

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte


**Efectos de la Gamificación sobre el Desarrollo de las
Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas del subnivel
Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez**

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

Autores:

Kevin Ricardo Vera Chávez
Joel David Vinuesa Cuadrado

Director:

Claudio Xavier Coronel Rosero
ORCID:  0000-0002-7413-199X

Cuenca, Ecuador

2023-08-30

Resumen

Las Habilidades Motrices Básicas (HMB) son aquellas acciones que están presentes en la evolución humana, deben evaluarse y estimularse desde edades tempranas con la finalidad de generar una base motora sólida previa al aprendizaje de habilidades más complejas. Objetivo: Evaluar los efectos de la gamificación sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez. Metodología: Para esta intervención se utilizó un estudio con enfoque cuantitativo, muestreo por conveniencia; con la participación de 10 niñas y 3 niños, diseño cuasi experimental; se aplicó durante 12 semanas un programa para evaluar los efectos de la gamificación sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas. Instrumento: para la evaluación pre y post test, se utilizó el test de Gallahue modificado el cual está compuesto por 5 HMB: la carrera, el saltar, lanzar, receptar y patear, Todas estas pruebas tienen una puntuación, en base a esta se clasifica a los participantes según su estadio, por ejemplo: 1) Inicial; 2) Elemental; 3) Maduro. Estas pruebas contienen tablas referenciales que guían al evaluador en la valoración de cada patrón motor, facilitando la determinación del estadio en el que se encuentra cada niño o niña, Para el análisis de los datos se trabajó con el programa estadístico IBM SPSS. Resultados: los resultados evidencian la mejora significativa en la HMB de la carrera logrando llegar todos al estadio elemental mientras que en las otras habilidades no se logró superar de estadio. Conclusiones: la utilización de la gamificación entre las edades de 4 a 5 años no resultó beneficiosa para el desarrollo de las HMB.

Palabras clave: gamificación, habilidades motrices básicas, test de Gallahue



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

Basic Motor Skills (BMS) are those actions that are present in human evolution, must be evaluated and stimulated from an early age in order to generate a solid motor base prior to learning more complex skills. Objective: To evaluate the effects of gamification on the development of Basic Motor Skills of children of the Initial II sublevel of the Ángel Polivio Chávez school. Methodology: For this intervention, a study with a quantitative approach was used, convenience sampling; with the participation of 10 girls and 3 boys, quasi-experimental design; A program was applied for 12 weeks to evaluate the effects of gamification on the development of Basic Motor Skills. Instrument: for the pre and post test evaluation, the modified Gallahue test was used, which is made up of 5 HMB: running, jumping, throwing, receiving and kicking. All these tests have a score, based on which it is classified to the participants according to their stage, for example: 1) Initial; 2) Elementary; 3) Mature. These tests contain referential tables that guide the evaluator in the assessment of each motor pattern, facilitating the determination of the stage in which each boy or girl is located. For the analysis of the data, we worked with the statistical program IBM SPSS. Results: the results show the significant improvement in the HMB of the race, managing to reach all the elementary stage while in the other skills it was not possible to overcome the stage. Conclusions: the use of gamification between the ages of 4 to 5 years was not beneficial for the development of HMB.

Keywords: gamification, basic motor skills, Gallahue test



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Planteamiento del problema.....	8
Justificación	10
Objetivos.....	12
Objetivo general:.....	12
Objetivos específicos:	12
Capítulo I: La gamificación.....	13
1.1. Gamificación.....	13
1.1.1. Elementos de la gamificación	13
1.1.2. Características de la gamificación.....	14
Capítulo II: Las habilidades motrices básicas.....	17
2.1. Habilidades Motrices Básicas (HMB)	17
2.1.1. Clasificación de las Habilidades motrices básicas.....	17
2.2. Evaluación de las HMB	20
2.3. Desarrollo motor.....	20
2.4. Retraso motor	21
2.5. Juegos	22
2.5.1. Clasificación de los juegos	22
2.6. Educación	22
2.7. Educación Física.....	23
2.7.1. Educación Inicial	23
Capítulo III: Metodología	24
3.1. Diseño de investigación	24
3.2. Contexto	24
3.3. Participantes	24
3.4. Consideraciones éticas	24
3.5. Instrumentos	25
3.6. Procedimiento de evaluación	25
3.7. Análisis estadístico.....	25
3.8. Propuesta.....	26
Capítulo IV: Resultados	29
Capitulo V: Discusión.....	41
Conclusiones.....	43
Recomendaciones.....	44
Referencias.....	45

UCUENCA

5

Anexos.	52
Anexo A: Patrones motores del test de Gallagüe	52
Anexo B: Consentimiento informado padres o tutores legales	67
Anexo C: Sesiones de clase	69
Anexo D: Oficio de ingreso a la institución	82
Anexo E: Evidencias en clase.	83

Índice de figuras

Figura 1	<i>Elementos básico de los juegos</i>	15
Figura 2	<i>Estructura de 2 fases para gamificar un contenido y crear una unidad didáctica</i> . 16	
Figura 3	<i>Resultados generales del test de carrera</i>	30
Figura 4	<i>Resultados generales del test de salto largo</i>	31
Figura 5	<i>Resultados generales del test de lanzamiento</i>	32
Figura 6	<i>Resultados generales del test de recepción</i>	33
Figura 7	<i>Resultados generales del test de pateo</i>	34
Figura 8	<i>Resultados por género del test de salto</i>	36
Figura 9	<i>Resultados por género del test de salto largo</i>	37
Figura 10	<i>Resultados por género del test de lanzamiento</i>	38
Figura 11	<i>Resultados por género del test de recepción</i>	39
Figura 12	<i>Resultados por género del test de pateo</i>	40
Figura 13	<i>Test de carrera-estadio inicial</i>	52
Figura 14	<i>Test de carrera-estadio elemental</i>	53
Figura 15	<i>Test de carrera-estadio maduro</i>	54
Figura 16	<i>Test de salto-estadio inicial</i>	55
Figura 17	<i>Test de salto- estadio elemental</i>	56
Figura 18	<i>Test de salto- estadio maduro</i>	57
Figura 19	<i>Test de lanzamiento- estadio inicial</i>	58
Figura 20	<i>Test de lanzamiento- estadio elemental</i>	59
Figura 21	<i>Test de lanzamiento- estadio maduro</i>	60
Figura 22	<i>Test de recepción- estadio inicial</i>	61
Figura 23	<i>Test de recepción- estadio elemental</i>	62
Figura 24	<i>Test de recepción- estadio maduro</i>	63
Figura 25	<i>Test de pateo- estado Inicial</i>	64
Figura 26	<i>Test de pateo- estadio elemental</i>	65
Figura 27	<i>Test de pateo- estadio maduro</i>	66

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Actividades Propuestas.</i>	27
Tabla 2 <i>Resultados generales del test de Gallahue en relación al pre test y post test</i>	29
Tabla 3 <i>Resultados por género del test de Gallahue en relación al post test y pre test.</i>	35
Tabla 4 <i>Sesión 1.</i>	69
Tabla 5 <i>Sesión 2.</i>	70
Tabla 6 <i>Sesión 3.</i>	71
Tabla 7 <i>Sesión 4.</i>	72
Tabla 8 <i>Sesión 5.</i>	73
Tabla 9 <i>Sesión 6.</i>	74
Tabla 10 <i>Sesión 7.</i>	75
Tabla 11 <i>Sesión 8.</i>	76
Tabla 12 <i>Sesión 9.</i>	77
Tabla 13 <i>Sesión 10.</i>	78
Tabla 14 <i>Sesión 11.</i>	79
Tabla 15 <i>Sesión 12.</i>	80
Tabla 16 <i>Personajes utilizados en el programa de intervención.</i>	81
Tabla 17 <i>Sistema de recompensas.</i>	81

Planteamiento del problema.

