



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA  
EDUCACIÓN  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del  
título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**

**TEMA:**

---

**LA GAMIFICACIÓN EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE  
ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**

---

**AUTOR: AUCAPIÑA MOYA EDGAR ISRAEL**

**TUTOR: ING. SÁNCHEZ GUERRERO MENTOR JAVIER, MG**

Ambato - Ecuador

2024

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, **ING. SÁNCHEZ GUERRERO MENTOR JAVIER, MG**, con cédula de ciudadanía **1803114345** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LA GAMIFICACIÓN EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** desarrollado por el estudiante **AUCAPIÑA MOYA EDGAR ISRAEL**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....  
**ING. SÁNCHEZ GUERRERO MENTOR JAVIER, MG**  
**C.C. 1803114345**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **“LA GAMIFICACIÓN EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, quién basado en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su Autor.



.....  
**AUCAPIÑA MOYA EDGAR ISRAEL**  
**C.C. 1805161872**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LA GAMIFICACIÓN EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, presentado por el señor **AUCAPIÑA MOYA EDGAR ISRAEL**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **COMISIÓN CALIFICADORA**

.....

**ESP. LOAIZA DÁVILA LENIN ESTEBAN, PhD**  
**C.C. 1715330088**  
**Miembro de Comisión Calificadora**

.....

**LIC. ZAPATA MOCHA ESMERALDA GIOVANNA, MG**  
**C.C. 1801801661**  
**Miembro de Comisión Calificadora**

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo de titulación al Dios de la vida por todas las bendiciones que me ha proporcionado cada día, a mis padres por su apoyo incondicional y la confianza encomendada, en especial quiero agradecer a todos mis docentes que fueron parte de mi formación académica y humanística permitiéndome llegar a la meta que es concluir con éxito mi formación profesional.

**Edgar Aucapiña**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por todas las bendiciones que me ha concedido como la vida y la salud, por ser la fortaleza en la culminación de una nueva etapa de mi vida, a mis padres por ese apoyo incondicional ya que han sido un pilar fundamental y brindarme sus consejos, a mis docentes que inculcaron valores y conocimientos para mi formación profesional y a mis compañeros de clase por su amistad brindada en el trayecto de la carrera.

**Edgar Aucapiña**

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
RESUMEN EJECUTIVO .....	x
ABSTRACT .....	xi
CAPÍTULO 1 .....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación .....	1
Fundamentación Teórica.....	4
Variable Independiente .....	4
Las TIC .....	4
Estrategias Educativas.....	6
La Gamificación.....	7
Características de la Gamificación.....	8
Elementos de la Gamificación .....	9
Beneficios de la Gamificación .....	10
Variable Dependiente.....	11
Motricidad .....	11
Motricidad Gruesa.....	12
Motricidad Fina.....	13
Psicomotricidad.....	13
Coordinación Motriz .....	14

Factores de la coordinación motriz .....	15
Características .....	16
Tipos de coordinación motriz.....	16
Proceso evolutivo de la coordinación .....	17
1.2 Objetivos .....	18
Objetivo General: .....	18
Objetivo Específico 1:.....	18
Objetivo Específico 2:.....	19
Objetivo específico 3: .....	19
HIPÓTESIS.....	19
CAPÍTULO II .....	20
METODOLOGÍA .....	20
2.1 Materiales.....	20
2.2 Métodos.....	20
CAPÍTULO III.....	25
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	25
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	25
3.2 Verificación de hipótesis.....	30
CAPÍTULO IV.....	31
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	31
4.1 Conclusiones .....	31
4.2 Recomendaciones.....	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
ANEXOS .....	39
Anexo 1:.....	39
Anexo 2.....	40



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características de la coordinación motriz .....	16
Tabla 2. Caracterización de la Muestra de estudio .....	22
Tabla 3. Baremos de categorización de la Coordinación Motriz .....	23
Tabla 4. Resultados de las pruebas 3JS periodo pre intervención .....	25
Tabla 5. Resultados por tipos de coordinación en el periodo pre intervención .....	26
Tabla 6. Niveles de coordinación motriz pre intervención. ....	26
Tabla 7. Resultados de las pruebas 3JS periodo post intervención.....	27
Tabla 8. Resultados de las pruebas 3JS periodo post intervención.....	27
Tabla 9. Niveles de coordinación motriz post intervención.....	28
Tabla 10. Resultados de las diferencias entre puntajes de las pruebas que componen el test 3JS en los periodos POST y PRE .....	28
Tabla 11. Resultados de las diferencias entre puntajes por tipos de coordinación en los periodos POST y PRE.....	29
Tabla 12. Análisis cruzado entre los tipos de coordinación periodos POST y PRE intervención.....	29
Tabla 13. Verificación de hipótesis mediante el análisis estadístico. ....	30

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**  
**TEMA: LA GAMIFICACIÓN EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE**  
**ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**  
**AUTOR: AUCAPIÑA MOYA EDGAR ISRAEL**  
**TUTOR: ING. SÁNCHEZ GUERRERO MENTOR JAVIER, MG**

**RESUMEN EJECUTIVO**

En el presente trabajo de investigación denominado “**LA GAMIFICACIÓN EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**”, se planteó como objetivo determinar la incidencia de la gamificación en la coordinación motriz en escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”, para lo cual se realizó un estudio basándose en un enfoque cuantitativo, con un diseño de investigación preexperimental, con un alcance explicativo de campo y de corte longitudinal. La muestra de estudio estuvo compuesta por un total de 16 estudiantes seleccionados a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador correspondientes al sexto grado de Educación General Básica Media paralelo “A”. La técnica de investigación aplicada fue la observación teniendo como instrumento el test 3JS. La propuesta de intervención basada en un programa de gamificación se desarrolló en un tiempo de 8 semanas, donde se estableció un sistema de juego con niveles, recompensas y variedad de juegos, ya que estos elementos lúdicos nos ayudan en el desarrollo de la coordinación motriz de manera que aumenta la motivación y mejorando el aprendizaje. Como resultados importantes de la investigación se pudo evidenciar un mejoramiento en nivel de coordinación motriz de los estudiantes que se encontraban en un nivel medio pasaron a un nivel alto y los que se encontraron en un nivel bajo pasaron a un nivel medio de coordinación motriz. Como conclusión se pudo determinar que la aplicación de este programa basado en gamificación incidió directamente en los resultados de los niveles de la coordinación lo cual fue estadísticamente comprobado con un nivel  $P < 0,005$ .

**Palabras Clave:** Gamificación, juegos, motivación, coordinación motriz.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**  
**THEME: LA GAMIFICACIÓN EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE**  
**ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**  
**AUTHOR: AUCAPIÑA MOYA EDGAR ISRAEL**  
**TUTOR: ING. SÁNCHEZ GUERRERO MENTOR JAVIER, MG**

**ABSTRACT**

In the present research work called “GAMIFICATION IN MOTOR COORDINATION OF MIDDLE BASIC GENERAL EDUCATION SCHOOLS”, the objective was to determine the incidence of gamification in motor coordination in Middle Basic General Education schoolchildren of the School of Basic Education. “Albert Einstein”, for which a study was carried out based on a quantitative approach, with a pre-experimental research design, with a field and longitudinal explanatory scope. The study sample was made up of a total of 16 students selected through non-probabilistic sampling for the convenience of the researcher corresponding to the sixth grade of parallel Basic Secondary General Education “A”. The research technique applied was observation using the 3JS test as an instrument. The intervention proposal based on a gamification program was developed over a period of 8 weeks, where a game system was established with levels, rewards and variety of games, since these recreational elements help us in the development of motor coordination of way that increases motivation and improving learning. As important results of the research, an improvement in the level of motor coordination of the students who were at a medium level moved to a high level and those who were at a low level moved to a medium level of motor coordination. In conclusion, it was determined that the application of this program based on gamification directly affected the results of the coordination levels, which was statistically proven with a level  $P < 0,005$

**Keywords:** Gamification, games, motivation, motor coordination.

# CAPÍTULO 1

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

De las indagaciones realizadas se desprende que, si dentro del repositorio de la Universidad Técnica de Ambato existen trabajos investigativos relacionados a la gamificación, los mismos que serán útiles para consolidar de la presente investigación.

**Autor:** Tobón Naranjo Carlos Alberto

**Tema:** “La Gamificación en la Enseñanza de las reglas básicas de Fútbol en la clase de Educación Física en escolares de Educación Básica Media”

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó la metodología de gamificación (ABP), que se enfatiza en el aprendizaje basado en Problemas, que cuenta también con un enfoque Cuantitativo, por diseño de investigación pre-experimental, en donde para la obtención de datos se caracteriza como un investigación de campo con un corte longitudinal, puesto que se midió la variable dependientes dentro de un periodo pre y post intervención, se utilizó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación, también para el análisis estadístico se recurrió al software de SPSS, esto se aplicó estudiantes, pertenecientes al séptimo grado de EGB Media paralelo “A” de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre” del cantón Patate provincia de Tungurahua, se pudo comprobar que el uso las TIC como una herramienta de gamificación que incentiva al proceso de aprendizaje, para esto es necesario que los estudiantes cuenten con dispositivos móviles y también una red de conexión estable para facilitar el acceso, así mismo contar con más tiempo para poder aplicar el recurso y así poder implementar mejor la metodología utilizada.

La implementación de la gamificación dentro del ámbito educativo es esencial y más aún en la coordinación motriz ya que con el uso de la escenografía planteada por la gamificación nos permite tener una clase más didáctica, interactiva, divertida, conllevándonos a genera una mayor motivación en los estudiantes y dejando de lado la monotonía.

**Autor:** Torres Toukoumidis Ángel

**Tema:** “Gamificación en los docentes de Educación Superior del Ecuador”

Se realizó un estudio en el año 2019, donde se aplicó un programa de gamificación en el aula de educación física, con el objetivo de explorar el nivel del conocimiento teórico y práctico de los profesores universitarios del Ecuador, se utilizó como herramienta de investigación la encuesta y como instrumento un cuestionario cerrado en línea con una escala de Likert del 1 al 5 donde 1 significa nada, 2 poco, 3 medio, 4 bastante y 5 mucho, se tuvo como muestra de investigación 60 profesores universitarios del Ecuador provenientes de universidades públicas y privadas. Las hipótesis del estudio serían. H1: Los profesores tienen conocimiento a nivel conceptual sobre la gamificación. H2: Los profesores tienen conocimiento a nivel pragmático sobre gamificación. En definitivas se da la confirmación de la [H1] y de la [H2] constando que los docentes de educación superior del Ecuador tienen conocimiento tanto conceptual como pragmático sobre gamificación. Específicamente, en la dimensión conceptual el 65% de los encuestados conoce la definición de gamificación y el 62% identifica los distintos elementos de los que consta un juego, por el contrario, tan solo el 43% reconoce la existencia de los aspectos psicológicos (emocionales, cognitivos y conductuales) básicos relacionados con la gamificación.

La gamificación ha tenido una gran acogida dentro del ámbito educativo ya es utilizada como una herramienta de enseñanza para mejorar la experiencia de aprendizaje y aumentar la motivación de los estudiantes. La incorporación de elementos lúdicos y juegos puede hacer que el aprendizaje sea más divertido y efectivo.

Según Jarrin y Gonzales (2021) en su investigación menciona que la gamificación dentro de la Educación Física nos permite utilizar los elementos del juego con el propósito de desarrollar las destrezas y habilidades, que no se han aprovechado ni estudiado en el nivel escolar por lo tanto el objetivo en este estudio se fundamenta en conocer el impacto que tendrá la gamificación direccionada a la Educación Física con los niños.

