

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:

ACTIVIDADES LÚDICAS INTERACTIVAS EN LAS DESTREZAS MOTORAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

AUTOR: RAMÍREZ TACO KEVIN ALBERTO

TUTOR: ESP. LOAIZA DAVILA ESTEBAN LENIN, PHD.

Ambato - Ecuador

2026

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **ESP. LENIN ESTEBAN LOAIZA DÁVILA PHD**, con cédula de ciudadanía **1715330088** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **"ACTIVIDADES LÚDICAS INTERACTIVAS EN LAS DESTREZAS MOTORAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA"** desarrollado por el estudiante **RAMÍREZ TACO KEVIN ALBERTO**, 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.

Firmado electrónicamente por:
LENIN ESTEBAN LOAIZA DAVILA
Validar únicamente con FirmaEC

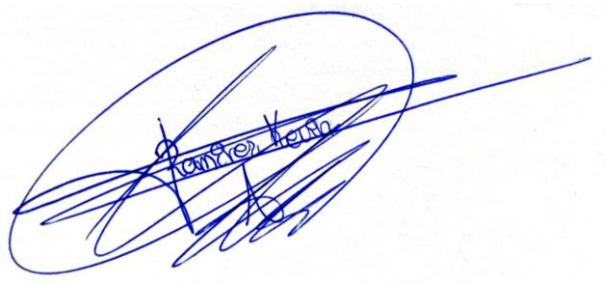
……

ESP. LENIN ESTEBAN LOAIZA DÁVILA PHD

C.C. 1715330088

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **"ACTIVIDADES LÚDICAS INTERACTIVAS EN LAS DESTREZAS MOTORAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA"**, quién basado en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su Autor.



……

RAMÍREZ TACO KEVIN ALBERTO
C.C. 0503792855

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **"ACTIVIDADES LÚDICAS INTERACTIVAS EN LAS DESTREZAS MOTORAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA"**, presentado por el señor **RAMÍREZ TACO KEVIN ALBERTO**, 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

Firmado electrónicamente por:
SEGUNDO VICTOR
MEDINA PAREDES
Validar únicamente con FirmaEC

.....

Lic. Medina Paredes Segundo Victor, Mag
C.C. 1801892884
Miembro de Comisión Calificadora

Firmado electrónicamente por:
ANGEL ANIBAL
SAILEMA TORRES
Validar únicamente con FirmaEC

.....

Dr. Sailema Torres Ángel Anibal, Phd
C.C. 1802017523
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo

A mi hermano William Ramírez, mi madre y demás hermanos por su amor incondicional y por ser mi principal fuente de inspiración y apoyo a lo largo de mi carrera. Este logro no sería posible sin su apoyo.

Finalmente, a mi mejor amigo Antonny Checa y familia, demás amigos y compañeros por el apoyo moral y las discusiones académicas que hicieron el viaje más llevadero. ¡Muchas gracias a todos ellos!

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento

Con profunda gratitud y humildad, ofrezco esta sección para reconocer a quienes han contribuido a la finalización de esta etapa.

En primer lugar, agradezco a Dios y a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato por haberme brindado la formación y herramientas necesarias para desarrollar esta investigación. Mi más profundo agradecimiento a mi docente tutor de tesis ESP. Loaiza Dávila Esteban Lenin, PhD, cuya invaluable guía, paciencia y conocimiento fueron esenciales de principio a fin de este trabajo. Su asesoramiento y visión crítica mejoraron la calidad de este proyecto.

¡Muchas gracias a todos ellos!

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 x

RESUMEN EJECUTIVO xi

ABSTRACT xii

CAPÍTULO- 1 1

MARCO TEÓRICO 1

1.1. Antecedentes de la investigación 1

1.1.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA 4

1.2 Objetivos 17

1.2.1. Objetivo General 17

1.2.2. Objetivos específicos 17

Objetivo Específico 1: 17

Objetivo Específico 2: 17

Objetivo específico 3: 17

CAPÍTULO II 18

METODOLOGÍA 18

2.1 Materiales 18

2.2 Métodos 18

2.2.1. Diseño de investigación 18

2.2.2. Métodos de investigación 19

2.2.3. Población y muestra de estudio 20

2.2.4. Técnicas e instrumentos de investigación 21

2.2.5. Procedimientos 22

2.2.6. Análisis estadístico de los resultados 23

2.2.7. Consideraciones éticas 23

2.2.8. Planteamiento de hipótesis de estudio 24

CAPÍTULO III 25

RESULTADOS Y DISCUSIÓN 25

3.1 Análisis y discusión de los resultados 25

3.1.1 Resultados del diagnóstico del nivel inicial de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi durante el periodos octubre 2025 – enero 2026. 25

3.2.1. Resultados de la evaluación del nivel de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas interactivas durante el periodos octubre 2025 – enero 2026. 26

3.2.1. Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi y posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas interactivas durante el periodos octubre 2025 – enero 2026. 28

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

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de habilidades motoras 9

Tabla 2. Materiales aplicados en la investigación 18

Tabla 3. Caracterización de la muestra de estudio 21

Tabla 4. Baremos de categorización en niveles 22

Tabla 5. Resultados del diagnóstico inicial por pruebas del test 3JS en la muestra de estudio 25

Tabla 6. Resultados del diagnóstico inicial por tipos de coordinación en la muestra de estudio 26

Tabla 7. Niveles iniciales de desarrollo de destrezas motoras en la muestra de estudio 26

Tabla 8. Resultados de la evaluación por pruebas del test 3JS posterior a la intervención en la muestra de estudio 27

Tabla 9. Resultados por tipos de coordinación periodo posterior a la intervención en la muestra de estudio 27

Tabla 10. Niveles de desarrollo de destrezas motoras posterior a la intervención en la muestra de estudio 28

Tabla 11. Diferencias de resultados por tipos de coordinación entre los periodos posterior a la intervención e inicial 28

Tabla 12. Análisis cruzado entre los niveles de coordinación motriz inicial y posterior a la intervención 29

Tabla 13. Análisis estadístico de verificación de hipótesis de estudio 30

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: ACTIVIDADES LÚDICAS INTERACTIVAS EN LAS DESTREZAS MOTORAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

AUTOR: RAMÍREZ TACO KEVIN ALBERTO

TUTOR: ESP. LOAIZA DAVILA ESTEBAN LENIN, PHD

RESUMEN EJECUTIVO

El estudio tuvo como objetivo general determinar la incidencia de las actividades lúdicas interactivas en las destrezas motoras de estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa "Blase Pascal" durante octubre 2025–enero 2026. Metodológicamente se trabajó con un enfoque cuantitativo, diseño pre-experimental, de alcance aplicativo–explicativo y de campo. La población fue de 125 estudiantes y la muestra se seleccionó por conveniencia (n=22; 54,5% masculino y 45,5% femenino; edad media total 10,55±0,67 años). La técnica fue la observación y el instrumento el Test 3JS, aplicado antes y después de la intervención. El análisis estadístico se realizó en SPSS v26, con estadística descriptiva y contraste mediante T-Student para muestras relacionadas. En los resultados principales, el diagnóstico inicial mostró una distribución equivalente en niveles bajo y medio (50% y 50%), con una media de coordinación motriz de 14,27±2,05. Tras la intervención, la media de coordinación motriz ascendió a 19,36±4,24 (diferencia +5,09±3,74), y el perfil por niveles se desplazó hacia alto (50%), reduciéndose el nivel bajo a 22,7%. La contrastación estadística evidenció diferencias significativas en coordinación de control de objetos, locomotriz y motriz (p=0,000). En conclusión, el programa de actividades lúdicas interactivas se asoció con mejoras significativas y funcionales en las destrezas motoras del grupo, favoreciendo el tránsito de los estudiantes hacia niveles superiores de coordinación motriz y respaldando la aceptación de la hipótesis de incidencia de la intervención en el desempeño motor escolar.

Palabras Clave: Actividades lúdicas interactivas, destrezas motora, Educación Física, test 3JS.

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

THEME: ACTIVIDADES LÚDICAS INTERACTIVAS EN LAS DESTREZAS MOTORAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

AUTHOR: RAMÍREZ TACO KEVIN ALBERTO
TUTOR: ESP. LOAIZA DAVILA ESTEBAN LENIN, PHD

ABSTRACT

The study's general objective was to determine the impact of interactive playful activities on the motor skills of lower-secondary students at the "Blase Pascal" Educational Unit during October 2025–January 2026. Methodologically, a quantitative approach was adopted, using a pre-experimental design, with an applied–explanatory and field-based scope. The population comprised 125 students, and the sample was selected by convenience (n = 22; 54.5% male and 45.5% female; overall mean age 10.55 ± 0.67 years). Observation was used as the technique, and the 3JS Test served as the instrument, administered before and after the intervention. Statistical analysis was conducted in SPSS v26, using descriptive statistics and comparisons via the paired-samples Student's t-test. Regarding the main results, the baseline assessment showed an equal distribution between low and moderate levels (50% and 50%), with a mean motor coordination score of 14.27 ± 2.05. After the intervention, the mean motor coordination score increased to 19.36 ± 4.24 (difference +5.09 ± 3.74), and the level profile shifted toward high (50%), while the low level decreased to 22.7%. Statistical testing revealed significant differences in object-control coordination, locomotor coordination, and overall motor coordination ($p = 0.000$). In conclusion, the interactive playful-activity program was associated with significant and functionally meaningful improvements in the group's motor skills, facilitating students' progression toward higher levels of motor coordination and supporting acceptance of the hypothesis regarding the intervention's effect on school motor performance.

Keywords: Interactive playful activities, motor skills, Physical Education, 3JS test.

