



**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 RECREACIÓN LUDIFICADA EN LAS DESTREZAS  
MOTORAS DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL  
BÁSICA PREPARATORIA**

---

**AUTOR: TITUAÑA SAQUINGA ALEXANDER ELVIS**

**TUTOR: Ph.D. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**

Ambato - Ecuador

2024

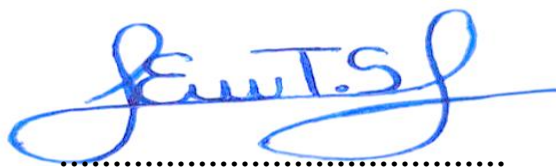
## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, **PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**, con cédula de ciudadanía **0401093331** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LA RECREACIÓN LUDIFICADA EN LAS DESTREZAS MOTORAS DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA”** desarrollado por el estudiante **TITUAÑA SAQUINGA ALEXANDER ELVIS**, 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.

.....  
**PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**  
**C.C. 0401093331**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **“LA RECREACIÓN LUDIFICADA EN LAS DESTREZAS MOTORAS DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA”**, 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.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'TITUAÑA SAQUINGA', with a dotted line underneath it.

**TITUAÑA SAQUINGA ALEXANDER ELVIS**  
**C.C. 1850134873**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LA RECREACIÓN LUDIFICADA EN LAS DESTREZAS MOTORAS DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA”**, presentado por el señor **TITUAÑA SAQUINGA ALEXANDER ELVIS**, 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**

.....

**DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANÍBAL, PhD**

**C.C. 1802017523**

**Miembro de Comisión Calificadora**

.....

**LIC. ZAPATA MOCHA ESMERALDA GIOVANNA, MG**

**C.C. C.C. 180180161**

**Miembro de Comisión Calificadora**

## DEDICATORIA

*“Sé valiente. Toma riesgos. Nada puede sustituir la experiencia”  
(Paulo Coelho)*

*Es una grata alegría para mí dedicar este proyecto de investigación a mis abuelos, quienes fueron mis padres de crianza, me supieron educar desde una edad temprana.*

*Especialmente a mi abuelo padre Miguel Saquinga fue una persona que admiraba mucho por su forma de ser y el carácter para afrontar los problemas. Sus consejos eran como una píldora de amor que te hacía recapacitar, cambiar por tu bien.*

*A mis tíos, Nazareno, Elena y Jaime, porque son como mi referencia a seguir y ser exitoso en la vida, económicamente y social.*

*Además, deseo expresar mi agradecimiento a los profesores y al tutor de tesis que, a lo largo de mi trayectoria educativa, me proporcionaron las herramientas esenciales para alcanzar con éxito cada objetivo que me propuse tanto dentro como fuera de las aulas.*

*Elvis*

## AGRADECIMIENTO

*Agradezco infinitamente a Dios por su protección, y su palabra bíblica que te transforma en un ser amable, respetuoso, honesto en sí, te cambia la vida, está siempre en los malos momentos apoyándote para que salgas adelante sin importar los problemas que se presente.*

*A mi familia por el gran apoyo que me han dado para seguir adelante y no rendirse a las adversidades a lo largo de la vida.*

*A mi amiga Anabel, por su apoyo y consejos que me ha dado en todo el periodo universitario. La confianza que aún perdura en nosotros ha ayudado a sobresalir adelante.*

*A mi tutor, le agradezco por su paciencia de enseñar sus conocimientos, experiencias para realizar mi proyecto de tesis. A la vez fui aprendiendo, tomando experiencia para futuros proyectos de investigación.*

*Agradecer a la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, por permitirme articular nuestro artículo al Proyecto de Investigación evaluado por pares externos “ENFOQUE LÚDICO ORIENTADO A LA INICIACIÓN DEPORTIVA PARA EL DESARROLLO VESTIBULAR Y PROPIOCEPTIVO EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS”, aprobado con Resolución Nro. UTA-CONIN-2023-0054-R, perteneciente al Dominio Fortalecimiento Social, Democrático y Educativo, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, con la línea de Investigación Comportamiento Social y Educativo.*

*Elvis*

## 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
1.2 Objetivos .....	13
Objetivo General .....	13
Objetivo Específico 1:.....	13
Objetivo Específico 2:.....	13
Objetivo específico 3: .....	13
Hipótesis de investigación.....	13
CAPÍTULO II .....	14
METODOLOGÍA .....	14

2.1 Materiales.....	14
2.2 Métodos.....	16
5.2.1 Diseño de la investigación. ....	16
CAPÍTULO III.....	21
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	21
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	21
3.2 Verificación de hipótesis.....	29
CAPÍTULO IV.....	31
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	31
4.1 Conclusiones.....	31
4.2 Recomendaciones.....	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
ANEXOS.....	38
Anexo 1.....	38
Anexo 2.....	53
Anexo 3.....	56



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Recursos Materiales .....	14
<b>Tabla 2</b> Recursos Humanos.....	15
<b>Tabla 3</b> Recursos institucionales .....	15
<b>Tabla 4</b> Caracterización de la muestra de estudio. ....	21
<b>Tabla 5</b> Resultados de las destrezas motoras aplicando el Test de Habilidades Motora para Primaria en el periodo PRE intervención. ....	23
<b>Tabla 6</b> Resultados del cálculo de las destrezas motoras PRE intervención del test de Habilidad Motora para Primaria 1° Ciclo de educación básica. ....	24
<b>Tabla 7</b> Niveles de las destrezas motoras del periodo inicial a la intervención. ....	24
<b>Tabla 8</b> Resultados de la planilla de observación del test de habilidad motora para primaria en el periodo POST intervención.....	25
<b>Tabla 9</b> Resultados del cálculo de las habilidades motoras del periodo POST intervención de la planilla de observación del test de habilidad motora para primaria. ....	26
<b>Tabla 10</b> Niveles de las habilidades motoras del periodo POST intervención. ....	26
<b>Tabla 11</b> Diferencia de resultados por pruebas de habilidad motora entre los periodos POST y PRE intervención.....	27
<b>Tabla 12</b> Diferencia de resultados por puntaje total de habilidad motora entre los periodos POST y PRE intervención.....	28
<b>Tabla 13</b> Análisis cruzado entre niveles de habilidad motora.....	28
<b>Tabla 14</b> Análisis de verificación de la hipótesis de estudio.....	29

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

**TEMA: LA RECREACIÓN LUDIFICADA EN LAS DESTREZAS MOTORAS  
DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA**

**AUTOR: TITUAÑA SAQUINGA ALEXANDER ELVIS**

**TUTOR: Ph.D. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**

**RESUMEN EJECUTIVO**

Las destrezas motoras son esenciales para el ser humano para realizar cualquier movimiento o actividad en su vida diaria sin ningún problema. Que tiene como objetivo principal determinar la incidencia de la recreación ludificada en las destrezas motoras de estudiantes de educación general básica preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles” del cantón Pelileo. La metodología es un enfoque cuantitativo, específicamente de diseño pre experimental, con un alcance explicativo y un método de obtención de campo de corte longitudinal. Además, se empleará el método analítico-sintético. Asimismo, para la construcción del nuevo conocimiento, se seguirá el método hipotético-deductivo. Para la investigación se utilizó una muestra de carácter no probabilístico por conveniencia, estuvo conformado por 25 estudiantes entre hombres y mujeres con una edad de 6 años del primero año paralelo “A”. Como resultados obtenemos que el nivel de habilidad motora pre intervención, el valor de la muestra total, se encontraba un nivel “bajo”, posterior a la intervención del test de habilidad motora para primaria, 1° ciclo de educación básica. El valor post intervención de la muestra total se encontraba un nivel “Alto” generando así un gran impacto en los escolares al realizar actividades lúdicas desarrollan las destrezas motoras. En conclusión, demostraron diferencia significativa entre en periodo pre y post, posterior a la implementación de la propuesta de intervención basada en actividades lúdicas, permitiendo evidenciar la efectividad de la propuesta.

**Palabras Clave:** Recreación ludificada, Destrezas motoras

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

**THEME: LA RECREACIÓN LUDIFICADA EN LAS DESTREZAS MOTORAS DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA**

**AUTHOR: TITUAÑA SAQUINGA ALEXANDER ELVIS**

**TUTOR: Ph.D. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**

**ABSTRACT**

Motor skills are essential for human beings to perform any movement or activity in their daily life without any problem. The main objective of this study is to determine the incidence of playful recreation in the motor skills of students of general basic education of the Educational Unit "Captain Geovanni Calles" of the Pelileo canton. The methodology is a quantitative approach, specifically of pre-experimental design, with an explanatory scope and a longitudinal field method. In addition, the analytical-synthetic method will be used. Likewise, for the construction of new knowledge, the hypothetico-deductive method will be followed. A non-probabilistic sample of convenience was used for the research, which consisted of 25 male and female students aged 6 years old from the first parallel year "A". As results we obtained that the level of motor skill pre-intervention, the value of the total sample was at a "low" level, after the intervention of the motor skill test for primary 1st cycle of basic education. The post-intervention value of the total sample was at a "high" level, thus generating a great impact on the schoolchildren's development of motor skills when performing recreational activities. In conclusion, they showed a significant difference between the pre and post period, after the implementation of the intervention proposal based on play activities, allowing to demonstrate the effectiveness of the proposal.

**Keywords:** Playful recreation, Motor Skills

## CAPÍTULO 1

### MARCO TEÓRICO

#### 1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para los antecedentes de la investigación se realizó una ardua revisión bibliográfica en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Técnica de Ambato y fuentes externas, se detallan a continuación de manera ordenada para determinar el alcance del tema, a lo largo del tiempo. Las investigaciones más sobresalientes sobre “La recreación ludificada en las destrezas motoras de estudiantes de Educación General Básica Preparatoria” son los siguientes:

Fuentes (2017) en su investigación **“Las actividades recreativas lúdicas en el desarrollo de las habilidades motrices”**. A través de su estudio describe la problemática del diario vivir en niños y niñas de edades de 3 a 5 años de preescolares en las prácticas de actividades recreativas lúdicas que busca mejorar en el desarrollo de las habilidades motrices son la base dentro del proceso de enseñanza aprendizaje por parte del docente.

Las muestras la comprendieron 180 estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe Liceo Internacional. Los participantes fueron de Inicial I, Inicial II y primero EGB y maestros de planta a los mismos que se les aplicó las encuestas para conocer acerca del presente problema.

A través de la investigación se identificó que las actividades recreativas lúdicas como plan permite desarrollar habilidades coordinativas, equilibrio, salto, etc.

Boza y Pérez (2022) en su investigación **“Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física, Guayaquil-Ecuador, 2021”**. Tuvo como objetivo aprobar un sistema de actividades recreativas lúdicas para mejorar los movimientos motrices básicos mediante actividades variadas.

La metodología utilizada en esta investigación es un diseño descriptiva-correlacional de dos grupos independientes: un grupo control y grupo experimental, conformado en cada grupo por diez estudiantes, el grupo de control participo en actividades lúdicas e implementaron nuevas variantes de un sistema de actividades lúdicas al grupo experimental.