Las Habilidades Motrices Básicas (HMB) son aquellas acciones que están presentes en la evolución humana, posibilitan el desplazamiento y la manipulación de objetos. Estas habilidades integran una función importante como la inteligencia, a través de la cual, los niños y niñas pueden reconocer, entender y organizar su mundo, relacionarse con los demás y expresar sus emociones (Coronado, 2021). Dada la importancia que tienen las HMB en la vida del ser humano, es conveniente estimularlas desde edades tempranas, respetando los ritmos de desarrollo (Pérez y Muños, 2017). A nivel mundial, se evidencia un grave problema en la adquisición de las HMB, aproximadamente desde el 53% al 63% de niños menores de 6 años tiene retraso en su desarrollo, repercutiendo de manera negativa en el nivel físico, mental y psicosocial (Banco Mundial, 2022). El problema también es representativo a nivel de Latinoamérica, de un total de 191.199 niños evaluados con edades entre 2 y 9 años apenas el 14.4% no presenta retraso motor, el 64.9% está en riesgo y el 20,7% sí tienen retraso (García y Zárate, 2021 y Palomino, 2015). Por su parte, en la Región Andina, existe alrededor de 76,7% niños peruanos de educación inicial con escaso desarrollo de las HMB, situación que afecta su capacidad para realizar movimientos corporales de manera efectiva (Rosales y Sulca, 2015). Por otra parte, Poblete, Morilla y Quintana (2015) realizaron una investigación en Chile valorando a estudiantes entre 3 a 5 años que no han recibido clases de un docente de educación física. Los autores aplicaron el test TGMD-2 para evaluar el desarrollo motor grueso. Los resultados obtenidos demostraron que el 62,5 % corresponde a la categoría bajo la edad, pobre y muy pobre mientras que el 21,9% está en la categoría correspondiente a su edad y el 15,5 % sobre la edad. En el estudio se concluyó que la presencia de un docente de educación física es de gran importancia para la primera infancia. En la misma línea, Rivera y Salto (2017) realizaron un estudio en Ecuador con niños de 3 a 5 años. En el estudio se aplicó el test psicomotor Denver II, los resultados demostraron que 55,3 % de los niños tienen alterada su motricidad, el 40,4 % está en riesgo y el 4,4% están dentro de la normalidad. En este sentido, Caraguay-Patiño (2018) mencionan que, el retraso de las HMB se debe a diferentes tipos de trastornos caracterizados por la consecución lenta de los diferentes logros motores en relación a la edad. Estos hitos están asociados a dos tipos de factores: internos y externos, para Díaz-Granda (2017) existen factores internos que se manifiesta a través de afecciones sobre el sistema nervioso central (SNC) y están determinados genéticamente, lo cual provoca un impacto significativo sobre la adquisición de las HBM, la adquisición del lenguaje, la interacción social y las funciones cognitivas del niño. Mientras que, Fernández-

Mayoralas et al. (2015) afirman que los factores internos que dificultan el desarrollo de las HMB están asociadas a patologías del sistema nervioso central como hiperlaxitud ligamentosa, enfermedad sistémica crónica o déficit emocional, mismos que son hereditarios. En cuanto a los factores externos, García y Zárate (2021); Pérez y Muños (2017) y Fuentes-González (2017) mencionan que estos corresponden al grado de instrucción de la madre o el padre y la falta de conocimiento de familiares para la estimulación adecuada del infante. Con respecto a Ecuador se puede mencionar que el contexto educativo representa un entorno ideal para que los niños desde edades tempranas reciban una correcta estimulación por parte de profesionales calificados. Sin embargo, la mayoría de instituciones educativas no cuentan con un profesor especializado en el área de la educación física (EF) que pueda intervenir en el desarrollo holístico de los estudiantes como es el caso de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez en donde se evidencio que los niños y niñas del subnivel inicial II que están entre los 4y 5 años presentan dificultades para la ejecución de tareas motoras, lo cual, puede repercutir en el desarrollo de las habilidades motrices finas, gruesas y en el área cognitivo provocando una lenta adquisición de las HMB (Díaz-Granda, 2017). En este sentido, es pertinente que la institución aproveche los espacios y materiales a disposición para una planificación sólida, basada en actividades lúdicas y/o gamificadas para provocar cambios de comportamiento a nivel motor, físico, motivacional y de salud de los niños y niñas (Dichev y Dicheva, 2017). Adicionalmente, sería pertinente realizar evaluaciones periódicas con la finalidad de detectar posibles retrasos motores y poder intervenir en el momento adecuado, es importante considerar que el docente debe conocer las HMB que son capaces de cumplir los infantes de acuerdo a su edad cronológica (Pacheco, 2015). A la vez, se podría diseñar y aplicar un espacio lúdico gamificado con el objetivo de que los niños mejoren sus HMB a través de distintas actividades como correr, lanzar, saltar y brincar, lo cual, va ayudar en su motivación, reforzar los comportamientos positivos y mejorar la socialización entre pares (Rodríguez et al., 2019 y Santos, 2021). En este orden se plantea la siguiente interrogante: ¿Cuáles son los efectos de la Gamificación sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez?