CAPÍTULO- 1
MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Revisando la literatura existente sobre el tema de investigación se encontraron los siguientes hallazgos:

El estudio desarrollado por Chávez et al., (2023) representa una contribución significativa al campo del desarrollo motriz infantil. Su objetivo fue analizar la influencia de las actividades lúdicas en la coordinación motora gruesa de niños y niñas de dos años. La investigación adoptó un enfoque experimental con diseño pretest-postest, aplicado a un grupo de diez infantes durante cuatro semanas. Mediante instrumentos de observación, listas de cotejo y registros anecdóticos, se evaluaron las transformaciones en el desempeño motriz antes y después de la intervención. El programa incluyó juegos de movimiento, equilibrio, saltos y lanzamientos, actividades que, además de promover el desarrollo físico, fortalecieron la expresión emocional y la interacción social. Los resultados mostraron una mejora sustancial en la fuerza, el tono muscular y la coordinación corporal, lo cual evidencia que el juego estructurado no solo potencia la motricidad, sino que también promueve la autoconfianza y el bienestar integral. En su conclusión, los autores sostienen que las experiencias lúdicas, más allá de ser recreativas, constituyen un medio pedagógico esencial para el desarrollo integral del niño. Este estudio aporta un referente empírico fundamental al presente trabajo, al demostrar que el componente lúdico, correctamente planificado, puede generar impactos significativos en el desarrollo motor temprano, base sobre la cual se consolida la coordinación y destreza en etapas educativas posteriores.

Por otro lado, la investigación de Rodríguez et al., (2024) explora la gamificación como herramienta pedagógica para potenciar la coordinación motora gruesa en niños de educación inicial. Su metodología, de naturaleza mixta, articuló la observación sistemática con entrevistas a docentes, integrando así perspectivas cuantitativas y cualitativas. La propuesta pedagógica incluyó actividades lúdicas gamificadas en las que los estudiantes desarrollaban destrezas físicas mediante desafíos, niveles de logro y recompensas simbólicas. Los resultados demostraron que la incorporación de dinámicas de juego digital e interacción activa incrementó la

motivación intrínseca, la persistencia y el rendimiento motor. Asimismo, se observó una mejora notable en la coordinación, la fuerza y la precisión de los movimientos, lo que confirma la eficacia de la gamificación en el fortalecimiento de habilidades motrices. Los autores concluyen que las estrategias lúdicas tecnológicamente mediadas favorecen un aprendizaje más autónomo, interactivo y significativo. Este antecedente aporta al estudio actual una perspectiva contemporánea sobre la convergencia entre ludicidad, tecnología y aprendizaje motor, mostrando que las dinámicas interactivas pueden constituirse en instrumentos pedagógicos de alto impacto.

El trabajo de Ramírez et al., (2017) profundiza en la relación entre la coordinación grafoperceptiva y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco a seis años. Esta investigación, de enfoque cualitativo y descriptivo, fue desarrollada en una institución de Educación Básica del cantón Milagro, Ecuador, y se apoyó en entrevistas, encuestas y fichas de observación aplicadas a docentes, padres y estudiantes. Los resultados evidenciaron un bajo nivel de creatividad en las actividades grafoplásticas, así como una limitada estimulación del área motriz fina, lo que repercutía en el desempeño académico, particularmente en la lectura y escritura. Los autores concluyen que la ausencia de estrategias lúdicas dentro del aula restringe el desarrollo de las habilidades psicomotrices necesarias para la alfabetización y la autonomía manual. Este antecedente refuerza la hipótesis del presente estudio, al poner de manifiesto la importancia de las actividades lúdicas interactivas no solo como herramienta de recreación, sino como un medio para la adquisición de habilidades motrices que fortalecen procesos cognitivos y comunicativos esenciales en la educación básica media.

En el estudio elaborado por Vera (2018), se llevó a cabo una revisión cualitativa y documental orientada a identificar los factores que contribuyen al desarrollo educativo a través de las actividades lúdicas. La investigación abarcó más de treinta fuentes bibliográficas, de las cuales emergieron patrones recurrentes que vinculan la ludicidad con el desarrollo de competencias técnicas —como la creatividad, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo— y competencias ciudadanas —como la sociabilidad, la empatía y la cooperación—. Los resultados destacaron que la lúdica no solo dinamiza los ambientes de aprendizaje, sino que también actúa como

catalizador de procesos afectivos y cognitivos, permitiendo que el estudiante se involucre activamente en su propio aprendizaje. Vera concluye que las actividades lúdicas constituyen un eje transversal de la educación integral, al favorecer la interacción entre las dimensiones emocional, motriz y cognitiva. Este estudio aporta una sólida base teórica al presente trabajo, al fundamentar la lúdica como una estrategia pedagógica de alto valor formativo que estimula simultáneamente las destrezas motoras, sociales y emocionales.

Por último, la investigación de Morera-Castro et al., (2019) constituye un referente técnico sobre la aplicación del método de descubrimiento guiado en el desarrollo de habilidades motrices. A través de un estudio de caso, se implementó una intervención motriz durante seis semanas con un niño de nueve años, aplicando sesiones de práctica motriz orientadas por la exploración libre y la reflexión guiada. Las mediciones pretest y postest evidenciaron incrementos del 33% al 900% en distintas habilidades locomotoras y manipulativas, con una mejora global del 65% en la competencia motriz total. El descubrimiento guiado, según los autores, promueve un aprendizaje autónomo y consciente del movimiento, permitiendo que el estudiante experimente, analice y refine sus destrezas de manera progresiva. En su conclusión, el estudio destaca la importancia de metodologías activas e interactivas para el desarrollo motor infantil, al combinar la acción física con la cognición y la autorregulación. Este antecedente contribuye al presente trabajo al sustentar la pertinencia de estrategias participativas y lúdicas que fomenten el aprendizaje significativo a través del movimiento, alineándose con los principios de la educación integral contemporánea.

En conjunto, estos antecedentes ponen de relieve la centralidad del juego y la interacción como vehículos pedagógicos esenciales para el desarrollo de las destrezas motoras. La evidencia científica demuestra que las actividades lúdicas interactivas no solo fortalecen la coordinación y el control corporal, sino que además estimulan dimensiones cognitivas, emocionales y sociales del aprendizaje. Así, el estudio propuesto se sustenta en un paradigma educativo integral, en el que el cuerpo, la mente y la emoción convergen en experiencias lúdicas que transforman la enseñanza en un proceso significativo, activo y humanizador, coherente con las demandas actuales de la educación básica.

1.1.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La fundamentación teórica del estudio se lo desarrolló en base a las variables de estudio que engloban el tema de investigación.

Variable independiente: Actividades lúdicas interactivas

Esta variable se abordó dentro de las siguientes categorías conceptuales.

Educación física

Según Prado y Albarrán (2023) expresa que la educación física ha evolucionado desde un modelo puramente instructivo hacia un enfoque que prioriza las experiencias significativas y participación a lo largo de toda la vida. Los planes de estudio contemporáneos hacen hincapié en el desarrollo de la alfabetización física, entendida como la motivación, confianza, competencia y conocimientos necesarios para mantener un estilo de vida activo. En este marco, las clases ya no se limitan a ejercicios repetitivos o técnicas específicas de un deporte, sino que los maestros buscan contextos variados que permitan a los alumnos explorar el movimiento en entornos agradables y socialmente productivos.

El entorno escolar impone limitaciones específicas, tiempo limitado, grupos grandes y niveles de habilidad diversos, que exigen estrategias pedagógicas flexibles. La educación física se convierte así en un espacio privilegiado para integrar simultáneamente la aptitud física relacionada con la salud, habilidades sociales y competencia motora. La posición de organismos internacionales subraya la necesidad de dedicar al menos el 50 % del tiempo de clase a actividades de intensidad moderada a vigorosa, un objetivo que se alcanza más fácilmente cuando los estudiantes perciben la clase como un juego y no como una obligación (Cuervo, 2024).

“Las actividades deben ser modificables para que todos los adolescentes, independientemente de su habilidad inicial o composición corporal, experimenten el éxito y sentido de pertenencia” (Macías Y. , 2025, pág. 315). Esta orientación inclusiva se ajusta a los mandatos legislativos actuales de muchos países, que exigen que la educación física contribuya al bienestar físico y psicosocial.

Además, la educación física sirve como laboratorio para el aprendizaje transferible. Las habilidades y actitudes adquiridas en el gimnasio o en el patio de recreo suelen influir en las opciones de ocio fuera de la escuela. Por lo tanto, la forma

en que se presenta el movimiento, ya sea como ejercicio obligatorio o como juego atractivo, tiene consecuencias a largo plazo para la salud pública (Naula & Castro, 2025).

Actividades recreativas

Las actividades recreativas se caracterizan por la participación voluntaria, la motivación intrínseca y búsqueda del disfrute más que de recompensas externas. A diferencia de los deportes competitivos, no requieren reglas estandarizadas ni presión por el rendimiento, lo que las hace especialmente adecuadas para grupos heterogéneos. La libertad de modificar las reglas "sobre la marcha" fomenta la creatividad y toma de decisiones democrática entre los participantes (Guamán et al., 2024).

Desde el punto de vista del desarrollo, para Lizano et al. (2024) indica que "el ocio ofrece oportunidades repetidas para practicar sin el miedo al fracaso que suele acompañar a la evaluación formal. Este entorno poco amenazante fomenta el proceso de prueba y error esencial para el aprendizaje motor" (pág. 56). Además, dado que las actividades recreativas son elegidas por uno mismo, la adherencia tiende a ser mayor que en entornos obligatorios.

En el contexto escolar, el ocio tiende un puente entre la educación física y tiempo libre. Las actividades que los alumnos encuentran placenteras durante las clases son más propensas a repetirse durante los recreos o en los programas extraescolares, creando una continuidad de experiencias de movimiento que refuerza el aprendizaje a lo largo del día (Martillo & Zambrano, 2022).

Actividades recreativas interactivas

Según López et al. (2024) indica que las actividades recreativas interactivas se distinguen por la inclusión deliberada del intercambio social como componente central de la tarea. Los compañeros o grupos pequeños deben comunicarse, negociar roles y coordinar acciones para lograr un objetivo lúdico común. Esta dimensión social transforma el movimiento individual en una experiencia colectiva y aumenta notablemente el tiempo dedicado a la tarea.

Las investigaciones demuestran sistemáticamente que la interacción entre compañeros aumenta la valencia afectiva; los adolescentes afirman disfrutar más y percibir menos esfuerzo cuando juegan con sus compañeros de clase que cuando

realizan los mismos movimientos solos o bajo la supervisión directa del maestro. La presencia de compañeros también proporciona una retroalimentación inmediata y auténtica que a menudo se acepta más fácilmente que la corrección del maestro (Araya & Ugarte, 2021).

Una característica crucial es la posibilidad de múltiples soluciones. A diferencia de los ejercicios tradicionales con una única técnica "correcta", los juegos interactivos permiten que diferentes estrategias y patrones de movimiento tengan éxito. Esta variabilidad fomenta la exploración y adaptabilidad, atributos clave de la competencia motora avanzada (Rodríguez et al., 2025).