Los resultados indicaron un alto grado de acuerdo entre los especialistas sobre las características positivas del sistema de actividades lúdicas propuestas.

Concluyo, manifestando, la efectividad del sistema de actividades lúdicas, validado por especialistas nacionales e internacionales. Diseñados con los elementos del bloque curricular que tiene un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades motrices, sugiere su aplicabilidad en otros grupos y clases de educación física.

Jiménez Díaz y Araya Vargas (2010) analizó **“Más minutos de Educación Física en preescolares favorecen el desarrollo motor, Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica, 2010”**. Su objetivo fue determinar el impacto de las clases de Educación Física en los doce patrones básicos de movimiento (locomotores y manipulativos).

La metodología que empleo fue de tipo básico, con un enfoque cuantitativo y diseño experimental. La muestra que participó fue alrededor de 38 niño(as). Fueron ubicado a la suerte en uno de tres grupos. En cada grupo realizó las clases de Educación Física de 30, 60, 90 minutos, durante 8 semanas. Acerca del instrumento se manejó el “Test of Gross Motor Development” (TGMD-2) por el autor Ulrich, se aplicó un MANOVA para los datos del pre test.

En definitiva, en sus resultados se dio una conducta igual entre los grupos de inicio del estudio. Un MANOVA (3×2) señaló que no hay relación notable al comparar 12 patrones, ni al cotejar los 6 patrones manipulativos; pero sí se encontró relación al cotejar los 6 patrones locomotores.

Concluyó manifestando que la participación en 90 minutos de clases de educación física por semana, tiene un impacto favorable en los patrones locomotores de galopar y brincar, no es así en los patrones manipulativos.

Mosquera, Pulido y Patricia (2020). En su artículo titulado **“Estudio de las destrezas motoras en los niños de grado quinto B en la práctica de juegos tradicionales en la Institución Educativa Nuestra señora de la Macarena, Sede Jhon F Kennedy, Bogotá-Colombia, 2020”**.

Este informe de investigación tiene como objetivo principal analizar las destrezas motoras en niños de 10 a 12 años, en los juegos tradicionales. Se busca identificar las principales dificultades que enfrentan los niños en las habilidades motrices, con la finalidad de proponer intervenciones pedagógicas desde el área de Educación Física.

La metodología que empleo fue un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño de investigación no experimental. La muestra que participo fue 34 estudiantes de dicha institución. Los instrumentos empleados para la recolección de datos fueron la observación, una lista de cotejo y entrevistas a docentes de educación física. Para fundamentar esta investigación, realizo búsquedas confiables en sitios web relacionadas con el tema, así como orientaciones didácticas desde los juegos tradicionales.

En definitiva, en sus resultados dieron a conocer que los niños del grado quinto B, presentan complicaciones en distintas destrezas motoras básicas durante la intervención en los juegos tradicionales. La falta de conocimiento de los profesores de educación física podría estar afectado al niño en su desarrollo motor.

Concluyo manifestando la importancia de manejar las destrezas motoras a una edad temprana a través de los juegos tradicionales. Se propone una intervención pedagógica desde el área educación física para mejorar las habilidades motoras básicas.

En el artículo investigado por M y Mero (2016) con el tema **“El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria, Manta, Ecuador, 2016”**.

Tuvo como objetivo determinar la influencia del juego como método para el desarrollo de habilidades motoras en niños y niñas del Centro de Educación General Básica fiscal "Aníbal San Andrés".

La metodología que empleo fue un enfoque cuantitativo y cualitativo, descriptivo y transversal. El estudio se llevó a cabo durante el año lectivo 2013-2014. La muestra que participo fue alrededor de 1733 individuos, incluyó a niños(as) de diferentes grados. Acerca de los instrumentos realizaron observaciones directas de las actividades lúdicas, entrevistas a docentes, padres y alumnos, y se aplicaron cuestionarios.

En definitiva, en sus resultados obtenidos indica que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades motoras de los niños, al participar activamente en actividades lúdicas. Además, con el apoyo de los docentes y padres se puede fortalecer aún más estas habilidades fuera del entorno escolar.

Concluyo manifestando que la inclusión del juego como método educativo no solo contribuye al aprendizaje académico, sino también tiene un efecto favorable en el

desarrollo de las habilidades motoras. Se recomienda la participación de los niños en actividades lúdicas, donde puede trabajar conjuntamente los docentes y padres, promoviendo así un desarrollo integral en el campo escolar.

Los antecedentes expuestos proporcionan diversas perspectivas que enriquecen el tema de estudio, destacando pautas cruciales para el desarrollo de este trabajo. Profundizar temas que no han sido abordados en proyectos anteriores, señalan la importancia de explorar aspectos no tratados. Los artículos mencionados destacan la relevancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje y cómo estos contribuyen al desarrollo de las destrezas motoras en el entorno educativo, todo será eficaz con el apoyo de la pedagogía adecuada, tomando referencia al bloque curricular que utilice el docente de educación física, trabajando conjuntamente con los padres fuera del entorno escolar para su mejor desarrollo integral del niño.

## **1.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **Variable independiente: La recreación ludificada**

#### **1.2.1. Recreación**

De acuerdo con Ziperovich (2012) “la recreación puede ser considerada hoy como un sistema, porque trasciende el concepto tradicional recreo, diversión o descanso, para abarcar en su campo de acción el estudio, la experimentación y la investigación” (pp. 15-16).

Tal como aduce Lopategui (2019), la recreación proviene de latín: recreativo y denota “restaurar y refrescar la persona”. A través del tiempo el ser humano ha recurrido a liberar su cuerpo del estrés, trabajo, problemas sociales, donde el ser humano tiene la necesidad de tomar un tiempo libre para actividades voluntarias: contemplar la naturaleza, jugar, hacer actividades en familia, deportes e interactuar con las personas que los rodea de la cual la persona alcanza su disfrute. La recreación enriquece el desarrollo integral del niño. En aceptación con esta afirmación, la recreación es aquella condición que se involucra el individuo en actividades que causa bienestar personal y auto expresión.

La recreación son actividades pasivas como activas realizada en el tiempo libre. En diferentes enfoques, se puede denominar como un conjunto de actividades realizadas voluntariamente para mejorar la calidad de vida. También se relaciona al disfrute personal y la obtención de placer mediante la recreación. Surge como una

respuesta a los problemas sociales del individuo, buscando establecer un equilibrio en la vida, persona y trabajo (Lopategui, 2019).

### **Características de la recreación**

Se manifiesta en el tiempo libre, durante el ocio, siendo una elección voluntaria del individuo a escoger actividades de su agrado. Involucra positivamente hacer actividades recreativas que llame su curiosidad. Provee agrado inmediato a través de experiencias vividas. Facilita a expresar sus sentimientos, emociones con los demás. Favorece la imaginación de realizar actividades recreativas en su tiempo libre, no está limitada por dimensiones espaciales ni temporales. En la vida cotidiana ayuda a tener mayor equilibrio, mental, físico, social y saludable. Integra actividades tanto pasivas como activas, donde requieren un mínimo de movilidad para su ejecución. Puede ser impactante, novedoso, creativo, natural y original de recrear de ser humano no tiene límites para disfrutar (Lopategui, 2019).

### **Clasificación**

La recreación se clasifica según el nivel de movimientos en activa o pasiva. La recreación activa es el uso del esfuerzo físico, como actividad que incluyan patrones locomotores, actividades físicas y la mayoría de los deportes. Por otro lado, la recreación pasiva limita menos esfuerzo físico por parte del individuo, como juegos de mesa, leer libros, escuchar música, yoga, contemplar el atardecer y otras actividades pasivas (Lopategui, 2019).

### **Recreación educativa**

El profesor de educación física, brindará alternativas pedagógicas y didácticas, para que el niño, el adolescente, el joven y el adulto tenga la noción de aprender. El niño aprende mediante juegos. De este modo se podrá evidenciar, resultados en la sociedad a través de unos pilares: la educación. La escuela no debe ser un lugar que el niño tenga miedo de ir, sino que disfrute ir, porque sabe que aprenderá mediante juegos recreativos, didácticos que le llame la atención (Ziperovich, 2012).

Las actividades recreativas se lo deben realizar al aire libre, dependiendo del interés por tipo de recreación, varía según, edad, habilidad física, capacidad intelectual para mejorar su estilo de vida, durante el ocio (Lopategui, 2019).



### **1.2.2. Actividades Lúdicas**

Como dice Gómez Rodríguez et al. (2015), las prácticas lúdicas, ya sea a través del juego, favorece en el desarrollo infantil al animar la autoconfianza, la libertad y la formación de temperamento. El juego es una actividad que no solo busca el disfrutar, sino que también aprendan. Al brindar actividades recreativas, el juego entretiene, contribuye al conocimiento, fortalece la socialización con los demás, expresar lo que siente, facilita hacer más amigos y rehabilitadora, cumpliendo reglas establecidas por los jugadores, deben ser respetadas para un mayor disfrute.

Con base en Candela y Benavides (2020), las actividades lúdicas incluyen juegos, la recreación, el ocio, el entretenimiento y la diversión que realizan en su tiempo libre. Al ser atractivos y motivadora llama la atención de los niños a participar. Dentro de esta dinámica, se muestra beneficios, que permite al niño adquirir conocimiento, el desarrollo de las destrezas motoras. Estas actividades también fomentan a la inclusión, tener contacto con el espacio que lo rodea y expresar lo que siente. Estas características son esenciales para darnos cuenta el desarrollo en las distintas etapas de la niñez.

#### **Importancia de las actividades lúdicas**

La participación de actividades lúdicas, tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, favorece a las destrezas motoras, el aprendizaje, la participación, confianza en expresar con los demás, la comprensión de reglas, desenvuelven en el medio que los rodea y el respeto a sus compañeros (Candela y Benavides, 2020).

#### **Tipos de actividades lúdicas**

Desarrollar la creatividad en niños a través de juegos y actividades para que aprendan desenvolverse por sí mismo. Leer y contar cuentos, ayuda a potenciar la capacidad creativa e imaginativa, permitido al niño a crear nuevas historias. Hacer visitas a museo y a exposiciones, fomenta la aventura, a dar su punto de vista de objetos y cuadros. Los juegos en grupo, potencia la imaginación y la creatividad, si no también promueve la socialización en niños. La actividad de dibujar permite expresar libremente su creatividad en plasmar su imaginación en el papel. Los juegos que estimula la imaginación, como interpretar figuras en las nubes, contribuye al desarrollo creativo, pueda dar nuevas soluciones y originalidad (Ramírez et al., 2021).

### **1.2.3. Juegos**

Hay varios conceptos de juego, pueden clasificarse según al área a las que se dedica a cada uno de sus estudios: pedagógicos, biológicos, sociológicos, etnológicos, etc.