Justificación

De acuerdo con Ayure (2021) el desarrollo de las HMB en edades tempranas es importante, para facilitar el descubrimiento en los infantes sobre el mundo que les rodea y alcanzar aprendizajes de habilidades más complejas. En este sentido, siguiendo a Morales y Gutiérrez (2019) las actividades basadas en el juego permiten estimular en primer lugar, las habilidades locomotrices como: caminar, correr, saltar, rodar y trepar; en segundo lugar, las habilidades básicas de proyección y recepción como: lanzar, atrapar, batear, rodar, driblar, golpear y, en tercer lugar, las habilidades no locomotrices como: balanceos, suspenderse momentáneamente, colgarse y equilibrarse etc. Adicionalmente, facilitan la maduración del sistema corporal a través de los sentidos y la adquisición de las HMB provocando en los infantes una maduración en las habilidades gruesas y finas muy notable en diferentes demandas ambientales (García, 2018). En este orden de ideas, la gamificación tiene como propósito convertir las clases en un “juego” que llame la atención de los estudiantes y estos se conviertan en los actores principales, tanto dentro y fuera del aula (Parra-González et al. 2020; Werbach y Hunter, 2015), de esta manera se trabaja el nivel motivacional a los estudiantes permitiéndoles ser más activos y participativos (Fernandez-Rio et al., 2020; Gutiérrez-Capa, 2016). Esta metodología resulta efectiva al implementarla dentro de los aprendizajes en el área de EF mostrando excelentes resultados. Por ejemplo, en España un estudio realizado por Rodríguez, Bermejo y García (2019) titulado “Aplicación de la gamificación en la mejora de las HMB en el aula de Educación Física”, aplicado en estudiantes entre las de 9 a 10 años de niños de quinto grado se demostró resultados positivos sobre HMB como (giros, saltos, lanzamientos, recepciones y desplazamientos). En otro estudio realizado por Monedero (2022) “Gamificación en Educación Física” realizado en alumnos entre 6 y 7 años de edad de primaria, se reflejó que mediante la intervención hubo resultados beneficiosos en las HMB entre ellas: desplazamientos, saltos, giros, equilibrios y manipulación de objetos. En el contexto latinoamericano, un estudio realizado en Colombia por Jiménez y Vargas (2022) titulado “Aplicación de un programa gamificado para la promoción de hábitos de vida saludable en escolares del grado segundo de primaria de la Institución Educativa Distrital (I.E.D) Agustín Fernández en la ciudad de Bogotá D.C.” aplicado en 35 escolares entre los 7 y 9 años de edad, se llegó a la conclusión de que mediante el juego generaron aprendizaje y hábitos saludables además de ayudar en el desarrollo de las HMB como (saltar, correr, atajar, desplazarse). Por otro lado, en el contexto ecuatoriano, un estudio realizado por Chacón y Guambaña (2022) “Gamificación: Programa de Intervención sobre la motivación de escolares de EGB en Educación Física.” Realizado en estudiantes de quinto grado de EGB con edades entre 9 a 10 años. Concluyendo que la gamificación es una excelente herramienta para aumentar la motivación en los estudiantes a partir de los juegos.

Adicionalmente, una investigación realizada en Educación Inicial “Gamificación como estrategia educativa para el desarrollo de la motricidad fina en niños de Educación Básica Preparatoria” aplicado a 18 niños de inicial los autores llegaron a la conclusión que mediante esta metodología se obtuvieron resultados positivos en las habilidades motrices finas como: recortar, rasgar, doblar, pegar, trozar, recortar, trazar, dibujar, colorear, etc. (Garrido, 2022). Sin embargo, se evidencia que los estudios en el contexto ecuatoriano se enfocan en niveles superiores al subnivel inicial II, A la vez que no hacen énfasis sobre la gamificación en las HMB. De acuerdo con los autores Arévalo y Bayas (2021) y Pancho (2016) aluden que la implementación de los juego en niños de 4 y 5 años de edad es susceptible para su estimulación, permitiendo crear un ambiente con actividades llamativas, dinámicas y entretenidas con el objetivo de motivar a los alumnos y mejorar su actitud a la vez promueve su interés hacia el aprendizaje obteniendo resultados favorables para el desarrollo de la motricidad tanto locomotriz como manipulativas en los infantes, a través del modelo pedagógico gamificado. En este sentido, los beneficiarios directos serán los niños del Sub Nivel Inicial II permitiendo desarrollar sus emociones en relación al mundo social que los rodea, transformando su contexto habitual de aprendizaje en un juego que brinde efectos positivos en la relación con los demás y mejora de sus HMB en el proceso (Sánchez & Mera, 2016). En este orden de ideas, los beneficiarios indirectos serán los docentes de aula y autoridades de la institución puesto que tendrán la posibilidad de consolidar un proceso educativo diferente siendo una guía y modelo para aplicarlo en la institución en los subniveles superiores.

Objetivos

Objetivo general:

- Evaluar los efectos de la gamificación sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez.

Objetivos específicos:

- Aplicar una propuesta basada en la gamificación para estimular las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez.
- Determinar el grado de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas (Correr; Saltar; Lanzar; Atrapar; Patear) de los niños y niñas del Sub nivel inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez pre y post intervención a través del test de Gallahue.
- Valorar los efectos de la gamificación sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en función del género de los niños y niñas del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez

Capítulo I: La gamificación.

1.1. Gamificación.

La gamificación es la aplicación de los juegos para motivar a los alumnos mediante la aplicación de diversas estrategias de aprendizaje donde se implemente el uso de premios con el fin de que el estudiante se motive y vaya progresivamente superando los diferentes retos (Vargas-Enríquez, García-Mundo, Genero, y Piattini, 2015). De la misma forma, Borrás (2015) menciona que se usan recompensas, con el objetivo de incentivar al estudiante a ir progresando en los retos propuestos por el docente para mejorar su desempeño mediante la participación activa y el reconocimiento de su esfuerzo.

Con base a Contreras y Eguia (2017) y González (2016) definen a la gamificación como una estrategia en la que se emplean diferentes técnicas y dinámicas en entornos no lúdicos para elevar la motivación, el ánimo, la concentración y el esfuerzo de cada estudiante creando un ambiente en donde el estudiante se pueda desenvolver con facilidad; todo esto se plantea con el objetivo de que los alumnos experimenten la participación activa, sean personas críticas y aprendan mediante el disfrute de las actividades.

De igual forma, Macías (2017) considera a la gamificación como un método, técnica y estrategia que tiene por objetivo crear actividades atractivas que generen compromiso en los estudiantes.

1.1.1. Elementos de la gamificación

Según Franco y Mirian (2017) menciona que: La gamificación es un proceso donde se debe ir implementando elementos motivacionales dentro de un contexto de aprendizaje con el fin de aumentar la atención y compromiso del usuario utilizando como base los juegos. También, la gamificación cuenta con elementos exclusivos y reconocimientos mediante:

Puntos: Conseguidos a lo largo de las sesiones, y que les permitirá avanzar niveles.

Niveles: Grado de dificultad que este irá adquiriendo en cada uno

Equipos: Con ellos conseguiremos potenciar la socialización y cooperación.

En este contexto, Bueno et al. (2019) aportan 7 recomendaciones a tener en cuenta para la gamificación:

A. El tema: Creación de un tema conociendo a los estudiantes, para generar un tipo de interés por ella. como: series, películas o videojuegos.

B. El lugar y tiempo: Dependiendo de la duración de las actividades gamificadas estos factores se ven afectados, pues se debe realizar desde la imaginación en un lugar relacionado al tema de interés del estudiante.

C. Los personajes: Serán quienes ayuden a continuar con el transcurso de la trama, manteniendo el suspenso y motivación del alumnado. Pueden ser personajes: antagónicos, protagonistas tanto reales o ficticios.

