



Artículo original

Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física

Ludic Activities to Develop Basic Motor Skills in Physical Education Students

Atividades lúdicas para desenvolver habilidades motoras básicas em estudantes de Educação Física

José Geovanny Boza Mendoza^{1*}  <https://orcid.org/0000-0001-8797-0162>

Daniilo Charchabal Pérez¹  <https://orcid.org/0000-0003-4454-2859>

*Universidad de Guayaquil. Ecuador

*Autor para la correspondencia: jose.bozam@ug.edu.ec

Recibido: 30/09/2021.

Aceptado: 20/11/2021

DOI: <https://doi.org/10.34982/2223.1773.2022.V7.No2.004>

Este documento posee una licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial
Compartir igual 4.0 Internacional 

RESUMEN

Introducción: Los contenidos reflejados en este artículo sobre las actividades lúdicas posibilitaron la optimización de las habilidades motrices básicas en las clases de Educación Física, donde se incluyen actividades variadas que facilitaran mejorar los movimientos motrices de los sujetos motivo de estudio.

Objetivo: validar un sistema de actividades lúdicas para perfeccionar los movimientos motrices básicos en los estudiantes de 6to. grado del colegio Alemán Humboldt Guayaquil.

Materiales y métodos: La investigación es de tipo descriptiva-correlacional, estudiando dos grupos independientes (Grupo Control: diez estudiantes: y Grupo





Experimental: diez estudiantes), manteniendo el proceso tradicional de participación en actividades lúdicas al grupo de control e implementando la nueva variante de un sistema de actividades lúdicas al grupo experimental. Previamente se realizó una validación teórica de la propuesta de intervención con 15 especialistas nacionales e internacionales, valorando cuatro indicadores de análisis (Validez "V"; Integralidad "I"; Asequibilidad "A"; Variedad "Va").

Resultados: Una vez analizado cada indicador de estudio, la Prueba W de Kendall evidenció un nivel de concordancia entre especialistas de Nivel Alto ($w=0.376$), existiendo diferencias significativas en el puntaje individual alcanzado por cada indicador de análisis. El nivel de Significación asintótica ($p=0.001<0.05$), demuestra un alto nivel de concordancia entre los especialistas sobre las cualidades del sistema de actividades lúdicas.

Conclusiones: Se concluye que el sistema de actividades lúdicas propuesto para el desarrollo de las habilidades motrices básicas, es pertinente y deben extender su aplicación a otros grupos clases de Educación Física.

Palabras clave: actividades lúdicas, habilidades motrices básicas, juego, sistema.

ABSTRACT

Introduction: The contents in this article on ludic activities enabled the optimization of basic motors skills in Physical Education classes, including varied activities that will help enhance motor movements of the subjects in the study.

Aim: to validate a system of ludic activities for optimizing the basic motor movements of 6th graders at the Alemán Humboldt Guayaquil school.

Materials and methods: This research consisted in a descriptive-correlational study of two independent groups (Control group: ten students, and experimental group: ten students). The control group was under the traditional system of participation in ludic activities, whereas the experimental group was given a new variant of ludic activities. Previously, a theoretical validation of the intervention proposal was made by 15 national and international specialists, who assessed four indicators (Validity "V", Integrability "I", Accessibility "A", Variety "Va").

Results: Upon the analysis of every parameter, the W Kendall test revealed a level of concordance among high-level specialists ($w=0.376$), with significant differences of the individual scoring by parameter analyzed. The asymptotic significance level ($p=0.001<0.05$), showed a high level of concordance among specialists, in relation to the qualities of the ludic activity system.





Conclusions: The ludic activity system suggested for the development of basic motor skills is pertinent, and should be applied in other Physical Education classes.

Keywords: ludic activities, basic motor skills, game, system.

RESUMO

Introdução: O conteúdo refletido neste artigo sobre as atividades lúdicas permitiu otimizar as habilidades motoras básicas nas aulas de educação física, onde são incluídas atividades variadas que facilitam a melhoria dos movimentos motores dos sujeitos em estudo.

Objetivo: Validar um sistema de atividades lúdicas para melhorar os movimentos motores básicos dos alunos da 6ª série da Escola Humboldt alemã em Guayaquil.

Materiais e métodos: A pesquisa é descritivo-correlacional, estudando dois grupos independentes (Grupo de controle: dez alunos; e Grupo experimental: dez alunos), mantendo o processo tradicional de participação em atividades recreativas no grupo de controle e implementando a nova variante de um sistema de atividades recreativas no grupo experimental. Anteriormente, foi realizada uma validação teórica da proposta de intervenção com 15 especialistas nacionais e internacionais, avaliando quatro indicadores de análise (Validade "V"; Abrangência "I"; Acessibilidade "A"; Variedade "Va").