**Autor:** Acosta Chipantiza Jefferson Patricio

**Tema:** “La coordinación motriz en la biomecánica del lanzamiento libre del baloncesto en escolares de Educación General Básica Superior”

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó la metodología con enfoque de investigación cuantitativo por diseño de investigación no experimental, en donde para la obtención de datos se caracteriza como un investigación de campo con un corte transversal, se utilizó la técnica de observación y como instrumento el test 3JS, esto se aplicó estudiantes, pertenecientes al décimo año de Educación Básica paralelo “A” de la Escuela Particular Bilingüe Pelileo”, del cantón Pelileo provincia de Tungurahua, se pudo comprobar los resultados con el paquete estadístico SPSS versión 25, realizando un análisis descriptivo, llevándonos a concluir que la coordinación motriz se presentaba niveles bajos y regulares de la ejecución biomecánica; en niveles regulares y altos respondían niveles regulares y altos entre las variables y quien presentaba un nivel muy alto de coordinación motriz presentaba niveles muy altos de ejecución biomecánica, estadísticamente comprobó una correlación positiva moderada que evidencia la incidencia entre variables.

La coordinación motriz es fundamental en la sincronización de los distintos movimientos corporales, por lo tanto, esta abarca desde los movimientos más básicos como desplazarse, lanzar, atrapar y girar; llegando hasta movimientos más complejos como superar obstáculos en movimientos, para el entendimiento de estos movimientos la biomecánica nos ayuda a interpretar si los movimientos realizados son correctos y adecuados.

**Autor:** Bennasar García Miguel Israel

**Tema:** “Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la Educación Primaria”

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó la metodología con enfoque de investigación cualitativo por tipo de investigación etnográfica porque se trató del estudio de las actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz, se utilizó la informantes que dieron base a esta investigación ha sido el alumnado del centro

educativo Emilio Prud'Homme, con un total de 250 estudiantes de estos se ha delimitado una población del primer ciclo, específicamente del 3ro A con un total de 22 estudiantes, con la aplicación de la técnica de observación y el instrumento de evaluación usado para esto fue test diseñado por Cenizo que consta de 7 pruebas consecutivas, ya que el objetivo principal de la investigación es conocer el modo en que las actividades lúdicas fomentan el proceso de enseñanza con énfasis en la coordinación motriz. Llegando a la conclusión que los estudiantes lograron mejorar su coordinación motriz con las actividades lúdicas.

La coordinación motriz se considera un proceso evolutivo complejo de adquisición progresiva, donde no solo es la tarea motriz coordinada, sino también el procesar y codificar conocimientos, siendo la edad adecuada para el desarrollo de la coordinación motriz esta entre los 6 y 11 años , ya que dentro de este periodo al infante le permite ser más activo físicamente, permitiéndole relacionar la capacidad del cerebro al momento de coordinar distintos movimientos musculares empleados en la realización de actividades lúdicas; por lo tanto esta coordinación motriz se irá mejorando a lo largo de la vida mediante la utilización de juegos y la indagación de los distintos movimientos del cuerpo.

## **Fundamentación Teórica**

### **Variable Independiente**

#### **Las TIC**

El avance constante de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su implementación dentro del sistema educativo nos han brindado un panorama alentador para el éxito educativo con el alumnado; facilitándonos un instrumento asertivo como apoyo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, donde las TIC nos permiten el uso de aplicaciones móviles y dispositivos portátiles que facilitan el proceso de intercambio de información de forma virtual, de esta forma se logra tener una comunicación sin barreras geográficas con llevado a tener una educación accesible en cualquier parte del mundo (Batanero, 2021).

En los últimos años se ha estado investigando la reacción que existe entre las TIC y la pedagogía dentro de la innovación educativa, de forma que se impulse a tener un aprendizaje emancipador y competitivo en el alumnado mejorando así la integración estudiantil, hacia una educación física más participativa con la utilización de videojuegos activos, sitios web que respectivamente tienen como finalidad didáctica el uso de TIC, para lo cual esta tecnología se usará para mejorar la transmisión de contenidos e innovar el mecanismo de enseñar, con el objetivo de impulsar los procesos de aprendizaje emancipadores y competenciales del alumnado. La utilización didáctica tradicional de esta herramienta digital certifica un papel lúdico y anecdótico de las TIC en la Educación Física (Cabrera, 2020)

La combinación de la gamificación y las TIC en este contexto proporciona oportunidades únicas para mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Aquí se destaca la Realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV), donde la gamificación en la educación física puede beneficiarse de la RA y la RV para crear experiencias inmersivas. Los estudiantes pueden participar en juegos y simulaciones que los transportan a entornos virtuales donde practican habilidades deportivas, exploran diferentes actividades físicas o enfrentan desafíos específicos. Esto ayuda a mejorar la participación y el aprendizaje práctico. También las TIC nos permiten recopilar datos sobre el rendimiento físico de los estudiantes, como su progreso, habilidades mejoradas y áreas de mejora. Estos datos pueden ser analizados para evaluar el impacto de la gamificación en la educación física, personalizar la enseñanza y brindar retroalimentación específica. Además, los informes generados a partir de los datos recopilados pueden ser utilizados para informar a los estudiantes, padres y profesores sobre los logros y objetivos alcanzados (Barrion, 2016).



## **Estrategias Educativas**

La incorporación de las Estrategias Educativas en relación a las TIC disponibles, dentro del ámbito educativo han dado apertura ha innovadores escenarios que favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje en los distintos niveles de formación educativa; para lo cual el docente y el estudiante son parte de un escenario activo que permite la selección de alguna aplicación digital que les permita fortalecer y desarrollar el proceso de aprendizaje en los estudiantes acorde a las diferentes habilidades y competencias permitiéndoles así alcanzar un aprendizaje autentico y significativo (Murillo, 2020).

La estrategias educativas deben estar presente en los distintos proyectos de aprendizaje que se desarrollen en los distintos escenarios educativos, para lo cual se debe considerar las actividades que se vayan a plantear en relación al contexto educativo actual y también a las necesidades que presentan los estudiantes; por lo tanto la motivación como el interés que debe tener el docente al momento de innovar sus estrategias educativas debe enfocarse en la participación activa del alumnado para que este logre un desarrollo significativo del aprendizaje; por otro lado dentro de la innovación de las estrategias educativas debe estar sujeto al clima creativo y participativo que adquiera los alumnos para la construcción de su conocimiento (Rojas, 2019).

Se considera estrategias de aprendizaje a los procesos en la toma de decisiones en base a la formación integral de los alumnos, dentro de la educación física se debe considerar la conducta motriz como un pilar fundamental del desarrollo humano que implica una formación general donde se plantea estrategias que permite que el docente llegue de forma asertiva al estudiante, así garantizando un desarrollo optimo del infante; para lo cual el docente y los estudiantes plantearan una estrecha relación al momento de plantear una estrategia metodológica que permita tener una enseñanza practica y de calidad con actividades que destaquen la psicomotricidad, juego, la recreación y los mini deportes, para lo cual el niño tienen la potestad de elegir y recuperar aquellos conocimientos que necesite para culminar las distintas activadas determinadas por el maestro, logrando así con esto el desarrollo integral del infante (Peña et al., 2020).

## **La Gamificación**

La gamificación en la educación física es una estrategia pedagógica que combina elementos de juego y competencia para motivar a los estudiantes y mejorar su participación en las actividades físicas. Aunque la gamificación ha ganado popularidad en los últimos años, sus orígenes se remontan a varias décadas atrás. En la década de 1970, el psicólogo y teórico del juego Thomas Malone desarrolló la teoría de la motivación intrínseca, que sugiere que los juegos pueden proporcionar un entorno óptimo para el aprendizaje y la motivación. Esta teoría sentó las bases para la integración de elementos lúdicos en el ámbito educativo (Mesas, 2022).

Como es de conocimiento, la gamificación es un mecanismo de ludificación en el ámbito educativo, para lo cual el juego se convierte en el centro del aprendizaje; donde los elementos empleados en el juego no se convierte solo en algo lúdico sino en un apoyo en las diversas estrategias pedagógicas, por lo tanto el juego nos ayudara en la adquisición del aprendizaje en forma significativa, ya que esto permite consolidar e interiorizar los contenido dentro de un aprendizaje en una motivación intrínseca como extrínseca (Escaravajal y Acosta, 2019).

Con el avance de la tecnología y las aportaciones generadas por los videojuegos, surgieron los primeros intentos de gamificar aprovechando los juegos para motivar y provocar un comportamiento que nos permita alcanzar resultados concretos dentro del ámbito educativo con los estudiantes. Desde el ámbito educativo podemos deducir a la gamificación como un nuevo modelo pedagógico que emplea los elementos del juego que son la narración, la estética, los premios entre otros para el desarrollo de los contenidos curriculares que dentro del contexto didáctico involucra tareas y actividades relacionadas a la dinámica del juego con el objetivo de alcanzar las metas educativas, con esto no quiere decir que se convierte en un simple entorno de diversión sino se consolida en un programa de educación que fomenta la participación activa de los estudiantes. Sin embargo, fue en la última década cuando la gamificación dentro de la educación física ganó mayor reconocimiento y adopción por el creciente de popularidad de los juegos móviles y las aplicaciones educativas que abrió nuevas

posibilidades para integrar los elementos de juego en las clases de educación física (Rodríguez et al., 2022).

Hoy en día, los docentes utilizan una variedad de enfoques de gamificación en la educación física. Estos pueden incluir la creación de desafíos y competencias, el uso de sistemas de recompensas, la implementación de tablas de clasificación y el diseño de juegos de rol que involucran a los estudiantes en actividades físicas y deportivas; donde se tiene como objetivo principal promover la participación activa de los estudiantes, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, mejorar las habilidades motoras y promover hábitos de vida saludables. Al combinar elementos lúdicos con el aprendizaje, se busca motivar a los estudiantes y hacer que la educación física sea más atractiva y significativa para ellos. La gamificación en la educación física se basa en varios elementos clave que ayudan a crear una experiencia de juego motivadora y efectiva (Hernández y Mayorga, 2022).

### **Características de la Gamificación**

Actualmente, la gamificación se está convirtiendo en un método educativo innovador que emplea aspectos del juego para enseñar ciertos temas del plan de estudios. Esto implica la realización de actividades y tareas que simulan la dinámica de un juego, con el fin de alcanzar metas educativas específicas, donde se utiliza solo los elementos fundamentales del juego para crear una experiencia nueva que amplía las posibilidades de participación de los estudiantes. Para este tema, es importante considerar las siguientes características:

- **Motivación.** \_ Es una herramienta esencial ya que nos permite impulsar al aprendizaje, ya que la motivación puede ocasionar cambios continuos dentro del comportamiento del participante puesto que en la mayoría de videojuegos se logra ganar, pero jamás perder de forma permanente. Esto significa que, para mantener un cierto equilibrio, el juego no debe ser demasiado difícil pero tampoco demasiado fácil para que el jugador esté constantemente motivado para intentar mejorar así su nivel, terminar sus tareas que le conlleva a ganar puntos y así pasar al siguiente nivel.

- Progreso y Retroalimentación. \_ Compartir experiencias y avances durante y después del juego ayuda a los estudiantes a sentirse más motivados y capaces de mostrar su progreso. Además, reforzar el conocimiento durante y después del proceso es importante en el espíritu de la gamificación porque la retroalimentación ayuda a los alumnos a no abandonar el juego cuando encuentran posibles problemas, sino a desarrollar habilidades para resolver problemas.
- Niveles. \_ Los niveles son esenciales para mantener tu interés en una actividad porque sin ellos puedes sentir que no estás progresando, dentro de estos existen los puntos o medallas acumulados actúan como indicadores positivos de la competencia, creando presión para avanzar hacia la siguiente meta, lo que significa un progreso continuo.
- Autonomía. \_ Esta es esencial porque sin él, los alumnos no tendrán la sensación de control demostrada a través del juego o la actividad gamificada. La autonomía proporciona la seguridad de que están haciendo lo que los estudiantes sienten que deben hacer sin sentirse obligados a hacer algo en clase que no quieren hacer. Tienes la libertad de tomar decisiones y asumir la responsabilidad de lo que elijas. Esta característica hace que las clases sean interesantes y puede ganar la lealtad de los estudiantes (Rio y Agilar , 2021).