D. La narrativa: Se debe introducir al alumno en la historia, trabajar la imaginación para experimentar realmente las aventuras fantásticas a tratar. Uniendo todos los componentes anteriormente vistos. Llegando a dar sentido a cada sesión y seguir un eje continuo que no pierda nunca ritmo, manteniendo la curiosidad de los alumnos para conservar la motivación por seguir cada día la aventura.

E. La presentación: El comienzo de una actividad gamificada tiene que ser sorprendente para crear expectativas positivas que se vayan cumpliendo con el paso de las sesiones. Puede ser recibir una carta, realizar un video o presentación para introducirlos directamente en la aventura.

F. Mecánica: Se trata de acoplar diferentes mecánicas de los juegos. Creando diferentes interacciones entre el alumnado y las reglas del juego, ejemplo, avanzar niveles, recompensas por su participación, etc.

G. Roles de los alumnos: los alumnos son los protagonistas de la aventura, es decir que se debe dar un papel útil y motivador a cada uno. Además, se puede utilizar roles imaginarios para crear un mayor realismo, aumentando la motivación de los alumnos de toda la clase, como puede ser, caballeros, investigadores, entrenadores o dar un papel de importancia individualmente o al equipo completo.

1.1.2. Características de la gamificación.

De acuerdo a Pérez-Pueyo, Hortigüela-Alcalá, y Fernández-Río (2021) Citando a Fernández-Río y Flores (2019) mencionan que: es de suma importancia aclarar la diferencia que hay entre la gamificación y otros conceptos, como son el “aprendizaje basado en juegos” (ABJ) y los “juegos serios”

En el primero consiste en usar los juegos que ya existen, con el fin de disfrutar e ir aprendiendo diferentes contenidos didácticos (por ejemplo, juegos de mesa como Monopoly el cual ayuda a desarrollar las habilidades de financiamiento y el ajedrez cual ayuda a mejorar la parte cognitiva, entre otros juegos que ayuden con el aprendizaje).

Mientras que el segundo tiene como meta la utilización de juegos creados específicamente para mejorar el aprendizaje de unos contenidos didácticos específicos y no tanto el entretenimiento (por ejemplo, utilizar la aplicación DUOLINGO para aprender idiomas, etc.).

Los autores Werbach y Hunter (2012) afirman que con la gamificación no tienen como meta crear un juego con todas sus características. Para estos autores, la gamificación tiene que ser más flexible que el juego ya que pretende la utilización de los elementos básicos del juego

más convenientes, en actividades que no son juegos en sí mismas, sin la necesidad crear uno.

la estructura básica de la gamificación se encuentra los “elementos básicos de los juegos” (Figura 1). estas se pueden ir uniendo dentro de una experiencia gamificada

Según Werbach y Hunter (2012), se dividen en tres categorías jerárquicas según su grado de interés (lo que no se ve, lo que te imaginas, lo ficticio)

a) Dinámicas: es el nivel más alto de atención y los primero en tener en cuenta, este deberá responde a la pregunta ¿de qué va este juego? Estas deben incluir la narrativa, las emociones, la progresión, las relaciones sociales

b) Mecánicas: se deben formar los procesos básicos los cuales permiten progresar las acciones y así haciendo que el jugador se involucre. se entiende como la forma que tienen el jugador de interactuar con el juego. Por lo cual es importante el sistema de recompensas, las reglas, la competición, la cooperación, la retroalimentación, la transacciones la adquisición de recursos, etc.

c) Componentes: son los elementos más específicos, los más visibles o tangibles. Aquí se encuentran los avatares, los equipos, los emblemas, los logros, las misiones o desafíos, los regalos, los niveles, los puntos, los bienes, los tableros (clasificaciones), etc.

Figura 1

Elementos básico de los juegos



Nota: Obtenido del libro Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué (p.385), por los autores Werbach y Hunter (2012). Elaboración propia.

Para ayudar en la implementación de este modelo, y ante la inexistencia de orientaciones centradas exclusivamente en la gamificación, Blázquez y Flores (2020) proponen una estructuracentrada en dos fases (Figura 2):

La primera es la “fase didáctica”, y se asemeja con el proceso que tiene cada docente cuando elabora cualquier guía para el aprendizaje, proyecto o tarea.

La segunda es la “fase gamificada”, y se enfoca en la elección y adaptación de algunos de los principales “elementos básicos del juego” que se pueden utilizar. Ambas fases son imprescindibles.

Descartar la fase didáctica, es un grave error que desvirtuará el fin de la propia gamificación: “aprender más y mejor” En definitiva, la “fase didáctica” es el pilar de cualquier experiencia gamificada (es el primer paso en su diseño), mientras que la fase gamificada es quien la prepara. Como si de un regalo se tratase, la “fase gamificada” es el llamativo envoltorio que envuelve lo importante (fase didáctica).

Figura 2

Estructura de 2 fases para gamificar un contenido y crear una unidad



Nota: Obtenido del libro Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué (p.386), por los autores Werbach y Hunter (2012). Elaboración propia

Capítulo II: Las habilidades motrices básicas.

2.1. Habilidades Motrices Básicas (HMB)

Las Habilidades Motrices Básicas han sido estudiadas por diversos autores, por ejemplo: Prieto(2017) que las define como aquellos movimientos y acciones que se van desarrollando por mediode la evolución humana, esto en base a la dotación hereditaria que poseen; de igual forma, Burgos y Rugel (2017) concuerdan con la postura de Prieto admitiendo que las HMB se desarrollan y van madurando según como el ser humano evoluciona, además, cumplen un papel importante en el desempeño físico-motor de los infantes, hallando un gran apoyo en el desarrollo de las habilidades de percepción, las que están presentes al momento del nacimiento y se irán desarrollando con el pasar del tiempo conjuntamente con el reconocimiento de su esquema corporal. Por otra parte, Ramos (2016) asume una posición contradictoria, pues menciona que estas habilidades se adquieren mediante la realización de uno o más patrones motores fundamentales a partir de los cuales el individuo podrá realizar habilidades más complejas.

2.1.1. Clasificación de las Habilidades motrices básicas

Existen varios tipos de clasificación de las HMB en base a distintos autores, por ejemplo: En el presente estudio se muestra una clasificación proveniente de Peña (2015) enfocándose en tres apartados:

Locomotrices: Es decir, desplazamientos de un lugar a otro en el espacio, combinando varios elementos espaciales como ejes, planos y direcciones tales como: andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar.

No locomotrices/ Equilibrio: Su característica principal se basa en el manejo y dominio del cuerpo en el espacio (equilibrio), sin ejercer ningún movimiento de: balanceo, inclinación, estiramiento, torción, giro, retorsión, empuje, levantamiento, tracción, colgarse, equilibrio.

De manipulación, contacto de móviles y objetos: Son movimientos que, requieren ejercer o recibir una fuerza de objetos, dentro de esta clasificación se encuentra: recepcionar, lanzar, golpear, atrapar, rodar, driblar, etc.