Resultados: Uma vez analisado cada indicador de estudo, o Teste W de Kendall mostrou um nível de concordância entre especialistas de Alto Nível ($w=0,376$), com diferenças significativas na pontuação individual alcançada por cada indicador de análise. O nível de significância assintótica ($p=0.001<0.05$), demonstra um alto nível de concordância entre especialistas sobre as qualidades do sistema de atividade lúdica.

Conclusões: Conclui-se que o sistema de atividades lúdicas proposto para o desenvolvimento das habilidades motoras básicas é relevante e deve estender sua aplicação a outros grupos de aulas de Educação Física.

Palavras-chave: atividades lúdicas, habilidades motoras básicas, jogo, sistema.

INTRODUCCIÓN

Uno de los principales cometidos de la educación consiste en formar a individuos capaces de hacer frente a los acontecimientos imprevisibles del medio. En el seno de los primeros grupos sociales, la educación era concebida como un proceso práctico que no discriminaba el aprendizaje de conocimientos y ritos mitológicos o religiosos del de habilidades. "La motricidad nunca ha estado desligada de la





educación del ser humano, que siempre se ha relacionado con el modelo de hombre y la noción de cuerpo” (Gruppe, 1976; Feroso, 1982). Por tal motivo, se entiende que en los sistemas educativos primitivos se otorgaba a la motricidad un papel relevante, básicamente como estímulo de aquellos aprendizajes que podían resultar útiles e indispensables para la supervivencia y el desarrollo del colectivo. Desde los albores de la civilización, la actividad lúdica ha traído consigo un acervo de prácticas plagadas de connotaciones místicas, religiosas, laborales y de la lucha, indispensables para sobrevivir en sociedad.

En lo que respecta a la Educación Física, puede decirse que la escuela nueva o activa contribuyó a ampliar sus fines y funciones, puesto que le aportó nuevas tendencias de estudio, ámbitos de aplicación y prácticas con sentidos y significados polivalentes (Camerino y Castañer, 2001). Ante tal afirmación, incluso podría aducirse que la transformación metodológica, el activismo que se fomentó desde la escuela nueva, no podría haberse llevado a cabo si no se hubiese otorgado mayor protagonismo a la experiencia; es decir, a las situaciones de enseñanza y aprendizaje eminentemente prácticas.

En la actualidad, la investigación de la comunidad científica incrementa cada día más su interés por el desarrollo hacia el área de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas en la edad escolar, debido a la importancia que se le da a esta etapa de la vida, siendo este el momento ideal para que se produzca la adquisición y desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Las habilidades motrices básicas existen en cada uno de los individuos, pero el tiempo y ritmo de adquisición es diferente en cada uno de los sujetos. Por otro lado, no se puede olvidar que el desarrollo de la identidad personal como base para la vida adulta se caracteriza por una serie de cambios corporales, hormonales y físicos que se suelen llamar “crisis adolescente.

Cagigal (1981) sostiene que, aún y su relevancia escolar, un contenido tan esencial como el deporte, a pesar de estar imbuido de un tecnicismo exacerbado, fruto de la especialización y la profesionalización que se deriva de una cultura deportiva subsidiaria del espectáculo, no puede ni debe descuidar su vertiente educativa. De este modo, al identificar esta vertiente educativa con una pedagogía del deporte, Cagigal reivindica una educación integral desde el movimiento. En otras palabras, una Educación Física que se sirva de una motricidad espontánea, consciente y significativa (con sentido y funcionalidad) que además de velar por el desarrollo y el aprendizaje físico y motriz, también tenga en cuenta el desarrollo y el aprendizaje intelectual y el ético-moral.

En los últimos años, hay una tendencia a realizar ejercicios físicos, fundamentalmente en las personas adultas, sin embargo, se observa lo contrario en





los niños y jóvenes que se ven imbuido en la situación de la tecnología, y por supuesto, el desarrollo de sus habilidades motrices se ven estancado; a esto hay que unirles dos años de pandemia que limita aún más esta situación, donde se manifiesta la ausencia de oportunidades de práctica, o no recibir la instrucción apropiada que ha llevado a que algunos niños y adolescentes no adquieran la información perceptiva y motriz adecuada y necesaria para ejecutar las diferentes habilidades con un máximo de precisión. Se considera que las "habilidades motrices" son la base de todos los movimientos y que ayudarán a dominar movimientos más complejos y especializados posteriormente, dentro de este nivel nos encontramos con las habilidades motrices básicas.