### **Elementos de la Gamificación**

Al hacer énfasis en los elementos de la gamificación que permiten el desarrollo de una actividad de aprendizaje donde el juego planteando puede utilizar un método físico o digital gracias a las diversas formas tecnológicas; para lo cual la gamificación debe presentar elementos que pretendan motivar al estudiante (Sanchez, 2021).

Por lo tanto, Acosta et al.(2020) menciona que la gamificación consta de tres elementos:

- Componentes: Son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación, es decir, es la forma física más específica que puede tomar la mecánica o dinámica.
- Mecánica: Son las reglas del juego, es decir, las normas del funcionamiento de la gamificación. Estas hacen referencia a los procesos básicos que impulsan las acciones y generan compromiso en los jugadores al aportarles retos y un camino

por el cual transitar, ya que está conformada por los componentes básicos del juego que son sus reglas, su motor y su funcionamiento. Dentro de este contexto se debe tomar en cuenta algo fundamental como es la recompensa que se le considera como un premio por haber superado los retos propuestos en ese nivel, por lo general estos se transforman en puntos, incentivos y medallas que le son útiles al jugador para pasar a los niveles superiores

- **Dinámica:** Son los contextos en los que se desarrolla la gamificación o la forma en la que se ponen en marcha las mecánicas. Esto determina el comportamiento de los participantes y está relacionada con la motivación que presentan los estudiantes (p.3-6).

En definitiva, la gamificación, nos permite incrementar la motivación, el rendimiento y el aprendizaje de los alumnos que participan de estas actividades; por lo tanto, mediante los elementos básicos del juego, se evidenciara un mayor interés por aprender.

### **Beneficios de la Gamificación**

Dentro de la educación la gamificación ha tenido un gran impacto ya que se ha convertido en una herramienta metodológica que esta direccionada a la motivación que debe presente el estudiante por el aprendizaje, mejorando así su rendimiento académico, su auto estima y su estado físico, sin dejar atrás su desarrollo social donde la gamificación mediante el trabajo en equipo se logra construir relaciones personales de calidad. La gamificación nos brinda un nuevo enfoque al momento de dictar nuestras clases ya que se puede gamificar en los distintos escenarios educativos asiéndoles más motivadores y atractivos con la finalidad de que el conocimiento se vaya más allá de un salón de clase fortaleciendo su rendimiento académico; dentro de estos escenarios se puede trabajar también la participación activa de los estudiantes en actividades colectivas e individuales que permite prevenir comportamientos violentos dentro un juego determinado puesto que dentro las actividades que se desarrollaran también se trabaja en el fortalecimientos de los valores humanos que debe prevalecer toda su vida (Torres et al., 2022).

La gamificación mejora las habilidades de aprendizaje y resolución de problemas. También favorece la facilidad de comunicación entre profesores y alumnos. Además, este enfoque interactivo alienta a los estudiantes a participar en el proceso de aprendizaje mediante el uso de herramientas tecnológicas y diferentes métodos de enseñanza para aumentar la participación en una variedad de actividades que complementan el aprendizaje. Lo mismo ocurre con el aprendizaje autodirigido y la integración de conocimientos, así como con la motivación y la determinación. De esta manera, la gamificación ayuda a crear una comunidad donde los participantes comparten consejos y celebran los logros de todo el grupo de edad, no solo de los mejores estudiantes (Sanchez, 2019).

La gamificación dentro del ámbito educativo se ha constituido como una herramienta beneficiosa para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, ya que están compuestas por actividades lúdicas que ayudan en la interiorización del conocimiento de una forma más entretenida, creando una experiencia positiva en los estudiantes, ya que dentro de los escenarios gamificados se encuentra la trama y la mecánica de un videojuego acorde al tema que se quiere desarrollar en el ámbito educativo; con el objetivo de mejorar algunos conocimientos y habilidades que permitan alcanzar una educación activa y significativa por parte de todos la participantes.

## **Variable Dependiente**

### **Motricidad**

Por otra parte, hablando de la motricidad se define como el mecanismo que facilita la realización de todos los movimientos con la ayuda los músculos pequeños y grandes de forma involuntaria e inconsciente, estos movimientos con el paso del tiempo y su desarrollo progresivo lograr tener un coordinación, por lo cual es indispensable trabajar la motricidad dentro de las primeras etapas de vida del niño para que logre realizar los distintos movimientos musculares de forma coordinada y voluntaria, dándole así dirección y espontaneidad a sus movimientos (Bernate, 2021).

La motricidad se considera parte esencial en la formación del ser humano ya que se enfoca en el desarrollo armónico que debe existir entre la mente, el cuerpo y también el espíritu, puesto que a los movimientos se les considera como una forma de comunicarse, expresarse y relacionarse con su entorno social; debido a esto es necesario que los infantes aparte de desarrollar sus habilidades motoras también se integre el desarrollo de sus pensamientos, emociones y su parte afectiva; por lo tanto es importante la educación motriz dentro del desarrollo sistemático de los diversos movimientos corporales que aportan en desarrollo de destrezas, hábitos y habilidades psicomotoras (Álvarez y Pazos, 2020).

Mediante la motricidad se puede conformar la personalidad y los modos de conducta del niño, donde se evidencia que gracias a la actividad corporal el infante piensa, aprende, crea y afronta sus problemas; lo que nos conlleva a considerar esta etapa de infancia como un periodo global e irrepetible, por lo cual debe ser aprovechado con planteamientos educativos de tipo psicomotor con ayuda de las distintas áreas que resaltan en el desarrollo de esta etapa. Dentro de la educación física el desarrollo la motricidad está integrado con el aprendizaje, puesto que se encuentra el estudiante en ambiente de aprendizaje rodeado de espacios y acciones de aventura, donde el trabajo de tareas motrices con música y cuentos introductorios en referencia a tópicos que abarcan el mundo de los animales, las estaciones del año entre otros escenarios donde llamen la atención del infante para que trabaje de forma activa con el objetivo de aprender movimientos que facilitan el desarrollo de su motricidad (Bermejo, 2019).

### **Motricidad Gruesa**

El dominio motor grueso está relacionada con los distintos movimientos motrices, donde está presente la percepción visual ya que se realizan movimientos corporales de forma dimensional con una influencia bilateral, por lo tanto estas acciones tiene relación con el control de la postura dentro de esto se debe tomar en cuenta la coordinación motriz de los distintos segmentos corporales tales como la cabeza, el tronco y los miembros superiores e inferiores ; ya que dentro de la motricidad gruesa se desarrolla movimientos motrices de mayor complejidad tales como, desplazarse, saltar, girar, lazar objetos, entre otros. Por lo general dentro de la primera infancia

estos movimientos se desarrollan de forma espontánea y natural en los infantes, para lo cual es imprescindible que tengan un desarrollo progresivo bajo la supervisión de un protocolo educativo (Vélez y Triviño, 2022).

Se define a la motricidad gruesa como el desarrollo y la coordinación de las habilidades motoras básicas que son caminar, reptar, correr, atrapar y saltar; ya que dentro del sistema educativo juegan un papel muy importante puesto que su desarrollo tiene influencia dentro del rendimiento académico; por lo cual es importante dentro de la primera etapa de la infancia proponer programas que ayuden a la madurez motriz significativa con programas que nos faciliten dejar sentadas bases sólidas de un desarrollo motor con el fin de que los niños y niñas tengan los conocimientos básicos para ir desarrollándose paulatinamente a situaciones más complejas (Olmedo et al., 2023).

### **Motricidad Fina**

La motricidad fina nos permite realizar movimientos pequeños de forma precisa con el uso de los dedos de las manos ya que el mecanismo que emplea en estos movimientos está relacionado con los sentidos de la vista y el tacto los mismos que nos permiten ubicar a los objetos dentro del espacio donde se encuentra el ser humano, por lo tanto, casi en la totalidad de movimientos ejecutados por el ser humano se emplea este tipo de motricidad. Ya que está localizada en la tercera unidad funcional del cerebro, puesto que ahí se interpretan las diversas emociones y sentimientos, siendo esa la unidad que programa, regula y verifica la actividad mental (Cabrera B. d., 2019).

### **Psicomotricidad**

La definición de psicomotricidad estaba basada en tres aspectos que son: el aspecto motriz, cognitivo y afectivo; que facilita el dominio de los diversos movimientos corporales ya que existe una relación con la parte mental donde se manifiesta la concentración, la atención y la creatividad, también se refuerza el aspecto de comunicación y relación que debe existir entre niños y niñas dentro del mundo que los rodea. Por lo tanto, la infancia se considera una etapa de gran importancia para el desarrollo del ser humano ya que dentro de esta etapa se logra tener mejores resultados



dentro del aprendizaje y la adaptación que favorece en su mayoría en el desarrollo de su nivel cognitivo, nivel motor y nivel afectivo, para lo cual se tiene como instrumento de trabajo al propio cuerpo y los diversos movimientos que el mismo genera corporales (León Castro et al., 2021).

La psicomotricidad se le puede definir como el conjunto de técnicas que se encargan de estimular la actividad motriz en función al aspecto mental, por lo tanto se la puede definir como el estudio de los movimientos corporales de forma global añadiendo también los aspectos sociales y cognitivos, que le atribuye una personalidad propia que se ayuda de los movimientos corporales y su madurez mental para lograr un desarrollo armónico e integral desde la infancia que es la parte clave para obtener resultados favorables para el ser humano en su formación (Rodríguez, 2019).

Ajuriaguerra (citado en Justo, (2014), como uno de los precursores modernos de la psicomotricidad, atribuyó al juego un valor terapéutico para conseguir remediar diversos trastornos, considerando que el cuerpo y los movimientos que se realizaban a través de él, son los primeros signos de comunicación y que son imprescindibles para una adecuada construcción de los aprendizajes. Apoyados en esta idea, autores como Fernández, Ortíz y Serra (2015), García y Alarcón (2011), Gil-Madrona, Contreras-Jordán y Gómez-Barreto (2008) o Ramírez (2013), consideran el juego como parte fundamental del desarrollo psicomotor, que posee una gran relevancia como recurso didáctico y a través del cual se pueden desarrollar diferentes habilidades y capacidades mediante experiencias activas y positivas. Abilleira y Fernández (2017) indican al respecto que es necesario entender el juego educativamente para permitir un desarrollo íntegro de los educandos.

### **Coordinación Motriz**

La coordinación motriz para Valencia y Díaz (2020) es una manifestación integral de los estudiantes, porque permite ejercitar movimientos locomotores y perceptivas que favorecen a la práctica deportiva, de acuerdo a la estimulación para el desarrollo motriz en la niñez. También destaca en diversas actividades para el desarrollo mental y tener una estabilidad emocional.

La coordinación motriz es muy eficaz al momento de ejecutar cualquier movimiento muscular mediante la manipulación del cerebro que emite impulsos nerviosos, la cual nos permite realizar desplazamientos o manipulación de objetos, por lo tanto, ayuda a mejorar la resistencia, velocidad, fuerza, flexibilidad y coordinación; esto se puede desarrollar mediante diferentes ejercicios o actividades lúdicas dependiendo a las edades que se vaya a trabajar y planificar Munzon (2020).