En complemento, los formatos cooperativos, en particular, reducen las diferencias de estatus basadas en la capacidad inicial. Los estudiantes menos hábiles contribuyen de manera significativa a través de decisiones tácticas o de ánimo, lo que protege la autoestima y mantiene la participación. Incluso una competencia leve, cuando se enmarca de manera positiva, puede dinamizar al grupo sin generar exclusión (Ortiz, 2021).

En última instancia, las actividades recreativas interactivas encarnan los principios del interés situacional: Novedad, desafío, participación social y retroalimentación instantánea se combinan para captar la atención y prolongar el compromiso, creando condiciones óptimas para un aprendizaje motor incidental pero poderoso (Montaño & Orobio, 2025).

El juego en la educación física

Según Quezada (2024) dice que el juego se reconoce cada vez más como un vehículo legítimo y eficaz para lograr los resultados de la educación física. Lejos de ser frívolas, las situaciones de juego estructuradas provocan altos niveles de actividad física, al tiempo que preservan la autonomía que los adolescentes defienden ferozmente durante la pubertad. Los maestros que adoptan una pedagogía lúdica informan de menos problemas de disciplina y una mayor cooperación por parte de los estudiantes.

Desde una perspectiva cognitiva, el juego reduce las inhibiciones y fomenta la asunción de riesgos en el movimiento. Los estudiantes intentan saltos, giros o pases creativos que evitarían en un entorno formal, ampliando así su repertorio motorLa

ausencia de un clima evaluativo permite que la atención se centre en el proceso y no en el producto (Bennasar, 2023)..

El juego también se ajusta a la realidad sociocultural de la adolescencia. Los juegos en grupo reproducen la cultura lúdica informal que muchos estudiantes educación general básica media ya valoran fuera de la escuela, lo que convierte al salón de clase o al espacio de la asignatura de Educación Física en una extensión natural de su mundo social en lugar de un entorno artificial (Venegas & Aldas, 2021).

Motivación a través de actividades recreativas

Según Jiménez et al. (2025) expresa que la teoría de la autodeterminación ofrece una sólida explicación del poder motivador de las actividades recreativas. Cuando los juegos ofrecen opciones (autonomía), retos alcanzables pero progresivos (competencia) y una colaboración genuina entre compañeros (relación), la motivación intrínseca florece. Los estudios observacionales confirman que los estudiantes que participan en unidades recreativas muestran un mayor interés situacional y una mayor disposición a esforzarse que en las clases tradicionales de entrenamiento de habilidades.

Las experiencias de flujo son más frecuentes en entornos recreativos bien diseñados. El equilibrio entre el desafío percibido y la habilidad percibida produce una absorción total, durante la cual la intensidad del movimiento puede mantenerse alta durante períodos prolongados sin fatiga subjetiva. Este estado es particularmente valioso en la educación, donde la disminución de los niveles de actividad física es una preocupación importante (Vergara & Bolaño, 2021).

Diseño de juegos basados en el movimiento

Según Peralta (2024) expresa lo siguiente:

Reglas claras pero flexibles: Las reglas básicas simples que pueden ser modificadas por los participantes fomentan la apropiación y el pensamiento táctico.

Múltiples roles dentro del mismo juego: Permite que los estudiantes con diferentes habilidades contribuyan (por ejemplo, atacante, defensor, facilitador neutral o negociador de reglas).

Complejidad progresiva: Comience con objetivos grandes y un ritmo lento, luego reduzca el espacio o añada objetivos secundarios para aumentar la demanda de coordinación de forma natural.

Sistemas de puntuación inclusivos: Se otorgan puntos por la cooperación, la creatividad o el esfuerzo, además de por los goles tradicionales, lo que reduce la presión sobre los jugadores menos hábiles.

Variabilidad del equipamiento: El uso de objetos blandos, ligeros o de gran tamaño reduce las barreras de entrada y permite centrarse en la toma de decisiones en lugar de en la ejecución precisa.

Disposiciones espaciales que obligan a la interacción: Los partidos con equipos reducidos (3 contra 3, 4 contra 4) en áreas reducidas garantizan contactos frecuentes con el balón y una negociación constante entre compañeros.

Mecanismos de reinicio inmediato: Elimine las interrupciones (por ejemplo, el balón vuelve a entrar en juego inmediatamente después de un gol) para mantener zonas de frecuencia cardíaca alta.

Integración de habilidades condicionales: Sprints cortos, cambios de dirección y decisiones rápidas incorporados de forma natural en lugar de a través de ejercicios de sprint aislados.

Variable dependiente:

Destrezas motoras

Siguiendo la línea de abordaje del análisis de la literatura encontrada, la variable dependiente se abordó desde las siguientes categorías conceptuales.

Destrezas motoras

Según (Campos, 2025) expresa que las habilidades motoras representan el resultado observable de procesos neuromusculares complejos que permiten realizar movimientos intencionados. En la adolescencia, suelen clasificarse en habilidades motoras gruesas (que involucran grandes grupos musculares) y habilidades motoras finas (tareas de precisión), aunque la mayoría de las actividades escolares hacen hincapié en las primeras. La competencia no es simplemente la ausencia de errores,

sino la capacidad de producir soluciones de movimiento estables, adaptables y eficientes en diferentes contextos.

Durante los años de secundaria, las habilidades motoras se consolidan, en lugar de adquirirse rápidamente como ocurre en la primera infancia. La atención se centra en combinar patrones fundamentales en secuencias más complejas y adaptarlos a entornos dinámicos, exactamente lo que exigen los juegos interactivos. Las diferencias individuales se acentúan debido a los distintos ritmos de maduración puberal (Suarez, 2025).

La competencia motora se considera ahora un componente clave de la alfabetización física y un indicador de la actividad física futura. Los estudios longitudinales muestran que los adolescentes con una mayor competencia motora son significativamente más propensos a cumplir las pautas de actividad física entre los 17 y los 19 años (Vera et al., 2025).

Por último, las habilidades motoras dependen del contexto. Un estudiante puede destacar en pruebas aisladas, pero tener dificultades para transferir esa capacidad a situaciones de juego. Las actividades recreativas interactivas, al reproducir las exigencias perceptivo-cognitivas del juego real, parecen especialmente eficaces para promover la competencia funcional (Cabera et al., 2025). La tabla 1 muestra los tipos de habilidades motoras más conocidos.

Tabla 1

Tipos de habilidades motoras

Categoría	Subcategoría	Ejemplos
Destrezas locomotoras	Caminar, correr, saltar, brincar, saltar, deslizarse, galopar	Correr para interceptar, esquivando a un defensor
Habilidades manipulativas	Lanzar, atrapar, patear, golpear, regatear	Lanzamiento por encima del brazo para ganar distancia, pase de pecho
Habilidades de estabilidad	Equilibrio estático, equilibrio dinámico, movimientos axiales	Equilibrio sobre una sola pierna, aterrizaje tras un salto, rodar

***Nota*:** Adaptación de (Aguinda, 2024)

Desarrollo de la coordinación y el equilibrio

Para Lapierre y Samaniego (2025) la coordinación mejora a medida que los adolescentes adquieren un mejor control sobre la inercia segmentaria y la sincronización. Las acciones multiarticulares que antes eran secuenciales se vuelven simultáneas, lo que reduce el gasto energético y aumenta la fluidez. Las actividades que requieren una rápida alternancia entre las extremidades, por ejemplo: driblar al correr, aceleran esta integración.

El equilibrio experimenta una regresión temporal alrededor de la velocidad máxima de altura debido al centro de masas elevado, y luego supera rápidamente los niveles prepuberales. Las tareas de equilibrio dinámico que implican perturbaciones como ser tocado, empujar ligeramente; obligan a ajustes posturales continuos y entrenan los mecanismos de anticipación críticos para las situaciones de juego (Villera, 2024).

En igual forma que el equilibrio y la coordinación, la agudeza propioceptiva también se agudiza. Los adolescentes mejoran su capacidad para utilizar la retroalimentación interna para ajustar la postura sin control visual, una capacidad muy solicitada en juegos reducidos donde la atención se divide entre el balón, los oponentes y los compañeros (Bahamonde, Cando, & Panchi, 2021).

Dimensiones de las habilidades motoras

Para Mendizábal y Gago (2021) las dimensiones de las habilidades motoras son:

Coordinación: Sincronización de múltiples segmentos corporales hacia un objetivo común; esto se hace entre extremidades y dentro de una misma extremidad.

Equilibrio: Mantenimiento del equilibrio en condiciones estáticas y dinámicas, tanto en superficies estables como inestables.

Agilidad: Para mejora la agilidad es importante realizar un cambio rápido y controlado de la dirección o la velocidad de todo el cuerpo.

Velocidad: Velocidad máxima de desplazamiento de una extremidad o de todo el cuerpo

Tiempo de reacción: El tiempo de reacción en una actividad recreativa orientado a la Educación Física es la latencia entre el inicio del estímulo e inicio de la respuesta.

Precisión: Capacidad de dirigir el movimiento hacia un objetivo con un error espacial mínimo.

Potencia: Aplicación explosiva de la fuerza; donde la combinación de fuerza y velocidad se hacen el ejecutor del estímulo de la potencia.

Flexibilidad de soluciones: Capacidad de seleccionar y ejecutar patrones de movimiento alternativos cuando el plan inicial se ve bloqueado.

Patrones de desarrollo motor en niños de 11 a 15 años

Durante la adolescencia media que va desde los 11 a 15 años, el rápido incremento de la longitud de las piernas y ascenso del centro de gravedad provocan una perturbación transitoria del equilibrio y coordinación, fenómeno conocido como torpeza adolescente que afecta especialmente las tareas dinámicas (Loja, 2022).

Los varones suelen experimentar un marcado aumento de la potencia explosiva y la velocidad máxima una vez superada la velocidad máxima de crecimiento (peak height velocity), mientras que las niñas alcanzan este pico antes, aunque con ganancias generalmente menores en magnitud (López et al., 2024).

Por otra parte, en esta misma etapa etaria, se observa una mejora significativa en la coordinación inter-extremidades, atribuible al proceso continuo de mielinización del cuerpo calloso que facilita una comunicación más eficiente entre ambos hemisferios cerebrales.