En el área de las habilidades motrices, varios autores han enunciado las principales características de las habilidades motrices básicas, Latorres (2016), Paredes (2016), Flores (2016). Sánchez Bañuelos (1990), Batalla Flores, A. (2018; López Juan María (2016). Palmar, Husain (2018). Ramos, Pilaret *al.*, (2016). que, de forma resumida, expresan y justifican las actividades como un medio que proporcionan aprendizajes generales y polivalentes. Su aprendizaje tiene lugar entre los seis y doce años de edad además desarrollan conductas adaptativas cuyo objetivo final no son el rendimiento ni la máxima eficacia, sino, desarrollar una buena base motora, requieren de una menor exigencia de cualidades físicas, Intervienen aspectos perceptivo-motrices y cognitivo-motrices, se basa en el principio de la transferencia desde los movimientos fundamentales, consideran también la importancia de las cuatro habilidades motrices básicas que todo sujeto adquiere son los desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones.

A continuación, se hace referencia a los estudios más destacados que se han realizado con respecto a la evaluación de las habilidades motrices, aunque, como indican Fernández, Gardoqui y Sánchez Bañuelos (2017), existe un vacío en la documentación, tanto nacional como internacional, en lo referente a la evaluación de las habilidades motrices. Para el estudio de Rosa, J. Rodríguez, L. P. y Márquez, S. (2016); en este se realizó una evaluación de la ejecución motora en 1.083 sujetos (588 niños y 495 niñas), con edades comprendidas entre los 6 y 12 años, se utilizó el test Motor de Lincoln-Ozeretski en su forma modificada por Sloan (1955a, b) para la medición de la ejecución motora. Los resultados obtenidos pusieron de manifiesto que la edad se relaciona con el desarrollo de la ejecución motora en mayor medida que el sexo.

En la universidad de San José Costa Rica, se realizó un artículo por Coto, (2017) con el título "Enfoque lúdico-creativo" teniendo como propósito despertar el interés en la vivencia cotidiana y su importancia como herramienta para el proceso





educativo, el cual habla sobre cursos donde se impartieron talleres titulados: hace bien jugar para lograr mejorar las habilidades motrices básicas y la convivencia en los procesos educativos, concluyendo que el enfoque lúdico juega un papel fundamental en la educación porque permite enseñar y aprender de manera práctica y divertida actividades donde intervienen las carreras, los saltos, los desplazamientos, los giros, las manipulaciones y dominio del balón. Este artículo aporta a esta investigación, porque hace referencia al enfoque lúdico y como equipo de investigadoras se tiene presente que debe ser empleado para despertar el interés de los niños al desarrollar estas actividades.

Las habilidades motrices constituyen la estructura sensomotora básica que surge de los esquemas motores y son el aporte para el resto de las acciones motrices que el individuo desarrolla a lo largo de su vida. Por tal motivo, se entiende que, las habilidades motrices son comportamientos que evolucionan de los patrones motrices básicos (genéticos) y que se desarrollan con la maduración, la práctica y la experiencia. Otros autores definen las habilidades motrices como la manifestación visible del acto motor (el movimiento) en interacción con las capacidades perceptivas, físicas y socio-afectivas del responsable de ese acto motor (Casteñar, M. y Camerino, 1991). Así, las habilidades motrices y el resto de las capacidades del individuo se influyen recíprocamente y evolucionan conjuntamente, definiendo la motricidad de cada persona. Son numerosos los autores que han clasificado las habilidades motrices.

Dentro de las actividades lúdicas, el juego ocupa un lugar primordial ya que genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. En el juego, se desarrolla una necesaria actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata.

Al considerar que, dentro de las actividades lúdicas, el juego forma parte importante de los aprendizajes, ya que gracias a este se adquiere nuevos conocimientos que fortalecen el intelecto, de igual manera permite interactuar con facilidad con las personas que nos rodean y la comunicación se vuelve más fluida.

Según (Hernández & Acosta., 2011). define lo lúdico como "el ejercicio voluntario que se realiza con una sensación de alegría y satisfacción que como seres humanos está en la naturaleza la necesidad de jugar del hombre de tener momentos de sano esparcimiento, liberación de preocupaciones que se presentan en la vida diaria "(p.26). Estas actividades físicas y deportivas, y a la vez recreativas tienen un carácter pedagógico orientadas a contribuir y mejorar las habilidades motrices





básicas de los practicantes y brinda la posibilidad de aprovechar el tiempo libre y también utilizado como medio de aprendizaje y disfrute personal.

Según Martín, Delia; Soto (2018), el juego como actividad lúdica, aporta una serie de beneficios a nivel afectivo. Es una herramienta que motiva y conlleva al uso de la creatividad, fomenta la participación de todos y todas, también ayuda al desarrollo de las habilidades y destrezas de las personas (p.23). Las funciones del juego como aprendizaje lúdico es que contribuye a algunas funciones en cuanto al aprendizaje como es: hace el proceso de enseñanza más entretenido, despierta en los niños el interés hacia la práctica deportiva, y a su vez, provoca un amplio desarrollo de las habilidades motrices como es correr saltar, rodar, girar, desplazarse, lanzar recibir entre otras actividades, además es capaz de crear ambientes emocionantes en los cuales el niño se sienta cómodo, aumenta la capacidad de análisis y comprensión en los niños.