Como plantea Paredes (2003), el juego es un conjunto de acciones, comportamientos y respuestas que realizar el ser humano en el mundo que lo rodea. El juego está en todas las etapas del individuo, desde que nacemos y morimos. El juego debe evolucionar y perfeccionar en diversas expresiones a lo largo de toda la vida, siendo un papel fundamental en cada etapa del desarrollo humano.

Tal como aduce Spencer (1855, como citó en Paredes, 2003) “... una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía” (p. 25).

#### **Características del juego**

El juego, siendo la actividad motriz innata en niños y jóvenes, forma una expresión natural donde realiza diferentes movimientos involuntarios y libera su energía de manera controlada, resulta esencial para su desarrollo y formación. El juego es una actividad cognitiva, motriz, efectiva, está vinculado a la infancia, debe estar presente en la educación. Considerado como la base para las sociedades futuras. El juego para niños es habitual; para los jóvenes es una distracción, un pasatiempo que realizas en su tiempo libre; para el adulto es una forma de romper la rutina y las responsabilidades. En su esencia, el juego nace como una forma de interactuar con el entorno que lo rodea, guiando a los recién nacidos en la exploración del mundo exterior y de sí mismo. Facilita a interactuar con los demás, al mismo tiempo fomenta realizar actividades físicas y el desarrollo integral, el juego es una rutina diaria para el niño (García Fernández, 2016).

#### **Clasificación del juego**

Hay varias clasificaciones realizadas en funciones de otras variables; pero los más comunes son:

Juegos libres ofrecen a los jugadores una amplia libertad para escoger, tomar decisiones en cualquier lugar que se sientan cómodos, favorece la naturalidad del juego, desarrolla la imaginación, permite expresar con libertad lo que siente, se puede realizar solo o en grupo. Juegos dirigidos, se explica el objetivo de las actividades, por lo general se juega en grupos grandes de niños si hay oportunidad de utilizar juguetes,

para potencia ciertas destrezas como, por ejemplo: aumenta el aprendizaje, favorece al desarrollo natural, social, efectivo y motriz (Paredes Ortiz, 2003).

#### **1.2.4 Recreación Lúdicas.**

Teniendo en cuenta a Vila Machado (2011), dentro de la lúdica se presenta la recreación como una necesidad para el individuo, está enlazada con la búsqueda de satisfacción, placer y la armonía interna de haberlo hecho.

Como dicen Santos y Carvalho (2020), la recreación lúdica son actividades recreativas que incorporan naturalidad, libertad de expresar, imaginación, estados de ánimo, bienestar y satisfacción de haberlo hecho, ya sea individual o grupal. Estas actividades son de gran impacto en la educación infantil, ayuda a los niños a mejorar sus destrezas motoras, relacionarse con los demás y desenvolverse en el mundo que los rodea.

- **Tiempo libre** es la porción de tiempo que tiene a su disposición, después de una larga jornada de trabajo, actividades cotidianas, etc. Sin descuidarse de sus obligaciones (Lopategui, 2019).
- **Ocio** compone el periodo que queda disponible después de cumplir con las actividades laborales y rutinas. Durante el poco tiempo que tiene lo utiliza para descansar o hacer actividades recreativas, para recuperar energía. A través del ocio, el individuo busca relajamiento emocional, satisfacción y placer. Es uso de tiempo de ocio, puede ser positivo o negativo, si no lo utiliza correctamente. El ocio es una experiencia interna donde el individuo puede expresar con libertad (Lopategui, 2019).

#### **Variable dependiente: Destrezas motoras**

##### **1.2.5. Movimiento**

El ser humano se diferencia a través del movimiento, su forma de coordinar y regula las funciones motrices, cada individuo se expresa diferente mediante gestos que surgen de su necesidad de comunicar, el movimiento es la palabra de un cuerpo que habla. Es importante destacar que el movimiento y la motricidad están ligados estrechamente, la cual se inserta en la habilidad humana de ejecutar movimiento de manera independiente. Por consiguiente, fomentar la motricidad en los niños desde una edad temprana, ayuda al desarrollo intelectual, físico y emocional. El docente de educación física debe crear entornos que provoquen al niño a expresar, explorar sus cuerpos, el espacio que los rodea. El juego tiene un papel fundamental en estimular el

movimiento y el lenguaje gestual a través de la imitación, promoviendo la libertad, la creatividad, la imaginación y la iniciativa (Blanco Vega , 2009).

El movimiento corporal es propio del ser humano. La motricidad no niega la movilidad del cuerpo; más bien, causa movimiento en el entorno que lo rodea. La acción motriz significativa del niño es la expresión gestual. “El movimiento es motor y promotor de actividades de exploración, vía indiscutida de conexión con el entorno. Posibilita procesos de adecuación y asimilación que regulan y equilibran el accionar humano. Tanto el movimiento como el no movimiento están cargados de sentido” (Sardou, 1999, como se citó en Porstein, 2016, p. 24).

#### **1.2.6. Coordinación Motriz**

Muñoz Rivera (2009) plantea que la coordinación motriz se caracteriza por los movimientos realizados por el individuo, dependiendo de su desarrollo y herencia genética de los escolares, para controlar el movimiento y los estímulos, mediante experiencias y aprendizajes motores que hayan obtenido en los períodos anteriores.

Con base en Bennasar García (2023), la coordinación motriz se define como la habilidad del cerebro para sincronizar los movimientos musculares necesarios para realizar actividades de manera enérgica y precisa, fundamental para realizar actividades cotidianas como andar, correr, saltar, realizar deporte o actividad física, que pueden ser desarrollados desde una edad temprana, mediante prácticas y entrenamientos adecuados, inculcando la exploración y el juego que involucra movimiento corporal.

La coordinación motriz guarda relación con las capacidades cognitivas y perceptuales del individuo, dado que se necesita una integración precisa de información sensorial para llevar a cabo movimientos exactos. Además, depende de la fuerza, la flexibilidad y la resistencia muscular (Bennasar García, 2023).

La importancia de desarrollar la coordinación motriz en niños en las clases de educación física, ayuda mejorar el desarrollo físico y motor, permitiendo al individuo a realizar movimientos más precisos y controlados, en actividades físicas, deportivas y cotidianas. Esta mejora se manifiesta en aspectos como velocidad, agilidad, precisión y eficiencia de los movimientos, mejora su autoestima, confianza de sí mismo. Además, actúa como un factor preventivo de lesiones. Una mala coordinación aumenta el riesgo de sufrir lesiones musculares, articulares y óseas (Bennasar García, 2023).

### **Clasificación.**

Se clasifica en tres tipos de coordinación: dinámica general, dinámica especial o segmentaria y coordinación disociada.

Coordinación dinámica se refiere a la habilidad de realizar movimientos que involucran a todo el cuerpo, su desarrollo se muestra a través de las destrezas motoras. La importancia de esta coordinación conecta la mente y el cuerpo para realizar actividades motoras y en las mejoras de las capacidades físicas del niño. Las actividades comprenden de este tipo de coordinación, incluyendo movimientos de locomoción como desplazamientos, giros y salto, etc.

Coordinación dinámica, espacial o segmentaria intervienen ciertas partes del cuerpo, que involucra la manipulación, la acción de lanzar y recibir objetos. Se divide en dos tipos de coordinación responsables de los movimientos en los que interviene: la coordinación óculo manual de las extremidades superiores y la coordinación óculo pédica de las extremidades inferiores.

La coordinación disociada compromete una conexión efectiva entre el sistema nervioso y los músculos para lograr movimientos independientes y controlados de diferentes partes del cuerpo, pueden ser actividades que requieren precisión y control, como la danzas o actividades que implican movimientos ordenados y diferenciados (Cidoncha Falcón y Días Rivero, 2010).

#### **1.2.6. Capacidad Coordinativa**

Desde el punto de vista de Romero Mackenzie (2021), son conjunto de habilidades que permite una ejecución armoniosa y eficaz de movimientos. Los músculos acumula energía elástica en el estiramiento, y así aumenta la fuerza de contracción, permitiendo al deportista ejecutar y combinar distintos movimientos motrices de manera correcta en actividades determinadas.

Como lo hace notar Mwirigi Munene (2016), las capacidades coordinativas se dice que el hombre está en constante movimientos en situaciones previsibles como imprevisibles debido al desarrollo de las habilidades motrices aprendidas y pueda reproducir con eficacia. El movimiento se da mediante el sistema nervioso, envía un mensaje al sistema muscular para su ejecución de manera coordinada y controlada. Un buen desarrollo de la coordinación, el equilibrio y la agilidad facilita al niño a dominar habilidades motrices sin ningún problema ya sean deportivas y de la vida cotidiana.

La unión de las capacidades condicionales y coordinativas ha influido en las actividades físicas del hombre, donde requiere realizar movimientos coordinados, si se presenta un problema al realizar poder solucionarlo inmediatamente, para ello es necesario el desarrollo de las destrezas motoras a una edad temprana, con actividades y juegos adecuados para su bienestar (Mwirigi Munene, 2016).

### **Clasificación de las capacidades coordinativas**

Está relacionado con las habilidades motrices, está clasificado por el profesor Oscar Matos (2001) quien considera con Barrios y Ranzola (1998) que esta se subdividen en tres grupos como:

- **Capacidad coordinativas generales o básicas:** son habilidades motoras y coordinativas que ayuda al ser humano a realizar actividades físicas y deporte, estas son: equilibrio, orientación, reacción, diferenciación, acomodación, ritmización.
- **Capacidad coordinativa especial:** habilidades motoras más específicas y especiales. Estas capacidades incluye: coordinación (mano-ojo, pie-ojo, mano-mano, brazo-brazo, tronco-extremidades, anticipatoria).
- **Capacidades coordinativas complejas:** combinación de habilidades coordinativas generales y espaciales, estas son: coordinación (mano-ojo-pie, multilateral, inter grupal, espacial-temporal, con objetos, de grupo).

### **1.2.7 Destrezas Motoras**

Es la acción de movimiento de nuestro cuerpo, en escenarios que se presenta problemas que deben ser solucionadas a la medida. Los problemas se presenta en múltiples situaciones: domésticas (por ejemplo, lavar los platos) laborales (el costurero realiza cortes y costuras precisas para confeccionar un pantalón) o de ocio (en un partido de futbol fines de semanas, el jugador los deja todo en la cancha), etc. Como dice Cristiano Ronaldo, “Toda en la vida tiene solución, solo no hay solución para la muerte”. Dentro de estas situaciones para su resolución, la actividad motriz son movimientos intencionados y dirigidos. Se dividen en tres grandes tipos de habilidades motrices: las habituales, que sería nuestra rutina, las profesionales, que correspondería a nuestro trabajo, y las de ocio, para terminar las habilidades deportivas son las que

tiene más presencia en nuestra realidad social. Todas las habilidades motrices utilizadas en nuestro tiempo libre logran relacionar como deportivas, ya sean no habituales o profesionales, por ejemplo: la marcha, los giros que realiza una gimnasta, etc. El deporte se basa en la realización de destrezas motoras (Batalla Flores, 2021).

