la Universidad Técnica del Norte y mi deseo de éxito en las actividades que desempeña.

Me dirijo a Usted de la manera más comedida, con la finalidad de que se brinde las facilidades necesarias al Sr. RUIZ BENAVIDES BRYAN ALEXANDER, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte para que obtenga información y aplique los instrumentos de investigación que se requieren para el desarrollo del trabajo de integración curricular con el tema: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANA LUISA LEORO".

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

JOSE LUCIANO REVELO RUIZ
Firmado digitalmente por JOSE LUCIANO REVELO RUIZ
Fecha: 2024.11.12 12:35:43 -05'00'

MSc. José Revelo
DECANO DE LA FECYT

JLRR/M.Báez



26 NOV 2024

C. [Firma]
INSPECTOR GENERAL
IBARRA - ECUADOR





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema: “Actividades lúdicas para fomentar habilidades motrices básicas en el octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro”

Nombre del Director: MSc. Juan Carlos Vásquez Campbell
Autor/es: Ruiz Benavides Bryan Alexander
Carrera: Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
Título a obtenerse: Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
Fecha: 30 de mayo del 2025

*Cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos (TOTAL DE 10 PUNTOS)

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	2	
3. El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	1,75	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final.	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	9,75	
PUNTAJE TOTAL (letras)	Nueve con setenta y cinco	

Firma del Director:


MSc. Juan Carlos Vásquez Campbell



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema: “Actividades lúdicas para fomentar habilidades motrices básicas en el octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro”

Nombre del Asesor: MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome
Autor/es: Ruiz Benavides Bryan Alexander
Carrera: Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
Título a obtenerse: Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
Fecha: 30 de mayo del 2025

*Cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos (TOTAL DE 10 PUNTOS)

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	Ninguna
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	2	
3. El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	1	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final.	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	9	
PUNTAJE TOTAL (letras)	Nueve	

Firma del Asesor:

MSc. Pablo Andrés Buitrón Jácome

Anexo 4 Antiplagio



Página 1 of 132 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::21463:463328889

BRYAN ALEXANDER RUIZ BENAVIDES

TESIS_FINALIZADA_BRYAN_RUIZ - 30 mayo.docx

 Universidad Técnica del Norte

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::21463:463328889

Fecha de entrega

30 may 2025, 9:22 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

30 may 2025, 9:29 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

TESIS_FINALIZADA_BRYAN_RUIZ - 30 mayo.docx

Tamaño de archivo

33.9 MB

126 Páginas

28.370 Palabras

157.235 Caracteres



Página 1 of 132 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::21463:463328889

6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Cited Text
- ▶ Small Matches (less than 8 words)

Top Sources

- 6%  Internet sources
- 1%  Publications
- 5%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

-  **Hidden Text**
1414 suspect characters on 20 pages
Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 6%  Internet sources
- 1%  Publications
- 5%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repositorio.utn.edu.ec	2%
2	Submitted works	utn on 2023-04-21	<1%
3	Submitted works	utn on 2023-03-28	<1%
4	Submitted works	utn on 2023-02-28	<1%
5	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
6	Internet	repositorio.unemi.edu.ec	<1%
7	Submitted works	utn on 2023-07-31	<1%
8	Submitted works	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE o...	<1%
9	Internet	repositorio.ug.edu.ec	<1%
10	Internet	repositorio.uta.edu.ec	<1%
11	Internet	www.cienciayeducacion.com	<1%

12	Internet	dspace.unl.edu.ec	<1%
13	Submitted works	utn on 2024-01-04	<1%
14	Submitted works	Servicios Educativos Martim Cerere on 2023-03-22	<1%
15	Submitted works	Universidad de Guayaquil on 2022-09-21	<1%
16	Submitted works	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE o...	<1%
17	Publication	C. L. Triviño-Orrala, R. F. Garzoz-Pincay. "Living conditions of older adults in the ...	<1%
18	Submitted works	Submitted on 1685370579238	<1%
19	Submitted works	Universidad Da Vinci de Guatemala on 2024-10-17	<1%
20	Submitted works	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE o...	<1%
21	Internet	mail.polodelconocimiento.com	<1%
22	Publication	Julio-César Mateus, Pablo Andrada, María-Teresa Quiroz. "Media Education in Lati...	<1%
23	Submitted works	National Institute of Technology, Agartala on 2025-02-12	<1%
24	Submitted works	Universidad Pública de Navarra on 2025-05-17	<1%
25	Submitted works	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE o...	<1%

26	Submitted works	Universidad de Cádiz on 2024-06-19	<1%
27	Internet	repositoriousco.co	<1%
28	Submitted works	utn on 2024-04-10	<1%
29	Publication	"Susceptibilidad de incendios forestales en el cantón Quito, Ecuador, y su relació...	<1%
30	Internet	1library.co	<1%
31	Submitted works	Account Universidad Mariana on 2024-04-04	<1%
32	Submitted works	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2023-08-08	<1%
33	Submitted works	Universidad De Cuenca on 2023-12-04	<1%
34	Submitted works	Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2020-06-11	<1%
35	Submitted works	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE o...	<1%
36	Submitted works	Universidad Técnica De Cotopaxi on 2025-02-24	<1%
37	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
38	Internet	dspace.utb.edu.ec	<1%
39	Submitted works	utn on 2024-02-01	<1%

40 Internet
www.efdeportes.com

<1%

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES

La encuesta está dirigida a los docentes de los octavos años de básica del área de Educación Física jornada vespertina de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro.

Objetivo: Indagar que tipos de actividades lúdicas utilizan los docentes en los estudiantes de los octavos año de básica la unidad educativa Ana Luisa Leoro.