El juego Huizinga, J. (2005). "desde otras perspectivas las actividades de deporte y recreación no tienen que proceder de aprendizajes deportivos si no que tienen sentido en sí y favorecen el lenguaje del cuerpo, la socialización y el disfrute creativo del tiempo libre" (p.61). Parlebas (2001) Insiste "en que los juegos bien dirigidos y organizados son una fuente infinita de que nos pueden ayudar a realizar propuestas motrices, aunque el deporte sea el primer objetivo". (p.11)

El juego tiene un carácter de finalidad intrínseca y es liberador de los conflictos, ya que ignora los problemas o los resuelve. El juego sobre el cuerpo y los sentidos. Descubrir nuevas sensaciones. Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica y global. Las actividades lúdicas aplicada a través del juego presentan una variedad de funciones el cual permite hacer los movimientos más equilibrados y coordinativos, los gestos de accionar se realizan con elegancia y con menos rigidez, el proceso de enseñanza de las actividades en las clases de Educación Física son más viables, más entretenida, despertando el interés la motivación es los practicantes, se aprende de manera rápida y divertida y crea espacios donde los estudiantes se sientan cómodos y así expresarse libremente.

El desarrollo de las habilidades y destrezas básicas mediante movimientos básicos implicaran el dominio del propio cuerpo y el manejo de objetos, como son: los movimientos básicos de desplazamientos, los saltos, giros, lanzamientos y recepciones, además son más efectivas cuando son utilizadas en el área de actividades lúdicas, permitiendo la consolidación de la actividad lúdica competitiva, y por ende, aumenta la complejidad de los movimientos, donde se destaca la iniciación a las habilidades y tareas específicas que tienen un carácter lúdico-deportivo y se refieren a actividades deportivas o actividades expresivas, otro tanto ocurre con las habilidades específica en cada disciplina deportiva, ya que a través





del juego va mejorando sus técnicas y gestos, logrando así mejorar su nivel de adquisición, dominio y desarrollo de las habilidades motrices básicas para los niños. Se inician habilidades específicas de cada deporte y técnicas para mejorar los gestos. La investigación se enmarca dentro del cuarto nivel, puesto que pretendemos valorar si con la práctica deportiva de una actividad como el tenis puede verse mejorado y aumentado el nivel de adquisición, dominio y desarrollo de las habilidades motrices analizadas en los estudiantes de 6to. a 7mo. grado del colegio Alemán Humboldt Guayaquil.

El objetivo de esta investigación es validar un sistema de actividades lúdicas para perfeccionar los movimientos motrices básicos en los estudiantes de 6to. a 7mo. grado del colegio Alemán Humboldt Guayaquil.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación es de tipo descriptiva-correlacional, donde se busca la relación que existe entre las actividades lúdicas y las habilidades básicas de los estudiantes de 6to. grado del colegio Alemán Humboldt Guayaquil donde se realizó un estudio con 20 estudiantes. Un grupo experimental con diez alumnos al cual se les aplicó el sistema de actividades lúdicas y el otro grupo de control con diez alumnos que continúa trabajando con sus actividades tradicionales. Sobre la base de validar un sistema de actividades lúdicas para perfeccionar los movimientos motrices básicos en los estudiantes investigados.

Dentro de los contenidos se tuvo en cuenta el diseño de un sistema de actividades lúdicas para mejorar las habilidades motrices básicas clasificando los juegos en función de las actividades que realizaban; habilidades con el balón, equilibrio dinámico, carreras de desplazamientos, saltos y giros. En el estudio, se aplicó un test de habilidades motrices básicas.

Para desarrollar el sistema de actividades lúdicas para mejorar las habilidades motrices básicas de los estudiantes investigados; se partió inicialmente de la validación teórica al consultar a 15 especialistas nacionales e internacionales, cuyos supuestos de inclusión fundamentales se relacionan con su experiencia en el desarrollo de actividades lúdicas y actividad motriz, con una experiencia superior a (diez años mínimo). Los indicadores analizados por los especialistas incluyen los siguientes aspectos:

1. Validez (V): Propiedad de ser válido, que cumplirá con el objetivo de la investigación.
2. Factibilidad (F): Que es pertinente de ser aplicado a la práctica y obtener resultados.





3. Asequibilidad (A): Que cumpla con el principio de asequibilidad, esta se relaciona en que los contenidos sean adecuados a los estudiantes seleccionados y a su edad.
4. Variedad (Va): Que el contenido de las actividades lúdica diseñado sea variado, que faciliten el desarrollo de la actividad en tiempo y calidad, estimulándolos a repetir estas acciones.