A juicio de Batalla Flores (2021), la destreza motriz implica la competencia de un individuo ante un objetivo específico, aceptando que, para el logro del objetivo. La generación de respuesta motora, el movimiento, será esencial para su cumplimiento.

Dicho con palabras de Cañizares Márquez y Carbonero Celis (2016), las habilidades y destrezas básicas son aquellos movimientos espontáneos que se hacen de manera instintiva y que constituye la base motora necesaria para la existencia de cualquier individuo, no obstante de si participa o no en actividades físicas, sin importar cuán compleja puede ser.

Durante nuestra vida aprendemos un sinnúmero de habilidades que nos permiten mejorar nuestra relación con el entorno. Por ejemplo, sentarnos, andar, cocinar, conducir (Riera Riera, 2005).

En nuestro ámbito, habilidades y destrezas suelen ir unidos, como expresa (Sánchez Bañuelos, 1992).

Como expresa Ruiz Pérez (1987), incluyendo todas las habilidades motrices, se dividen tres apartados: locomotrices, no locomotrices y manipulativos.

- **Locomotrices** son movimientos que implica que el cuerpo se mueva en el espacio, como correr, caminar, brincar, saltara en un pie, saltos alternados, el paso y salto, galopar, deslizarse, arrastrar, gatear, rodar y combinación de los mismos.
- **No locomotrices** son movimientos que se realizan en el mismo lugar sin desplazarse de un punto a otro, como doblar, estirar, torcer, virar y combinación de los mismos.
- **Manipulativo** caracterizada por la proyección, manejo y recepción de móviles como lanzar, atrapar, golpear, patear, batear, empujar, levantar un objeto.

Desde la posición de Batalla Flores (2021), hay cuatro grandes familias dentro de las HBM: los desplazamientos, los saltos, los giros y el manejo y control de objetos.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Determinar la incidencia de la recreación ludificada en las destrezas motoras de estudiantes de educación general básica preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles” del cantón Pelileo durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 1:**

Diagnosticar el estado inicial de las destrezas motoras de estudiantes de educación general básica preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles” del cantón Pelileo durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 2:**

Evaluar el nivel de las destrezas motoras posterior a la aplicación de un programa basado en la recreación ludificada de estudiantes de educación general básica preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles” del cantón Pelileo durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 3:**

Analizar la diferencia entre el nivel inicial de las destrezas motoras y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en la recreación ludificada de estudiantes de educación general básica preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles” del cantón Pelileo durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.

### **Hipótesis de estudio.**

La presente investigación plateó 2 hipótesis de estudio:

### **HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.**

**HO:** La Recreación Ludificada no incide en las Destrezas Motoras de Estudiantes de Educación General Básica Preparatoria.

**HI:** La Recreación Ludificada incide en las Destrezas Motoras de Estudiantes de Educación General Básica Preparatoria.



## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1 MATERIALES

En la presente investigación se tomó en cuenta los siguientes materiales con el fin de tener una mayor relevancia al momento de ejecutar la actividad, de igual manera ayudará al desarrollo personal de cada alumno de primeros años por medio del programa de recreación ludificada, con el apoyo del test de habilidad motora para primaria, 1° ciclo de educación básica, se recogió los datos con planilla de resultados del mismo test.

#### RECURSOS MATERIALES

**Tabla 1**

*Recursos Materiales*

---

#### Recursos materiales

---

- Computadora portátil
  - Balanza
  - Cronometro
  - Hojas
  - Esfero
  - Copias
  - Tiras de madera o tablas
  - Celular
  - Cinta métrica
-

**Tabla 2***Recursos Humanos*

---

**Recursos humanos**

---

**Autora:** Elvis Alexander Tituaña Saquina

**Tutor:** PhD. Castro Pantoja Edison Andrés

Autoridades de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles”

Docente del área de educación física de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles”

Estudiantes de 1ro Año de Educación General Básica Preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles”.

---

**Tabla 3***Recursos institucionales*

---

**Recursos institucionales**

---

- Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles”.
  - Universidad Técnica de Ambato
  - Bibliotecas virtuales
  - Repositorio académico UTA.
  - Recopilación de los datos
  - Biblioteca FCHE
-

## **2.2 MÉTODOS**

### **5.2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.**

En la presente investigación se plantea en realizar a base de un enfoque cuantitativo, de tipo por diseño pre experimental, por alcance explicativo, por la obtención de campo y de corte longitudinal.

Se aplicará además el método analítico-sintético, es decir, analizamos sus variables desde los aspectos más generales a los específicos y viceversa. De la misma manera, para la construcción del nuevo conocimiento se aplicará el método hipotético deductivo debido a que se plantearán hipótesis que deberán ser comprobadas en el transcurso de la investigación.

#### **Enfoque cuantitativo**

Desde el punto de vista de Sampieri (2010), el enfoque cuantitativo utiliza un proceso de investigación, rigurosa, metodológica y efectiva en su esfuerzo de crear comprensión, mediante la observación y evaluación de la variable dependiente, recogemos los datos obtenidos de dicha investigación que nos ayudara probar nuestra hipótesis, mediante la medición numérica y los análisis estadísticos, para establecer estándares de comprensión y probar la teoría.

#### **Diseño pre experimental**

Citando a Bernal (2010), es un diseño que el investigador no ejerce ningún control de las variables extrañas o intervinientes, durante la investigación. Tiene las siguientes características: grupo, objeto de estudio, variable independiente, medición de la variable dependiente. El diseño consiste, en tomar un grupo voluntario que participaran en el programa de desarrollo de la variable dependiente previa y posterior. Luego, se realizará la medición numérica para evaluar el impacto de la variable independiente.

#### **Alcance explicativo**

Para Galarza (2020), es donde se busca una explicación y determinación del fenómeno que se está investigando. En el contexto cuantitativo el estudio es de tipo predictivo en donde se puede establecer causa o relación entre diversas variables. Por

otro lado, los estudios experimentales pueden ser intervenidas intencionalmente por la variable independiente para demostrar la hipótesis que determina causa y efecto de los fenómenos de interés para el investigador. En el estudio cualitativo, se propone por un diseño lingüístico, donde el investigador puede interactuar con los participantes y pueda vivenciar los elementos esenciales de su investigación.

### **De Campo**

De acuerdo con Ruiz (2012), de campo o de investigación directa es en el lugar y tiempo que ocurre los fenómenos objeto de estudio, es el más indicado para indagar sobre los fenómenos que ocurren, tanto en la naturaleza, como los procesos de carácter social. Este tipo de investigación se apoya en información que proviene de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observación. Se asimila desarrollar este tipo de investigación junto a la investigación de carácter documental.

### **Corte longitudinal**

Teniendo en cuenta a Rodríguez (2018), es un estudio de observación de base propio que suele tener doble propósito: descriptivo y analítico, que recoge datos cualitativos y cuantitativos en un periodo prolongado de tiempo, años o décadas de los grupos que se investiga. Es conocido también como estudio de prevalencia o encuesta transversal. El investigador realiza una sola medición de la o las variables en cada individuo; sin embargo, cuando se realiza dos o más mediciones de las variables de interés en el propio individuo, cambia el plan de análisis y el diseño de corte transversal se convierte en longitudinal.

### **Método analítico - sintético**

Como sostienen Jiménez y Jacinto (2017), plantea que este método se refiere a dos procesos intelectuales inversos que operan en unidad: el análisis y la síntesis, funcionan como una unidad dialéctica. Tiene un gran interés para la exploración y el procesamiento de información empírica, teórica y metodológica. El análisis nos posibilita descomponer un todo en sus partes y nos permite estudiar el comportamiento de cada parte. La síntesis une las partes previamente analizadas y explicar, su finalidad predominante es la búsqueda de información.

### **Hipotético deductivo**

En las opiniones de Jiménez y Jacinto (2017), parte principalmente de la hipótesis para inferir algo cierto o falso y poner a prueba la hipótesis, que se puede probar mediante la observación y los experimentos, así, determinar la veracidad o no de la hipótesis de partida. Incluso, cuando la hipótesis es contradictoria, las conclusiones son muy importante para darnos cuenta la inconsistencia de la hipótesis y se hace necesario reformularlo. Se clasifica como método para la construcción de conocimiento.

### **Población y muestra de estudio**

Para esta investigación se trabajó con una población de 25 escolares de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles”, la cual pertenece a la parroquia La Matriz del Cantón Pelileo, provincia de Tungurahua. Por ende, se aplicará un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando así una muestra de 25 escolares pertenecientes al 1° grado de Educación General Básica Preparatoria, siendo viable la intervención, por lo que se trabajará con los escolares en la mañana de manera presencial.

### **Técnica e instrumentos de investigación**

Basándose en el presente estudio de investigación se valoró la variable de las destrezas motoras, para lo cual se aplicó la técnica de la observación, el cual evaluará las destrezas motoras, utilizando el test “PRIMARY MOTOR ABILITY TEST” DADE COUNTRY PUBLIC SCHOOL. MIAMI. FLORIDA. 1969, validado y utilizado por Ana María Andrés Ibáñez (C) Dr. Pedagógica y Educación Física, el instrumento para recolectar los datos será una planilla de resultados del test mismo (Anexo 2).

## **Baremos de evaluación**

Los baremos para categorizar las destrezas motoras en 7 niveles son las siguientes:

<b>Nivel</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
Bajo	0	14
Medio	15	21
Alto	22	28

## **Procedimiento para la ejecución de los procesos investigativos**

1. Selección de la muestra de estudio
2. Aplicación de la técnica e instrumentos para el diagnóstico, el estado inicial de las destrezas motoras de estudiantes de educación general básica preparatoria.
3. Ejecución de la propuesta basada en la recreación ludificada para desarrollar las destrezas motoras de estudiantes de educación general básica preparatoria.
4. Aplicación de técnicas e instrumentos para la evaluación del nivel de las destrezas motoras posterior a la aplicación de un programa basado en la recreación ludificada de estudiantes de educación general básica preparatoria.
5. Análisis de la diferencia entre el nivel inicial de las destrezas motoras y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en la recreación ludificada de estudiantes de educación general básica preparatoria.
6. Redacción de las conclusiones y recomendaciones del estudio.
7. Redacción del informe de investigación.

## **Tratamiento estadístico de los resultados**

Se utilizó el software estadístico SPSS versión 26 para llevar a cabo el análisis de los resultados obtenidos en la investigación. Se realizó un análisis descriptivo que incluyó la determinación de valores mínimos, máximos, medias y desviaciones estándar para las variables cuantitativas. Además, se llevó a cabo un análisis de frecuencias y porcentajes para las variables cualitativas.

En cuanto a la normalidad de los datos, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, para muestras con menos de 50 datos, se indentificó que la prueba es anormal, la variable es dependiente (apareados) porque los datos son de un mismo grupo es decir tengo datos PRE y POST que pertenece a la misma muestra de estudio.

La verificación de las hipótesis de la investigación se llevó a cabo mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas. Se especificaron diferencias significativas en un nivel de  $P \leq 0,05$  entre las fases de la investigación.