Tema: Actividades Lúdicas Para Fomentar Habilidades Motrices Básicas en el Octavo Año De Educación General Básica De La Unidad Educativa Ana Luisa Leoro.

Indicaciones:

- La información recopilada a través de esta encuesta tiene fines investigativos, por lo cual los datos serán manejados con absoluta reserva y confidencialidad.
- Para responder marque con un círculo, seleccionando solo una respuesta que refleje su opinión y conocimiento.
- Se agradecerá que responda con sinceridad

Preguntas:

1. **¿Seleccione cuál de las siguientes afirmaciones define lo que son actividades lúdicas?**
 - a) Juegos diseñados para el aprendizaje y el entretenimiento.
 - b) Actividades que integran diversión y desarrollo motriz.
 - c) Son transmitidas de generación en generación, adaptándose a las épocas.
2. **¿Qué tipos de actividades lúdicas conoce?**
 - a) Juegos tradicionales.
 - b) Juegos deportivos.
 - c) Juegos cooperativos.
3. **¿Con qué frecuencia incorpora actividades lúdicas en sus clases?**
 - a) Siempre.
 - b) Casi siempre.
 - c) A veces.
 - d) Nunca.

- 4. ¿Seleccione cuál de las siguientes actividades lúdicas favorece el desarrollo de las habilidades motrices básicas?**
- a) Juegos con reglas específicas.
 - b) Circuitos motores.
 - c) Juegos de competencia grupal.
- 5. ¿Seleccione que beneficio cree que brindan las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los estudiantes?**
- a) Mejora de habilidades motrices básicas.
 - b) Promoción de la interacción social.
 - c) Estimulación cognitiva y creatividad
- 6. ¿Cómo adaptan las actividades lúdicas según las diferentes edades de los estudiantes?**
- a) Simplificando las reglas para niños más pequeños.
 - b) Aumentando la complejidad y los desafíos para los mayores.
 - c) Variando los materiales y herramientas según las edades.
- 7. ¿Qué recursos o materiales utiliza para implementar actividades lúdicas?**
- a) Material reciclado.
 - b) Equipos deportivos básicos (pelotas, aros, conos, etc.).
 - c) Tecnología (apps, videos, etc.).
- 8. ¿Qué factores considera más importantes al momento de planificar actividades lúdicas?**
- a) Edad y nivel de desarrollo de los estudiantes.
 - b) Recursos disponibles.
 - c) Interese y preferencias de los estudiantes.
- 9. ¿Qué dificultades enfrenta al implementar actividades lúdicas en el aula?**
- a) Falta de tiempo para planificar.
 - b) Limitaciones en los recursos.
 - c) Diferencias en el nivel de habilidades de los estudiantes.

10. ¿Estaría de acuerdo en que se implemente una propuesta sobre las actividades lúdicas para fomentar las habilidades motrices básicas en los estudiantes de los Octavos Años De Educación General Básica De La Unidad Educativa Ana Luisa Leoro?

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c)
- d) Desacuerdo

Agradecimiento

Gracias por su tiempo y por compartir su conocimiento y experiencia en este tema tan importante para el desarrollo de los estudiantes.

TEST DE COORDINACIÓN “3JS”

INSTRUMENTO

Se trata de un test donde se valora el desarrollo de la coordinación motriz, dinámica general y viso-motriz, por un procedimiento cualitativo de observación y evaluación objetiva de la ejecución de la habilidad desarrollada en cada tarea, el test 3JS es un instrumento fiable y válido para medir el desarrollo de la coordinación motriz en el alumnado de 6 a 12 años.

Selección de tareas

Tarea 1.- Salto Vertical (C. dinámica general): Partiendo de una posición bípeda y estática, desde detrás de la línea, saltar cayendo con los dos pies de forma simultánea el primer obstáculo (pica suspendida) sobre la línea de fondo. Igualmente, y de manera continuada, saltar un segundo y tercer obstáculo, consistentes en otras picas igualmente colocadas.

Tarea 2.- Giro en el eje longitudinal (C. dinámica general): Pisando la cruz, y concretamente la línea paralela a la línea de fondo, realizar un salto vertical y simultáneamente un giro en el eje longitudinal. El objetivo máximo es realizar un giro completo de 360°. Cuanto más se acerque a los grados máximos, la puntuación obtenida será más alta. El alumno puede girar siguiendo la dirección que estime oportuna.

Tarea 3.- Lanzamiento de precisión (C. viso-motriz): Coger una pelota de tenis, meterse dentro de un cuadrado de 1'5 x 1'5 metros y lanzar teniendo como objetivo que toque el poste de una portería de balonmano, que está situado a cinco metros. Posteriormente, salir del cuadro, coger la segunda pelota y volver a lanzar al objetivo.

Tarea 4.- Golpeo de precisión (C. viso-motriz): Realizar la misma operación que en la prueba tercera, pero golpeando con el pie un balón que debe estar parado antes de golpearlo y debe tocar el poste de la portería.

Tarea 5.- Carrera de eslalon (C. dinámica general): Desplazarse corriendo, haciendo eslalon, desde que sale del cuadro de lanzamiento-golpeo hasta que llegue al punto de la siguiente tarea, mediante tres conos situados a 9 metros de la línea de fondo, el primero; a 13,5 m de la línea de fondo, el segundo; y a 18 m de la línea de fondo, el tercero.

Tarea 6.- Bote (C. viso-motriz): Se coge el balón de baloncesto, que está dentro de un aro, y se realiza el recorrido de ida y vuelta de los tres pivotes empleados para la carrera de eslalon mientras se bota el balón. Es conveniente advertir la necesidad de no mirar el balón y utilizar de forma coordinada ambas manos. El balón se deja colocado dentro del aro tras pasar el último obstáculo.