Los cuatro indicadores de análisis teórico serán calificados mediante una escala de Likert de cinco niveles, descritos a continuación:

- Nivel Muy Bajo (1 punto).
- Nivel Bajo (2 puntos).
- Nivel Medio (3 puntos).
- Nivel Alto (4 puntos).
- Nivel Muy Alto (5 puntos).

Medición: test de habilidades motrices básicas (Tabla 1).

Tabla 1. - Test de habilidades motrices básicas.

DESCRIPCIÓN	OBJETIVO	METODOLOGÍA Y MATERIALES
Prueba No.1. Caminar en línea Recta lo más rápido posible	Medir el equilibrio Dinámico	Cancha deportiva, conos, líneas dibujadas Ejecución. - Inicialmente el niño/a estará en posición de salida en la parte inferior de la línea del lugar de trabajo, luego inicia el recorrido caminando usando talón planta-punta del pie por la línea y se lo realizará de ida y vuelta. Dist 20m
Prueba No.2. Caminar en línea Recta lo más rápido posible	Evaluar la coordinación dinámica motora y la capacidad de orientación	Cancha deportiva, conos, silbato Ejecución. - Inicialmente el niño/a estará en posición de salida en la parte inferior de la línea del lugar de trabajo, luego inicia el recorrido corriendo apoyándose en el metatarso del pie y se lo realizará en zigzag.
Prueba N° 3.- Reptar decúbito ventral	Lograr un desplazamiento de todo el cuerpo en forma coordinada	Materiales. - Alfombra, cuerda, postes Ejecución. - El niño/a debe pasar por debajo de una cuerda sin tocarla suspendida por postes a una altura de 30cm y cada poste colocado a una distancia de 1m
Prueba N° 4.- Saltar altura de 30 cm,	Medir la coordinación dinámica y la coordinación motriz.	Cancha deportivos, cuerda, silbato. Ejecución. - El niño/a debe pasar por debajo de una cuerda sin tocarla suspendida por postes a una altura de 30cm y cada poste colocado a una distancia de 1m.
Prueba N° 5.- Lanzar	Medir la precisión de las extremidades superiores al generar fuerza sobre un elemento para que llegue a un lugar determinado	Cancha deportiva, recipiente plástico, pelota de tenis. Ejecución. - El niño/a lanza dentro de un tacho de plástico 10 pelotas de tenis con la mano que desee, a una distancia de 2 m, el recipiente mide de circunferencia 60cm. x 1m de alto
Prueba N° 6.- Equilibrar	Medir el equilibrio estático	Cancha deportiva, mesa, botella, vaso, recipientes con agua. Ejecución. - El niño/a debe llenar el vaso de agua recogiendo de un recipiente y transportarlo en la mano deseada y recorrer 5 m. de distancia y colocar toda el agua dentro de la botella, evitando derramar el líquido el ejercicio termina cuando llene más del 50% de la botella de medio litro
Prueba N° 7.- Atrapa	Medir la coordinación viso motora	Cancha deportiva, recipiente plástico, pelota de papel. Ejecución. - El niño/a tiene que atrapar 10 pelotitas de papel lanzadas por otra persona a una distancia de 2m, las que atrape con las dos o una mano coloca en un tacho o recipiente que estará junto al niño/a
Prueba N° 8 habilidades con balón	Medir la coordinación motora	Cancha deportiva, pelotas. Ejecución. - El niño/a tiene que votar con el balón en el lugar 1 minuto, luego lanzarla hacia arriba fuerte y atraparla, y después de desplaza por sobre una línea botando a una distancia de 20m.





Aporte práctico: se propone un Sistema de actividades lúdicas para mejorar las habilidades motrices básicas de los estudiantes estudiantes de 6to. a 7mo. grado del colegio Alemán Humboldt Guayaquil

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se presentan las siguientes tablas (Tabla 2) y (Tabla 3).

Tabla 2. - Test de habilidades básicas de los niños participantes en la investigación

Pretest: Grupo control								Postest: Grupo de control							
Test	B	%	R	%	M	%	Tot.	Test	B	%	R	%	M	%	Total
Prueba No.1. Caminar en línea Recta lo más rápido posible	0	0	4	20	6	30	10	Prueba No.1. Caminar en línea Recta lo más rápido posible	1	5	7	35	2	10	10
Prueba N° 3.- Reptar decúbito ventral	0	0	5	25	5	25	10	Prueba N° 3.- Reptar decúbito ventral	2	10	6	30	2	10	10
Prueba N° 4.- Saltar altura de 30 cm,	0	0	6	30	4	20	10	Prueba N° 4.- Saltar altura de 30 cm,	2	10	7	35	1	5	10
Prueba N° 5.- Lanzarla pelota de béisbol lo más lejos posible	0	0	4	20	6	30	10	Prueba N° 5.- Lanzarla pelota de béisbol lo más lejos posible	4	20	5	25	1	5	10
Prueba N° 8 habilidades con balón, y lanzar y atrapar	0	0	5	25	5	25	10	Prueba N° 8 habilidades con balón, y lanzar y atrapar	2	10	6	30	2	10	10

Fuente: Propia del autor.