De igual forma, a la edad de 11 a 15 años. Los adolescentes desarrollan una mayor capacidad de control anticipatorio, lo que les permite utilizar señales visuales y contextuales avanzadas para planificar y ajustar sus movimientos en entornos impredecibles (Arévalo & Bayas, 2021).

Progresivamente adquieren la habilidad de integrar patrones motores fundamentales en secuencias comple específicas de cada modalidad deportiva, como la combinación correr-saltar-lanzar característica de muchas disciplinas y de varias

secuencias en las prácticas de la Educación Física, más aún las actividades que son lúdicas o recreativas (Suarez, 2025).

Esta evolución presenta una amplia variabilidad interindividual, determinada por la cronología de la maduración biológica, el historial de experiencias motrices previas y el volumen y calidad de la exposición al entrenamiento estructurado o lúdico con los estudiantes (Trujillo, Teves, Córdova, & Nuñez, 2024).

Bases neurológicas del aprendizaje motor

Según Arévalo y Bayas (2021) indica que el aprendizaje motor durante la adolescencia se beneficia de la maduración continua del cerebelo, ganglios basales y corteza motora. La mielinización continúa hasta bien entrada la segunda década, mejorando la velocidad y la precisión de las señales. El cerebelo perfecciona la detección y corrección de errores, lo que permite transiciones más fluidas entre los componentes del movimiento.

La plasticidad sigue siendo alta, aunque algo menor que en la primera infancia. La práctica que incluye variabilidad y participación cognitiva (típica de los juegos interactivos) fortalece los bucles corticoestriatales asociativos responsables de la automatización y adaptación de las habilidades. Los circuitos dopaminérgicos de recompensa, muy activos durante la pubertad, refuerzan los comportamientos que se experimentan como agradables, lo que explica por qué la práctica lúdica produce una retención superior (Gallón, Palma, Ibarvo, & Vera, 2024).

Habilidades locomotoras y manipulativas

En la mayoría de los estudiantes, las habilidades locomotoras alcanzan su nivel casi adulto entre los 13 y los 14 años. La mecánica del sprint mejora gracias a una zancada más larga y una mejor aplicación de la fuerza, mientras que la capacidad de cambio de dirección depende en gran medida del desarrollo de la fuerza excéntrica. Los juegos que restringen el espacio provocan naturalmente movimientos de corte bruscos y desaceleraciones (Macías et al., 2022).

Las habilidades manipulativas muestran los mayores avances relacionados con la práctica. La velocidad de lanzamiento aumenta drásticamente en los niños después de la pubertad debido a una mayor generación de torque; la precisión en ambos sexos se beneficia de miles de repeticiones del juego. La recepción y golpeo mejoran gracias

a una mejor predicción y una mejor integración visomotora (Uribe & Villamarin, 2025).

En complemento, la combinación de exigencias locomotoras y manipulativas en el juego interactivo, por ejemplo, el recibir un pase mientras se mueve en concentración, crea una capacidad de interferencia que, según la teoría de la interferencia contextual, produce un aprendizaje más sólido que la práctica bloqueada de habilidades aisladas (Medeiros, y otros, 2021).

Agilidad, velocidad y tiempo de reacción

La agilidad es quizás la cualidad motora que se mejora más visiblemente mediante actividades recreativas interactivas. La necesidad constante de acelerar, desacelerar y redirigir en respuesta a oponentes o compañeros de equipo desarrolla una conexión perceptivo-cognitiva que el entrenamiento de velocidad aislado no puede replicar (Vera et al., 2025).

Las ganancias de velocidad lineal se deben en gran medida a la maduración, pero la técnica y fuerza reactiva pueden mejorarse mediante elementos pliométricos lúdicos integrados en los juegos que utilizan las carreras cortas hacia objetivos, variaciones de la persecución. El contexto motivacional garantiza una mayor intensidad que los intervalos estructurados (Naula & Castro, 2025).

El tiempo de reacción se acorta a medida que la maduración prefrontal mejora el control inhibitorio y procesamiento anticipatorio. Los juegos con múltiples estímulos entrenan la atención selectiva y la toma de decisiones rápida bajo presión del tiempo, lo que produce respuestas más rápidas y precisas que las simples tareas de reacción de laboratorio (Medeiros, y otros, 2021).

Actividades lúdicas interactivas en las destrezas motoras en estudiantes

Según (Bahamonde et al., 2021) expresa que las actividades lúdicas interactivas constituyen una propuesta pedagógica que sitúa el juego colectivo como eje central de la clase de Educación Física. Al priorizar la diversión e interacción entre iguales, estas actividades logran que los alumnos de educación general media se impliquen físicamente sin percibir la clase como una obligación. De este modo, se consigue un mayor volumen de práctica motriz en un ambiente de baja presión evaluativa.

Además, el carácter interactivo de los juegos pequeños genera situaciones de movimiento continuo y cambiante que difícilmente se alcanzan con ejercicios tradicionales. Los estudiantes deben acelerar, frenar, esquivar y coordinar constantemente con sus compañeros, lo que multiplica las repeticiones efectivas de patrones locomotores, manipulativos y de estabilidad en muy poco tiempo (Peralta, 2024).

Desde la perspectiva motivacional, el componente lúdico favorece la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas, entre ellas: la autonomía, competencia y relación. Cuando los adolescentes pueden modificar reglas, elegir equipos o inventar variantes, aumenta su sensación de control y, por ende, su disposición a esforzarse físicamente durante toda la unidad didáctica (Ortiz, 2021).

De igual forma, la variabilidad contextual que ofrecen estos juegos, espacios reducidos, objetivos móviles, defensores impredecibles; obliga a ajustar continuamente la fuerza, dirección y tiempo de ejecución. Este tipo de práctica que conlleva interferencia contextual fomenta soluciones motrices flexibles y transferibles a otros ámbitos deportivos y de la vida diaria (Macías, Álvarez, & Bernal, 2022).

A lo argumentado, se une el feedback inmediato que proporcionan los propios compañeros resulta especialmente valioso en esta franja de edad. Una indicación breve como “pásala más alta” o “gira antes” es aceptada con naturalidad y produce correcciones rápidas, acelerando el ciclo de detección y reducción de errores propio del aprendizaje motor (Montaño & Orobio, 2025).

En términos de inclusión, los formatos cooperativos o de roles múltiples permiten que alumnos con diferentes niveles iniciales contribuyan de manera significativa. El estudiante menos hábil puede destacar en la toma de decisiones tácticas o en el apoyo emocional al grupo, protegiendo así su autoestima y manteniendo su participación activa (Naula & Castro, 2025).

Desde otro enfoque, en el punto de vista neurológico, la adolescencia es un período de alta plasticidad y refinamiento de circuitos cerebelosos y corticostriatales. La práctica variada y significativa que proponen los juegos interactivos aprovecha esta ventana de oportunidad para consolidar automatismos y mejorar la coordinación intersegmentaria de forma duradera (Vera et al., 2025).

Por último, múltiples investigaciones longitudinales señalan que los adolescentes que disfrutan y se sienten competentes en las clases de Educación Física mediante propuestas lúdicas muestran mayor probabilidad de mantener hábitos activos fuera del horario escolar. Las actividades lúdicas interactivas emergen, por tanto, como una herramienta poderosa para combatir el abandono progresivo de la actividad física típico de esta etapa (Araya & Ugarte, 2021).

De las actividades recreativas interactivas a la competencia motora

A diferencia de las estaciones de habilidades fijas, las actividades recreativas interactivas presentan restricciones en constante cambio como los objetivos móviles, defensas cambiantes, equipo variable. Esta variabilidad inherente obliga a un ajuste continuo de la fuerza, ritmo y trayectoria, entrenando directamente las soluciones de movimiento flexibles que definen la competencia motora avanzada (Quezada, 2024).

De igual manera, cuando los estudiantes perciben las actividades como un juego en lugar de un trabajo, mantienen voluntariamente intensidades más altas y persisten durante más tiempo. Los datos de frecuencia cardíaca de los juegos reducidos muestran habitualmente un 80-90 % del máximo, en comparación con el 60-70 % en los circuitos tradicionales, lo que proporciona el estímulo fisiológico necesario para la consolidación motora (Montaño & Orobio, 2025).

Según Cabera et al. (2025) indica que los juegos interactivos replican las exigencias perceptivo-cognitivas del deporte real y la actividad diaria; toma de decisiones bajo presión, atención dividida, estímulos impredecibles. Las habilidades practicadas en estas condiciones muestran una transferencia cercana y lejana superior en comparación con los ejercicios descontextualizados.

Por otra parte, los estudiantes con habilidades motoras iniciales más altas experimentan un mayor éxito en los juegos, lo que refuerza el afecto positivo y disposición a participar en actividades posteriores. Por el contrario, una competencia persistentemente baja suele provocar retraimiento y una menor participación en actividades recreativas (Rodríguezet al., 2025).

También, no se puede obviar que la ejecución exitosa de lanzamientos, esquivas o equilibrios durante el juego interactivo fortalece la autoeficacia motriz. Según la teoría de Bandura, esta creciente creencia en la capacidad personal se

convierte en un poderoso motivador intrínseco para la participación continua en la educación física recreativa (Peralta, 2024).

En sumatoria a lo argumentado, a medida que la coordinación, equilibrio y agilidad mejoran mediante la práctica lúdica, los adolescentes se preocupan menos por parecer torpes frente a sus compañeros. Esta menor ansiedad social fomenta una mayor participación y toma de riesgos en futuros juegos (Medeiros et al., 2021).

En el desarrollo integral de los niños de 11 a 15 años, no se puede dejar de pasar una mayor competencia motora permite el acceso a variantes de juego más complejas y gratificantes, por ejemplo: Añadir reglas, combinar habilidades. El aumento resultante en la percepción del desafío y novedad mantiene el interés situacional durante todo el curso escolar (Montaño & Orobio, 2025).

Las mejoras en las habilidades locomotoras, manipulativas y de estabilidad crean un círculo virtuoso: Mejores habilidades, más éxito y diversión, mayor participación voluntaria, práctica adicional, mayor desarrollo de habilidades, sentando las bases para la actividad física de por vida (Vera et al., 2025).