Tarea 7.- Conducción (C. viso-motriz): Se vuelve a recorrer la misma distancia de ida y vuelta de los tres pivotes, pero sin hacer eslalon, mientras se conduce un balón de fútbol-7. Llegar al último obstáculo y volver por el lado contrario de los pivotes. La prueba finaliza cuando el balón sobrepasa el último poste, debiendo a continuación colocarlo dentro del aro.

Montaje y ubicación

La zona donde se realiza la prueba debe ser un espacio al aire libre o cubierto, con

dimensiones de 10 x 20 m, en una superficie homogénea y lisa. Lo más recomendable sería usar la mitad de una pista de balonmano (Fig. 1):

1º) Medir 3,60 m. desde el poste de la portería y en dirección al punto de saque de esquina. Colocar la primera valla, compuesta cada una de un pivote de un color distinto al del pavimento, con un peso de 800 gr y una altura de 50 cm, con abertura en su parte superior para picas de cualquier diámetro y en los laterales para picas de 25 mm de diámetro, con 3 alturas, a 4 caras, 12 agujeros. Se colocará la pica que sirve de valla en el primer nivel, a una altura de 20 cm. Las picas serán redondas de un color distinto al del pavimento, con un diámetro de 25 mm y una longitud de 120 cm. A 0,5 m de esta primera valla, se colocará la segunda y a 0,5 m de esta, la tercera. Igualmente, a 0,5 m de la tercera se ubicará una colchoneta de 2 x 1 m de color diferente al del pavimento y de alta densidad, para realizar la tarea 2. Encima de la colchoneta y en su punto central, se marcará una cruz de 1 x 1 m con cinta aislante de 0,15 mm y color que resalte del de la colchoneta. A continuación, se marcará en el suelo una flecha visible, indicadora de la dirección a seguir para la tarea 3.

2º) A 6 m de la línea de fondo se marcará un cuadrado de 1'5 x 1'5 m de lado, tomando como vértice la perpendicular del centro del poste derecho de la portería de balonmano de 3 x 2 m. En el lateral derecho (mirando a la portería), y a 1 m del punto central de la línea del cuadrado, se colocará un aro de 72 cm de diámetro, 270 gr. y un color que destaque del pavimento, en cuyo interior se colocarán 2 pelotas amarillas de tenis con un diámetro no mayor a 6,35 cm ni menor de 6,67 cm y un peso entre 58,5 y 56,7 gr.

3º) Igualmente, para realizar la tarea 4 se dispondrá de dos balones de fútbol-7, de 340 a 390 gr de peso y una circunferencia de 62 a 66 cm, que se colocarán con las dos pelotas de tenis, en el interior del aro situado en el suelo.

4º) A un metro del punto central de la línea posterior del cuadrado (mirando hacia la portería), se colocará el primero de los tres postes, cada uno de los cuales estará formado por un pivote de 800 gr de peso y 50 cm de altura, con abertura en su parte superior para una pica que se colocará en su interior, que deberá ser redonda, de 25 mm de diámetro y 120 cm de longitud, así como de color diferente al del pavimento. Estos postes se situarán a una distancia de 9 m de la línea de fondo de partida el primero; a 13,5 m de la línea de fondo, el segundo; y a 18 m, el tercero.

5º) A 1,5 m del último poste, se situará en el suelo otro aro similar al anterior, en cuyo interior se colocará un balón de baloncesto de 500 a 540 gr, una circunferencia de 72 a 74 cm, y de color marrón para la realización de la tarea 6, así como un balón de fútbol-7 de 340 a 390 gr de peso, una circunferencia de 62 a 66 cm, y de color blanco para ejecutar la tarea 7.

6º) Además de los recursos materiales expuestos anteriormente, para que la prueba se pueda desarrollar con eficacia, es conveniente disponer de un ordenador para almacenar los datos obtenidos y de un metro para señalar el espacio y recorrido de la prueba.

Protocolo de aplicación del test

1º. Descripción al alumnado del desarrollo del conjunto de tareas de las que está compuesto el test y su orden, así como de su sistema de puntuación.

2º. Práctica previa de la prueba. El alumnado tiene que realizar una vez el recorrido antes de desarrollar la prueba definitiva. Para esta primera ejecución se podrá montar un circuito en la otra mitad de la pista de forma que se agilice la toma de contacto con las

diferentes tareas.

3°. Colocación en zona de salida. Después de recuperarse aproximadamente 4 minutos tras la realización de la práctica previa, se debe colocar en la línea de salida en posición estática y bípeda y, tras una señal del profesor (“Cuando quieras”), comienza la prueba cuando estime oportuno (no se valora el tiempo de reacción).

4° El profesor o evaluador se colocará a la altura del recuadro de lanzamientos y se irá desplazando lateralmente al circuito.

5°. Desarrollo de la prueba. Durante el transcurso de la prueba se podrá recordar al ejecutante el orden de las tareas, pero en ningún caso se realizarán comentarios o correcciones sobre su ejecución. En el caso de señalar nulo, el alumnado tendrá que esperar dos minutos para volver a realizar la prueba. Se señalará nulo cuando el alumnado se confunda en la dirección o no realice alguna de las tareas en el orden establecido. El evaluador observará y puntuará de forma objetiva según los criterios de valoración de cada una de las siete tareas del recorrido. Finalizada cada tarea, se anotará la puntuación en el lugar correspondiente en la hoja de control.