Elaborado por: José Geovanny Boza Mendoza.

Tabla 3. - Test de habilidades básicas de los niños participantes en la investigación

Pretest: Grupo experimental								Postest: Grupo experimental							
Test	B	%	R	%	M	%	Tot.	Test	B	%	R	%	M	%	Total
Prueba No.1. Caminar en línea Recta lo más rápido posible	1	5	4	20	5	25	10	Prueba No.1. Caminar en línea Recta lo más rápido posible	9	1	1	5	0	0	10
Prueba N° 3.- Reptar decúbito ventral	0	0	4	20	6	30	10	Prueba N° 3.- Reptar decúbito ventral	9	1	1	5	0	0	10
Prueba N° 4.- Saltar altura de 30 cm,	0	0	5	25	5	25	10	Prueba N° 4.- Saltar altura de 30 cm,	10	0	0	0	0	0	10
Prueba N° 5.- Lanzarla pelota de béisbol lo más lejos posible	2	10	4	20	4	20	10	Prueba N° 5.- Lanzarla pelota de béisbol lo más lejos posible	8	2	2	10	0	0	10
Prueba N° 8 habilidades con balón, y lanzar y atrapar	0	0	5	25	5	25	10	Prueba N° 8 habilidades con balón, y lanzar y atrapar	8	10	0	0	0	0	10





Actividades lúdicas para el desarrollo de las Habilidades motrices básicas

Ámbito: Sistema de actividad Lúdicas para el desarrollo de las Habilidades motrices básicas.

Objetivo de subnivel: Desarrollar un sistema de actividades lúdicas, que permita el desarrollo de las habilidades motrices en los estudiantes de 6to. a grado del colegio Alemán Humboldt Guayaquil.

Proyecto: Actividades Lúdicas;

Fecha: jueves 27 de noviembre del 2021.

Unidad: Actividades lúdicas y Habilidades motrices básicas.

Nombre Docente:

Tabla 4. – Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Básica

Tarea –Situación Descripción.	Objetivos	Objetivo de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Construcción de conocimientos
juego la pelota que queama	Mejorar los lanzamientos de objetos (pelotas)	Medir la coordinación dinámica motora y la coordinación viso motora para mejorar el equilibrio, los desplazamientos, reptar y trepar y motriz que facilite la exploración del cuerpo a través de los sentidos, movimientos y posiciones para una adecuada estructuración del esquema corporal.	Anticipación: -Observar videos informativos sobre los temas de las destrezas propuesta para las actividades lúdicas. Exposición grupal sobre lo visto en el video y debate con el docente Desarrollar juegos lúdicos en relación a los temas de las actividades lúdicas presentadas por el docente. Aplicar test de habilidades motrices básicas al inicio de la aplicación las actividades lúdicas y al final de su ejecución.	Construcción del conocimiento. -Salgo al patio de la escuela y camino libremente. -Camino con apoyo por diferentes superficies. -Camino, salto, trepo, Repto de cubito ventral, camino y corro por líneas, por senderos irregulares con motivación de mi profesora. -Camino por las diferentes rampas con mayor seguridad bajo la vigilancia de la maestra. Bailo y creo movimientos danzarios,
juegos de giros grupales en hilera. este juego se realiza a la voz del profesor. izquierda derecha, giros total etc.	Mejorar la coordinación a través de los giros			
juego desplazamientos en sacos.	Mejorar la velocidad y coordinación en los desplazamientos			
juego rodar pelota con las manos	Mejorar los movimientos de coordinación de objetos (pelotas)			
juego lanzan la pelota al aire y recibirla antes de tocar el piso	Mejorar los lanzamientos de objetos (pelotas)			
juego desplazamientos según flechas	Mejorar la velocidad y coordinación en los desplazamientos			
juego cada equipo gira 5 veces seguidas y en cada una vuelve al lugar de inicio.	Mejorar la coordinación a través de los giros			
juego saltos a los conos	Mejorar la fuerza en las extremidades inferiores			
desplazamientos moderados 10 metros y giro total, 10m y giro total, durante 50m	Mejorar la velocidad y coordinación en los desplazamientos			
juego los que más saltan largo sin impulso	Mejorar la fuerza en las extremidades inferiores			
juego combinado de desplazamiento	Mejorar la fuerza y los			





y salto: saltos sobre bancos dist. 15 metros dos bancos.	desplazamientos, así como la manipulación de objetos
juego quien lanza la pelota más lejos. este juego el chico lanza el balón al aire y recibe y lanza rápido en balón por equipo se suman la distancia	Mejorar los lanzamientos de objetos (pelotas)
Juego el baile de los colores, se baila al compás de una cinta que mueve el docente.	Mejorar la concentración, atención y el ritmo
Juego de baile: Creando con la música., se baila al compás de música variadas cumbia, pop, clásica etc.	Mejorar la concentración, atención y el ritmo