Por otro lado, según Caminero (2020) manifiesta que la coordinación motriz ayuda a mejorar la postura corporal y a estar saludable mediante la intervención armónica, nerviosa, muscular y mental o sentimental; determinando una inteligencia motriz y adaptando a todas las situaciones que se presenten en la planificación o en el espacio que se vaya a desarrollar las diferentes actividades.

### **Factores de la coordinación motriz**

La coordinación motriz es muy importante en todas las actividades que se vaya a realizar y se consideran los siguientes factores:

- Debemos considerar la intensidad y velocidad en realizar cualquier movimiento.
- Mejorar la fatiga y el cansancio al ejecutar todo tipo de actividades o ejercicios.
- Tener en cuenta la elasticidad de los músculos y ligamentos.
- Cotizar la condición física y nivelar el grado de entrenamiento o actividad planificada.
- Considerar el tiempo y el espacio.
- Mejora el movimiento y la postura.
- Regula el rendimiento académico y mental.

## Características

**Tabla 1**

*Características de la coordinación motriz*

<b>CARACTERÍSTICAS</b>	
<b>Total</b>	Desarrollo de todo el cuerpo a través de diferentes actividades.
<b>Segmentaria</b>	Se relaciona a la intervención de un solo individuo.
<b>Neuromuscular</b>	Relación entre el sistema nervioso central y sistema nervioso periférico.
<b>Global</b>	Desarrolla la fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad y coordinación.
<b>Individual</b>	Actividades espontáneas o lúdicas para los estudiantes.

Las características presentadas son muy importantes en el desarrollo y crecimiento del individuo mediante la coordinación motriz Vidal (2019).

### **Tipos de coordinación motriz**

La coordinación motriz son todos los movimientos que se realizan a través del sistema nervioso y se clasifican en los siguientes aspectos:

- **Coordinación dinámica**

La coordinación dinámica es innata y permite realizar diferentes movimientos locomotores, que son desarrollados por varios músculos y el sistema nervioso y mediante una planificación de actividades que son desplazamientos, caminar, correr, saltos y girar; de tal manera poder fortalecer las extremidades inferiores o superiores.

- **Coordinación espacial**

Mediante esta coordinación podemos adaptar nuestros músculos a una trayectoria eficaz y precisa para mejorar la postura corporal, por lo tanto, tiene como objetivo la sincronización motriz, mediante las diferentes actividades o deportes que se puedan impartir.

- **Coordinación intramuscular**

Se refiere a que los músculos son contraídos mediante las órdenes del sistema nervioso central y sistema nervioso periférico, permitiendo a los tendones y filamentos que tengan una reacción rápida al ejecutar una actividad y que generen fuerza a los impulsos que sean posibles de realizar.

- **Coordinación estática**

Son las sincronizaciones que damos a nuestros músculos mediante una habilidad o actividad motriz, es decir, que los músculos deben estar físicamente quietos al momento de estar de pie o sentados y tener una estabilidad o control de la postura.

- **Coordinación segmentaria**

Es una sincronización de los músculos atrás de los diferentes movimientos que se realizan y tienen tres tipos de coordinación:

- **Coordinación óculo – manual:** se relaciona a la segmentación entre la vista y la mano, dependiendo a la orden del sistema nervioso central.
- **Coordinación óculo - pédica:** es una coordinación que hace uso al pie y la vista; esto sucede cuando se patea un balón, salta y baila
- **Coordinación óculo – cabeza:** es una sincronización de ejercicios que se realizan con la cabeza y también tiene relación con la vista.

- **Coordinación fina**

Son movimientos finos y precisos que se realizan con las manos y los dedos, por lo tanto, también son estimulaciones que se dan en los músculos, para fortalecer o desarrollar esta coordinación se utiliza plastilina, tijeras o un lápiz Rubio (2021).

## **Proceso evolutivo de la coordinación**

### **Primera infancia (0 – 3 años)**

Mediante esta etapa se considera que deben madurar sus neuronas y músculos, pero no es muy eficaz, porque es una edad donde recién está equilibrando su cuerpo, dando sus primeros pasos, gateando y también empieza a recoger objetos; la mayor parte es un desarrollo motriz global.

### **Educación infantil (3 – 6 años)**

Posibilita a las estimulaciones que se pueden dar mediante actividades lúdicas, reflejando un control periférico y cognitivo; también empiezan a mejorar su postura corporal y así enriquecer a los movimientos y músculos, de tal manera que se sigan fortaleciendo durante el crecimiento.

### **Educación primaria (6 – 12 años)**

Es la etapa en donde se desarrolla el sistema nervioso central, que se da mediante la coordinación neurosensorial y la coordinación motriz de manera eficaz y precisa mediante actividades lúdicas, ejercicios o la práctica de cualquier deporte; permitiendo así la experiencia motora y reflejar según los ciclos de su desarrollo, edad y crecimiento tanto muscular y esquelético.

### **Educación secundaria (12 – 18 años)**

Según su desarrollo determina su madurez sexual y crecimiento corporal, dependiendo a la coordinación y actividades que se plantearon en todo su crecimiento; esta es la etapa en donde debe tener perfeccionado la coordinación motriz y no tener complicaciones para poder alcanzar sus objetivos propuestos en cualquier deporte y ejercicios que se presente en la vida diaria Peralta (2019).

## **1.2 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL:**

Determinar la incidencia de la gamificación en la coordinación motriz en escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein” del cantón Santiago de Pillaro, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023-febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 1:**

Diagnosticar el nivel inicial de la coordinación motriz en escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein” del cantón Santiago de Pillaro, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023-febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 2:**

Valorar el nivel de la coordinación motriz posterior a la aplicación de un programa basado en gamificación en escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein” del cantón Santiago de Pillaro, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023-febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 3:**

Analizar la diferencia entre el nivel inicial de la coordinación motriz y posterior a la aplicación de un programa basado en gamificación en escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein” del cantón Santiago de Pillaro, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023-febrero 2024.

### **HIPÓTESIS**

Para el presente trabajo de investigación por ende se presentará las siguientes hipótesis:

- $H_1$ : La gamificación incide en la coordinación motriz de escolares de Educación General Básica Media.
- $H_0$ : La gamificación no incide en la coordinación motriz de escolares de Educación General Básica Media.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1 MATERIALES

En la presente investigación se utilizarán los siguientes materiales que estén al alcance de la institución y de nosotros con la finalidad de poderlo aplicar en el campo de estudio.

- Computadora
- Conos
- Cita métrica
- Balanza
- Hojas
- Esferos
- Celular
- Cinta Masqui
- Plataforma Digital
- Canicas
- Cartones
- Cajas de Madera
- Tarjetas de Color
- Silbato

#### 2.2 MÉTODOS

##### **Diseño de Investigación**

La presente investigación se desarrolló en base a un enfoque cuantitativo, de tipo por diseño pre experimental, con un alcance explicativo, por obtención de datos de campo de corte longitudinal. Los métodos de investigación aplicados fueron el método analítico-sintético para la fundamentación teórica del estudio y el hipotético-inductivo para el desarrollo práctico de la investigación, análisis de resultados y comprobación de las hipótesis de estudio.

La presente investigación tendrá un **enfoque cuantitativo** que se basa en mediciones numéricas que permiten realizar análisis estadístico, con el objetivo de comprobar

hipótesis y establecer pautas de comportamiento, que se da a partir la recolección de datos (Alfredo, 2018).

Teniendo dentro de esta investigación un **diseño preexperimental** donde su grado de control es mínimo donde se le aplica un tipo de tratamiento partiendo de los datos obtenidos en un post test, por lo tanto, está diseñado para trabajar con un grupo único (Sampieri, 2018).

Esta investigación lograra tener un **alcance explicativo** que se enfatiza más allá de la descripción de fenómenos, conceptos o variables ya que están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos ya que su interés está centrado en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta (Ramos-Galarza, 2020).

La investigación estará dada por obtención de **datos de campo** ya que nos permitirá obtener datos empíricos directos y contextualizados sobre un tema o problema de investigación, donde se comprenderá con mayor detalle los fenómenos estudiados ya que nos proporcionar información valiosa para el desarrollo de teorías y la toma de decisiones (Zavala. J, 2017).

El trabajo investigativo presentara un **corte longitudinal**, que nos facilita la obtención de datos en las distintas etapas acordes al tiempo donde se observará los cambios que se dan en relación al problema de investigación o fenómeno, sus causas y sus efectos y se aplicará el método **analítico sintético** que permite combinar elementos, unir relaciones y construir un todo o conjunto de tal forma que sea homogénea y semejante (Enrique, 2020).

Bajo el **fundamento unitario** que se rige en la fundamentación teórica del mismo y para el desarrolló practico y obtención de datos se aplicará el **método hipotético inductivo** que se da mediante un proceso que combina la rutina y el razonamiento, por lo tanto debe estar de forma sistemática, empírica y critica con el uso proposiciones hipotéticas resaltado la importancia que debe existir entre los fenómenos naturales (Newman, 2006).

### **Población y muestra de investigación**

La población de estudio estuvo conformada de un total 100 estudiantes del Subnivel de Educación de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”,



Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia de la investigación, se seleccionó una muestra de 16 escolares pertenecientes a sexto grado paralelo “B” del Subnivel de Educación de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”, características de la cual se puede observar a continuación.

**Tabla 2**

*Caracterización de la Muestra de estudio*

Variable	Masculino (n=6 -37,5%)		Femenino (n=10 - 62,5%)		Total (n=16 - 100%)	
	Media	Desviación Estándar	Media	Desviación Estándar	Media	Desviación Estándar
<b>Edad (años)</b>	9,83	0,41	9,90	0,32	9,88	0,34
<b>Peso (kg)</b>	33,07	4,33	33,18	3,95	33,14	3,95
<b>Estatura (m)</b>	1,32	0,04	1,36	0,05	1,34	0,05

Dentro de la muestra de estudio se pudo evidenciar los valores media de los niños es superior a las de las niñas en relación a la edad, el peso y la estatura; los valores de la desviación estándar de los niños es inferior a la de los niñas en relación a la edad, peso, pero en la estatura la desviación estándar de las niñas es superior a la de los niños.

### **Técnica e Instrumentos de investigación**

Para la presente investigación se aplicó la técnica la observación y como instrumento se utilizó el test 3JS. Según Benjumea et al (2017) dice que el test 3JS, tiene como objetivo evaluar el nivel de coordinación motriz de los niños y niñas de 6 a 11 años. Se realiza un recorrido con 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

**Tabla 3**

*Baremos de categorización de la Coordinación Motriz*

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

Para la categorización de las habilidades motrices básicas se implementó varemos para el test 3JS basándonos en los percentiles 33 y 66 los cuales categorizan a la muestra en tres niveles.

### **Procedimiento para la ejecución del proceso investigativo**

El proceso de ejecución de la investigación se realizó los siguiendo siguientes pasos:

- 1: Selección de la muestra de estudio.
- 2: Aplicación de técnicas e instrumentos para el diagnóstico la coordinación motriz en los estudiantes de Educación General Básica Media (anexo 1)
- 3: Aplicación de la propuesta basada en coordinación motriz posterior a la aplicación de un programa de Gamificación con los estudiantes de Educación General Básica Media (anexo 2)
- 4: Aplicación de técnicas e instrumentos para la evaluación la coordinación motriz posterior a la aplicación de un programa basado en Gamificación con los estudiantes de Educación General Básica Superior.

5: Análisis de la diferencia entre el estado inicial de la coordinación motriz y el estado posterior de un programa basado en Gamificación con estudiantes de Educación General Básica Media.