Por otra parte, la clasificación realizada por Andrade y Josué (2016) menciona tres áreas concretas, estas son:

Locomotrices. Su característica principal es la locomoción. Entre ellas están: andar, correr, saltar, galopar, deslizarse, rodar, trepar, etc.

No locomotrices/ Equilibrio. Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio. Ejemplos de estas habilidades son: colgarse, girar, balancearse, etc.

Proyección/percepción. Caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos. Están presentes en tareas tales como lanzar, recibir, patear, atrapar, etc.

Al mismo tiempo Garófano et al. (2017) clasifica las HMB en tres áreas concretas:

Habilidades locomotrices como: Andar, correr, saltar, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, entre otras.

Habilidades no locomotrices: Las que tienen característica del dominio corporal en el espacio (su centro de gravedad), pero no existe ninguna locomoción, como: inclinarse, balancearse, estirarse, doblarse, girar, empujar, levantar, tracciones, entre otras.

Habilidades manipulativa y contacto como: recibir, golpear, lanzar, rodar, atrapar, driblar, entre otras. Sin embargo, para nuestra investigación nos basaremos en la clasificación propuesta por Sias (2017) citando a Mc Clenaghan y Gallahue (1985) quienes la clasificaron en tres patrones fundamentales:

Locomoción: Capacidad de generar movimiento y proyección del cuerpo de un lugar a otro en un espacio. Subdividiéndose en (rodar, caminar, correr y saltar) y combinados (deslizamientos, desplazamientos con cambios de dirección, saltos combinados, golpeo y trepar).

Manipulación: Cuando se ejecuta dos o más movimientos de cualquier segmento del cuerpo empleando un objeto. Se puede subdividir tanto en propulsión (golpear, patear, lanzar, pasar, rodar) como de absorción, es decir, recibir la fuerza de un objeto (atrapar, recibir, y agarrar).

Equilibrio: Aquellos movimientos donde está presente la estabilidad del cuerpo, así actuando a el centro de gravedad y la base de apoyo del cuerpo, por ejemplo: inclinarse, estirarse, levantar, empujar, girar y colgarse.

Esta investigación se enfocará en las HMB relacionados a la locomoción y manipulación como:

- **Correr**

De acuerdo con Gallahue y Mc Clenaghan (1985), la carrera es el movimiento de las extremidades superiores e inferiores similares a los que se presentan en la ejecución de la marcha. Con la diferencia de que los pies dejan de tocar el suelo en un momento determinado como consecuencia del aumento de la velocidad. Al principio, la habilidad motora se caracteriza por movimientos tensos, pasos descoordinados y bruscos, que se vuelven parejos y suaves en la medida que pasa el tiempo.

- **Saltar**

Para Guzmán (2000), el salto consiste en un impulso con los miembros inferiores que permite al cuerpo la suspensión en el aire por décimas de segundos, para volver a descender. La progresión en la habilidad de saltar presenta una evolución, desde la edad de dos años en adelante, en la que los infantes logran el salto desde una altura de 30 cm. con un pie adelantado, hasta los tres años y medio de edad en la que alcanzan a saltar sobre un pie de una a tres veces (Wickstrom, 1990).

De acuerdo con López y García (2011), el salto requiere de múltiples modificaciones tanto de la marcha como de la carrera, necesitando en acción factores de fuerza, coordinación y equilibrio. Tanto el tipo de salto como la dirección son importantes dentro del desarrollo de la habilidad motriz. Éste puede ser salto ascendente, descendente, hacia adelante, hacia detrás o lateral, a un pie y caer sobre el pie contrario, etc.

- **Patear**

De acuerdo con Clenaghan y Gallahue (1985) definen al pateo como una habilidad manipulativa en el cual mediante las piernas y los pies permiten ejercer una fuerza hacia un objeto. Asimismo, la habilidad motriz del pateo y sus elementos de desarrollo harían su aparición manifestándose de 2 a 6 años de edad hasta llegar a la ejecución coordinada del pateo.

Lanzar

El lanzamiento es definido por Clenaghan y Gallahue (1985) como toda secuencia de movimientos que permite proyectar un objeto hacia un lugar determinado, con uno o dos brazos, esta habilidad motora requiere de la coordinación de distintos segmentos del cuerpo. Para Maldonado y Mejía (2016) el lanzamiento aparece y se desarrolla conjuntamente con los procesos coordinativos, teniendo una estrecha relación con la capacidad de coordinación de la vista con otras partes del cuerpo (ojo - mano y ojo - pie). Los mismos autores mencionan que desde los 8 años en adelante el desarrollo de la habilidad motriz del lanzamiento tiene la capacidad de lanzar asimétricamente con los diferentes segmentos del cuerpo.

- **Recepción**

La recepción se define como detener el impulso de un objeto que ha sido proyectado, utilizando tanto manos como brazos (Clenaghan y Gallahue, 1985). El dominio de la habilidad de la recepción se desarrolla a un ritmo lento puesto que requiere de la coordinación de las acciones perceptivo-motrices complejas. Durante las primeras edades los brazos han de perder la rigidez, de 2 a 3 años, para desarrollar más flexibilidad, a los 4 años requiere de capacidad de localizar su cuerpo, hacia los 5 años la mayoría, el cincuenta por ciento, de los niños están capacitados para recibir una pelota en vuelo.

2.2. Evaluación de las HMB

Herrera et al. (2015) mencionan que la evaluación de las HMB es importante porque permite saber en qué nivel motor se encuentra el sujeto según la edad en la que se encuentra, además de brindar una respectiva atención adecuada. Asimismo, Sacta (2019) alude que es un proceso que constituye un referente para descubrir potencialidades y detectar posibles limitaciones que afectan al aprendizaje y desarrollo integral de los niños y niñas, posibilitando la toma de decisiones e intervenciones necesarias por parte del tutor del estudiante. En este sentido Carcamo et al. (2021) afirman que la evaluación tiene el propósito de identificar las fortalezas como necesidades de los niños y niñas, de esta manera, se detectan las actividades motrices en donde todos y todas presentan complicaciones

2.3. Desarrollo motor

Siguiendo a Rojo (2015) define el desarrollo motor como la capacidad de realizar acciones diversas y nuevas de forma gradual y eficaz, que se produce desde el nacimiento hasta la edad adulta. En la misma línea, Cano de la Cuerda, Martínez-Piédrola, y Miangolarra- Page (2017) lo conceptualizan como el conjunto de procedimientos relacionados con el dominio, elaboración y el conjunto de movimientos adquiridos previamente, llegando a ser un proceso de evolución motriz continua. En este sentido, el desarrollo motor se ha definido como un área secuencial y dinámica que estudia los cambios en las habilidades motoras humanas desde el nacimiento hasta la vejez, además permite lograr una independencia física y funcional en el ser humano (Macias y Fagoaga, 2018). Según el artículo “Factores que afectan el desarrollo psicomotor del niño” (Banmédica, 2018) menciona 3 factores que afectan el desarrollo motor del niño

Factores genéticos

Genes heredados de los padres que determinarán el desarrollo del niño, por ejemplo, aunque los hermanos crezcan en contextos muy similares, no alcanzan las fases de desarrollo simultáneamente. Esto se debe a que el carácter y otras características significativas en la genética influyen en el nivel de actividad de cada infante y el periodo que se puede enfocar en desarrollar diferentes habilidades, dependiendo del:

- Temperamento del niño.
- Apego
- Peso al nacer
- Adaptabilidad e Impredecibilidad.