**CAPÍTULO III**  
**RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

**3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

En el presente capítulo tiene como fin presentar los resultados para su posterior análisis en función del instrumento utilizado dentro del proceso investigativo. Basando en los objetivos planteados, al mismo tiempo que se procederá a verificar la hipótesis planteada en nuestro estudio. Aplicando los baremos del propio instrumento.

**Caracterización de la muestra de estudio**

Para la determinación de la muestra de estudio se tomó en cuenta los siguientes aspectos principales como son la edad, género, peso y estatura:

**Tabla 4**

*Caracterización de la muestra de estudio.*

	<b>Masculino</b>		<b>Femenino</b>		<b>Total</b>		
	(n=14-56%)		(n=11-44%)		(n=25-100%)		
<b>Variables</b>	Media	Desviación estándar	Media	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar
Edad (año)	6,00	±0,00	11	6,00	± 0, 00	6,00	± 0,00
Peso (kg)	21,62	±3,06	11	21,20	± 3,07	21,43	± 3,21
Estatura (m)	1,16	±0,05	11	1,17	± 0,06	1,17	± 0,05

*Nota:* Análisis de valores medios (M) y desviaciones estándares (±DS); nivel de significación en  $P \geq 0,05$ (\*).



El cuadro presenta información sobre la variable demográfica y antropométricas de un grupo de participantes, divididos por género masculino y femenino. En relación con el análisis de los grupos por sexo de la muestra, se pudo evidenciar que el grupo del sexo masculino representaban al mayor porcentaje de la muestra de estudio, en un 10% más que el grupo del sexo femenino. Con relación a la variable de la edad, los dos grupos tienen la misma edad. En lo que refiere a la variable de peso, el grupo del sexo masculino presento un valor medio superior de 0,42 kg más que el grupo del sexo femenino. En la variable de estatura se presentó un valor medio superior de 0,01 metros similar en femenino.

### **Resultados por objetivo**

Para el resultado por objetivos se basó en un diagnóstico el estado inicial de las destrezas motoras que posee la muestra, posterior a ello se evaluó con la aplicación de un programa de actividades lúdicas, finalmente se analizó los resultados pre y post al haber aplicado el programa, de esta manera se establecerá los cambios obtenidos en las destrezas motoras después de la recreación lúdica.

A continuación, se presenta los resultados obtenidos en relación con los objetivos establecidos.

### **Resultado del estado inicial de las destrezas motoras de estudiantes de educación general básica preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles” del cantón Pelileo durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.**

Para el desarrollo del objetivo diagnóstico inicial, se empleó el Test de Habilidad Motora para Primaria explicada en el capítulo de metodología de la investigación. Los resultados obtenidos de las pruebas evaluadas y planteadas en la herramienta utilizada son los siguientes:

**Tabla 5**

*Resultados de las destrezas motoras aplicando el Test de Habilidades Motora para Primaria en el periodo PRE intervención.*

<b>Test de Habilidad Motora</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Equilibrio estático		1	2	1,40	±0,50
Equilibrio dinámico		1	2	1,36	±0,49
Potencia		1	2	1,08	±0,27
Equilibrio dinámico- Coordinación	25	1	2	1,16	±0,37
Sentido Rítmico		1	2	1,36	±0,49
Sentido kinestésico		1	2	1,68	±0,47
Lateralidad, imitación de movimiento		1	2	1,04	±0,20

Los resultados en este periodo de intervención evidenciaron que las pruebas que obtuvieron mayor puntaje son el sentido kinestésico, equilibrio estático, equilibrio dinámico, sentido rítmico, mientras que las demás pruebas como lateralidad, imitación de movimientos, potencia y equilibrio dinámico-coordinación son las que obtuvieron un menor puntaje dentro de la planilla de resultados.

Basándonos en los resultados de las pruebas valoradas, se pudieron calcular los resultados de la habilidad motora.

**Tabla 6**

*Resultados del cálculo de las destrezas motoras PRE intervención del test de Habilidad Motora para Primaria 1° Ciclo de educación básica.*

<b>Estadísticos descriptivos</b>					
<b>Cálculo de las destrezas motoras</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación</b>
					<b>Estándar</b>
Habilidad Motora	25	7	11	9,08	±1,35

Fundamentalmente en el resultado de las destrezas motoras planteado por la planilla de resultados del test de Habilidad Motora para Primaria 1° Ciclo de educación básica se sumó el total para el periodo Pre intervención se tomaron como referencia los baremos del test.

**Tabla 7**

*Niveles de las destrezas motoras del periodo inicial a la intervención.*

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Bajo</b>	25	100

Los resultados de las destrezas motoras para el periodo PRE intervención, evidencio que el valor total de la muestra de estudio se encontraba en un nivel “bajo” en el cual nos responde al 100% de nuestra investigación.

**Resultados de la evaluación del nivel de las destrezas motoras posterior a la aplicación de un programa basado en la recreación ludificada de estudiantes de educación general básica preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles” del cantón Pelileo durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.**

Para valorar el progreso y los resultados después de la implementación de actividades lúdicas, se utilizó el mismo instrumento que en el periodo inicial de intervención. A continuación, se presenta los resultados obtenidos por pruebas evaluadas y propuestas dentro del instrumento.

**Tabla 8**

*Resultados de la planilla de observación del test de habilidad motora para primaria en el periodo POST intervención.*

<b>Test de Habilidad Motora</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Equilibrio estático		4	4	4	±0,00
Equilibrio dinámico		4	4	4	±0,00
Potencia		3	4	3,80	±0,41
Equilibrio dinámico- Coordinación	25	3	4	3,88	±0,33
Sentido Rítmico		4	4	4	±0,00
Sentido kinestésico		4	4	4	±0,00
Lateralidad, imitación de movimiento		3	4	3,80	±0,41

Los resultados en este periodo de intervención evidenciaron que las pruebas que obtuvieron mayor puntaje son equilibrio estático, equilibrio dinámico, sentido rítmico, sentido kinestésico. En cambio, las pruebas de potencia, equilibrio dinámico-coordinación y lateralidad-imitación de movimientos obtuvieron puntajes intermedios.

En base a los resultados de las pruebas valoradas, se pudieron calcular los resultados de la habilidad motora, para el periodo POST:

**Tabla 9**

*Resultados del cálculo de las habilidades motoras del periodo POST intervención de la planilla de observación del test de habilidad motora para primaria.*

<b>Estadísticos descriptivos</b>					
<b>Cálculo de las destrezas motoras</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación</b>
					<b>Estándar</b>
Habilidad Motora	25	27	28	27,48	±0,51

Fundamentándonos en el resultado de las habilidades motoras planteado por la planilla de observación del test de Habilidad Motora para Primaria 1° Ciclo de educación básica se sumó el total para el periodo POST intervención se tomaron como referencia los baremos del test.

**Tabla 10**

*Niveles de las habilidades motoras del periodo POST intervención.*

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Alto</b>	25	100

Los resultados de las habilidades motoras para el periodo POST intervención, probó que el valor total de la muestra se encontraba en un nivel “alto” el cual nos responde al 100% de cumplimiento con el progreso de la tesis.

**Resultado del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de las destrezas Motoras y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en la Recreación Ludificada de Estudiantes de Educación General Básica Preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles” del cantón Pelileo durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.**

Para analizar la disparidad entre las puntuaciones obtenidas en los periodos de estudio, inicialmente se realizó una resta aritmética entre los valores correspondientes al periodo POST de los PRE intervención:

**Tabla 11**

*Diferencia de resultados por pruebas de habilidad motora entre los periodos POST y PRE intervención.*

<b>Test de Habilidad Motora</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Equilibrio estático		2	3	2,60	±0,50
Equilibrio dinámico		2	3	2,64	±0,49
Potencia		2	3	2,72	±0,45
Equilibrio dinámico- Coordinación	25	1	3	2,72	±0,54
Sentido Rítmico		2	3	2,64	±0,49
Sentido kinestésico		2	3	2,32	±0,47
Lateralidad, imitación de movimiento		1	3	2,76	±0,52

**Tabla 12**

*Diferencia de resultados por puntaje total de habilidad motora entre los periodos POST y PRE intervención.*

<b>Estadísticos descriptivos</b>					
<b>Cálculo de las destrezas motoras</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación</b>
					<b>Estándar</b>
Habilidad Motora	25	16,00	21,00	18,4000	1,50000

Las diferencias calculadas permitieron observar valores positivos entre el periodo POST y PRE intervención, evidenciando resultados positivos de diferencia media en las habilidades motoras.

De igual manera, se llevó a cabo un análisis comparativo entre los niveles de habilidad motora de los periodos PRE y POST intervención con el propósito de evidenciar posibles cambios de los niveles posterior a la implementación de la propuesta de intervención basada en actividades lúdicas.

**Tabla 13**

*Análisis cruzado entre niveles de habilidad motora.*

<b>Nivel de habilidad motora PRE intervención</b>	<b>Nivel de habilidad motora POST</b>		<b>Total</b>
	<b>Alto</b>	<b>Bajo</b>	
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>25</b>

El análisis cruzado entre los niveles de habilidad motora de los periodos PRE y POST intervención se evidenció:

- Nivel de habilidad motora PRE intervención, el valor de la muestra total se encontraba un nivel “Bajo”.
- Nivel de habilidad motora POST intervención, el valor de la muestra total se encontraba un nivel “Alto”, posterior a la implementación de la propuesta de intervención basada en actividades lúdicas, permitiendo evidenciar la efectividad de la propuesta.

### 3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

En el análisis de las hipótesis del estudio, se comenzó aplicando una prueba de normalidad de datos como paso inicial. Esta prueba orientó la elección de utilizar pruebas no paramétricas diseñadas para muestras relacionadas. La prueba dependiente Wilcoxon fue escogida con el propósito de evaluar si existe diferencias estadísticamente significativas entre los resultados obtenidos en las distintas fases de estudio:

**Tabla 14**

*Análisis de verificación de la hipótesis de estudio.*

Cálculo de las destrezas motoras	N	PRE Intervención		POST Intervención		P
		Media	Desviación Estándar	Media	Desviación Estándar	
	25	9,08	±1,35	27,48	±0,51	0,00*

*Nota.* Diferencias significativas en un valor de  $P \leq 0,05$  (\*)

La aplicación de pruebas estadísticas reveló la presencia de diferencias estadísticamente significativas entre los resultados de los distintos períodos de la investigación, con un nivel de significancia de  $P \leq 0,05$ . Descriptivamente, estas diferencias son positivas, lo que nos lleva a rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa de la investigación:



**HI: La Recreación Ludificada incide en las Destrezas Motoras de Estudiantes de Educación General Básica Preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles” del cantón Pelileo durante el periodo académico septiembre 2023 - febrero 2024.**

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 CONCLUSIONES

Basándonos en los resultados alcanzados en cada uno de los objetivos establecidos, se han formulado las siguientes conclusiones:

- Se diagnosticó el estado inicial de las destrezas motoras de estudiantes de educación general básica preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Giovanni Calles”, demostrando que toda la muestra de estudio se encontraba en nivel “bajo”.
- Se evaluó el nivel de las destrezas motoras posterior a la aplicación de un programa basado en la recreación ludificada de estudiantes de educación general básica preparatoria, demostrando que toda la muestra de estudio se encontraba en un nivel “alto” el cual nos responde al 100% de cumplimiento con el progreso de la tesis.
- Se analizó la diferencia entre el nivel inicial de las destrezas motoras y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en la recreación ludificada de estudiantes de educación general básica preparatoria, demostrando que toda la muestra de estudio se recategorizó al nivel superior “alto”, a nivel estadístico se demostraron diferencia significativa entre en periodo pre y post, dando como resultado que el nivel de habilidad motora pre intervención el valor de la muestra total se encontraba un nivel “bajo”. Nivel de habilidad motora post intervención se demostró que el valor de la muestra total se encontraba un nivel “Alto”, después de la aplicación de un programa basado en actividades lúdicas, permitiendo evidenciar la efectividad de la propuesta.