6: Redacción de las conclusiones y recomendaciones de estudio.

7: Redacción del informe de investigación.

### **Tratamiento estadístico de los resultados de investigación**

El tratamiento estadístico de los resultados alcanzados dentro de la investigación, donde se empleó el paquete estadístico SPSS versión 26, desarrollando un análisis descriptivo de las variables cualitativas y un análisis de frecuencias y porcentajes de las variables cualitativas. En la comprobación estadística general se utilizó una prueba de normalidad de Shapiro Wilk, la cual determinó datos anormales, seleccionando la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas para el proceso de comprobación de las hipótesis de estudio.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capítulo se exponen los resultados alcanzados en base al análisis estadístico, aplicando los baremos construidos para el instrumento de recolección de datos referentes al tema aplicación.

**Resultados del Diagnóstico en el nivel inicial de la coordinación motriz en escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein” del cantón Santiago de Pillaro, Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023-febrero 2024.**

Utilizando los instrumentos determinados dentro de la metodología de la investigación para determinar el nivel inicial de la gamificación en la coordinación motriz, donde se logró obtener los resultados de cada prueba que compone el instrumento de evaluación.

**Tabla 4**

*Resultados de las pruebas 3JS periodo pre intervención*

<b>Pruebas 3JS</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación Estándar</b>
<b>Salto Vertical</b>		2	4	3,25	±0,68
<b>Giro de eje Longitudinal</b>		2	3	2,62	±0,50
<b>Lanzamiento Precisión</b>		1	2	1,06	±0,25
<b>Golpe de Precisión</b>	16	1	4	2,06	±0,85
<b>Carrera de Eslalon</b>		2	4	2,81	±0,66
<b>Bote</b>		2	3	2,56	±0,51
<b>Conducción</b>		2	3	2,25	±0,45

El análisis de las pruebas del test 3JS permitió evidenciar que en el periodo pre intervención, la muestra de estudio tuvo valores superiores en las pruebas de salto vertical y carrera de eslabons y las pruebas que tuvieron valores inferiores fueron lanzamiento de precisión y golpe de precisión. En base a los resultados de las pruebas valoradas, se logró calcular los resultados por tipos de coordinación y de la coordinación motriz en general.

**Tabla 5.***Resultados por tipos de coordinación en el periodo pre intervención*

<b>Tipos de Coordinación</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación Estándar</b>
<b>Coordinación Locomotriz</b>	16	7	11	8,69	±0,95
<b>Coordinación Control de Objetos</b>		6	10	7,94	±0,85
<b>Coordinación Motriz</b>		14	19	16,63	±1,31

En base a los resultados de la coordinación motriz en general se categorizo a la muestra de estudio en niveles de coordinación motriz, tomando como referencia los baremos contruidos para el efecto.

**Tabla 6***Niveles de coordinación motriz pre intervención.*

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Bajo</b>	1	6,3%
<b>Medio</b>	15	93,8%
<b>Total</b>	16	100,0%

### **Resultados de la Valoración del nivel de la coordinación motriz posterior a la aplicación de un programa basado en gamificación en escolares de Educación General Básica Media.**

Utilizando los instrumentos determinados dentro de la metodología de la investigación para determinar el nivel de la coordinación motriz posterior a la aplicación de un programa basado en gamificación, donde se logró obtener los resultados de cada prueba que compone el instrumento de evaluación.

**Tabla 7.***Resultados de las pruebas 3JS periodo post intervención.*

<b>Pruebas 3JS</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación Estándar</b>
<b>Salto Vertical</b>		3	4	3,87	±0,34
<b>Giro de eje Longitudinal</b>		3	4	3,75	±0,45
<b>Lanzamiento Precisión</b>		2	4	2,94	±0,68
<b>Golpe de Precisión</b>	16	2	4	3,37	±0,72
<b>Carrera de Eslabons</b>		3	4	3,25	±0,45
<b>Bote</b>		3	4	3,69	±0,48
<b>Conducción</b>		2	4	3,06	±0,57

El análisis de las pruebas del test 3JS permitió evidenciar que en el periodo post intervención, la muestra de estudio tuvo valores superiores en las pruebas de salto vertical y en el giro de eje longitudinal y las pruebas que tuvieron valores inferiores fueron lanzamiento de precisión y conducción. De igual forma en base a los resultados de las pruebas valoradas, se logró calcular los resultados por tipos de coordinación y de la coordinación motriz en general.

**Tabla 8.***Resultados de las pruebas 3JS periodo post intervención*

<b>Tipos de Coordinación</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación Estándar</b>
<b>Coordinación Locomotriz</b>		10,00	12,00	10,88	±0,62
<b>Coordinación Control de Objetos</b>	16	10,00	15,00	13,06	±1,39
<b>Coordinación Motriz</b>		20,00	26,00	23,94	±1,84

En base a los resultados de la coordinación motriz en general se categorizo a la muestra de estudio en niveles de coordinación motriz, tomando como referencia los baremos contruidos para el efecto

**Tabla 9***Niveles de coordinación motriz post intervención.*

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Medio</b>	3	18,8%
<b>Alto</b>	13	81,3%
<b>Total</b>	16	100,0

**Resultado del Análisis de la diferencia entre el nivel inicial de la coordinación motriz y posterior a la aplicación de un programa basado en gamificación en escolares de Educación General Básica Media.**

Para desarrollar el siguiente análisis de la diferencia que existe entre el nivel inicial coordinación motriz y nivele alcanzado posterior a la aplicación de un programa de gamificación, se aplicó una tabla cruzada, permitiendo evidenciar los siguientes resultados

**Tabla 10.**

*Resultados de las diferencias entre puntajes de las pruebas que componen el test 3JS en los periodos POST y PRE*

<b>Pruebas 3JS</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación Estándar</b>
<b>Salto Vertical</b>		0,00	2,00	0,63	±0,62
<b>Giro de eje Longitudinal</b>		0,00	2,00	1,13	±0,72
<b>Lanzamiento Precisión</b>		1,00	3,00	1,88	±0,72
<b>Golpe de Precisión</b>	16	0,00	3,00	1,31	±1,08
<b>Carrera de Eslalon</b>		0,00	2,00	0,44	±0,63
<b>Bote</b>		0,00	2,00	1,13	±0,62
<b>Conducción</b>		0,00	2,00	0,81	±0,75

Posterior a la aplicación de la propuesta de gamificación se evidencio una mejoría en ya que en las pruebas las pruebas de lanzamiento de precisión y de golpe de precisión se logró obtener puntajes más altos y en las pruebas de salto vertical y carrera de eslabons también se logró tener una mejoría significativa. De igual forma en base a los resultados de las pruebas valoradas, se logró calcular los resultados por tipos de coordinación y de la coordinación motriz en general.

**Tabla 11**

*Resultados de las diferencias entre puntajes por tipos de coordinación en los periodos POST y PRE.*

<b>Tipos de Coordinación</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación Estándar</b>
<b>Coordinación Locomotriz</b>		1,00	4,00	2,19	±0,83
<b>Coordinación Control de Objetos</b>	16	2,00	6,00	5,13	±1,26
<b>Coordinación Motriz</b>		3,00	9,00	7,31	±1,66

De igual formase realizo un análisis cruzado entre los tipos de coordinación y la coordinación motriz general de los periodos POST y PRE intervención con el objetivo de identificar variaciones en los niveles posterior a la implantación de una propuesta de intervención basada en un programa de gamificación.

**Tabla 12**

*Análisis cruzado entre los tipos de coordinación periodos POST y PRE intervención.*

<b>Niveles de Coordinación Motriz PRE intervención</b>	<b>Niveles de Coordinación Motriz POST intervención</b>		<b>Total</b>
	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>	
Bajo	1	0	<b>1</b>
Medio	2	13	<b>15</b>
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>16</b>

El análisis cruzado entre los tipos de coordinación motriz periodos POST y PRE intervención permitió identificar que en el nivel pre intervención considerado bajo se encontró un estudiante de la muestra de estudio posterior a la aplicación de la propuesta de un programa de gamificación subió a un nivel medio. En un nivel medio pre intervención se encontraba quince estudiantes los cuales posterior a la intervención de un programa de gamificación dos estudiantes se mantuvieron en un nivel medio y trece de ellos alcanzaron un nivel alto. En general hubo una migración de niveles bajos y medios a niveles medios y altos.



### 3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

El proceso de comprobación de las hipótesis de estudio diseñadas en la investigación, se ejecutó mediante la aplicación de una prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, con el objetivo de identificar diferencias significativas entre los resultados por periodos de estudio

**Tabla 13**

*Verificación de hipótesis mediante el análisis estadístico.*

Tipos de Coordinación	N	PRE intervención		POST intervención		P
		Media	Desviación Estándar	Media	Desviación Estándar	
<b>Coordinación Locomotriz</b>	16	8,69	±0,95	10,88	±0,62	0,000
<b>Coordinación Control de Objetos</b>		7,94	±0,85	13,06	±1,39	0,000
<b>Coordinación Motriz</b>		16,63	±1,31	23,94	±1,84	0,000

Una vez aplicado las pruebas estadísticas seleccionadas se obtuvo un valor de significación en un nivel de  $P \leq 0,05$  lo que determina que existen diferencias significativas entre los resultados del periodo pre y post intervención y al ser los resultados del periodo post intervención mejores que los del pre intervención podemos aceptar la hipótesis alternativa que determina que su propuesta si incide en su variable dependiente, es decir es efectiva.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 CONCLUSIONES

Se diagnostico el nivel de coordinación motriz en el periodo pre intervención en los escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”, evidenciando que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel medio con un valor de 93,8 % y un grupo inferior con un porcentaje de 6,3 % en un nivel bajo.

Se analizo el nivel de coordinación motriz en el periodo post intervención en los escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”, evidenciando que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel alto con un valor de 81,3 % y un grupo inferior con un porcentaje de 18,8 % en un nivel medio.

Se evidencio la diferencia entre el nivel inicial de la coordinación motriz y posterior a la aplicación de un programa basado en gamificación en los escolares de Educación General Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”, utilizando un análisis cruzado entre los tipos de coordinación motriz en los periodos POST y PRE intervención que permitió identificar una migración de niveles bajos y medios a niveles medios y altos. Además, se pudo aceptar la hipótesis alternativa que determino que la intervención basada en un programa de gamificación si incidió en la coordinación motriz obteniendo resultados estadísticos en un nivel de significación de  $P \leq 0,05$  es decir fue favorable.

## **4.2 RECOMENDACIONES**

Se recomienda diagnosticar el nivel inicial de la coordinación motriz antes de las intervenciones que se basaran en los diferentes bloques curriculares ya que esto nos permite tener una idea clara de cuál es el nivel de desarrollo de estas capacidades en los educandos y de esta manera lograr el diseño de programas que permitan el mejoramiento.

Se recomienda valorar los resultados posteriores a las intervenciones donde se utilizado los diferentes programas educativos, ya que esto nos permite dar fe de la efectividad de las propuestas o tomar correctivos en base a estas.