Tarea / Puntos		Criterios de valoración / Puntuación
1°. Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas situadas a una altura.	1	No se impulsa con las dos piernas simultáneamente. No realiza flexión de tronco.
	2	Flexiona el tronco y se impulsa con ambas piernas. No cae con los dos pies simultáneamente.
	3	Se impulsa y cae con las dos piernas, pero no coordina la extensión simultánea de brazos y piernas.
	4	Se impulsa y cae con los dos pies simultáneamente coordinando brazos y piernas.
2°. Realizar un salto y girar en el eje longitudinal.	1	Realiza un giro entre 1 y 90°.
	2	Realiza un giro entre 91 y 180°.
	3	Realiza un giro entre 181 y 270°.
	4	Realiza un giro entre 271 y 360°.
3°. Lanzar dos pelotas al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	1	El tronco no realiza rotación lateral y el brazo lanzador no se lleva hacia atrás.
	2	Realiza poco movimiento de codo y existe rotación externa de la articulación del hombro (ligero armado del brazo).
	3	Hay armado del brazo y el objeto se lleva hasta detrás de la cabeza.
	4	Coordina un movimiento fluido desde las piernas y el tronco hasta la muñeca del brazo contrario a la pierna retrasada.
4°. Golpear dos balones al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro	1	No coloca la pierna de apoyo al lado del balón. No hay una flexión y extensión de la rodilla de la pierna que golpea.
	2	No coloca la pierna de apoyo al lado del balón y golpea con un movimiento de pierna y pie.
	3	Se equilibra sobre la pierna de apoyo colocándola al lado del balón. Balancea la pierna golpeando con una secuencia de movimiento de cadera, pierna y pie.
	4	Se equilibra sobre la pierna de apoyo y balancea la pierna de golpeo, siguiendo una secuencia de movimiento desde el tronco hacia la cadera, muslo y pie.

5°. Desplazarse corriendo, haciendo eslalon	1	Las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual. Fase aérea muy reducida.
	2	Se distinguen las fases de amortiguación e impulsión, pero con un movimiento limitado del braceo (no existe flexión del codo).
	3	Existe braceo y flexión en el codo. Los movimientos de brazos no facilitan la fluidez de los apoyos (la frecuencia del braceo no es la misma que la de los apoyos).
	4	Coordina en la carrera brazos y piernas y se adapta al recorrido establecido cambiando la dirección correctamente.
6°. Botar un balón de baloncesto ida y vuelta superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	1	Necesita agarre del balón para darle continuidad al bote.
	2	No hay homogeneidad en la altura del bote o se golpea el balón (no se acompaña el contacto con el balón).
	3	Se utiliza la flexión y extensión de codo y muñeca para ejecutar el bote. Utiliza una sola mano/brazo.
	4	Coordina correctamente el bote utilizando la mano/brazo más adecuado para el desplazamiento en el eslalon. Utiliza adecuadamente ambas manos/brazos.
7°. Conducir ida y vuelta un balón con el pie superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	1	Necesita agarrar el balón con la mano para darle continuidad a la conducción.
	2	No hay homogeneidad en la potencia del golpeo. Se observan diferencias en la distancia que recorre el balón tras cada golpeo.
	3	Utiliza una sola pierna para dominar constantemente el balón, utilizando la superficie de contacto más oportuna y adecuando la potencia de los golpesos.
	4	Domina constantemente el balón, utilizando la pierna más apropiada y la superficie más oportuna. Adecua la potencia de los golpesos y mantiene la vista sobre el recorrido (no sobre el balón).

TEST DE EQUILIBRIO DEL FLAMENCO

INTRODUCCIÓN

El test de equilibrio Llamingo cumple con los requisitos de simplicidad, bajo costo y es apto para investigaciones masivas. En este test el sujeto se para sobre su pie preferido, dobla su pierna libre hacia atrás y agarra la parte posterior del pie con la mano del mismo lado, de pie como un flamenco. El flamenco es un baile que se puede practicar a cualquier edad. No hay una edad límite para empezar o dejar de bailar flamenco.

Objetivo

es medir el equilibrio estático del sujeto. El ejecutante se coloca en posición erguida, con un pie en el suelo y el otro apoyado sobre una tabla de 3 cm. de ancho.

Creador

El Consejo de Europa diseñó la prueba de equilibrio del flamenco, también conocida como test Flamingo, para niños en edad escolar.

La prueba de equilibrio del flamenco es una de las pruebas que forman parte de la batería de pruebas Eurofit. Esta batería está compuesta por nueve pruebas de aptitud física que evalúan la velocidad, la resistencia y la fuerza.

Técnica

1. **Prueba previa:** Explique los procedimientos de la prueba al sujeto. Realice una evaluación de los riesgos para la salud y obtenga el consentimiento informado. Prepare formularios y registre información básica como edad, altura, peso corporal, sexo y condiciones de la prueba. Realice un calentamiento adecuado.
2. **Equipamiento:** La prueba requiere una viga de equilibrio de 50 cm de largo, 4 cm de alto y 3 cm de ancho, así como un cronómetro.
3. **Procedimiento:**
 - Párese sobre la viga de equilibrio con una pierna.
 - Dobla la pierna libre hacia atrás y agarra la parte posterior del pie con la mano del mismo lado, de pie como un flamenco. ^[3]
 - Intente mantener esta posición durante el mayor tiempo posible.
 - El tiempo se detiene si la pierna levantada toca el suelo y se reinicia cuando se recupera el equilibrio.
 - Anota el número de errores que cometes en un minuto.
 - El número de errores es igual al número de puntos obtenidos. Por ejemplo, ocho errores dan una puntuación de 8.
4. **Puntuación:** La prueba se puntúa en función del número de errores cometidos en un minuto. Cuantos más errores se cometan, menor será la puntuación. Por ejemplo, ocho errores dan una puntuación de 8. Las tablas de puntuación están disponibles en el Manual de Eurofit .
5. **Duración:** La prueba tarda aproximadamente 10 minutos en completarse.
6. **Población de destino:** La prueba Flamingo se utiliza para evaluar el equilibrio estático y el equilibrio corporal general en diversas poblaciones, incluidos estudiantes universitarios y adultos mayores. ^[4]