En la educación básica media, donde la presión académica y los cambios corporales suelen reducir la motivación por el movimiento, este enfoque convierte la clase de Educación Física en un espacio de reencuentro con la motivación. Los alumnos no solo acumulan minutos de actividad vigorosa, sino que lo hacen mientras negocian estrategias, resuelven problemas en equipo y refuerzan vínculos de grupo (Lizano et al., 2024).

En síntesis, la evidencia actual subraya que la práctica motriz inserida en contextos significativos y emocionalmente positivos genera aprendizajes más estables y transferibles que los obtenidos mediante repeticiones descontextualizadas. Al enfrentarse a defensores reales, objetivos cambiantes y reglas que ellos mismos pueden ajustar, los adolescentes desarrollan una competencia motriz funcional que trasciende en la futura elección de prácticas deportivas autónomas (Martillo & Zambrano, 2022).

1.2 OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de las actividades lúdicas interactivas en las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi durante el periodos octubre 2025 – enero 2026.

1.2.2. Objetivos específicos

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

Diagnosticar el nivel inicial de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi durante el periodos octubre 2025 – enero 2026.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

Evaluar el nivel de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas interactivas durante el periodos octubre 2025 – enero 2026.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

Analizar la diferencia entre el nivel inicial de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi y posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas interactivas durante el periodos octubre 2025 – enero 2026.

CAPÍTULO II
METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Para el desarrollo de la investigación se utilizaron los siguientes materiales:

Tabla 2

Materiales aplicados en la investigación

Recursos materiales	Recursos humanos	Recursos institucionales
- Silbato - Laptop - Celular - Conos - Cronometro - Impresora - Hojas de papel boom - Internet - Transporte	- Autor: Ramírez Taco Kevin Alberto - Tutor: Loaiza Dávila Esteban Lenin - Docente Unidad Educativa Blase Pascal - Estudiantes de Educación General Básica Media Unidad Educativa Blase Pascal	- Universidad Técnica de Ambato - Instalaciones deportivas Unidad Educativa Blase Pascal - Biblioteca virtual - Repositorio

2.2 MÉTODOS

2.2.1. Diseño de investigación

La investigación responde a un diseño basado en un enfoque cuantitativo de tipo por diseño Pre-experimental de alcance aplicativo-explicativo, por obtención de datos de campo.

Desglosando el diseño se puede conceptualizarlo de la siguiente manera:

Enfoque cuantitativo

Significa que el estudio se apoya principalmente en datos medibles y numerables. En lugar de centrarse en relatos o interpretaciones subjetivas, busca evidencias que puedan expresarse en valores (puntajes, frecuencias, promedios, porcentajes) para identificar cambios, diferencias o mejoras de manera objetiva y verificable.

Investigación Pre-experimental

Indica que se trabajó con una lógica de intervención, pero sin llegar al control estricto de un experimento puro. Normalmente, en este tipo de diseño se aplica una estrategia (programa, intervención, actividad, método) y se mide su efecto en un solo grupo o con un control limitado, lo cual es común cuando el contexto educativo o social no permite asignaciones aleatorias o grupos equivalentes.

Alcance aplicativo–explicativo

Este alcance combina dos intenciones:

Aplicativo, porque no se queda en describir el problema, sino que implementa una propuesta o acción concreta para atenderlo.

Explicativo, porque además de aplicar, intenta comprender por qué ocurre el cambio, buscando relaciones lógicas entre la intervención y los resultados (por ejemplo, que la mejora observada se asocie razonablemente a la estrategia implementada).

Investigación de campo

Señala que los datos no provienen solo de fuentes documentales o bases secundarias, sino que se recogen directamente en el escenario real donde ocurre el fenómeno (aula, institución, población participante). Esto aporta cercanía con la realidad estudiada, porque las mediciones se levantan en condiciones auténticas, con participantes reales y dinámicas propias del contexto.

2.2.2. Métodos de investigación

Métodos teóricos

Analítico–sintético

Se utilizó para descomponer el problema en partes (variables, dimensiones, indicadores) y luego integrarlas en una explicación ordenada. Este método permitió pasar de “muchas ideas sueltas” a un marco conceptual claro, con categorías que se pueden medir y analizar.

Inductivo–deductivo

Sirvió para avanzar en doble vía: primero, partir de observaciones concretas del contexto (realidad del grupo, necesidades, resultados preliminares) y, después, contrastarlas con la teoría; y a la vez, usar principios teóricos para derivar criterios y supuestos que guíen la intervención y la medición de resultados.

Modelación

Permitió estructurar la propuesta (programa/estrategia/intervención) como un modelo operativo: fases, actividades, recursos, tiempos, y relación directa con los indicadores que se evaluaron. Así, la intervención no quedó "general", sino organizada como un sistema aplicable.

Métodos empíricos

Observación estructurada

Se empleó para registrar de forma sistemática conductas, desempeños o manifestaciones vinculadas a las variables del estudio, usando una guía o ficha con criterios previamente definidos. Esto favorece que lo observado no dependa de impresiones, sino de indicadores claros.

Medición

Se aplicó un instrumento de medición (test) para obtener datos cuantificables antes y después de la intervención. Este método es clave para evidenciar cambios reales en función de la propuesta aplicada.

Experimento pedagógico

Consistió en aplicar la intervención a un grupo en condiciones reales y comparar los resultados entre un momento inicial y uno final (pretest–postest). Aunque no exista un grupo control estricto, este procedimiento permite estimar el efecto de la propuesta en el grupo intervenido.

2.2.3. Población y muestra de estudio

La población de estudio estuvo conformada por un total de 125 estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi durante el periodos octubre 2025 – enero 2026, a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia se selecciono la muestra de estudio caracterizado de la siguiente forma:

Tabla 3

Caracterización de la muestra de estudio

Masculino (n=12 – 54,5%)		Femenino (n=10 – 45,5%)		Total (n=22 – 100%)	
Edad (años)					
Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar
10,42	±0,67	10,70	±0,68	10,55	±0,67

La caracterización de la muestra de estudio evidenció que el mayor porcentaje de la misma estaba conformado por un mayor porcentaje de representantes del género masculino, en relación a la edad la muestra de estudio se encontró en un rango entre 10 y 11 años.

2.2.4. Técnicas e instrumentos de investigación

La técnica de investigación fue la observación y como instrumento el test 3JS.

El Test 3JS (Test de coordinación motriz 3JS) es un instrumento de evaluación diseñado para valorar el nivel de coordinación motriz en escolares, especialmente en edades de Educación Primaria (aprox. 6 a 12 años). Su lógica es práctica y "de cancha": el estudiante realiza un recorrido compuesto por 7 tareas motrices, y el evaluador observa la calidad de ejecución con criterios previamente definidos, obteniendo así una puntuación que sintetiza el desempeño coordinativo.

La prueba se organiza como un circuito continuo, donde las tareas se realizan en orden y de forma consecutiva. Antes de la toma definitiva se recomienda una práctica previa del recorrido; el inicio se realiza desde una posición estática y bípeda, y durante la ejecución el evaluador se limita a observar (sin correcciones), registrando la puntuación al finalizar cada tarea en la hoja de control.

Tareas que componen el recorrido (7 estaciones)

De acuerdo con la descripción técnica del instrumento, el circuito integra tareas locomotrices, de control corporal y de control de objetos (mano/pie), como:

1. Salto con pies juntos por encima de picas a una altura determinada.
2. Salto y giro longitudinal (rotación progresiva).

3. Lanzamiento (p. ej., lanzar pelotas a un blanco/poste, sin salir del cuadro).
4. Golpeo con el pie (p. ej., chutar balones a un objetivo).
5. Desplazamiento en carrera con eslalon (cambio de dirección).
6. Bote de balón (baloncesto) en ida y vuelta superando eslalon.
7. Conducción de balón con el pie en ida y vuelta superando eslalon.

Sistema de puntuación (observación objetiva)

Cada tarea se califica mediante una escala ordinal de 1 a 4 puntos, donde los puntajes más altos reflejan una ejecución más integrada (mejor secuenciación, control segmentario, fluidez y ajuste al recorrido). La puntuación final puede analizarse como desempeño global y por el tipo de tarea (locomoción / control de objetos).

En su trabajo de diseño y validación planteado por Cenizo Benjumea et al., (2017) se reportan indicadores favorables de fiabilidad: consistencia interna (α de Cronbach ≈ 0,827), estabilidad temporal test–retest (r ≈ 0,99) y concordancia interobservador (r ≈ 0,95), respaldando su utilidad para valorar coordinación motriz en el contexto escolar.

Con el objetivo de categorizar a la muestra en niveles de desarrollo de destrezas motoras se construyeron baremos específicos basados en los percentiles 33 y 66 tomando en cuenta los puntajes mínimos 7 y máximos 28.

Tabla 4

Baremos de categorización en niveles

Niveles	Mínimo	Máximo
Bajo	7	14
Medio	15	21
Alto	22	28

2.2.5. Procedimientos

El desarrollo de la investigación se realizó siguiendo los siguientes procedimientos:

1. Delimitación del estudio (problema, objetivos, variables y contexto en EGB Media).

2. Sustentación teórica (revisión bibliográfica y operacionalización de destrezas motoras).
3. Planteamiento del diseño metodológico
4. Gestión ética e institucional (permisos, consentimiento informado y asentimiento).
5. Selección de la población y muestra (criterios de inclusión/exclusión y caracterización básica del grupo).
6. Selección de las técnicas e instrumentos (selección, validación y protocolo de aplicación: Test 3JS y fichas de registro).
7. Intervención pedagógica (programa de actividades lúdicas interactivas: planificación, ejecución y seguimiento por sesiones).
8. Procesamiento y análisis de datos (tabulación, comparación pre–post, interpretación, conclusiones y recomendaciones).

2.2.6. Análisis estadístico de los resultados

Se aplicó el paquete estadístico SPSS versión 26, aplicando un análisis descriptivo de las variables cuantitativas con la descripción de valores mínimos, máximos, medios y desviaciones estándares, así como frecuencias y porcentajes. Para la comprobación estadística general se aplicó una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, la cual evidencio la aplicación de la prueba paramétrica T-student para muestras relacionadas, las cuales definieron diferencias significativas en un nivel de P a un nivel de 0,05.