Factores ambientales

Se refiere a la suma de la interacción física y psicológica que obtiene el infante y es de suma importancia en el desarrollo. Los factores ambientales pueden servir para generar cualidades que el bebé tiene presente en sus genes. Contrario a esto, un contexto desfavorable puede causar un retraso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo esto fundamental para la estimulación psicomotriz de los infantes, fomentando el vínculo con su entorno, facilitando el intercambio activo con sus cuidadores. Entre estos, caben destacar también los siguientes:

- Tiempo de lactancia materna.
- Estatus socioeconómico familiar.
- Presencia de los padres.
- Cantidad de hijos.
- Escolaridad de los padres.
- Estimulación en el hogar.
- Estrés familiar.

Problemas al nacer o enfermedades

Este factor abarca tanto aspectos hereditarios como ambientales, pero cabe recalcar los problemas de la madre en el embarazo como: diabetes, hipertensión, preclamsia, y los problemas en el parto que pueden ser negativos a lo largo del tiempo. Igualmente, los infantes prematuros presentan problemas de peso, sin embargo, los niños que han tenido afectaciones en los primeros días de nacido pueden evolucionar progresivamente.

2.4. Retraso motor

De acuerdo con Paquet et al. (2016), definen al retraso psicomotor como la dificultad para coordinar movimientos y puede estar acompañado de problemas tanto cognitivos como visoespaciales provocando un desarrollo lento en los infantes. Por otro lado, Rivero (2016) menciona que el retraso motor o del desarrollo se refiere a que un niño no ha desarrollado sus hitos motores con respecto a su edad cronológica, lo cual, repercutirá en su vida adulta. Asimismo, Cruz et al. (2019) definen al retraso motor como alteraciones de los hitos del desarrollo pudiendo tener afectaciones en los músculos (tono muscular tenso o flojo) haciendo que el individuo no pueda moverse con libertad y tenga dificultades para mantener la postura, coordinar movimientos y mantener el equilibrio. Estas acciones pueden verse afectadas por la escasa maduración de las HMB, lo que significa que está fuera de los límites de la normalidad.

2.5. Juegos

Peña (2015) define al juego como aquella actividad donde se desarrolla el disfrute y diversión de todos los miembros que participan, además, se puede utilizar como un medio de enseñanza. Partiendo de este concepto, se puede determinar al juego como una actividad innata y natural en la vida de todo ser humano, especialmente en niños y niñas de edad infantil. En esta misma línea, Ruiz (2017) menciona que el juego permite que un grupo de personas puedan participar en un número ilimitado de partidas con la finalidad de que el participante juegue de manera activa, relacionándose con su entorno.

En este sentido, el juego es un comportamiento natural del ser humano, una actividad rectora mediante la cual el desarrollo del niño y la niña se ven comprometidos con la estructura de sus funciones mentales básicas y su movimiento a funciones mentales superiores que incide positivamente en el desarrollo, proporcionando tiempo de ocio y diversión (Sánchez-Domínguez, Castillo, y Hernández, 2020).

2.5.1. Clasificación de los juegos

Galera (2020) establece cuatro clasificaciones:

Juegos psicomotores o individuales: en este tipo de juegos los protagonistas no tienen ningún contrario/adversario que pueda perjudicarlo. Tampoco tiene un compañero en el que pueda apoyarse ni recibir ayuda en la realización de cualquier acción. El salto de altura o lanzar una pelota a un objetivo para derribarlo sería un ejemplo de este tipo de juegos.

Juegos de cooperación: en este tipo de juegos los jugadores deben colaborar entre todos (interacción) para lograr un objetivo final y común, como pasarse una pelota entre los integrantes del equipo sin que se caiga o crear monumentos humanos serían unos ejemplos de este tipo de juegos.

Juegos de oposición: en este tipo de juegos el jugador tiene un adversario al cual tiene que superar para lograr el objetivo final. Por ejemplo: los juegos en los que hay que realizar persecuciones y deportes como el boxeo.

Juegos de cooperación y oposición: en este tipo de juegos varios jugadores tienen que integrar un equipo el cual debe superar a los otros equipos contrarios. Son denominados como deportes de equipo, por ejemplo: el fútbol o juegos tradicionales como el cementerio americano.

2.6. Educación

Para la UNESCO (2015) la educación “es un ente esencial para el proceso humano, cultural, inclusivo y sostenible promovido por la sociedad del conocimiento capaz de hacer frente a los desafíos progresivos a lo largo del tiempo con estrategias innovadoras, para lo cual cada

particularidad tiene sentido por su sincronización e interdependencia con los otros y en conjunto”. Asimismo, Clark (2018) menciona que la educación es una parte indispensable del sistema de desarrollo, es susceptible de conocimiento y una acción que se realiza mediante la relación educativa. Es decir, tiene un valor interno que es significativo más allá de la economía, debido a que brinda a las personas autonomía para decidir su destino propio, favoreciendo tanto los métodos de pensamiento, como los métodos de acción.

Para Guevara (2020), “La educación es un proceso por el cual se adquiere el aprendizaje de conocimientos, habilidades, valores o actitudes, esto ocurre en diferentes culturas, pero el objetivo siempre es el mismo”. Sin embargo, es necesario recalcar que, aunque la educación es un concepto universal, este puede variar de un país a otro.

2.7. Educación Física

De acuerdo con Grasten (2015) la Educación Física está dentro de un área curricular que beneficia el desarrollo personal de los alumnos tanto a nivel psíquico o sociológico y físico. A la vez que se valora la actividad física como una buena vía de desempeño social, la cual permite una excelente relación con los demás. Sin embargo, Álvarez-Bogantes (2018) lo define como “un recurso necesario para la salud que ayuda a la corrección postural, así como mantener el control y equilibrio corporal. A su vez, previene o reduce los problemas de salud relacionados al miocardio y regulación del metabolismo o los problemas musculares”. En este sentido, la Educación Física es una disciplina enfocada en diferentes movimientos corporales para perfeccionar, equilibrar y mantener una salud mental-física del ser humano. Esta disciplina se puede ver como terapéutica, competitiva, educativa o recreativa incentivando la convivencia, disfrute y compañerismo entre los participantes (Morales, 2021).