Tabla como evaluar

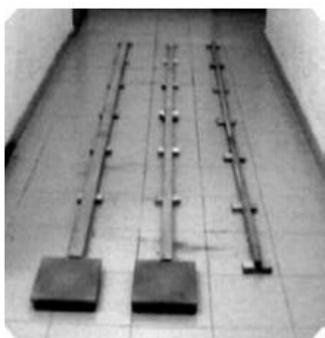
Alumnos (as) evaluados (as) de 1º y 2º Básico													
Tipo	Establecimiento	Mujeres				Hombres				Total individual	Total tipo	Total	
		6 años	7 años	8 años	9 años	6 años	7 años	8 años	9 años				
Municipal	Sanitas	5	12	2	0	15	23	3	0	60	110	316	
	Mirador	7	11	4	9	4	17	4	0	50			
Particular subvencionado	Claudio Matte	13	36	24	1	17	39	25	2	157	206		
	Juan Pablo II	5	10	12	0	3	12	7	0	49			
Total por edad		30	69	42	4	39	91	39	2				
Total por sexo		145				171							
Total													316

Caídas	Puntuación	Valoración
1	10	Excelente
2	8	Bueno
3	6	Regular
4 – 14	4	Deficiente
15	0	Malo

Test de KTK

Equilibrio retaguardia (ER).

Material necesario: 3 largueros de madera de 3 metros de longitud, 3 centímetros de altura y con un ancho de 6 centímetros, 4,5 centímetros y 3 cm respectivamente, siendo apoyadas en soportes transversales separados 50 cm unos de los otros. Con estos soportes las tablas donde se ejecutan los desplazamientos quedan a 5 centímetros de altura. Fichas individuales de registro. Descripción: la tarea a ejecutar consiste en caminar a la retaguardia sobre 3 tablas con anchuras diferentes. Son válidas las 3 tentativas por cada tabla. Durante el desplazamiento (pasos), no es permitido tocar con los pies el suelo. Antes de las tentativas válidas, el niño hará un ejercicio previo para adaptarse a la tabla, en la cual realiza un desplazamiento hacia delante y otro hacia atrás. Los desplazamientos se realizan por orden decreciente del ancho de las tablas. Puntuación: para cada tabla son contabilizados 3 tentativas válidas lo que hacen un total de 9 tentativas, se cuenta la cantidad de apoyos sobre la tabla en el desplazamiento hacia atrás con la siguiente indicación: el estudiante está parado sobre la tabla, el primer apoyo no es tomado como punto de valoración. Solo a partir del momento del segundo apoyo es que se valoriza la ejecución. El profesor debe contar en voz alta la cantidad de apoyos hasta que un pie toque el suelo o hasta que sean realizados 8 puntos. Por ejercicio y por tabla sólo pueden ser realizados 8 puntos. La máxima puntuación posible será de 72 puntos. El resultado será igual a la sumatoria de los apoyos hacia atrás en las 9 tentativas.



TENTATIVAS	# APOYOS TABLA 1	# APOYOS TABLA 2	# APOYOS TABLA 3
1	7	8	8
2	8	8	7
3	8	8	7
RESULTADOS	23	24	22
TOTALES	69		

Salto Monopedales (SM)

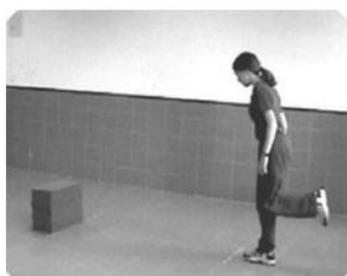
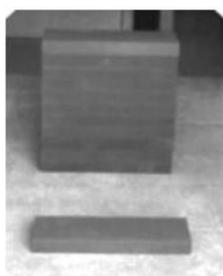
Material: 12 placas de espuma con las siguientes dimensiones: 50cmx20cmx5cm. Fichas de registro.

Descripción: el ejercicio consiste en saltar en un pie (primero con el pie hábil y luego con el no hábil) por encima de una o más placas de espuma superpuestas, colocadas transversalmente a la dirección del salto. El niño debe iniciar el salto de acuerdo con la altura recomendada para la edad de acuerdo con Schilling y Kiphard (1974).

6 años	5 centímetros (1 placa)
7 a 8 años	15 centímetros (3 placas)
9 a 10 años	25 centímetros (5 placas)
11 a 14 años	35 centímetros (7 placas)

En el caso de que el estudiante no obtenga éxito en la altura inicial de la prueba, deberá retroceder 5 centímetros en la altura hasta obtener éxito. Para saltar, el niño debe tener un espacio adecuado para poder impulsarse (cerca de 1,5 metros), siendo éste ejecutado apenas con un pie. La recepción deberá ser hecha con el mismo pie con que inició el salto, no pudiendo con el otro tocar el suelo. Son permitidos 3 tentativas en cada altura a saltar para ejecutar el salto. En cada altura a evaluar es realizado un ejercicio previo de 2 tentativas por pie.

Puntuación: se atribuyen tres puntos en la primera tentativa cuando: el niño o niña cae correctamente con el pie indicado, ya sea derecho o izquierdo. En la segunda tentativa se le asignan dos puntos si cae correctamente con el pie que corresponde (derecho o izquierdo) y, finalmente, se asigna 1 punto en la tercera tentativa si logró con éxito caer con el pie asignado y cero puntos cuando fracasa. El resultado es igual a la sumatoria de los puntos conseguidos con el pie derecho y con el pie izquierdo en todas las alturas evaluadas, siendo atribuidas más 3 puntos por cada placa colocada para la altura inicial de la prueba. El máximo puntaje posible es de 72 puntos.