## 4.2 RECOMENDACIONES

La ejecución de la investigación y las conclusiones a las cuales se llegó, permitieron plantear las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda diagnosticar estado inicial de las destrezas motoras de los escolares de preparatoria para de esta manera conocer en nivel en que se encuentra y si presenta un nivel de destreza motora “bajo” ayudarlos a mejorar con actividades lúdicas en el transcurso del año escolar.
- Se recomienda evaluar el nivel de las destrezas motoras posterior a la aplicación de un programa basado en la recreación ludificada. Esto permitirá verificar la eficacia de la metodología empleada en el mejoramiento de su desarrollo integral.
- Se recomienda analizar la diferencia entre el nivel inicial de las destrezas Motoras y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en la recreación ludificada. Esto permitirá validar la autenticidad de los cambios, mejoras observados en las destrezas motoras, con el apoyo de la pedagogía adecuada, tomando como referencia al bloque curricular que utilice el docente de educación física y trabajando conjuntamente con los padres fuera del entorno escolar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnau, J., & Roser, B. (2008). ESTUDIOS LONGITUDINALES. MODELOS DE DISEÑO Y ANALISIS. *SciElo*, 1-10. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=271020194005>
- Barrios Recio, J., & Ranzola Ribas, A. (1998). *Manual para el deporte de iniciación y desarrollo*. Caracas: editorial deportes. Obtenido de <http://sibucv.ucv.ve/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=22130>
- Batalla Flores, A. (2021). *Habilidades motrices*. Barcelona: INDE. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/177888>
- Bennasar García, M. I. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria. *EDUCARE*, 27, 231-257. doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1894>
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación*. (Tercera ed.). Colombia: PEARSON EDUCACIÓN. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Blanco Vega , M. D. (2009). Enfoques teóricos sobre la expresión corporal como medio de formación y comunicación. *Corporación Universitaria Iberoamericana*, 11(1), 15-28. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4892962>
- Boza, J., & Pérez, D. (4 de Agosto de 2022). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física* . Obtenido de Ciencia y Deporte: <http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.004>
- Candela Borja, M. Y., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398>

- Cañizares Márquez, J. M., & Carbonero Celis, C. (2016). *Habilidades, destrezas y tareas motrices: concepto, análisis y clasificación: actividades para su desarrollo*. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial Deportiva. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/63396?page=26>
- Castro, P. S. (2009). *Métodos de investigación social*. Flacso Andes.
- Cidoncha Falcón, V., & Días Rivero, E. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *efdeportes*(147), 1. Obtenido de <https://efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- Fuentes, L. (2017). *Las actividades recreativas lúdicas en el desarrollo de las habilidades motrices*. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/26507>
- Galarza, C. R. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9, 5. Obtenido de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475%20(2).pdf)
- García Fernández, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/33693>
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O., & Rodríguez Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué: Universidad del Tolima. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad del Tolima: <https://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>
- Hernández Sampieri, R. F. (2014). "Capítulo 1. Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. *McGraw Hill Education, México*, 4 - 5.
- Jiménez Díaz, J., & Araya Vargas, G. (2010). *Más minutos de Educación Física en preescolares favorecen el desarrollo motor*. Obtenido de Sistema de

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=442042960002>

- Jiménez, A. R., & Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 179-200. doi:<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Lopategui, E. (2019). Recreación, Educación Física, Deportes y Ejercicio. *Saludmed*, 1-31. Obtenido de [file:///C:/Users/PC/Documents/Recreacion\\_Educ-Fisica\\_Deportes\\_Ejercicio.pdf](file:///C:/Users/PC/Documents/Recreacion_Educ-Fisica_Deportes_Ejercicio.pdf)
- M, D., & Mero, D. (2016). *El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802869>
- Mosquera, G., Pulido, H., & Patricia, D. (2020). *Estudio de las destrezas motoras en los niños de grado quinto B en la práctica de juegos tradicionales en la Institución Educativa Nuestra señora de la Macarena Sede Jhon F Kennedy*. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD de Colombia: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35965>
- Muñoz Rivera, D. (2009). La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo. *efdeportes*(130), 1. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-el-equilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- Mwirigi Munene, D. (2016). LA CAPACIDAD COORDINATIVA AGILIDAD: UNA ATENCIÓN TEMPRANA/THE COORDINATIVE CAPACITY AGILITY: AN EARLY ATTENTION. *Revista Edu-física. Com*, 6(14), 43-55. Obtenido de <https://revistas.ut.edu.co/index.php/edufisica/article/view/978>
- Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/60173>

- Porstein, A. M. (2016). *Cuerpo, juego y movimiento en el Nivel Inicial: propuestas de Educación Física y Expresión Corporal* (1a ed.). Rosario: Homo Sapiens Ediciones. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/67082?page=24>
- Ramírez Moreno, K. D., Méndez Monzón, D. J., & Ramos Moreno, A. Y. (2021). *Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II y III nivel del preescolar en el centro los Cumiches en la comunidad de Musulí, municipio de Palacaguina, segundo semestre 2020*. Managua: Repositorio Institucional UNAN. Obtenido de <http://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16184>
- Riera Riera, J. (2005). *Habilidades en el deporte*. Barcelona: INDE.
- Rodríguez, M. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista Médica Sanitas*, 141-147. doi:DOI: <https://doi.org/10.26852/01234250.20>
- Román Castañeda, J., & Huillca Panebra, J. V. (23 de 08 de 2018). *Los juegos recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. Nro. 218 "Micaela Bastidas" Abancay - 2017*. Obtenido de Repositorio Institucional UNAMBA: <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/607>
- Romero Mackenzie, M. A. (2021). Importancia de la capacidad coordinativa de diferenciación de los gestos técnicos en futbolistas sub-12. *PODIUM - Revista De Ciencia Y Tecnología En La Cultura Física*, 16(1), 147-157. Obtenido de <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1019>
- Ruiz Perez, L. M. (1987). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid: Gymnos.
- Ruiz, H. M. (2012). *Metodología de la investigación*. Santa Fe: Cengage Learning Editores, S.A. de C.V. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/39957>
- Sampieri, R. H. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). The McGraw-Hill. Obtenido de <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>

- Sánchez Bañuelos, F. (1992). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos.
- Santos, C. O., & Carvalho, N. C. (2020). *Contribuições da recreação para a educação infantil / Contributions of recreation in child education*.
- Smith, J. L. (2020). *Desarrollo de las Destrezas Motoras*. Madrid-España: NARCEA, S. A. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/125922>
- Vila Machado, M. (2011). *Estudio de actividades lúdicas y recreativas relacionadas con el desentrenamiento de atletas de élite retirados del atletismo cubano: realidades y expectativas*. La Habana: Universidad de Jaén. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/86179>
- Ziperovich, P. C. (2011). *Recreación : hacia el aprendizaje placentero*. Córdoba: Brujas. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/78082>
- Ziperovich, P. C. (2012). *Recreación : hacia el aprendizaje placentero*. Córdoba: Editorial Brujas. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/78082>



## ANEXOS

### ANEXO 1

<b>PROPUESTA</b>	
<b>Nombre:</b> Elvis Tituaña	<b>Área:</b> Educación Física
<b>Grado:</b> Primer grado	<b>Temática:</b> Recreación Ludificada
<b>Fundamentación:</b>  Los juegos recreativos constituyen una modalidad de la educación física que posibilita la adquisición de habilidades motoras como correr, saltar, lanzar y atrapar. Además, facilita el desarrollo de destrezas más complejas, tales como el equilibrio, la coordinación y la precisión. Son elementos esenciales en su vida diaria de los niños y jóvenes, ya que a través de ellos se pueden cultivar las habilidades motoras básicas, lo que favorece una mejor integración en la sociedad. Asimismo, propician la obtención de habilidades sociales y emocionales, como la cooperación, la comunicación, la autoconfianza y la autoestima (Román Castañeda & Huilca Panebra, 2018).	
<b>Objetivo general:</b>  ➤ Mejorar las destrezas motoras por medio de actividades lúdicas planificadas para obtener resultados.	
<b>Objetivos específicos:</b>  ➤ Fundamentar teóricamente un programa basado en recreación ludificada para mejorar las destrezas motoras de los escolares de Educación General Preparatoria.  ➤ Aplicar el programa de recreación ludificada en los escolares de primero de básica para de esta manera consignar la incidencia de estos en las destrezas motoras.	

<p>➤ Comprobar la efectividad de la propuesta basada en la recreación ludificada para mejorar las destrezas motoras de los escolares de Educación General Preparatoria.</p>			
<b>Contenidos</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
Medidas antropométricas	Conocer la talla, peso y edad de la muestra de estudio	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aula de clase</li> <li>➤ Báscula</li> <li>➤ Cinta métrica</li> </ul>	10-10-2023
Aplicación de la del Test de Habilidad Motora para Primaria 1° Ciclo de Educación Básica	Diagnosticar el nivel inicial de las Destrezas Motoras por medio del Test de Habilidad Motora para Primaria.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Canchas de la institución</li> <li>➤ Tiza</li> <li>➤ Conos</li> <li>➤ Silbato</li> <li>➤ Soga</li> <li>➤ Cubeta</li> <li>➤ Cinta</li> <li>➤ Una bolsa llena de arena</li> <li>➤ Esferos</li> <li>➤ Celular</li> </ul>	17-10-2023
Introducción de la recreación lúdicas	Familiarizar sobre la recreación lúdicas y	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pelota</li> <li>➤ Silbato</li> <li>➤ Conos</li> </ul>	20-10-2023

	aplicación de la primera clase.		
Circuito Motriz (equilibrio)	Mejorar la coordinación y el equilibrio a través de saltos con una pierna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conos</li> <li>➤ Silbato</li> <li>➤ Tiza</li> <li>➤ Silbato</li> </ul>	24-10-2023
Imitar los saltos de animales con los pies, al frente	Mejorar la coordinación entre brazos y piernas, salto largo a través de saltos con las dos piernas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Imágenes de diferentes animales que saltan</li> <li>➤ Tiza</li> </ul>	27-10-2023
Al agua patos	Mejorar el equilibrio al caminar sobre diferentes implementos y ejecutar desplazamientos lateral, sin cambiar de frente, de manera que cada marcha lateral se haga con distinto pie de inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conos</li> <li>➤ Soga gruesa y larga</li> </ul>	31-10-2023