Se recomienda aplicar intervenciones basadas en programas de gamificación ya que estos permiten mejorar los niveles de coordinación motriz en relación a los resultados obtenidos dentro de los periodos pre y post intervención, donde se pudo evidenciar un mejoramiento significativo, de igual forma utilizar métodos matemáticos estadísticos que permiten tener mayor seguridad de la efectividad de la propuesta planteada.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre Lora, M. E. (2001). *Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio*. <https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf>
- Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finalidades educativas: El alineamiento . *Profesorado* . , 241-255.
- Alfredo, O. (2018). Enfoques cuantitativo. *researchgate*, 3.
- Alvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). *Revista Latinoamericana de Psicología. Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget.*, 249-259.
- Álvarez, Y., y Pazos, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros Educativos de Vigo ( España). *Scielo*, 46, 2-5. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Andes, U. d. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas . *educere*, 100-106.
- Aponte, H. (2014). *LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS*. <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20Ei%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arteaga Maria, J. R. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA:. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.
- Ballesteros, S. (1999). MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA. *Psicothema*, 705-723.
- Barrion, C. (2016). Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. *Dialnet*, 42-69.
- Basco, M. P. (2010). *Habilidades Motrices Básicas*. Granada: Innovación y Experiencias Educativas.
- Batanero, J. (2021). Impacto de las TIC en el alumnado con discapacidad en el área de Educación Física: una revisión sistemática. *researchGate*, 39(1).

- Benalcázar Francis Ortizv, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>
- Benjumea et al. (2017). Test de coordinación motriz 3JS: Cómo valorar y analizar su ejecución. *Dialnet*, 189-193.
- Bennasar, M. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria. *Educare*, 27(1), 231-251.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1894>
- Bermejo, J. P. (2019). Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física. *Revista Española de Educación Física y Deporte*(427), 47-53.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.55166/reefd.vi427.865>
- Bernate, J. (2021). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 643-661 . <https://doi.org/http://orcid.org/0000-0001-5119-8916>
- Buenaño, A. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Unian des Episteme. Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 10(4), 480-499.
- Cabrera. (2020). Producción científica sobre integración de TIC a la Educación Física. Estudio bibliométrico en el periodo 1995-2017. *Dialnet*(37), 748-754.
- Cabrera, B. d. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive*, 17(2), 222-239.  
<https://doi.org/http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>
- Cabrera, J. (2020). Producción científica sobre integración de TIC a la Educación Física. *Dialnet*, 1(37), 748-754.
- Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología*.  
[https://www.researchgate.net/profile/Maria\\_Jimena\\_Sarmiento\\_Bolanos/publication/307750478\\_FORMACION\\_DE\\_LA\\_ACTIVIDAD\\_GRAFICA\\_EN\\_PRE-ESCOLARES\\_APORTES\\_DESDE\\_LA\\_NEUROPSICOLOGIA\\_HISTORIC](https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGIA_HISTORIC)

O-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-  
ACTIVIDAD-GRAFI

- Collelldemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio Siglo XXI*, 133-156.
- Enrique, E. (2020). LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA. UNA REFLEXIÓN TEÓRICA. *SCielo*, 45-53.
- Escaravajal y Acosta. (2019). Analisis Bibliografico de la Gamificacion en Educacion Fisica. *Revista Indoamericana de Ciencias de la Educacion Fisica y el Deporte*, 8(1), 97-109.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
- Fernández Ruiz, J. A. (2002). Fundamentos y metodología de la maquetación digital. 91.
- Fernandez, A. (2006). Género y canción infantil. *scielo*, parr 6.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-77422006000200003](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422006000200003)
- Garcia, J. (2023). La Gamificacion para la Enseñanza de la Educacion Fisica: Revision Sistemica. *Dialnet*, 3(2), 51-73.
- González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de* , 49-67.
- Hernández y Mayorga. (2022). La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educacion Fisica Universitaria. *Revista de ciencia y tecnologia en la Cultura Fisica*, 17(2), 796 - 809.
- Jarrin y Gonzales. (2021). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 258-270.
- Lamas, M. (2000). Diferencia de sexo, genero y diferencia sexual. *Redalyc*, 2.  
<https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf>
- Laudadío, M. J., & Da Dalt, E. (2014). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.
- Leñero, M. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar*. Mexico: ISBN. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Equidad-de-genero-y-prevencion-de-la-violencia-en-preescolar.pdf>

- León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., & Tovar Vera, L. G. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Scielo*, 9(1), 2-11. <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>
- Lucas, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Mera Segovia Carlota Mónica, D. B. (12 de Marzo de 2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud*. <http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369>.
- Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.
- Mesas, C. O. (2022). *Propuesta de Gamificación para el trabajo y mejora de las habilidades motrices básicas en educación física*. España: Repositorio de la Universitat Jaume.
- Mite, K. D. (2022). La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 5-9.
- Moreno, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación. *Vivat Academia*, 12-25.
- Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Murillo, V. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Scielo*, 61(1), 114-129.
- Newman, D. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso de investigación en ciencias experimentales y sociales. *Laurus*, 180-205.
- Olmedo, R. E., A., G. V., Torres, P. M., Martínez, G. A., & Carrera, E. R. (2023). Estrategias para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuarto grado de Educación General Básica. *Revista InveCom*, 3(2), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8056866>
- Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones*, 267-276.

- Pedro Gil Madrona, I. G. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una Educación Física Animada. *Iberoamericana de Educación*, 71-96.
- Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil. *Universitat Jaume I*, 1-86.
- Peña, A. C., Peña, E. C., Vides, J. C., y Acevedo, M. A. (2020). Estrategias para la enseñanza de la educación física en búsqueda de la calidad educativa. *Revista Científica de FAREM-ESTELI*, 9(33), 23-34.
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *Dialnet*, 1-6.
- Río y Agilar. (2021). Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué. En A. y Río, *Gamificación* (págs. 384-386). idus.us.es.
- Rodríguez, J. (2019). La psicomotricidad en el ámbito educativo: una visión retrospectiva. *ResearchGate*, 1(1), 2-17. <https://www.researchgate.net/publication/335368979>
- Rodríguez, M. B., Flores, A. G., y Fernández, R. J. (2022). Ansiedad ante el fracaso en educación física ¿puede la gamificación promover cambios en las alumnas de primaria? *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 44, 739-748. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.90864>
- Rojas Rodríguez Diana, F. H. (2017). Representaciones gráficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas. *Educare*.
- Rojas, L. (2019). Elevar el Rendimiento Académico con Estrategias Educativas. *Dialnet*, 4(12), 127-140.
- Sampieri, R. (2018). Concepción o elección del diseño de investigación en la ruta cuantitativa: el mapa. En R. Sampieri, *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (pág. 163). México: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA.
- Sanchez, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Docentes 2.0*, 7(1), 12-20. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rtd.v7i1.5>
- Sanchez, C. (2021). Elementos de la gamificación y sus impactos en la enseñanza y el aprendizaje. *Identidad Bolivarian*, 2-9.



- Tenera, L. A. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. *Psicogente*, 76-89.
- Torres, Á. F., Leiton, N. V., Andrango, O. M., Echeverry, J. E., y Tierra, J. V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dialnet*, 7(2), 662-681. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Toukoumidis, A. T. (2018). Gamificación en los docentes de educación superior del Ecuador. *researchgate*, 213.
- Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de Abril de 2013). La música y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermería*, 29. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-03192013000100003](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003)
- Valencia y Tejada. (2020). Guía de ejercicios para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa. *Revista de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación*, 5(3), 111-118. <https://doi.org/https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2794/3080>.
- Valencia, J., y Díaz, R. (2020). Guía de ejercicios para mejorar la coordinación motriz de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Atahualpa. *Cognosis*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2794>
- Vélez, L., y Triviño, J. (2022). El desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Alajuela. *Tierra infinita ciencia y biodiversidad*, 8(1), 255-265. <https://doi.org/https://doi.org/10.32645/26028131.1167>
- Víctor Gabriel González, S. A. (2021). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. *Dialnet*, 258-270.
- Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la educación*. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1:

C.I	ESTATURA	PES O	SALTO VERTICAL	GIRO DE 360°	LANZAMIENT O DE PRECISIÓN	GOLPE O DE PRECISI ÓN	CARRER A DE ESLALO N	BOTE	COND UCCIÓ N
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									

## **ANEXO 2**

### **Propuesta de Gamificación para el desarrollo de la coordinación motriz: Juego del Calamar**

#### **Objetivo General:**

Mejorar el nivel de coordinación motriz mediante la implementación de un programa basado en gamificación.

#### **Objetivos específicos:**

1. Fundamentar la aplicación de la gamificación como una estrategia para mejorar la coordinación motriz.
2. Seleccionar las actividades para ser aplicadas a través de la gamificación en las clases de educación física
3. Aplicar la propuesta de un programa de gamificación y evaluar la efectividad de la misma.

#### **El juego del calamar**

La gamificación es empleada como un mecanismo exploratorio, que permite establecer un sistema de juego con niveles, recompensas e incluir variedad de juegos, permitir que los estudiantes se equivoquen y vuelvan a intentarlo. Además, se pueden utilizar como un elemento lúdico dentro del desarrollo motriz de tal manera las clases se convierten en más divertida y efectiva, aumentando la motivación y mejorar el aprendizaje asertivo.

Dentro de mi propuesta de intervención traslado la mecánica de una serie cinematográfica a la clase de educación física donde se busca el desarrollo de la coordinación motriz, poniendo como ejemplo el juego del calamar que es considerada una serie de gran éxito dentro de las distintas plataformas virtuales, para lo cual se consideró las capacidades físicas que se busca desarrollar y deben ser semejantes a la mecánica y dinámica del juego que se va a emplear, es por lo cual que se ha escogido el Juego de Calamar ya que esta serie se realizan juegos que ayudan en el desarrollo de la coordinación motriz, para lo cual vamos a describir los juegos seleccionados:

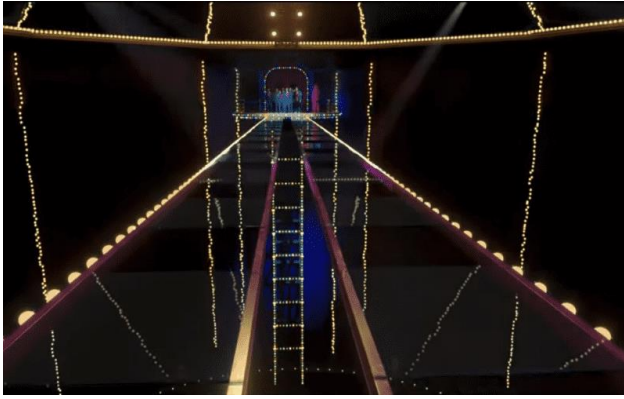
**Luz verde Luz Roja:**



## Juego de las Canicas



## El Puente Flotante





N_Semanas	Tema	Objetivos	Materiales	Evaluación
Semana 1	Evaluación Inicial a los estudiantes con el test 3JS, periodo		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente</li> <li>• Estudiantes</li> <li>• Silbato</li> <li>• Cancha</li> <li>• Conos</li> <li>• Pelota</li> <li>• Balón de Fútbol</li> <li>• Balón de Básquet</li> <li>• Ficha de Evaluación</li> <li>• Masqué</li> </ul>	
Semana 2	Luz Verde -Luz Roja		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente</li> <li>• Estudiantes</li> <li>• Silbato</li> <li>• Cancha</li> <li>• Conos</li> <li>• Cartulinas de Color</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>EF.3.1.9.</b> Participar/jugar de diversos juegos de otras regiones (barrios, parroquias, cantones, ciudades, provincias), caracterizándolos y diferenciándolos de los de su propio contexto.</p>