Saltos Monopodales (SM)

#	PLACAS CMS	PIE HABIL DERECHO			PIE NO HABIL IZQUIERDO		
		PUNTOS 1ER TENTATIVA			PUNTOS 1ER TENTATIVA		
1	5 CMS	3	2	1	3	2	1
2	10 CMS	3	2	1	3	2	1
3	20 CMS	3	2	0	3	2	0
SUMA DE PUNTOS		9	6	2	9	6	2
TOTALES 1ER TENTATIVA		34					
#	PLACAS CMS	PUNTOS 2a TENTATIVA			PUNTOS 2a TENTATIVA		
1	5 CMS	3	2	1	3	2	1
2	10 CMS	3	2	1	3	2	1
3	20 CMS	3	2	0	3	2	0
SUMA DE PUNTOS		9	6	2	9	6	2
TOTALES 2A TENTATIVA		34					
RESULTADO TOTAL		68					

Saltos laterales (SL)

Material: un cronómetro, una placa de madera rectangular de 100x60 centímetros con un obstáculo con las siguientes dimensiones: 60 x 4 x 2 centímetros, colocado de tal forma que divida el rectángulo en dos partes iguales. Ficha de registro.

Descripción: el ejercicio consiste en saltar lateralmente, con ambos pies, que deben mantenerse unidos, durante 15 segundos tan rápidamente como sea posible de un lado para otro del obstáculo sin tocar y dentro de un área delimitada. Son realizados 5 saltos como pre-ejercicio. Son permitidas 2 tentativas válidas, con 10 segundos de intervalos entre ellas. Si el estudiante toca el obstáculo, hace la recepción fuera del área delimitada y la duración de la prueba es interrumpida, el evaluador debe mandar proseguir. Si las fallas persisten, debe interrumpir la prueba y realizar una nueva demostración. Sólo son permitidas dos tentativas.

Puntuación: se cuenta el número de saltos realizados correctamente en 2 tentativas, siendo el resultado igual a su sumatoria.

TENTATIVAS	# SALTOS EN 15 SEGS	# SALTOS EN 15 SEGS
1	29	25
2	24	21
RESULTADOS	53	46
TOTALES	99	

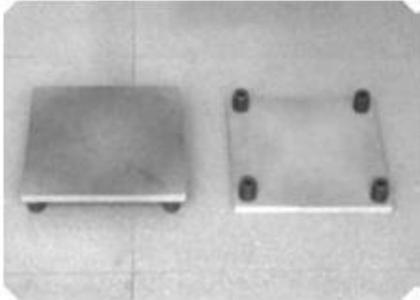
Transposición lateral (TL)

Material: un cronómetro y 2 placas de madera de 25 x 25 x 1,5 centímetros, en cuyas esquinas se encuentren adicionados 4 pies de 3,7 cm de altura.

Descripción: las plataformas están colocadas en el suelo, en paralelo, una al lado de la otra con una separación de 12,5 centímetros entre ellas. La tarea a cumplir consiste en la transposición lateral de las plataformas durante 20 segundos, cuantas veces sea posible. Son permitidas 2 tentativas válidas. Las indicaciones fundamentales son las siguientes: el sujeto se coloca sobre una de las plataformas, por ejemplo, a la de su lado derecho; a la señal de la partida, toma con ambas manos la plataforma que se encuentra a su lado izquierdo, para posteriormente colocarla al lado derecho; enseguida traslada su cuerpo a esa plataforma y vuelve a repetir la secuencia. La dirección del desplazamiento es escogida por el alumno.

Si durante el ejercicio el alumno toca el suelo con las manos o con los pies, el profesor deberá dar indicación para continuar. Durante la prueba el profesor deberá contar los puntos en voz alta.

Puntuación: Se cuenta el número de transposiciones dentro del tiempo límite. El primer punto es contado cuando el alumno coloca la plataforma de la izquierda a su derecha y coloca encima de ésta los dos pies. El número de transposiciones corresponde al número de puntos. Se suman los puntos de las dos tentativas válidas.



TENTATIVAS	# DE TRANSPOSICIONES 15 SEGS
1	5
2	3
RESULTADOS	8

Tabla 10 Resultado Test de equilibrio del flamenco – 8vo A

Octavo "A"		Sexo		Caídas en un minuto
Nº	Estudiantes	Masculino	Femenino	
1	Estudiante 1	•		7
2	Estudiante 2		✓	8
3	Estudiante 3		✓	6
4	Estudiante 4		✓	2
5	Estudiante 5		✓	5
6	Estudiante 6		✓	4
7	Estudiante 7		✓	8
8	Estudiante 8		✓	3
9	Estudiante 9		✓	5
10	Estudiante 10		✓	6
11	Estudiante 11		✓	6
12	Estudiante 12		✓	6
13	Estudiante 13	•		7
14	Estudiante 14		✓	4
15	Estudiante 15	•		13
16	Estudiante 16		✓	8
17	Estudiante 17		✓	2
18	Estudiante 18			11
19	Estudiante 19		✓	11
20	Estudiante 20		✓	8
21	Estudiante 21	•		12
22	Estudiante 22	•		9
23	Estudiante 23	•		7
24	Estudiante 24	•		11
25	Estudiante 25		✓	11
26	Estudiante 26	•		8
27	Estudiante 27	•		4
28	Estudiante 28	•		13
29	Estudiante 29	•		7
30	Estudiante 30		✓	12
31	Estudiante 31		✓	6
32	Estudiante 32		✓	7
33	Estudiante 33		✓	12