2.7.1. Educación Inicial

Con base al Ministerio de Desarrollo Social (2017) la Educación Inicial permite el desarrollo integral a de los infantes menores de seis años de edad con la finalidad de potencializar su educación en un ambiente en lleno de experiencias afectivas, educativas y formativas, lo que permitirá adquirir habilidades, valores, hábitos, así como a progresar su autonomía, creatividad y actitudes necesarias en su desempeño propio y social. Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional (2022) determina que la Educación Inicial es la etapa en donde se potencia el aprendizaje de los niños y niñas, promoviendo su bienestar, la responsabilidad formativa de su entorno familiar y comunitario, respetando sus derechos, diversidad cultural y lingüística, su ritmo propio de aprendizaje y crecimiento.

Capítulo III: Metodología

3.1. Diseño de investigación

Para el desarrollo de esta investigación se empleó un enfoque cuantitativo de corte transversal, de tipo cuasi experimental. Debido a que el objetivo del proyecto es determinar los efectos de una propuesta de enseñanza basada en la gamificación sobre las habilidades motrices básicas del Subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez, con un grupo de control no equivalente, al tratarse de grupos de clases ya establecido por el mismo Plantel Educativo.

3.2. Contexto

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez en el periodo lectivo 2022-2023. Cabe mencionar que la institución es de tipo pública y oferta sus servicios educativos en jornadas tanto matutina como vespertina ofreciendo los sub niveles educativos Inicial, Preparatoria, Básica Elemental, Básica Media, Básica Superior. La institución se encuentra ubicada en la Avenida Juan Bautista Vásquez y Gonzalo Cordero del cantón Cuenca, provincia del Azuay.

3.3. Participantes

Para esta intervención se seleccionaron a los estudiantes del Sub Nivel Inicial II con edades comprendidas entre 4 y 5 años. Conformando el total de 23 participantes los cuales, 13 corresponden al género femenino y 10 al género masculino.

3.4. Consideraciones éticas

Para realizar la intervención, se solicitó la autorización a la máxima autoridad del establecimiento a través de un oficio generado desde la Dirección de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte. Posteriormente, para la participación de los niños se entregó una carta de consentimiento informado a los representantes legales que permitieron la participación de los infantes.

Criterios de inclusión: participarán en el estudio: Los niños y niñas cuyos representantes legales firmen la carta de consentimiento informado; Los niños y niñas que participen del 100% del tiempo de intervención; Los niños y niñas que no presenten algún tipo de enfermedad que afecte su desarrollo psicomotor.

Criterios de exclusión: no participarán en el estudio: Los niños y niñas que presenten alguna lesión (físicas, problemas motrices, problemas cardiorrespiratorios, etc.); Niños y niñas con algún trastorno de aprendizaje por ejemplo (TDAH); Niños y niñas con conductas

inadecuadas (indisciplina; Golpes a los compañeros, berrinches, interrupción constante de la clase, etc.)

3.5. Instrumentos

Para la evaluación de las habilidades motrices básicas se tomó en cuenta el Test de Gallahue modificado: el cual fue aplicado previo al programa y después del mismo para verificar los cambios producidos. El test de Gallahue tiene en cuenta acciones manipulativas y locomotrices de: salto, carrera, lanzamiento, atrapar y patear. Todas estas pruebas tienen una puntuación, en base a esta se clasifica a los participantes según su estadio, por ejemplo: I) Inicial; II) Elemental;

III) Maduro. Estas pruebas contienen tablas referenciales que guían al evaluador en la valoración de cada patrón motor, facilitando la determinación del estadio en el que se encuentra cada niño niña (Chazi, 2021).

Los niños y niñas fueron evaluados mediante test de Gallahue en el mes de febrero del 2023. Posteriormente, se desarrolló una propuesta gamificada de 12 semanas de duración. El programa pretendió estimular las HMB para mejorarlas. Finalmente, se aplicó un post test en el mes de abril para comparar los resultados.

3.6. Procedimiento de evaluación

Mediante la observación directa se analizó la habilidad motora y de acuerdo a la ejecución se la clasifica en estadios de acuerdo con una evaluación cualitativa: Inicial, Elemental; Maduro. Para procesar adecuadamente los resultados en el presente estudio se incluye una valoración cuantitativa que va desde el 1 como valor mínimo hasta 3 como valor máximo.

- a) Nivel inicial (1 punto)
- b) Nivel elemental (2 puntos)
- c) Nivel maduro (3 puntos)

3.7. Análisis estadístico

Para el análisis de los datos se trabajó con el programa estadístico IBM SPSS y Microsoft Excel en la versión 2019. Los estadísticos descriptivos que se utilizaron para la obtención de los resultados fueron la media y la desviación típica que permitió describir los resultados de las variables del estudio. Además, se utilizó gráficos y tablas estadísticas para evidenciar los resultados obtenidos antes y después del modelo gamificado. Para obtener los resultados de la comparación de acuerdo con el objetivo principal del tema se utilizó la prueba T de dos muestras con un nivel de significancia ($P < 0.05$) y un nivel de confianza del (95%).

3.8. Propuesta

El programa se estructura con base en lo realizado por Chacón y Guambaña (2022) y Vargas y Jiménez (2022) que han aplicado programas de gamificación entre 10 y 11 sesiones obteniendo buenos resultados. Para este estudio, se ejecutó 12 sesiones de intervención, con una frecuencia de 3 veces por semana. Realizándose los días lunes, miércoles y viernes desde las 10h35 a 11h20. Se trabajó en función del horario de las clases de Educación Física donde cada sesión tenía una duración de 45 minutos. Al final se contabilizó un total de 135 minutos por semana. El programa de intervención del modelo gamificado fue presentado a los estudiantes de Inicial II, en base a los temas de interés y considerando la edad de los niños, se realizó la intervención con la temática de “Sonic y sus amigos”, asimismo, durante la ejecución del programa se utilizó los elementos y la estructura propuesto por Franco y Mirian (2017) y Bueno et al. (2019).

A continuación, en la **tabla 1** se puede observar un resumen de las sesiones realizadas.

Tabla 1

Actividades Propuestas.

Sesiones	Objetivos	Contenidos
Sesión 1: Presentación	Presentar el programa gamificado de (Sonic y sus amigos) mediante la proyección de un PowerPoint.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de los docentes. • Introducción al mundo del Sonic y sus amigos. • Indicación de las reglas durante el programa.
Sesión 2: El mundo de la carrera feroz	Trabajar la habilidad motriz básica de la carrera mediante el juego (El mundo de la carrera feroz).	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza correcta de la carrera por parte del docente. • Correr libremente a las direcciones que permita el espacio.
Sesión 3: El pasillo de la carrera	Desarrollar la habilidad motriz de la carrera mediante el juego (El pasillo de la carrera).	<ul style="list-style-type: none"> • Carrera recta en una sola dirección, ida y vuelta.
Sesión 4: El laberinto de carrera	Estimular la habilidad motriz de la carrera mediante el juego (El laberinto de carrera).	<ul style="list-style-type: none"> • Carrera con cambios de dirección según lo requiera el espacio de ida y vuelta. • Entrega del héroe rescatado en hoja de papel tras superar los niveles de la carrera.
Sesión 5: El mundo de lava	Trabajar la habilidad motriz del salto mediante el juego (El mundo de lava).	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza de la ejecución correcta del salto por parte del docente • Saltos continuos de un punto a otro a distancias cortas.
Sesión 6: Suelo movedizo	Trabajar la habilidad motriz del salto mediante el juego (Suelo movedizo).	<ul style="list-style-type: none"> • Saltos según la posibilidad del niño que proponga cada niño
Sesión 7: saltando escombros	Desarrollar la habilidad motriz del salto mediante el juego (saltando escombros).	<ul style="list-style-type: none"> • Salto sobre distintos obstáculos en el camino sean largas o altas. • Entrega del héroe rescatado en hoja de papel tras superar los niveles del salto.