2.2.7. Consideraciones éticas

La investigación se desarrolló bajo criterios éticos orientados a la protección y bienestar de los estudiantes de Educación General Básica Media. Previo a la intervención se gestionó la autorización institucional correspondiente y se obtuvo el consentimiento informado de padres/madres o representantes, así como el asentimiento de los participantes, dejando claro el objetivo del estudio, el carácter voluntario de su participación y la posibilidad de retirarse en cualquier momento sin consecuencias académicas. Se garantizó la confidencialidad mediante la codificación de datos y el reporte de resultados en forma agregada, evitando cualquier información que permita identificar a los estudiantes. Las actividades propuestas se ajustaron a la edad y condición del grupo, priorizando la seguridad física, el respeto y un trato no

discriminatorio; ante cualquier señal de malestar o riesgo, se aplicaron pausas y medidas preventivas. Finalmente, la información recolectada fue utilizada únicamente con fines académicos y se resguardó de manera segura, limitando el acceso solo al equipo investigador.

2.2.8. Planteamiento de hipótesis de estudio

Para el desarrollo investigativo y el cumplimiento de los objetivos de investigación planteados se plantearon las siguientes hipótesis de estudio:

H1. Las actividades lúdicas interactivas inciden en el desarrollo de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media.

H0. Las actividades lúdicas interactivas NO inciden en el desarrollo de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media.

CAPÍTULO III
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En base a los objetivos de investigación planteados, la aplicación de los instrumentos descritos en la metodología de investigación y el respectivo análisis estadístico, se llego a los resultados del estudio.

3.1.1 Resultados del diagnóstico del nivel inicial de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi durante el periodos octubre 2025 – enero 2026.

La aplicación del test 3JS que valora el desarrollo de las destrezas motoras en edades escolares, permitió obtener los siguientes resultados iniciales por pruebas:

Tabla 5

Resultados del diagnóstico inicial por pruebas del test 3JS en la muestra de estudio

Pruebas del test 3JS	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Salto vertical	22	1	3	2,09	±0,43
Salto 360		1	3	2,00	±0,31
Lanzamiento precisión		1	3	1,82	±0,59
Golpe precisión		1	3	2,00	±0,44
Carrera		2	3	2,14	±0,35
Bote		1	3	2,05	±0,65
Conducción		1	3	2,18	±0,73

La aplicación del test 3JS evidencio que la muestra de estudio presentó sus mayores valores medios en las pruebas de carrera, conducción. bote y salto vertical, un valor medial presentaron las pruebas de salto 360 grados y golpe de precisión y las pruebas de lanzamiento de precisión con los valores medios mas bajos.

En base a los puntajes por pruebas se calcularon los puntajes por tipos de coordinación:

Tabla 6

Resultados del diagnóstico inicial por tipos de coordinación en la muestra de estudio

Tipos de coordinación	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Coordinación control de objetos	22	5	11	8,05	±1,56
Coordinación locomotriz		5	9	6,23	±0,75
Coordinación motriz (Destreza motoras)		11	20	14,27	±2,05

Los puntajes por tipos de coordinación de control de objetos y locomotriz permitieron calcular el puntaje global de coordinación motriz que refleja el desarrollo de las destrezas motoras, en base a este último se categorizó a la muestra de estudio en niveles iniciales de desarrollo de las destrezas motoras.

Tabla 7

Niveles iniciales de desarrollo de destrezas motoras en la muestra de estudio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	50%
Medio	11	50%
Total	22	100

La categorización en niveles de desarrollo de destrezas motoras evidencio que la muestra de estudio estaba dividida en igualdad de porcentajes para la etapa inicial en niveles bajos y medios.

3.2.1. Resultados de la evaluación del nivel de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas interactivas durante el periodos octubre 2025 – enero 2026.

Posterior a la aplicación de la propuestas del programas basado en las actividades lúdicas interactivas, desarrollas para mejorar el nivel de destrezas motoras,

se aplicó nuevamente el test 3JS, bajo los lineamientos ya realizados en la etapa inicial. Los resultados de esta evaluación fueron:

Tabla 8

Resultados de la evaluación por pruebas del test 3JS posterior a la intervención en la muestra de estudio

Pruebas del test 3JS	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Salto vertical	22	2	4	2,91	±0,81
Salto 360		2	4	2,64	±0,73
Lanzamiento precisión		1	4	2,64	±0,79
Golpe precisión		2	4	2,68	±0,72
Carrera		2	4	2,91	±0,75
Bote		1	4	2,73	±0,88
Conducción		1	4	2,86	±1,04

La aplicación del test 3JS en este periodo de estudio evidencio que la muestra presento sus mayores valores medios en las pruebas de carrera, conducción. bote y salto vertical, con valores un poco menores se encontraron las pruebas de salto 360, golpe de precisión y lanzamiento de precisión.

En base a los puntajes por pruebas del test 3JS, se calcularon los tipos de coordinación para este periodo:

Tabla 9

Resultados por tipos de coordinación periodo posterior a la intervención en la muestra de estudio

Tipos de coordinación	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Coordinación control de objetos post	22	7	15	10,91	±2,58
Coordinación locomotriz post		6	11	8,45	±1,87
Coordinación motriz post		14	25	19,36	±4,24

El calculo de los puntajes de la coordinación motriz, lo cual determino el desarrollo de las destrezas motoras, permitió categorizar en niveles de desarrollo de para este periodo de estudio:

Tabla 10

Niveles de desarrollo de destrezas motoras posterior a la intervención en la muestra de estudio

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	22,7%
Medio	6	27,3%
Alto	11	50%
Total	22	100%

La categorización en niveles de desarrollo de la coordinación óculo pédica evidenció que el mayor porcentaje se encontraba en un nivel alto seguido de un grupo en un nivel medio.

3.2.1. Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Blase Pascal del cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi y posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas interactivas durante el periodos octubre 2025 – enero 2026.

Con el fin de calcular la diferencia entre los puntajes del periodo posterior a la intervención e inicial, se realizó una resta aritmética POST-PRE, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 11

Diferencias de resultados por tipos de coordinación entre los periodos posterior a la intervención e inicial

Tipos de coordinación	N	Pre test		Post test		Diferencia	
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar
Coordinación control de objetos	22	8,05	±1,56	10,91	±2,58	2,86	±2,27
Coordinación locomotriz		6,23	±0,75	8,45	±1,87	2,23	±1,74
Coordinación motriz		14,27	±2,05	19,36	±4,24	5,09	±3,74

La diferencia entre los periodos de estudio evidencio que existió una mejora en los tipos de coordinación, sobre todo en el control de objetos y motriz, la cual determina el desarrollo de las destrezas motoras.

Como respaldo a los análisis cuantitativos, se aplicó un análisis cruzado entre los niveles de coordinación motriz por periodos de estudio:

Tabla 12

Análisis cruzado entre los niveles de coordinación motriz inicial y posterior a la intervención

Nivel de coordinación motriz pre	Nivel de coordinación motriz post			Total
	Bajo	Medio	Alto	
Bajo	5	3	3	11
Medio	0	3	8	11
Total	5	6	11	22

El análisis evidenció que en el periodo inicial en un nivel bajo se encontraban 11 estudiantes, los cuales posterior a la intervención, 5 se mantuvieron en el mismo nivel y 3 ascendieron a un nivel medio y 3 al alto. De igual forma los 11 estudiantes que se encontraron en el periodo inicial en un nivel medio, 6 se mantuvieron en el mismo nivel posterior a la intervención y 8 ascendieron a un nivel alto.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

La prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, determino la aplicación de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, la cual permitió obtener las siguientes diferencias significativas:

Tabla 13

Análisis estadístico de verificación de hipótesis de estudio

Tipos de coordinación	N	Pre test		Post test		P
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	
Coordinación control de objetos	22	8,05	±1,56	10,91	±2,58	0,000*
Coordinación locomotriz		6,23	±0,75	8,45	±1,87	0,000*
Coordinación motriz		14,27	±2,05	19,36	±4,24	0,000*

Las diferencias significativas obtenidas en cada tipo de coordinación se encontraron en un nivel de $P \leq 0,05$, permitiendo aceptar la hipótesis alternativa de estudio y la efectividad de la propuesta de intervención:

H1. Las actividades lúdicas interactivas inciden en el desarrollo de las destrezas motoras en estudiantes de Educación General Básica Media.

CAPÍTULO IV
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

En base a los objetivos planteados y los resultados obtenidos, se llegaron a las siguientes conclusiones:

1. El diagnóstico inicial evidenció un perfil motor heterogéneo en los estudiantes de EGB Media, con fortalezas relativas en tareas de desplazamiento y control general del cuerpo, pero con una necesidad más marcada de mejora en acciones que demandan mayor ajuste fino y regulación del movimiento, especialmente aquellas asociadas a la precisión en el manejo de objetos. En conjunto, este punto de partida confirmó que el grupo no se encontraba en un nivel óptimo de destrezas motoras y que era pertinente intervenir pedagógicamente con un programa orientado a consolidar la coordinación, particularmente en el componente de control de objetos.
2. Tras la implementación del programa de actividades lúdicas interactivas, la evaluación mostró una evolución funcional del desempeño motor del grupo, reflejada en una ejecución más consistente, integrada y eficiente de las tareas del test, con mejoras visibles tanto en habilidades locomotrices como en aquellas que implican manipulación o conducción de objetos. De manera global, la intervención permitió que el grupo avance hacia niveles superiores de desarrollo motor, lo que sugiere que la estructura lúdica e interactiva facilitó la práctica significativa, el compromiso con la tarea y la automatización progresiva de patrones coordinativos.
3. El contraste entre el momento inicial y el posterior confirmó un cambio favorable en el desarrollo de las destrezas motoras, con un desplazamiento real de estudiantes hacia niveles más altos de coordinación y una reducción del grupo ubicado en niveles bajos, lo cual respalda la utilidad del programa como estrategia de mejora motriz en este contexto escolar. Además, la comprobación estadística sustentó estos cambios ya que se obtuvieron diferencias significativas ($P \leq 0,05$) en los tipos de coordinación evaluados, lo que permitió aceptar la hipótesis alternativa de estudio y comprobar la efectividad de la propuesta en el pre-experimento.