Tabla 11 Resultado Test de equilibrio del flamenco – 8vo B

Nº	Octavo “B” Estudiantes	Sexo		Caídas en un minuto
		Masculino	Femenino	
1	Estudiante 1	•		6
2	Estudiante 2	•		9
3	Estudiante 3		✓	9
4	Estudiante 4		✓	20
5	Estudiante 5	•		5
6	Estudiante 6		✓	4
7	Estudiante 7		✓	21
8	Estudiante 8		✓	12
9	Estudiante 9		✓	21
10	Estudiante 10		✓	20
11	Estudiante 11		✓	12
12	Estudiante 12	•		4
13	Estudiante 13	•		3
14	Estudiante 14	•		12
15	Estudiante 15	•		13
16	Estudiante 16	•		12
17	Estudiante 17		✓	25
18	Estudiante 18	•		9
19	Estudiante 19	•		13
20	Estudiante 20	•		5
21	Estudiante 21		✓	9
22	Estudiante 22		✓	22
23	Estudiante 23	•		15
24	Estudiante 24		✓	20
25	Estudiante 25		✓	19
26	Estudiante 26		✓	8
27	Estudiante 27		✓	14
28	Estudiante 28		✓	13
29	Estudiante 29		✓	12

Tabla 12 Resultado Test de equilibrio del flamenco – 8vo C

Octavo "C"		Sexo		Caídas en un minuto
Nº	Estudiantes	Masculino	Femenino	
1	Estudiante 1	•		15
2	Estudiante 2		✓	7
3	Estudiante 3	•		10
4	Estudiante 4	•		19
5	Estudiante 5	•		14
6	Estudiante 6	•		13
7	Estudiante 7	•		9
8	Estudiante 8		✓	13
9	Estudiante 9	•		18
10	Estudiante 10		✓	7
11	Estudiante 11	•		24
12	Estudiante 12		✓	9
13	Estudiante 13		✓	9
14	Estudiante 14	•		20
15	Estudiante 15	•		4
16	Estudiante 16		✓	9
17	Estudiante 17		✓	9
18	Estudiante 18		✓	9
19	Estudiante 19		✓	2
20	Estudiante 20	•		24
21	Estudiante 21		✓	7
22	Estudiante 22		✓	9
23	Estudiante 23		✓	5
24	Estudiante 24		✓	5

Tabla 13 Resultado Test de KTK – 8vo A

OCTAVO "A"		SEXO		1.Equilibrio retaguardia	2.Saltos Monopedales	3.Saltos laterales	4.Transposición lateral	Total
Nº	Estudiantes	M	F					
1	Estudiante 1			30	40	31	14	115
2	Estudiante 2			63	35	27	15	140
3	Estudiante 3			45	65	23	11	144
4	Estudiante 4			43	48	37	14	142
5	Estudiante 5			34	52	38	16	140
6	Estudiante 6			35	63	32	12	142
7	Estudiante 7			43	45	32	17	137
8	Estudiante 8			52	54	22	19	145
9	Estudiante 9			43	42	37	14	141
10	Estudiante 10			36	39	37	16	128
11	Estudiante 11			36	48	33	15	132
12	Estudiante 12			36	45	29	20	124
13	Estudiante 13			37	52	23	14	126
14	Estudiante 14			40	43	29	13	125
15	Estudiante 15			29	64	34	17	144
16	Estudiante 16			27	46	38	18	129
17	Estudiante 17			46	49	26	14	145
18	Estudiante 18			36	54	25	12	127
19	Estudiante 19			42	36	42	17	137
20	Estudiante 20			23	45	35	18	121
21	Estudiante 21			28	41	38	19	126
22	Estudiante 22			34	48	39	17	138
23	Estudiante 23			36	49	37	15	137
24	Estudiante 24			29	39	36	16	120
25	Estudiante 25			38	45	31	18	132
26	Estudiante 26			39	38	32	17	126
27	Estudiante 27			44	42	35	16	137
28	Estudiante 28			37	41	35	13	126
29	Estudiante 29			26	43	36	15	120
30	Estudiante 30			34	57	30	18	139
31	Estudiante 31			33	48	31	19	131
32	Estudiante 32			29	38	39	17	123
33	Estudiante 33			48	44	34	16	142

Tabla 14 Resultado Test de KTK – 8vo B

OCTAVO “B”		SEXO		1.Equilibrio retaguardia	2.Saltos Monopedales	3.Saltos laterales	4.Transposición lateral	Total
Nº	Estudiantes	M	F					
1	Estudiante 1			46	49	25	11	101
2	Estudiante 2			42	47	23	19	131
3	Estudiante 3			48	42	24	17	131
4	Estudiante 4			49	41	28	14	132
5	Estudiante 5			41	42	17	12	112
6	Estudiante 6			42	41	23	13	119
7	Estudiante 7			48	42	28	16	129
8	Estudiante 8			47	49	17	17	130
9	Estudiante 9			43	47	15	11	116
10	Estudiante 10			49	42	17	10	118
11	Estudiante 11			48	41	16	18	123
12	Estudiante 12			47	48	17	12	124
13	Estudiante 13			41	48	16	18	123
14	Estudiante 14			46	42	28	16	132
15	Estudiante 15			49	39	17	12	117
16	Estudiante 16			45	48	19	19	131
17	Estudiante 17			48	42	28	20	138
18	Estudiante 18			42	47	22	21	132
19	Estudiante 19			47	45	15	14	121
20	Estudiante 20			44	49	24	10	127
21	Estudiante 21			46	47	13	19	125
22	Estudiante 22			41	48	27	15	131
23	Estudiante 23			42	47	22	17	128
24	Estudiante 24			49	43	19	13	124
25	Estudiante 25			47	44	20	18	129
26	Estudiante 26			44	41	20	10	115
27	Estudiante 27			48	45	24	14	131
28	Estudiante 28			48	42	28	16	134
29	Estudiante 29			43	48	21	11	123