Semana 3	Luz Verde -Luz Roja Con uso de balón de Futbol	<b>O.EF. 2.4.</b> Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas y gimnásticas), que favorezcan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente</li> <li>• Estudiantes</li> <li>• Silbato</li> <li>• Cancha</li> <li>• Conos</li> <li>• Cartulinas de Color</li> <li>• Balones</li> </ul>	<b>EF.3.1.4.</b> Reconocer el sentido, la necesidad y las posibilidades de las reglas de ser modificadas, creadas, recreadas, acordadas y respetadas para participar/jugar en diferentes juegos, según sus necesidades e intereses.
Semana 4	Canicas	la combinación de habilidades motrices básicas y capacidades motoras, de acuerdo a sus necesidades y a	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente</li> <li>• Estudiantes</li> <li>• Silbato</li> <li>• Cancha</li> <li>• Plátanos</li> <li>• Canicas</li> </ul>	<b>EF.3.1.2.</b> Crear con sus pares nuevos juegos, estableciendo objetivos, reglas, características, formas de agruparlos que respondan a sus intereses y deseos.
Semana 5	Puente Flotante	las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente</li> <li>• Estudiantes</li> <li>• Espacio</li> <li>• Silbato</li> <li>• Cancha</li> <li>• Cartones</li> <li>• Cajas de Madera</li> </ul>	<b>EF.3.6.4.</b> Reconocer la importancia del cuidado de sí y de las demás personas durante la participación en diferentes prácticas corporales, identificando los posibles riesgos
Semana 6	Semáforo		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente</li> <li>• Estudiantes</li> <li>• Silbato</li> <li>• Cancha</li> <li>• Conos</li> </ul>	<b>I.EF.3.1.1.</b> Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulinas de Color</li> </ul>	
Semana 7	Semáforo		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente</li> <li>• Estudiantes</li> <li>• Silbato</li> <li>• Cancha</li> <li>• Conos</li> <li>• Cartulinas de Color</li> </ul>	<p><b>I.EF.3.1.1.</b> Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p>
Semana 8	Evaluación Final a los estudiantes con el test 3JS, periodo		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente</li> <li>• Estudiantes</li> <li>• Silbato</li> <li>• Cancha</li> <li>• Conos</li> <li>• Pelota</li> <li>• Balón de Fútbol</li> <li>• Balón de Básquet</li> <li>• Ficha de Evaluación</li> <li>• Masqué</li> </ul>	



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

“ALBERT EINSTEIN”

E-Mail: [alberteinstein\\_pillaro@hotmail.com](mailto:alberteinstein_pillaro@hotmail.com) Tel: 2873680

Ciudad Nueva – La Tranquilla


PÍLLARO

TUNGURAHUA






ECUADOR



				PLAN DE CLASE PLANIFICACIÓN SEMANAL.		AÑO LECTIVO 2023-2024	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:		Edgar Aucapiña		Área/ asignatura:		Educación Física	
Grado/Curso:		6to		Nivel:		Educación General Básica Media	
N.º de unidad de planificación:	1	Título de unidad de planificación:	Coordinación de Control de Objetos	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>O.EF.2.4.</b> DESEMPEÑAR DE MODO SEGURO PRÁCTICAS CORPORALES (LÚDICAS, EXPRESIVO-COMUNICATIVAS Y GIMNÁSTICAS), QUE FAVOREZCAN LA COMBINACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y CAPACIDADES MOTORAS, DE ACUERDO A SUS NECESIDADES Y A LAS COLECTIVAS, EN</li> </ul>		

					FUNCIÓN DE LAS PRÁCTICAS CORPORALES QUE ELIJAN.
<b>2. PLANIFICACIÓN</b>					
<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:</b>			<b>INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:</b>		
<p><b>E.F.2.1.3.</b> Identificar posibles modos de optimizar las acciones motrices necesarias para participar en cada juego, según los objetivos a alcanzar (por ejemplo, saltar lejos, correr rápido, lanzar lejos, entre otras).</p>			<p><b>I.EF.2.1.1.</b> Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p> <p><b>I.EF.2.1.2.</b> Mejora su desempeño de modo seguro en juegos propios de la región, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)</p>		
<b>EJES TRANSVERSALES:</b> 	<b>PERIODOS:</b>	Sexto "B" (Jueves 09:15 – 10:45)	<b>SEMANA DE INICIO:</b> 26/10/2023	Semana 1 <b>Comunidad Educativa</b>	

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<p style="text-align: center;"><b>EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b><u>Calentamiento (15 Minutos)</u></b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo inicial.</li> <li>- Registro de asistencia.</li> <li>- Revisión uniforme.</li> <li>- Presentación del tema de la sesión de clase.</li> </ul> <p><b>Juegos deportivos.</b> Crear juegos lúdicos basados en coordinación motriz óculo manual</p> <p><b>Enseñar Habilidades de Colaboración):</b> Reconocer y aprender habilidades sociales necesarias para establecer una relación afectiva entre personas.</p> <p><b>Inteligencia Intrapersonal (I.I)</b> Crear una estrategia que permita tener algo de ventaja en relación a sus contrincantes.</p> <p>Respetar el espacio que ocupa sus compañeros destinado para la práctica de los juegos</p>	<p>Docente</p> <p>Estudiantes</p> <p>Espacio</p> <p>Silbato</p> <p>Cancha</p> <p>Conos</p> <p>Platillos</p> <p>Canicas</p>	<p><b>CE.EF.2.1.</b> PARTICIPA COLECTIVAMENTE Y DE MODO SEGURO EN JUEGOS PROPIOS DE LA REGIÓN, IDENTIFICANDO CARACTERÍSTICAS , OBJETIVOS, ROLES DE LOS PARTICIPANTES Y DEMANDAS (MOTORAS, CONCEPTUALES, ACTITUDINALES, IMPLEMENTOS, ENTRE OTRAS) QUE LE PERMITAN</p>	<p><i>Desplazarse de forma segura manteniendo el equilibrio.</i></p> <p><i>Aplica las reglas del juego.</i></p>

<p><b>Habilidades de Concentración:</b> Aprender las habilidades de concentrar la mente en una idea o tarea.</p> <p><b>Anticipación:</b>  </p> <p><b>- PRINCIPIO 1</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formación inicial alrededor de la cancha.</li> <li>- Calentamiento mediante ejercicios coordinativos.</li> <li>- Enlazar la actividad con desplazamientos en distintas direcciones.</li> <li>- Dialogar con los alumnos sobre la variación que se implementara en esta clase</li> </ul> <p><b>Construcción (45 minutos)</b>   </p> <p><b>PRINCIPIO 1</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <p><b>ACTIVIDAD:</b> Practicas lúdicas (Gamificación)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivar la clase con la dinámica:</li> <li>- Determinar las reglas del juego.</li> </ul> <p><b>Juego "Juego de las canicas" Nivel 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confirmar grupos de dos estudiantes por afinidad.</li> <li>- Entregar a cada niño diez canicas.</li> <li>- Utilizar en un patio de juegos donde puedan escoger un lugar determinado para jugar con su compañero.</li> </ul> <p><b>Reglas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinar un tiempo de juego que será de 10 minutos.</li> <li>- En este juego cada grupo de estudiantes escogerán el tipo de juego que quiere jugar con su compañero de equipo</li> </ul>		<p>AGRUPARLOS EN CATEGORÍAS Y MEJORAR SU DESEMPEÑO, CONSTRUYENDO COOPERATIVA Y COLABORATIVAMENTE POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN.</p>	<p><i>Logra la integración dinámica en la formación de grupos de trabajo.</i></p>
---	--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las reglas del juego las discutirán entre ellos.</li> <li>- La única regla para todos los participantes es que para ganar las canicas de su compañero no deben existir agresiones ni tampoco deben quitarles de forma violenta las canicas de sus compañeros.</li> <li>- Para ganar las canicas de sus compañeros deben jugar un juego justo para los dos.</li> <li>- El jugador que gane las diez canicas de su compañero pasará al siguiente nivel y el que pierde sus canicas será eliminado.</li> </ul> <p><b>Consolidación (15 minutos)</b> <span style="color: blue;">■</span> <span style="color: orange;">■</span></p> <p><b>PRINCIPIO 2</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ESTIRAMIENTO DEL TREN SUPERIOR E INFERIOR.</li> <li>• HÁBITOS DE HIGIENE Y ASEO.</li> </ul> <p><b>Metacognición:</b> <span style="color: blue;">■</span></p> <p><b>PRINCIPIO 2</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Método cognitivo. Conclusiones sobre la actividad realizada.</li> <li>- ¿Conocía este Juego ?</li> <li>- ¿Demuestro respeto y aceptación a las normas del juego?</li> </ul>				
<b>TARE</b> <b>AS:</b>	<input type="checkbox"/> <b>Crp:</b>	<b>Tarea: Practicar varios saltos para lograr aprender la técnica de los juegos.</b>		

<b>1. ADAPTACIONES CURRICULARES</b>		
<b>Especificación de la necesidad educativa</b>	<b>Especificación de la adaptación a ser aplicada</b>	
<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
Estudiante: Edgar Aucapiña	Docente del área de Educación Física Lcdo. Erick Gavilanes	Directora: Lcda. Mónica Proaño
Fecha: 26/10/2023	Fecha: 26/10/2023	Fecha: 26/10/2023


**PRINCIPIO 1: Proporcionar múltiples de medios de información relacionada a la temática. (Actúa el Docente)**





**PRINCIPIO 2: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión. (Actúa el estudiante)**

**PRINCIPIO 3: Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación en la clase. (Actúan estudiante y docente)**



		PLAN DE CLASE PLANIFICACIÓN SEMANAL.			AÑO LECTIVO 2023-2024		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
<b>Docente:</b>	Edgar Aucapiña		<b>Área/ asignatura:</b>	Educación Física	<b>Grado/Curso:</b>	6to	<b>Nivel:</b> Educación General Básica Media
<b>N.º de unidad de planificación :</b>	2	<b>Título de unidad de planificación:</b>	Coordinación Locomotriz	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>O.EF. 2.4.</b> DESEMPEÑAR DE MODO SEGURO PRÁCTICAS CORPORALES (LÚDICAS, EXPRESIVO-COMUNICATIVAS Y GIMNÁSTICAS), QUE FAVOREZCAN LA COMBINACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y CAPACIDADES</li> </ul>		

					MOTORAS, DE ACUERDO A SUS NECESIDADES Y A LAS COLECTIVAS, EN FUNCIÓN DE LAS PRÁCTICAS CORPORALES QUE ELIJAN.	
<b>2. PLANIFICACIÓN</b>						
<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:</b>			<b>INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:</b>			
<p><b>E.F.2.1.4.</b> Participar plazeramente de diferentes tipos de juego a partir del reconocimiento de las características, objetivos y demandas que presentan dichas prácticas.</p>			<p><b>I.EF.2.1.1.</b> Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p> <p><b>I.EF.2.1.2.</b> Mejora su desempeño de modo seguro en juegos propios de la región, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)</p>			
<b>EJES TRANSVERSALES:</b>		<b>PERIODOS:</b>	Sexto "B" (Jueves 09:15 – 10:45)	<b>SEMANA DE INICIO:</b> 19/10/2023	Semana 2 <b>Comunidad Educativa</b>	
<b>Estrategias metodológicas</b>				<b>Recursos</b>	<b>Indicadores de logro</b>	<b>Actividades de</b>