La Tabla 5 evidencia los resultados alcanzados en la validación teórica hecha previamente al sistema de actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas, en estudiantes de estudiantes de 6to. grado del colegio Alemán Humboldt Guayaquil en el año 2021 (Tabla 5).

Tabla 5. - Resultados de la validación por especialistas de la propuesta de actividades lúdicas

No	V	F	A	Va
1	5	3	4	5
2	4	4	5	5
3	5	5	3	4
4	5	5	4	4
5	4	4	5	5
6	5	3	5	5
7	5	4	4	5
8	4	5	4	4
9	4	5	3	5
10	5	4	4	5
11	5	4	5	4
12	4	3	3	5
13	5	3	3	5
14	4	4	4	5
15	3	5	4	4
Σ	67	61	60	70
X	4.47	4.07	4.00	4.67

En los cuatro indicadores de análisis teórico de la propuesta de intervención, el indicador de mayor puntaje fue el de "Variedad" con una media en el puntaje de





4.67 puntos, obteniendo una calificación cualitativa en su nivel de importancia entre Alto y Muy Alto, por lo cual existe el acuerdo entre los especialistas de que los sistemas de actividades lúdicas son pertinentes para desarrollar las habilidades motrices durante la clase de Educación Física.

En la literatura científica consultada, se evidencia la importancia de trabajo con actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades motrices básicas, al ser tratado por autores tales como (Marin, J. F, 2021; Abella, L. M. L., & Giraud, B. Y. J., 2021; Miranda-Yero, D. A., Rey-Benguría, C. F., & Jeffert-Duarte, B. 2021), los que insisten en las potencialidades de los juegos con estos fines.

Por otra parte, el indicador "Validez", obtuvo un porcentaje de 4.47 puntos, con una calificación entre Alta y Muy Alta, definiendo los especialistas una alta aceptación para cumplir con el principio de Validez de la propuesta. El indicador "Asequibilidad" de las actividades lúdicas en correspondencia con la edad de los sujetos estudiados obtuvo un promedio de 4.00 puntos que lo ubica en el rango entre Nivel medio y Alto, lo que permitió realizar adecuaciones sobre todo al diseño de juegos acorde al desarrollo y motivaciones de los sujetos estudiados. El indicador de "Factibilidad" fue puntuado para 4.07 por los especialistas, lo que lo evalúa con un Nivel Alto, lo que se corresponde con la aplicabilidad y correspondencia de los juegos diseñados con las características del Bloque curricular Prácticas lúdicas el juego y el jugar para este nivel educativo, lo que se corresponde con los estudios de (Petrou, O., & Henríquez, A. 2017; Sailema, Á., Sailema, M., Amores, P. D. R., Navas Franco, L. E., Víctor Amable, M. Q., & Romero Frómata, E., 2017) (Tabla 6) y (Tabla 7).

Tabla 6. - Prueba W de Kendall

Rangos	
	Rango promedio
VALIDEZ DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS	2.73
FACTIBILIDAD PRACTICA	1.57
ASEQUIBLE A LA EDAD	2.63
DIVERSIDAD	3.07

Tabla 7. - Estadísticos de prueba

N	15
W de Kendall^a	.376
Chi-cuadrado	16.901
gl	3
Sig. asintótica	.001

a. Coeficiente de concordancia de Kendall





Una vez analizado cada indicador de estudio, la Prueba W de Kendall (Tabla 7) evidenció un nivel de concordancia entre especialistas de Nivel Alto ($w=0.376$), existiendo diferencias significativas en el puntaje individual alcanzado por cada indicador de análisis. El nivel de Significación asintótica ($p=0.001<0.05$), demuestra un alto nivel de concordancia entre los especialistas sobre las cualidades del sistema de actividades lúdicas.

Lo anterior evidencia que los análisis realizados por cada especialista a la propuesta de intervención son satisfactorios a nivel teórico, sirviendo de base metodológica fundamental para implementar en la práctica dicha propuesta de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en estudiantes de estudiantes de 6to grado del colegio Alemán Humboldt Guayaquil en el año 2021.