4.2 RECOMENDACIONES

Como refuerzo del estudio se plantearon las siguientes recomendaciones:

1. Integrar de manera sistemática las actividades lúdicas interactivas en la planificación regular de Educación Física en EGB Media, asegurando una progresión semanal (de lo simple a lo complejo) y tiempos suficientes de práctica efectiva para consolidar las destrezas motoras.
2. Reforzar con mayor frecuencia las tareas de control de objetos (precisión de lanzamiento y golpeo, bote y conducción), variando distancias, tamaños de implementos y condiciones del entorno, para estimular el ajuste fino del movimiento y mejorar la coordinación específica.
3. Mantener un seguimiento evaluativo periódico con el test 3JS u otro instrumento validado, aplicándolo en momentos clave del periodo escolar, de modo que las decisiones pedagógicas (ajustes, refuerzos, agrupamientos) se basen en evidencias y no solo en observación general.
4. Replicar el estudio en otros cursos e instituciones y, si es posible, incorporar un grupo de comparación y un control más estricto de variables (asistencia, práctica extracurricular, condición física), con el fin de fortalecer la validez de los hallazgos y su capacidad de generalización.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguinda, Y. (2024). *Actividades creativas para el desarrollo de las destrezas motrices finas en los niños y niñas de nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional "6 de Marzo".* Universidad San Gregorio de Portoviejo.

Araya, A., & Ugarte, L. (2021). *Importancia del juego motor para el desarrollo de la coordinación motriz en niños y niñas de 6 a 11 años en las clases de Educación Física.* Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.

Arévalo, M., & Bayas, J. (2021). Métodos de desarrollo de habilidades motrices en la educación inicial en diferentes contextos educativos. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, VI*(2), 88-121. doi:10.35381/r.k.v6i2.1222

Bahamonde, J., Cando, E., & Panchi, E. (2021). Lenguajes artísticos y destrezas motoras en el nivel preparatoria de educación básica. *Revista Cátedra, IV*(3), 16-34. doi:10.29166/catedra.v4i3.3151

Bennasar, M. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en la educación primaria. *Revista Educare, XXVII*(1), 231-251. doi:10.46498/reduipb.v27i1.1894

Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento, VI*(4), 861-878. doi:10.23857/pc.v6i4.2615

Cabera, B., Romero, P., Zamora, I., & Coronel, K. (2025). El juego como herramienta en el método Montessori para el desarrollo de habilidades y destrezas motoras en estudiantes de Educación Inicial. *Revista Polo del Conocimiento, X*(IX), 396-414. doi:10.23857/pc.v10i9.10309

Campos, M. (2025). *Implementación de juegos de motricidad fina para el fortalecimiento de habilidades motrices en estudiantes de preescolar de la Institución Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Fusagasugá, Cundinamarca, durante el primer periodo del año 2025.* Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

Cuervo, D. (2024). ¿Y qué es eso llamado Educación Física? Una aproximación hacia la contextualización. *Revista Mentor, III*(8), 523-546. doi:10.56200/mried.v3i8.7837

Gallón, L., Palma, M., Ibarvo, E., & Vera, L. (2024). Desarrollo de habilidades motrices a través de la ludotécnica en atletismo. *Journal of Science and Research, IX*(1), 155-184. doi:10.1049/3166.v9i1.4577

Guamán, A., Lalangui, L., Ayala, D., Vergara, M., & Vergara, A. (2024). Aportes de la educación física al desarrollo integral de los estudiantes. *Revista GADE, IV*(2), 212-227. doi:10.63549/rg.v4i2.435

Jiménez, E., Burgos, E., & Violet, J. (2025). Metodología para potenciar la psicomotricidad en la educación inicial en el Instituto Salomé Ureña. *Revista Multidisciplinar Criterio, IV*(7), 18-27. doi:10.62319/criterio.v.4i7.28

Lapierre, J., & Samaniego, D. (2025). *Efecto de la psicomotricidad en las destrezas motoras de los niños de 6 a 7 años de la Institución Educativa Manuel María Flores, Chupaca 2024.* Universidad Continental.

Lizano, N., banda, K., Talavera, E., & Guamán, J. (2024). La importancia de la Educación Física en el desarrollo integral de los estudiantes de Educación Básica y Bachillerato en Ecuador: Un estudio longitudinal. *Revista Ciencia y Educación, V*(IX), 49-68. doi:10.5281/zenodo.13763628

Loja, G. (2022). *Actividades lúdicas sensoriales para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas del nivel Inicial 2 del centro de Educación Inicial Antronio Borrero Vega, año lectivo 2020-2021.* Universidad Politécnica Salesiana.

López, N., Nieto, R., Delgado, V., & Figueroa, L. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual ALCON, IV*(4), 177-194. doi:10.1026/603.v4i4.487

Macías, A., Álvarez, I., & Bernal, R. (2022). Ritmo y equilibrio aspectos básicos para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años. *Revista REMCA, V*(2), 78-108. doi:10.62452/wn3j9p84

Macías, Y. (2025). Importancia de la educación física en el desarrollo integral del estudiante de Educación General Básica. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual ALCON, V*(3), 310-322. doi:10.62305/alcon.v5i3.598

Martillo, G., & Zambrano, J. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial. *Revista Polo del Conocimiento, VII*(9), 187-203. doi:10.23857/pc.v7i8

Medeiros, P., Almeida, M., Paiva, E., Pereira, H., Rúbila, I., Libardoni, J., & Cardoso, F. (2021). El rol de las habilidades motoras en el estado sociométrico y el estado social percibido de los escolares. *Revista Andes Pediatrica, XCII*(6), 415-436. doi:10.32641/andespediatr.v92i6.3537

Mendizábal, P., & Gago, D. (2021). Habilidades motrices básicas en los fundamentos técnicos del fútbol en niños de instituciones educativas de primaria, Puno. *Revista Ciencia Latina, V*(4), 3895-3912. doi:10.37811/cl_rcm.v5i4.592

Montaño, J., & Orobio, J. (2025). *Fortalecimiento de las habilidades motrices finas a través de actividades lúdicas en niños y niñas de 3 a 5 años del Hogar Comunitario la Fortaleza, Municipio de San Andrés de Tumaco.* Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

Naula, J., & Castro, A. (2025). Percepción, importancia y disfrute de la Educación Física en estudiantes de Básica Superior. *Revista Pacha, VI*(18), 102-138. doi:10.46652/pacha.v6i18.434

Ortiz, D. (2021). *Estrategias didácticas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Misioneros Oblatos, año lectivo 2019-2020.* Universidad Politécnica Salesiana.

Peralta, M. (2024). *Guía didáctica basada en juegos tradicionales para estimular la lateralidad en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla, año 2024.* Universidad Politécnica Salesiana.

Prado, J., & Albarrán, L. (2023). La educación física en la sociedad contemporánea. *Revista Digital de Educación Física, XIV*(81), 212-234. doi:10.1056/163.v14.i81.198

Quezada, J. (2024). *Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motriz en básica elemental de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo".* Universidad de Cuenca.

Rodríguez, C., Zambrano, J., & Chica, L. (2025). Estrategia didáctica de gamificación lúdica para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 4 a 5 años. *Revista Universidad, Ciencia y Tecnología, XXVIII*(125), 613-633. doi:10.47460/uct.v28i125.866

Suarez, E. (2025). Juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras en niños de preescolar: Una revisión sistemática. *Revista Aula Virtual, VI*(16), 89-115. doi:10.5281/zenodo.15823664

Toro, J. (2025). *El arte infantil para desarrollo de habilidades motrices y cognitivas de los estudiantes de segundo grado, de la Escuela "Leonardo W. Berry", Parroquia San José de Ancón, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2023-2024.* Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Trujillo, Q., Teves, J., Córdova, U., & Nuñez, F. (2024). Nivel de desarrollo de las habilidades motoras a través de los juegos menores. *Revista Horizontes, VIII*(34), 1411-1421. doi:10.46932/sfjdv2n5-099

Uribe, H., & Villamarin, G. (2025). *Estimulación temprana y el desarrollo de destrezas motoras básicas en niños de educación inicial.* Universidad Técnica de Cotopaxi.

Venegas, J., & Aldas, H. (2021). Estrategias Innovadoras para el Desarrollo Motriz en la Educación Física. Bloque Curricular Prácticas Gimnásticas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, VI*(2). doi:10.35381/r.k.v6i2.1257

Vera, A., Huayamave, A., Sandoval, C., & Chele, S. (2025). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom, V*(2), 256-288. doi:10.5281/zenodo.13334503

Vergara, O., & Bolaño, M. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa a través de los juegos predeportivos de arnd locher. *South Florida Journal of Development, II*(5), 7556-7667. doi:10.46932/sfjdv2n5-099

Villera, S. (2024). El desarrollo motor en la adolescencia. *Revista GADE, IV*(1), 35-52. doi:10.63549/rg.v4i1.353

ANEXOS

ANEXO 1

UNIDAD EDUCATIVA "BLAISE PASCAL"

SALCEDO - ECUADOR

CARTA DE COMPROMISO

Salcedo, 17 de septiembre del 2025

Magister
Ximena Calero Sánchez.
Presidente de la Unidad de Titulación
Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente. –

Lic. Nancy Cruz Vda. de Gutiérrez. M.Sc. en mi calidad de Rectora de la **Unidad Educativa "Blaise Pascal"**, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: **"ACTIVIDADES LÚDICAS INTERACTIVAS EN LAS DESTREZAS MOTORAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA"** propuesto por el **EST. RAMÍREZ TACO KEVIN ALBERTO**, portador de la Cédula de Ciudadanía **0503792855**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato**.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.