	conservando el equilibrio.		
El celulítico	Desarrollar la coordinación y desplazamiento del cuerpo al movilizarse por distintas pruebas en el espacio designado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conos</li> <li>➤ Globos</li> <li>➤ Platos de colores</li> <li>➤ Pelotas pequeñas</li> </ul>	07-11-2023
Bom Bum	Mejorar los saltos sobre pequeños obstáculos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conos</li> <li>➤ Bolsitas de colores llenas arena</li> <li>➤ Cancha de la institución</li> </ul>	10-11-2023
Aquí y Allá	Desarrollar la atención y reacción mediante saltos en dos o en un solo pie alternando. Fortaleciendo el equilibrio al	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aros</li> <li>➤ Conos</li> <li>➤ Tiza de colores</li> </ul>	10-11-2023

	realizar la actividad ludica.		
Canguros saltarines	Desarrollar la potencia y sentido rítmico a través del salto, coordinando movimientos mientras realizan el salto	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tiza</li> <li>➤ Aros de colores</li> </ul>	14-11-2023
Lanza y encesta	Mejorar el sentido kinestésico, lanzado una bolsita y encestar en una cubeta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tiza</li> <li>➤ Conos</li> <li>➤ Silbato</li> <li>➤ Bolsa llena de arena</li> <li>➤ Una cubeta</li> </ul>	24-11-2023
Aplicación de la planilla de resultados: Test de Habilidad Motora para Primaria	Valoración POST después de la aplicación del programa de actividades lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Canchas de la institución</li> <li>➤ Tiza</li> <li>➤ Conos</li> <li>➤ Silbato</li> <li>➤ Soga</li> <li>➤ Cubeta</li> <li>➤ Cinta</li> <li>➤ Una bolsa llena de arena</li> </ul>	30-11-2023

Anexo plan de clases

<b>PLAN DE CLASE</b>			
		<b>UNIDAD EDUCATIVA “CAPITÁN GIOVANNI CALLES”</b>	
		<b>PLAN DE CLASE N°1</b>	<b>FECHA:</b>
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>	<b>ÁREA:</b> Educación Física	<b>NIVEL EDUCATIVO</b>  Básica Preparatoria	<b>AÑO LECTIVO</b>  2023-2024
<b>CONTENIDOS</b>		<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIAL</b>	<p><b>Movilidad articular</b></p> <p>Empezamos por el tren inferior, flexión, extensión, inclinación y rotación de cuello, rotación, circunducción de hombros, siguiente, flexión y extensión de codos, rotación adentro y afuera de la muñeca, palmiflexión y dorsiflexión de muñeca, flexión, extensión, rotación e inclinación, aducción y abducción de cadera, acercamiento y alejamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cancha de la institución</li> <li>✓ Conos</li> <li>✓ Platos de plástico</li> <li>✓ Silbato</li> </ul>	10 min

	<p>de un segmento del cuerpo, flexión y extensión de rodillas, circunducción de tobillo, para finalizar, inclinación arriba y abajo de tobillo.</p> <p><b>Calentamiento</b></p> <p>El calentamiento, activación física para preescolar canción del profe Martín, empezamos aplaudiendo para arriba, vamos deslizando derecha e izquierda, adelante, atrás, varios saltos, manos arriba, aplaudimos, pie derecho e izquierdo, pisamos dos veces, una vuelta y luego entrecruzamos los pies otra media, trotamos a los lados, aire cito a las axilas, congelados, como robot, zapateado mexicano, gritamos con todo lo que podamos, bailecito de Elvis Presley.</p> <p><b>Estiramiento</b></p> <p>Entrelazamos las manos con dirección hacia arriba, abajo derecha, izquierda, luego</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	<p>llevamos la rodilla al pecho a continuación paso lateral con toque de piernas, ABS diagonal derecho e izquierdo, movimiento, molino de viento, a continuación, sentadillas, elevamos brazos, toque cruzado en los pies, alcance encima de la cabeza, inclinación lateral.</p>		
<b>PRINCIPAL</b>	<p><b>Nombre del juego:</b> Circuito Motriz (equilibrio).</p> <p><b>Número de participantes:</b> <b>10 a 36 jugadores</b></p> <p><b>Edad:</b> 6-12 años</p> <p><b>Objetivo:</b> Mejorar la coordinación y el equilibrio a través de saltos con una pierna.</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <p><b>Policías y Ladrones</b></p> <p>Este juego consiste en dividir la clase en dos grupos iguales, un grupo son los policías en parejas tomados de la mano tendrá que atrapar a los ladrones y</p>		25 min



	<p>meterlos a la cárcel que está ubicado en lugar de la cancha determinada por el profesor y cuando ya allá atrapado a todos cambia el rol.</p> <p>Ubicamos tres conos en fila con separación de unos 20 cm, luego procedemos a ubicar a los niños en columnas de 8 integrantes y tomaran distancia con los brazos, luego a la vos del profesor realizaran el ejercicio, primero saltan en un solo pie manteniendo el equilibrio, en zigzag hacia adelante y regresa a la posición inicial.</p> <p>Una vez realizado el ejercicio, sale saltando en un solo pie hacia adelante hasta llegar a la mitad de la cancha, donde estará ubicado los platos sobre los conos, procederán a coger un plato y ubicar encima de su cabeza evitando que se caiga el plato y mantiene el equilibrio en un solo pie unos 20 segundos.</p>		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	<p>Sale caminando evitando que se caiga el plato hasta llegar a la tercera estación, se para en un solo pie en posición de paloma y mantiene el equilibrio unos 20 segundos. Luego recoge el segundo plato y vuelve a la segunda estación y deja el plato, se dirige a sus columnas y se ubica atrás de sus compañeros.</p> <p><b>Variante:</b> Realiza con el pie no dominante manteniendo el equilibrio y se pierde, vuelve a realizar desde el principio.</p>		
<b>FINAL</b>	<p>Vuelta a la calma</p> <p>Aseo personal</p> <p>Despedida</p>		10 min
		<b>TOTAL</b>	45 minutos

<b>PLAN DE CLASE</b>			
		<b>UNIDAD EDUCATIVA “CAPITÁN GIOVANNI CALLES”</b>	
		<b>PLAN DE CLASE N°2</b>	<b>FECHA:</b>
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>	<b>ÁREA:</b> Educación Física	<b>NIVEL EDUCATIVO</b>  Básica Preparatoria	<b>AÑO LECTIVO</b>  2023-2024
<b>CONTENIDOS</b>		<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIAL</b>	<p><b>Movilidad articular</b></p> <p>Empezamos por el tren inferior, flexión, extensión, inclinación y rotación de cuello, rotación, circunducción de hombros, siguiente, flexión y extensión de codos, rotación adentro y afuera de la muñeca, palmiflexión y dorsiflexión de muñeca, flexión, extensión, rotación e inclinación, aducción y abducción de cadera, acercamiento y alejamiento de un</p>	<p>Cancha de la institución</p> <p>Parlante</p> <p>Conos</p> <p>Silbato</p> <p>Cinta</p> <p>Imágenes de animales que saltan</p>	10 min

	<p>segmento del cuerpo, flexión y extensión de rodillas, circunducción de tobillo, para finalizar, inclinación arriba y abajo de tobillo.</p> <p><b>Calentamiento</b></p> <p>El calentamiento, activación física para preescolar canción del profe Martín, empezamos aplaudiendo para arriba, vamos deslizado derecha e izquierda, adelante, atrás, varios saltos, manos arriba, aplaudimos, pie derecho e izquierdo, pisamos dos veces, una vuelta y luego entrecruzamos los pies otra media, trotamos a los lados, aire cito a las axilas, congelados, como robot, zapateado mexicano, gritamos con todo lo que podamos, bailecito de Elvis Presley.</p> <p><b>Estiramiento</b></p>		
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	<p>Entrelazamos las manos con dirección hacia arriba, abajo, derecha, izquierda, luego llevamos la rodilla al pecho, a continuación, paso lateral con toque de piernas, ABS diagonal derecho e izquierdo, movimiento, molino de viento, a continuación, sentadillas, levantamos brazos, toque cruzado en los pies, alcance encima de la cabeza, inclinación lateral.</p>		
<b>PRINCIPAL</b>	<p><b>Nombre del juego:</b> Imitar los saltos de animales con los pies, al frente.</p> <p><b>Número de participantes:</b> 8 a 36 participantes</p> <p><b>Edad:</b> 6 a 14 años</p> <p><b>Objetivo:</b> Mejorar la coordinación entre brazos y piernas, salto largo a través de saltos con las dos piernas.</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <p>Formamos 3 equipos de 8 niños, entonces se</p>		25 min

	<p>pondrán en columna para después ponerse uno atrás de otro.</p> <p>A la voz del profesor, el niño debe realizar los saltos sobre la parte anterior de los pies y las caídas con semi flexión de las piernas, inicialmente harán un salto al frente, paulatinamente aumentaran y ejecutaran dos o tres saltos continuos; para ello utilizaremos periódico, aros, trazar líneas en el piso y otros medios.</p> <p>Una vez que se familiarice con los juegos, el mismo ejercicio, pero de diferentes direcciones, imitando el salto de la rana, el conejo, el canguro y la pelota.</p> <p>El profesor orientará el tipo de salto que se ejecutara, donde los niños imitaran al animal indicado, podemos utilizar imágenes del</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

	<p>respectivo animal para una mejor comprensión del niño. De esta forma se contribuye, a elevar el nivel del salto, creatividad, coordinación, se repetirán de 4 a 6 veces.</p> <p><b>Variante:</b> Saltar a mayor distancia creando competencia entre ellos quien salta más gana.</p>		
<b>FINAL</b>	<p>Vuelta a la calma</p> <p>Aseo personal</p> <p>Despedida</p>		10 min
		<b>TOTAL</b>	45 minutos

## ANEXO 2

### Test de habilidad motora para primaria 1° ciclo de educación básica

#### 3.0 TEST DE HABILIDAD MOTORA PARA PRIMARIA 1° CICLO DE EDUCACION BASICA

1. **Equilibrio estático**  
- Posición Paloma
2. **Equilibrio dinámico**  
a- Marcha de frente  
b- De lado preferido  
c- Del otro lado
3. **Potencia**  
Salto largo sin carrera
4. **Equilibrio dinámico-Coordinación**  
a-Lado preferido  
b-Rebote inicia izquierda
- 5 **Sentido Rítmico**  
a-Rebote inicia derecha.  
b-Rebote inicia izquierda.
6. **Sentido kinestésico.**  
- Lanzamiento de Precisión.
7. **Lateralidad, imitación de movimiento.**  
a-Movimiento Bilateral.  
b- Movimiento Unilateral.  
c- Movimiento alternado

#### 1- EQUILIBRIO ESTÁTICO

##### La paloma

##### Descripción :

Pararse en un pie. Inclinar el tronco al frente, con brazos extendidos a los lados, elevando la otra pierna extendida hacia atrás, hasta que quede paralela al piso manteniendo la mirada hacia adelante. Mantener la posición 10 segundos.