			evaluación/ Técnicas / instrumento s
<p style="text-align: center;"><b>EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>Calentamiento ( 15 minutos)</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo inicial.  </li> <li>- Registro de asistencia.</li> <li>- Revisión uniforme.</li> <li>- Presentación del tema de la sesión de clase.</li> </ul> <p><b>Juegos deportivos.</b> <i>Crear juegos lúdicos basados en el conocimiento específico.</i></p> <p><b>Enseñar Habilidades de Colaboración):</b> <i>Reconocer y aprender habilidades sociales necesarias para establecer una relación afectiva entre personas.</i></p> <p><b>Habilidades de Concentración:</b> <i>Aprender las habilidades de concentrar la mente en una idea o tarea.</i></p> <p><b>Anticipación (15 minutos):</b></p> <p><b>- PRINCIPIO 1</b>  </p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formación inicial alrededor de la cancha.</li> </ul>	<p><i>Docente</i></p> <p><i>Estudiantes</i></p> <p><i>Espacio</i></p> <p><i>Silbato</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Platillos</i></p>	<p><b>CE.EF.2.1.</b> PARTICIPA COLECTIVAMENTE Y DE MODO SEGURO EN JUEGOS PROPIOS DE LA REGIÓN, IDENTIFICANDO CARACTERÍSTICAS , OBJETIVOS, ROLES DE LOS PARTICIPANTES Y DEMANDAS (MOTORAS, CONCEPTUALES, ACTITUDINALES, IMPLEMENTOS, ENTRE OTRAS) QUE LE PERMITAN</p>	<p><i>Desplazarse de forma segura manteniendo el equilibrio.</i></p> <p><i>Aplica las reglas del juego.</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Calentamiento mediante ejercicios coordinativos.</i></li> <li>- <i>Enlazar la actividad con desplazamientos en distintas direcciones.</i></li> <li>- <i>Dialogar con los alumnos sobre las reglas y los espacios que se utilizaran para esta actividad</i></li> </ul> <p><b>Construcción (45 minutos)</b></p>	<p><i>Cartulinas de Color</i></p>	<p>AGRUPARLOS EN CATEGORÍAS Y MEJORAR SU DESEMPEÑO, CONSTRUYENDO COOPERATIVA Y COLABORATIVAMENTE POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN.</p>	<p><i>Logra la integración dinámica en la formación de grupos de trabajo.</i></p>
<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: blue; margin-right: 5px;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: orange; margin-right: 5px;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: yellow;"></div> </div> <p><b>PRINCIPIO 1</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <p><i>ACTIVIDAD: Practicas lúdicas (Gamificación)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motivar a la clase con la dinámica: "</i></li> <li>- <i>Determinar las reglas del juego.</i></li> </ul> <p><i>Juego "Luz Verde y Luz Roja" Nivel 2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Jugar en una cancha donde se ponen en manifiesto la línea de partida y la de llegada.</i></li> <li>- <i>Preparar la partida a la señal del silbato salen hacia la línea de competencia o llegada.</i></li> <li>- <i>Desplazarse en forma recta respetando su espacio y el espacio de tus compañeros.</i></li> <li>- <i>Señalar a los ganadores serán los primeros que crucen la meta.</i></li> <li>- <i>El juego consiste en simular un semáforo</i></li> </ul> <p><i>Reglas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Cuando se muestre la tarjeta verde, los niños pueden avanzar,</i></li> <li>- <i>Cuando se muestra la tarjeta roja, los niños deben detenerse y no moverse.</i></li> <li>- <i>El objetivo es avanzar lo más lejos posible cuando se muestre la tarjeta verde y cuando se muestre la tarjeta roja deben permanecer sin moverse.</i></li> </ul> <p><b>Consolidación (15 Minutos)</b></p> <p><b>PRINCIPIO 2</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p>			

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ESTIRAMIENTO DEL TREN SUPERIOR E INFERIOR.</li> <li>• HÁBITOS DE HIGIENE Y ASEO.</li> </ul> <p><b>Metacognición:</b> <span style="background-color: blue; color: black;">          </span></p> <p><b>PRINCIPIO 2</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Método cognitivo. Conclusiones sobre la actividad realizada.</i></li> <li>- ¿Conocía este Juego ?</li> <li>- ¿Demuestro respeto y aceptación a las normas del juego?</li> </ul>				
<b>TARE</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Tarea: Practicar varios saltos para lograr aprender la técnica de los juegos.</b>		
<b>AS:</b>	<b>Crp:</b>			
<b>2. ADAPTACIONES CURRICULARES</b>				
<b>Especificación de la necesidad educativa</b>		<b>Especificación de la adaptación a ser aplicada</b>		
<b>ELABORADO</b>		<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>	
Estudiante: Edgar Aucapiña		Docente del área de Educación Física Lcdo. Erick Gavilanes	Directora: Lcda. Mónica Proaño	


Fecha: 19/10/2023	Fecha: 19/10/2023	Fecha: 19/10/2023

**PRINCIPIO 1: Proporcionar múltiples de medios de información relacionada a la temática. (Actúa el Docente)**

**PRINCIPIO 2: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión. (Actúa el estudiante)**






**PRINCIPIO 3: Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación en la clase. (Actúan estudiante y docente)**




		PLAN DE CLASE PLANIFICACIÓN SEMANAL.			AÑO LECTIVO 2023-2024		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
<b>Docente:</b>	Edgar Aucapiña	<b>Área/ asignatura:</b>	Educación Física	<b>Grado/Curso:</b>	6to	<b>Nivel:</b>	Educación General Básica Media
<b>N.º de unidad de planificación:</b>	3	<b>Título de unidad de planificación:</b>	Coordinación Locomotriz	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>O.EF. 2.4.</b> DESEMPEÑAR DE MODO SEGURO PRÁCTICAS CORPORALES (LÚDICAS, EXPRESIVO-COMUNICATIVAS Y GIMNÁSTICAS), QUE FAVOREZCAN LA COMBINACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y CAPACIDADES</li> </ul>		

					MOTORAS, DE ACUERDO A SUS NECESIDADES Y A LAS COLECTIVAS, EN FUNCIÓN DE LAS PRÁCTICAS CORPORALES QUE ELIJAN.
<b>2. PLANIFICACIÓN</b>					
<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:</b>			<b>INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:</b>		
<b>E.F.2.1.4.</b> Participar placentemente de diferentes tipos de juego a partir del reconocimiento de las características, objetivos y demandas que presentan dichas prácticas.			<b>I.EF.2.1.1.</b> Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.) <b>I.EF.2.1.2.</b> Mejora su desempeño de modo seguro en juegos propios de la región, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)		
<b>EJES TRANSVERSALES:</b>		<b>PERIODOS:</b>	Sexto "B" (Jueves 09:15 – 10:45)	<b>SEMANA DE INICIO:</b> 19/10/2023	Semana 3 <b>Comunidad Educativa</b>



Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<p style="text-align: center;"><b>EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>Calentamiento ( 15 minutos)</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo inicial.</li> <li>- Registro de asistencia.</li> <li>- Revisión uniforme.</li> <li>- Presentación del tema de la sesión de clase.</li> </ul> <p><b>Inteligencia Corporal Cenestésica (I.C.C)</b></p> <p><b>Juegos deportivos.</b> Crear juegos lúdicos basados en el conocimiento específico.</p> <p><b>Enseñar Habilidades de Colaboración):</b> Reconocer y aprender habilidades sociales necesarias para establecer una relación afectiva entre personas.</p> <p><b>Habilidades de Concentración:</b> Aprender las habilidades de concentrar la mente en una idea o tarea.</p>	<p>Docente</p> <p>Estudiantes</p> <p>Espacio</p> <p>Silbato</p> <p>Cancha</p>	<p><b>CE.EF.2.1.</b> PARTICIPA COLECTIVAMENTE Y DE MODO SEGURO EN JUEGOS PROPIOS DE LA REGIÓN, IDENTIFICANDO CARACTERÍSTICAS , OBJETIVOS, ROLES DE LOS PARTICIPANTES Y DEMANDAS (MOTORAS, CONCEPTUALES, ACTITUDINALES,</p>	<p><i>Desplazarse de forma segura manteniendo el equilibrio.</i></p> <p><i>Aplica las reglas del juego.</i></p>

<p><b>Anticipación:</b>  </p> <p><b>- PRINCIPIO 1</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formación inicial alrededor de la cancha.</li> <li>- Calentamiento mediante dinámicas.</li> <li>- Enlazar la actividad con desplazamientos en distintas direcciones.</li> <li>- Dar a conocer los riesgos que van existir en este juego el mismo que debe estar supervisado por un adulto en si por su docente de Educación Física.</li> </ul>	<p>Cartones</p> <p>Cajas de Madera</p>	<p>IMPLEMENTOS, ENTRE OTRAS) QUE LE PERMITAN AGRUPARLOS EN CATEGORÍAS Y MEJORAR SU DESEMPEÑO, CONSTRUYENDO COOPERATIVA Y COLABORATIVAMENTE POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN.</p>	<p>Logra la integración dinámica en la formación de grupos de trabajo.</p>
<p><b>Construcción (45 minutos)</b>   </p> <p><b>PRINCIPIO 1</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <p>ACTIVIDAD: Practicas lúdicas (Gamificación)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivar a cuidar de su integridad personal al momento de realizar las distintas actividades que se plantearan en la clase.</li> <li>- Determinar las reglas del juego.</li> </ul> <p>Juego "Puente Flotante" Nivel 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar en una cancha donde se ponen en manifiesto la línea de partida y la de llegada.</li> <li>- Preparar la partida a la señal del silbato sale de forma ordenada cada estudiante de manera que saldrá el estudiante que este primero en la columna que se encuentra en la señal de partida.</li> <li>- Para desplazarse deberán saltar de un peldaño al otro ya que este puente está compuesto de 18 peldaños separados a un metro de cada uno.</li> <li>- Señalar a los ganadores serán los que logren cruzar el puente flotante.</li> <li>- El juego consiste en simular un puente flotante de cristal donde para reemplazar los cristales utilizaremos cartones y cajas de madera</li> </ul>			

<p><i>Reglas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Cuando se da la señal de salida debe salir el primer niño que está ubicado en la columna.</i></li> <li>- <i>Debe saltar a cualquiera de los dos primeros peldaños que se encuentra al frente de él, uno de ellos será un cartón normal y el otro será una caja de madera capaz de soportar su peso.</i></li> <li>- <i>Si salta al cartón normal, este cartón no soportará su peso y se aplastará con eso conlleva a que se eliminado, pero si salta al cajón de madera podrá seguir avanzando a los siguientes peldaños.</i></li> <li>- <i>Los jugadores no pueden empujar a los compañeros que se encuentren delante de ellos cuando estén ya en el puente flotante.</i></li> <li>- <i>Tendrán un tiempo máximo de 16 minutos para cruzar el puente flotante todos los estudiantes los jugadores que no logre cruzar quedarán eliminados.</i></li> </ul> <p><b>Consolidación (15 Minutos)</b>  </p> <p><b>PRINCIPIO 2</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ESTIRAMIENTO DEL TREN SUPERIOR E INFERIOR.</li> <li>• HÁBITOS DE HIGIENE Y ASEO.</li> </ul> <p><b>Metacognición:</b> </p> <p><b>PRINCIPIO 2</b></p> <p><b>PRINCIPIO 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Método cognitivo. Conclusiones sobre la actividad realizada.</i></li> <li>- <i>¿Conocía este Juego ?</i></li> <li>- <i>¿Demuestro respeto y aceptación a las normas del juego?</i></li> </ul>			
--	--	--	--

<b>TARE</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Tarea: Practicar varios saltos para lograr aprender la técnica de los juegos.</b>		
<b>AS:</b>	<b>Crp:</b>			
<b>3. ADAPTACIONES CURRICULARES</b>				
<b>Especificación de la necesidad educativa</b>		<b>Especificación de la adaptación a ser aplicada</b>		
<b>ELABORADO</b>		<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>	
Estudiante: Edgar Aucapiña		Docente del área de Educación Física Lcdo. Erick Gavilanes	Directora: Lcda. Mónica Proaño	
Fecha: 9/11/2023		Fecha: 9/11/2023	Fecha: 9/11/2023	

**PRINCIPIO 1: Proporcionar múltiples de medios de información relacionada a la temática. (Actúa el Docente)**

**PRINCIPIO 2: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión. (Actúa el estudiante)**

**PRINCIPIO 3: Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación en la clase. (Actúan estudiante y docente)**