UNIDAD EDUCATIVA BLAISE PASCAL
EL PENSAR DIFERENTE CREA UN MUNDO DIFERENTE

Lic. Nancy Cruz Vda. de Gutiérrez. M.Sc.
Rectora Unidad Educativa "Blaise Pascal"
N° C.I: 0500999990
TEL. CON: 2728791
TEL. CEL: 0984980865
CORREO ELECTRÓNICO: nancyjuditcg@hotmail.com

Dirección
Av. 19 de septiembre entre Manuel M. Salgado y Guayaquil, Salcedo-Cotopaxi
Teléfono
(03) 272 8791 / 096 296 2104

Email
secretaria@blaisepascal.edu.ec
dreyes@blaisepascal.edu.ec
Web
www.blaisepascal.edu.ec

ANEXO 2

Planificación

Semanas	Sesiones	Eje/Contenido	Objetivos específicos de la semana	Actividad
1	1-2	Aplicación del pre test 3JS	Recolectar datos del nivel inicial de destrezas motoras	Test: Salto vertical, Giro 360, lanzamiento precisión, golpe precisión, carrera, boteo y Conducción
2	3-4	Saltos verticales y Giros de 360	Desarrollar saltos verticales y giros de 360	-Saltos con aros, vallas platos o conos. -Juegos en parejas de reacción y giros de 360.
3	5-6	Lanzamiento de precisión	Fortalecer los lanzamientos de objetos	-Juegos de lanzamiento con pelotas pequeñas
4	7-8	Golpe de precisión	Desarrollar el golpeo del balón con el pie	-Juegos de definición en el fútbol

5	9-10	Carrera	Mejorar la técnica de carrera	-Juegos de atrapadas (policías y ladrones o pelota cazadora)
6	11-12	Boteo	Mejorar la técnica de boteo	-Juegos de conducción del balón en el baloncesto
7	13-14	Conducción	Mejorar la técnica de conducción del balón con el pie	-Juegos de conducción del balón en el fútbol
8	15-16	Aplicación del pre test 3JS	Recolectar datos del nivel de desarrollo de destrezas motoras	Test: Salto vertical, Giro 360, lanzamiento precisión, golpe precisión, carrera, boteo y Conducción

Planificación de clase

Educación General Básica Media Planificación Docente: Grado/Curso:

Objetivo General: O.EF.3.4. Participar de modo seguro y saludable en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que favorezcan el desarrollo integral de habilidades y destrezas motrices, capacidades motoras (coordinativas y condicionales), de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.			
Destrezas con criterio de desempeño: EF.3.4.4. Participar en diferentes tipos de prácticas deportivas (juegos modificados y atléticos), reconociendo sus lógicas particulares y resolviendo las situaciones problemáticas de los mismos, mediante la construcción de respuestas técnicas y tácticas que le permitan ajustar sus acciones y decisiones al logro de los objetivos del juego.			
Indicadores de evaluación: I.EF.3.5.1. Participa y/o juega de manera segura en juegos de iniciación deportiva individual y colectiva, identificando las lógicas, características, objetivos y demandas de cada uno, construyendo con sus pares diferentes respuestas técnicas, tácticas y estratégicas, y diferenciándolos de los deportes. (I.2., S.4.)			
Sesión	Objetivo	Actividad	Implementos
1	Recolectar datos del nivel inicial de destrezas motoras	**Parte inicial** Lubricación Movimientos con desplazamientos **Parte central:** Presentación de las actividades Aplicación del Test 3JS: Salto vertical	-Vallas -Balones de fútbol -Balones de baloncesto -Pelotas de tenis -Conos

		-Giro 360 Lanzamiento precisión Golpe precisión Carrera Boteo Conducción **Parte final:** Estiramiento Retroalimentación	-Platos -Hojas de registro -Silbato

Educación General Básica Media

Planificación

Docente:

Grado/Curso:

Objetivo General: O.EF.3.4. Participar de modo seguro y saludable en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que favorezcan el desarrollo integral de habilidades y destrezas motrices, capacidades motoras (coordinativas y condicionales), de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.

Destrezas con criterio de desempeño: EF.3.4.4. Participar en diferentes tipos de prácticas deportivas (juegos modificados y atléticos), reconociendo sus lógicas particulares y resolviendo las situaciones problemáticas de los mismos, mediante la construcción de respuestas técnicas y tácticas que le permitan ajustar sus acciones y decisiones al logro de los objetivos del juego.

Indicadores de evaluación: I.EF.3.5.1. Participa y/o juega de manera segura en juegos de iniciación deportiva individual y colectiva, identificando las lógicas, características, objetivos y demandas de cada uno, construyendo con sus pares diferentes respuestas técnicas, tácticas y estratégicas, y diferenciándolos de los

deportes. (I.2., S.4.)

Sesión	Objetivo	Actividad	Implementos
9	Mejorar la técnica de carrera	**Parte inicial** Lubricación	-Silbato -Conos

		Calentamiento: movimientos de desplazamiento como talones a los glúteos, rodillas al pecho, etc. **Parte central:** -Juego de policías y ladrones 1. Dividir a los estudiantes en dos grupos. 2. En cada grupo escoger a 4 niños que van a ser los policías 3. Marcar la zona donde va a ser conocida como cárcel 4. El juego termina cuando no queden "ladrones" en juego 5. Para aumentar la dificultad se suman más policías en cada ronda. 6. Al final unir todos los grupos y ampliar los espacios. **Parte final:** Estiramiento Retroalimentación	-Platos -Chalecos

ANEXO 3

2017, Retos, 32, 189-193
© Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (www.retos.org)

Test de coordinación motriz 3JS: Cómo valorar y analizar su ejecución
Motor Coordination Test 3JS: Assessing and analyzing its implementation

*José Manuel Cenizo Benjumea, **Javier Ravelo Afonso, ***Sergio Morilla Pineda, *Juan Carlos Fernández Truan
*Universidad Pablo de Olavide (España), **C.E.I.P. Blas Infante de Sanlúcar de Barrameda (España), ***Junta de Andalucía (España)

Resumen. La valoración de la coordinación motriz en edad temprana es una de las exigencias del profesional de la Educación Física y de los investigadores en este campo. El test 3JS tiene como objetivo evaluar el nivel de coordinación motriz de los niños y niñas de 6 a 11 años. Se realiza un recorrido con 7 tareas de forma consecutiva y sin descanso intermedio: saltos verticales, giro, lanzamientos, golpeos con el pie, carrera de slalom, bote con slalom y conducción sin slalom. En el documento que se presenta a continuación se describen las tareas de la que consta el test, se explica de forma detallada cada uno de los cuatro criterios de valoración cualitativa en cada una de ellas y se presenta una hoja de registro didáctica para evaluar un grupo de niños. Además, se describen las variables de valoración dentro del análisis de los resultados: Nivel de coordinación motriz, de coordinación locomotriz y de coordinación control de objetos (mano y pie) y Ratios y Cocientes para profundizar en el análisis comparativo entre las expresiones de la coordinación.
Palabras clave. Coordinación motriz, Coordinación Locomotriz, Coordinación Control de objetos, Test 3JS.

Abstract. Assessment of motor coordination in early ages is one of the requirements for physical education profesionals and for researchers in this field. The 3JS test aims to assess motor coordination levels in Primary Education students (aged 6-11). A 7-task path is performed consecutively without between-exercise breaks: vertical jumps, turn, throw, kicking, slalom race, slalom ball handling and no-slalom conduction. This document describes the tasks included in the aforementioned test, explaining in detail each of the four qualitative assessment criteria applied to each of them. Also, a sample Education record sheet employed to assess groups of children is shown. Moreover, evaluation variables for the analysis of results are described: motor coordination levels, locomotor coordination, and object control coordination (hands and feet), in addition to Ratios and quotients so as to carry out further comparative analysis of coordination expressions.
Keywords. Motor coordination, Locomotor coordination, Object control coordination, 3JS Test.

Introducción

La coordinación motriz es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación (Lorenzo, Torres & Barrera, 2005).

Existe una necesidad de estudiar la coordinación motriz en diferentes poblaciones (Teixeira et al., 2015; Torralba et al., 2016) y la relación con otros ámbitos de la educación del niño en edad escolar: con el rendimiento académico (Ruiz et al., 2016; Fernandes et al., 2016), la influencia de la morfología (Freitas et al., 2015), aprendizaje en los deportes (Vantiienen et al., 2010), efecto de la música sobre la coordinación manipulativa (Castañer et al., 2008), estatus social y niveles de adiposidad (Bustamante et al., 2008; Willian et al., 2008; Bueco & Zubiaur, 2015), condición física (Chaves et al., 2015; Lifshitz et al., 2014; Yanci & Los Arcos, 2015), discapacidad intelectual (Escribá & Navarro, 2002; Abouzeid, 2012; Abellán & Sáez, 2015), nivel motriz deficiente (Rudisill, 2011; Oliveira et al., 2011; Almeida et al., 2012; Bardid et al., 2013; Mathisen, 2016), influencia sobre la motivación hacia la práctica deportiva (Mees et al., 2016; Meester et al., 2016) y la salud (Ruiz et al., 2015).

Podemos distinguir dos enfoques a la hora de evaluar esta coordinación motriz en la edad escolar: un enfoque normativo, donde se encuadran test como el Movement ABC o el KTK, y uno criterial, donde encontramos el TGMD-2. Todos tienen en común su dificultad para aplicarlos en el ámbito escolar, dificultad para acceder a ellos, la falta de práctica de los evaluadores y el coste económico que suponen (Ruiz et al., 2015).

Los test más utilizados hasta el momento son el KTK (Kiphard & Schilling, 1974), el TGMD-2 (Ulrich, 2002) y el Movement ABC (Henderson & Sugden, 1992). Estos test están diseñados para evaluar la coordinación motriz de participantes de entre 3 y 16 años, detectando también cuáles de ellos tendrían problemas en su desarrollo motriz. En este sentido, cabe destacar la propuesta de test 3JS (Cenizo et al., 2016). Este instrumento cumple con la demanda de los docentes y científicos

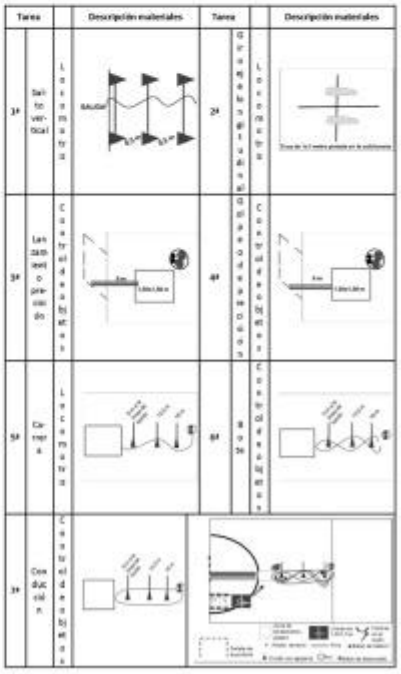


Figura 1. Habilidades motrices y tipo de coordinación que contribuye a valorar

Fecha recepción: 02-10-16. Fecha de aceptación: 04-02-17
Juan Carlos Fernández Truan
jcfertru@upo.es

ANEXO 4