Tabla 15 Resultado Test de KTK – 8vo C

OCTAVO "C"		SEXO		1.Equilibrio retaguardia	2.Saltos Monopedales	3.Saltos laterales	4.Transposición lateral	Total
Nº	Estudiantes	M	F					
1	Estudiante 1			42	42	20	15	129
2	Estudiante 2			48	45	28	16	137
3	Estudiante 3			42	41	21	14	118
4	Estudiante 4			47	48	24	12	131
5	Estudiante 5			41	41	21	15	118
6	Estudiante 6			43	48	29	12	132
7	Estudiante 7			44	43	24	14	125
8	Estudiante 8			41	47	25	11	124
9	Estudiante 9			48	42	21	19	130
10	Estudiante 10			47	45	20	14	126
11	Estudiante 11			47	41	25	12	119
12	Estudiante 12			42	48	21	11	122
13	Estudiante 13			44	41	23	13	121
14	Estudiante 14			42	44	24	18	127
15	Estudiante 15			48	42	29	17	136
16	Estudiante 16			43	42	24	12	121
17	Estudiante 17			44	48	25	13	130
18	Estudiante 18			49	47	20	14	130
19	Estudiante 19			40	49	23	15	127
20	Estudiante 20			42	41	25	15	123
21	Estudiante 21			47	42	27	13	129
22	Estudiante 22			41	48	22	14	125
23	Estudiante 23			49	41	25	10	125
24	Estudiante 24			47	40	28	12	

Tabla 16 Resultado Test de 3JS– 8vo A

N ^o	Estu di an te s	SEXO		1.Salto vertical				2.Giro en el eje				3.Lanzamiento de precisión				4.Golpeo de precisión				5.Carrera de esalon				6.Boteo balcesto				7.Conduc ción con el balón			
		M	F	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Estu di an te 1						X			X	X			X			X			X					X						
2	Estu di an te 2					X			X			X			X			X			X				X						
3	Estu di an te 3					X			X		X				X		X				X				X						
4	Estu di an te 4						X		X		X			X			X				X				X						
5	Estu di an te 5				X				X			X		X				X			X				X						
6	Estu di an te 6					X			X		X			X			X				X				X						
7	Estu di an te 7					X			X		X			X			X				X				X						
8	Estu di an te 8					X			X		X			X			X				X				X						
9	Estu di an te 9				X				X		X			X			X				X				X						
10	Estu di an te 10					X			X		X			X			X				X				X						
11	Estu di an te 11					X			X		X			X			X				X				X						
12	Estu di				X				X		X			X			X				X				X						

	ant e 12																			
1 3	Est udi ant e 13			X		X		X		X			X		X				X	
1 4	Est udi ant e 14			X		X		X		X			X		X			X		X
1 5	Est udi ant e 15				X		X		X			X		X			X		X	
1 6	Est udi ant e 16			X		X	X		X			X		X			X		X	
1 7	Est udi ant e 17		X			X		X		X			X		X			X		X
1 8	Est udi ant e 18			X		X		X		X			X		X			X		X
1 9	Est udi ant e 19		X			X		X		X			X		X			X		X
2 0	Est udi ant e 20			X		X	X		X			X		X			X		X	
2 1	Est udi ant e 21			X		X		X		X			X		X			X		X
2 2	Est udi ant e 22			X		X	X		X			X		X			X		X	
2 3	Est udi ant e 23			X		X		X		X	X		X		X			X		X
2 4	Est udi				X		X	X		X			X		X			X		X

Tabla 17 Resultado Test de 3JS– 8vo B

OC TAV O “B”	SEXO	1.Salto vertical				2.Giro en el eje				3.Lanzamiento de precisión				4.Golpeo de precisión				5.Carrera de eslalon				6.Boteo baloncesto				7.Conducción con el balón			
		M	F	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Estudiante 1				X			X			X			X			X			X			X			X			
2	Estudiante 2				X			X		X				X			X			X			X			X			
3	Estudiante 3				X			X			X			X			X			X			X			X			
4	Estudiante 4					X		X			X			X			X			X			X			X			
5	Estudiante 5						X		X		X			X			X			X			X			X			
6	Estudiante 6				X			X			X			X			X			X			X			X			
7	Estudiante 7				X			X			X			X			X			X			X			X			
8	Estudiante 8					X		X			X			X			X			X			X			X			
9	Estudiante 9				X			X			X			X			X			X			X			X			
10	Estudiante 10					X		X			X			X			X			X			X			X			

Tabla 18 Resultado Test de 3JS– 8vo C

N ^o	E s t u d i a n t e s	SEX O		1.Salto vertical				2.Giro en el eje				3.Lanza miento de precisió n				4.Golpe o de precisió n				5.Carrer a de eslalon				6.Boteo balonces to				7.Condu cción con el balón			
		M	F	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Es tu dia nte 1					X				X				X				X				X					X				
2	Es tu dia nte 2				X				X				X		X			X				X				X					
3	Es tu dia nte 3					X			X		X			X			X					X				X					
4	Es tu dia nte 4				X				X			X		X			X					X				X					
5	Es tu dia nte 5						X			X	X			X			X					X				X				X	
6	Es tu dia nte 6					X			X			X		X			X					X				X				X	
7	Es tu dia nte 7					X			X			X		X			X					X				X				X	
8	Es tu dia nte					X			X			X		X			X					X				X				X	

	nte 19																			
20	Es tu dia nte 20			X		X			X		X			X		X			X	
21	Es tu dia nte 21			X		X	X		X		X			X		X			X	
22	Es tu dia nte 22			X		X	X		X		X			X		X			X	
23	Es tu dia nte 23			X		X	X		X	X			X	X		X			X	
24	Es tu di an te 24				X		X X		X		X		X	X		X			X	

Anexo 9 Fotos aplicando los test