##### Puntaje

- 4p.- Realizado con soltura, correctamente, sin, perder equilibrio  
3p.- Realizado correctamente, discreta pérdida de equilibrio que recupera fácilmente.  
2p.- Pierde el equilibrio mas de una vez o tiene dificultad en recuperarlo una vez perdido

DOCENTE: ANA MARÍA ANDRÉS IBÁÑEZ (C) DR. PEDAGOGIA Y EDUCACION FISICA.

10

1p.- No puede realizarlo, o lo realiza casi en una constante pérdida de equilibrio

#### 2- EQUILIBRIO DINÁMICO

##### Caminar sobre una barra

Barra de equilibrio de 3,60m. de largo, colocada a cm. del piso.

##### Descripción :

Subir a la barra y avanzar caminando hasta el otro extremo. Volver desplazándose de costado, e ir nuevamente en desplazamiento lateral, sin cambiar de frente, de manera que cada marcha lateral se haga con distinto pie de inicio. Anotar cual fue el pie de inicio de la primera (pie dominante). Si el niño no puede comenzar salvo que se le de una explicación adicional sobre lo que debe hacer, se hará y se registrara el hecho en el sector de comentarios; si se necesita una demostración, también le será brindada, anotándose ello; y finalmente, si eso es necesario, se le ayudará tomándolo de las manos, lo cual también debe quedar registrado.

##### Puntaje :

- 4p.- Lo realiza con soltura.  
3p.- correcto, compensa rápidamente sus desequilibrios.  
2p.- Corrige equilibrio, apoyando un pie en el piso en mas de una oportunidad realiza marcha en forma muy insegura.  
1p.- No puede completar un cuarto del desplazamiento en forma correcta, o requiere ayuda para realizarlo.

#### 3- POTENCIA

##### Salto largo sin carrera

##### Descripción :

De pie, pies separados aproximadamente al ancho de la cadera, puntas de pie a nivel de la línea de salida. Brazos hacia atrás y rodillas flexionadas. El salto se logra extendiendo las rodillas y lanzando brazos al frente. Se mide el salto según la técnica habitual para esta prueba. Se dan tres tentativas, y se considera la mejor.

PUNTAJE : VARONES			PUNTAJE : DAMAS		
6 años	7 años	puntos	6 años	7 años	puntos
1,25-1,58	1,35-1,70	4	1,18-1,50	1,30-1,65	4
1,05-1,24	1,18-1,34	3	1,00-1,17	1,12-1,29	3
0,90-1,04	1,00-1,17	2	0,83-0,99	0,92-1,11	2
0,70-0,89	0,83-0,99	1	0,68-0,82	0,77-0,91	1

DOCENTE: ANA MARÍA ANDRÉS IBÁÑEZ (C) DR. PEDAGOGIA Y EDUCACION FISICA.

11



#### 4- EQUILIBRIO DINÁMICO - COORDINACIÓN

##### Descripción :

Parado en el centro del círculo. Pies algo separados, rodillas ligeramente flexionadas. Saltar y girar 360° en el aire. Se dan dos practicas y luego 3 tentativas en cada sentido, registrando la mejor. Anotar hacia que lado gira primero en el casillero de "comentarios".

##### Puntajes :

Se consideran dos elementos:

- La cantidad de giro realizada en el aire. Si cuando el niño gira hacia la *derecha* por ejemplo, su pie *izquierdo* cae sobrepasando en algo los 180° obtiene 5 puntos. Por este criterio se puede aun máximo de 8 puntos.
- Se puede agregar hasta dos puntos más, según como mantenga el equilibrio al caer, sin tomar en cuenta el arco de circunferencia recorrido.

Por lo tanto, la prueba tiene un máximo de 10 puntos.

- 8 a 10 puntos = 4
- 6 a 7 puntos = 3
- 4 a 5 puntos = 2
- 2 a 3 puntos = 1

#### 5- SENTIDO RÍTMICO

##### Rebote

##### Descripción :

Rebotar dos veces con el pie derecho y seguir con el izquierdo. A continuación hacer lo mismo, pero con el otro pie de inicio

##### Puntaje:

- Realiza la prueba con soltura.
- Ejecución adecuada. Mantiene ritmo.
- Realiza correctamente el rebote con uno y otro pie, pero tiembla en el cambio de pie de apoyo.
- Ejecución correcta sólo con un pie. No puede cambiar de pie, o necesita ayuda para lograrlo.

#### 6- SENTIDO KINESTÉSICO

##### Lanzamiento de precisión

Preparación del área : colocar una papelería en el piso. Marcar cuadrados de 60 cm. de lado, separados por 30 cm. entre sí. La papelería debe estar lejos de toda pared.

DOCENTE: ANA MARÍA ANDRÉS IBÁÑEZ (C) DR. PEDAGOGÍA Y EDUCACIÓN FÍSICA.

12

##### Descripción :

El testeado, parado dentro de un cuadrado, con una bolsita de arena en su mano. Arroja la bolsita tratando de acertar dentro de la papelería, sin sacar los pies del cuadrado. Hay dos lanzamientos de prueba y luego 2 desde cada cuadrado.

##### Puntaje:

2 puntos = Por acertar dentro de la papelería sin salir del cuadrado

1 punto = Por golpearla sin acertar dentro.

Los lanzamientos errados, serán registrados en la sección comentarios, para saber si fueron cortos o largos, desviados a izquierda o a derecha, de manera de reconocer un posible error constante.

Puntaje máximo = 20 puntos

- 17 a 20 puntos = 4 (muy bueno)
- 14 a 16 puntos = 3 (bueno)
- 10 a 13 puntos = 2 (aceptable)
- 6 a 9 puntos = 1 (pobre)
- 0 a 5 puntos = 0 (muy pobre)

#### 7- LATERALIDAD

##### Imitación de movimientos

##### Indicaciones al testeador :

Testeado en decúbito dorsal, separados 2,50 m. entre sí, piernas extendidas y juntas, brazos extendidos, con manos a los lados de los muslos.

Testeador de pie, entre dos niños, a la altura de sus cabezas, dará las siguientes explicaciones :

- Los movimientos que se soliciten de brazos y de piernas se hagan con éstos deslizándose contra el piso sin doblar codo ni rodilla y serán movimientos amplios, volviendo luego a la posición inicial.
- Todos los movimientos se repetirán hasta que el testeador solicite que se detengan
- Cada movimiento se repetirá un mínimo de 8 a 12 veces.
- Los movimientos comienzan lentamente y luego se aceleran hasta un ritmo de una repetición por segundo.
- El debe mantener su mirada hacia el techo para no confundirse mirando a otro ejecutante
- Al indicar un movimiento hacia la derecha o izquierda, no se emplearan estos términos, sino que el testeador señalará con el brazo hacia el lado que debe realizarse.

DOCENTE: ANA MARÍA ANDRÉS IBÁÑEZ (C) DR. PEDAGOGÍA Y EDUCACIÓN FÍSICA.

13

*Ejecución :*

- A) Separar y juntar piernas y brazos simultáneamente  
 B) Separar y juntar brazo y pierna del mismo lado en forma simultánea. Mantener el otro brazo y pierna quietos.  
 Se hace primero con brazo y pierna derechos y luego con izquierdos.  
 C) Separar simultáneamente brazo derecho y pierna izquierda, manteniendo brazo izquierdo y pierna derecha quietos. Luego repetir cambiando los miembros en movimiento.

*Puntaje :*

- 4p. = Ejecución correcta de todos los movimientos.  
 3p. = Discreta inseguridad en algún movimiento. Movimiento restringido o muy amplios que se corrigen con su repetición  
 2p. = Ejecución insegura y con detenciones. No corrige movimientos muy amplios o pequeños, pese a que se repiten las instrucciones.  
 1p. = Imposibilidad de ejecutar. Realiza movimientos fuera de los solicitados. Necesita que se le toque el miembro a mover para reconocerlo.

*Puntaje final :*

- 52 a 44 = Excelente  
 43 a 36 = Muy bueno  
 35 a 30 = Bueno  
 29 a 24 = Pobre  
 23 o menos = Pierde

*BIBLIOGRAFÍA*

2º Fuente: Extraído del libro "Evaluación y estadísticas aplicadas a la educación física y el deporte" de J. Litwin y G. Fernández

1º Fuente: "PRIMARY MOTOR ABILITY TEST" DADE COUNTY PUBLIC SCHOOLS, MIAMI, FLORIDA, 1969

## Planilla de resultados: Test de habilidad motora para primaria

**PLANILLA DE RESULTADOS : TEST DE HABILIDAD MOTORA PARA PRIMARIA**

Prueba	Ptos	Ptos	Ptos	Ptos	Ptos	Comentario
	4	3	2	1	0	
1) Equilibrio estático Posición Paloma						
2) Equilibrio dinámico a-Marcha de frente b-De lado preferido c-De otro lado						
3) Potencia Salto largo sin carrera						
4) Equilibrio dinámico- Coordinación a-Lado preferido b-Rebote inicio izquierda						
5) Sentido Rítmico a-Rebote inicio derecha. b-Rebote inicio izquierda.						
6) Sentido kinestésico. Lanzamiento de Precisión.						
7) Lateralidad imitación de movimiento. a-Mov. Bilateral. b-Mov. Unilateral. c-Mov. alternado						

**PUNTAJE FINAL:**  
 44 a 52 = Excelente  
 36 a 43 = Muy bueno.  
 30 a 35 = Bueno.  
 24 a 29 = Pobre.  
 Menos de 24 = Pierde

### **ANEXO 3**

#### **Aplicación Test de habilidad motora para primaria 1° ciclo de educación Básica PRE TEST**



#### **Aplicación del programa de actividades lúdicas**

##### **Circuito Motriz (equilibrio)**



**Imitar los saltos de animales con los pies, al frente**



**Al agua patos**



## Lanza y encesta



## Bom Bum



**Aplicación del POST TEST con el test habilidad motora para primaria 1° ciclo de educación básica, última intervención con los estudiantes de 1° grado de Educación General Básica Preparatoria de la Unidad Educativa “Capitán Geovanni Calles” del Cantón Pelileo.**

**1. Equilibrio estático**

- Posición Paloma



**2. Equilibrio dinámico**

- Marcha al frente
- De lado periférico
- Del otro lado



### 3. Potenci

- Salto largo



### 4. Equilibrio dinámico-coordinación

- Lado periférico
- Rebote inicial izquierdo



## 5. Sentido ritmico

- Rebote inicial derecha
- Rebote inicial izquierda



## 6. Sentido kinestésico

- Lanzamiento de precisión





## 7. Lateralidad, imitación de movimientos

- Movimiento bilateral
- Movimiento unilateral
- Movimiento alternado