CONCLUSIONES

El indicador de análisis teórico "Variedad, alcanzo una media en el puntaje de 4.67, la puntuación más alta, lo que demuestra la efectividad del sistema de actividades lúdicas son pertinentes en el desarrollo de las habilidades motrices en las clases de Educación Física. El indicador "Asequibilidad" de las actividades lúdicas en correspondencia con la edad de los sujetos estudiados obtuvo un promedio de 4.00 puntos que lo ubica en el rango entre Nivel medio y Alto, además el indicador de "Factibilidad" fue puntuado para 4.07 por los especialistas, lo que lo evalúa con un Nivel Alto, lo que reafirma su aplicabilidad y correspondencia de los juegos diseñados con las características del bloque curricular.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abella, L. M. L., & Giraud, B. Y. J. (2021). Metodología para evaluar las habilidades motrices básicas en estudiantes de la educación básica primaria/Methodology to evaluate basic motor skills in students of primary basic education. *Mendive*, 19(3), 743-754. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8089025>
- Batalla, A. (2018). *Habilidades motrices*. Barcelona, España: INDE.
- Cagigal, J. M.^a (1981). *Obras selectas (Volumen III)*. Cádiz: COE, Ente de promoción deportiva "José María Cagigal", Asociación Española de Deportes para Todos
- Coto, K. N. (2017). Enfoque lúdico creativo nutre escuelas y organizaciones en Nicaragua. Universidad de Costa Rica. <https://www.ucr.ac.cr/noticias/2012/10/31/enfoque-ludico-creativo-nutre-escuelas-y-organizaciones-de-nicaragua.html>
- Huizinga, J. (2005). *Homo ludens: El juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica. <https://latam.casadellibro.com/libro-homo-ludens-el-juego-y-la-cultura/9789681676391/1193036>





- Hernández, J. J., & Acosta, y. N. (2011). Aplicación informática lúdica para tercer nivel Pre-Escolar, "Colegio San José" Matagalpa 2011. Unan Farem Matagalpa. <https://repositorio.unan.edu.ni/6295/1/6301.pdf>
- Latorre, Pedro Ángel; López, Juan María. (2016). Desarrollo de la motricidad en educación infantil: consideraciones curriculares, científicas y didácticas. Madrid: Universitario. <https://www.casadellibro.com/libro-desarrollo-de-la-motricidad-en-educacion-infantil-consideracione-s-curriculares-cientificas-y-didacticas/9788484918943/1703122>
- López, Rocío. (2016). Los valores de la educación infantil en la Ley de Educación Andaluza y sus implicaciones educativas. *Bordón, Revista de Pedagogía*, Madrid, v. 63, n. 4, p. 83-94, 2016. Disponible en: <http://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/29069/15513>
- Marin Toro, J. F. (2021). Los juegos pre deportivos en las habilidades motrices básicas (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte). <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/33368>
- Miranda-Yero, D. A., Rey-Benguría, C. F., & Jeffert-Duarte, B. (2021). Fundamentos pedagógicos del desarrollo de habilidades motrices básicas gruesas previas a la iniciación en el béisbol Pedagogical foundations of basic gross motor skills prior to beginning baseball. *Fundamentos*, 19(3).
- Palmar, Husain. (2018). Educación física a temprana edad. *Encuentro Educacional*, Maracaibo, 5(1) p. 36-52. <https://www.produccioncientificaluz.org/index.php/encuentro/article/download/19606/19565>
- Paredes, J. (2016). Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica. Sevilla, España: Wanceulen, Editorial Deportiva. https://books.google.com.cu/books/about/Juego_luego_soy.html?hl=es&id=2oYxDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad*. Barcelona: Edit. Paidotribo. <http://www.paidotribo.com/pedagogias-educacion-fisica/571-juegos-deporte-y-sociedad-lexico-de-praxiologia-motriz.html>
- Petrou, O., & Henríquez, A. (2017). Guía de juegos motrices, estrategia metodológica para desarrollar habilidades kinestésicas y coordinativas en niños de primer grado dirigida a docentes Educación Física. *REVISTAS DE INVESTIGACIÓN*, 30(59). <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/revinvest/article/view/4085>
- Ramos, Pilar et al. (2016). Evolución de la práctica de actividad física en los adolescentes españoles. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, Madrid, v. 16, n. 62, p. 335-353, 2016. Disponible en: <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista62/artevolucion692.htm>
- Sailema, Á., Sailema Torres, M., Amores Guevara, P. D. R., Navas Franco, L. E., Víctor Amable, M. Q., & Romero Frómeta, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03002017000200001&script=sci_arttext&lng=pt





Sánchez Bañuelos, F. (1990). Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte. Madrid: Editorial Gymnos.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=586417>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores:

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.