Sesión 8: Tumba de conos	Estimular la habilidad motriz del pateo mediante el juego (Tumba de conos).	<ul style="list-style-type: none"> Enseñanza correcta en el gesto del pateo por parte del docente. Pateo al balón acercándose al objetivo.
Sesión 9: Derriba los conos	Desarrollar la habilidad motriz del pateo mediante el juego (Derriba los conos).	Pateo al balón a una distancia mediana hacia el objetivo.
Sesión 10: Bolos con pateo	Estimular la habilidad motriz del pateo mediante el juego (Bolos con pateo).	<ul style="list-style-type: none"> Pateo al balón con precisión hacia un objeto a distancias largas. Entrega del héroe rescatado en hoja de papel tras superar los niveles del pateo.
Sesión 11: lanza escombros	Trabajar la habilidad motriz del lanzamiento y recepción mediante el juego (lanza escombros).	<ul style="list-style-type: none"> Enseñanza correcta del lanzamiento y recepción por parte del docente. Recepción de abajo hacia arriba a corta distancia y lanzamiento hacia una distancia lejana.
Sesión 12: El lanzador	Desarrollar la habilidad motriz del lanzamiento y recepción mediante el juego (El lanzador).	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de abajo hacia arriba a larga distancia y lanzamiento con alto a larga distancia. Entrega del héroe rescatado en hoja de papel tras superar los niveles de recepción y lanzamiento.

Capítulo IV: Resultados

La finalidad de la **tabla 2** es demostrar los cambios entre el pre test y post test de acuerdo a las variables del test de Gallahue.

Tabla 2

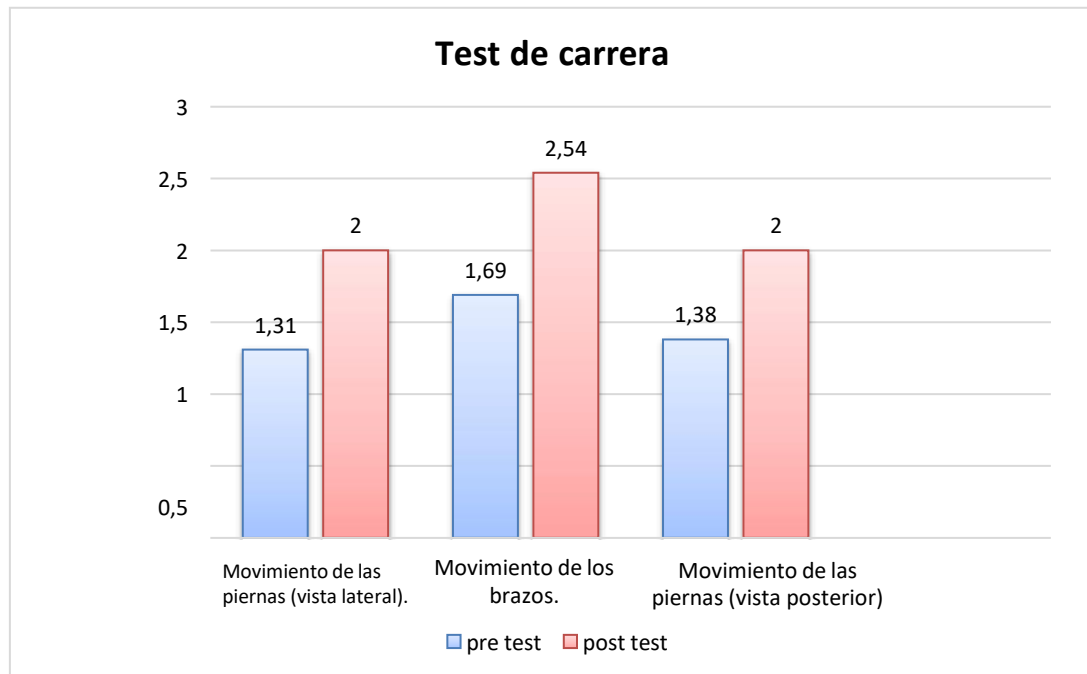
Resultados generales del test de Gallahue en relación al pre test y post test

Variables		Grupo Intervención (n= 10 niñas; n=3 niños)			Valor pa
		Pre test Media (DE)	Post test Media (DE)	Intervalo de confianza al 95%	
Test de carrera	Movimiento piernas (vista lateral).	1,31 ± 0,480	2,00 ± 0,577	[-0,983, -0,402]	0,000
	Movimiento de los brazos.	1,69 ± 0,480	2,54 ± 0,660	[-1,181, -0,511]	0,000
	Movimiento piernas (vista posterior)	1,38 ± 0,506	2,00 ± 0,577	[-0,921, -0,309]	0,001
Test de salto largo	Movimiento de los brazos.	1,08 ± 0,277	1,85 ± 0,801	[-1,207, -0,331]	0,002
	Movimiento del tronco.	1,00 ± 0,000	1,62 ± 0,650	[-1,008, -0,222]	0,005
	Movimiento de piernas y cadera.	1,00 ± 0,000	1,69 ± 0,751	[-1,146, -0,238]	0,006
Test de lanzamiento.	Movimiento de los brazos.	1,85 ± 0,376	2,23 ± 0,439	[-0,691, -0,079]	0,018
	Movimiento del tronco.	1,54 ± 0,519	1,92 ± 0,494	[-0,691, -0,079]	0,018
	Movimiento de piernas y pies.	1,54 ± 0,519	1,77 ± 0,599	[-0,593, 0,131]	0,190
test de recepción	Movimiento de la cabeza	2,00 ± 0,000	2,54 ± 0,519	[-0,852, -0,225]	0,003
	Movimiento de los brazos.	1,54 ± 0,519	1,62 ± 0,870	[-0,536, 0,382]	0,721
	Movimiento de las manos.	1,62 ± 0,506	1,77 ± 0,832	[-0,570, 0,262]	0,436
Test de pateo	movimiento de brazos y tronco.	1,54 ± 0,519	1,62 ± 0,768	[-0,536, 0,382]	0,721
	movimiento de piernas.	1,62 ± 0,506	1,77 ± 0,832	[-0,489, 0,181]	0,337

Nota: n=número de participantes; DE= desviación estándar; P^a= valor obtenido a partir de laprueba t de datos pareados

Figura 3

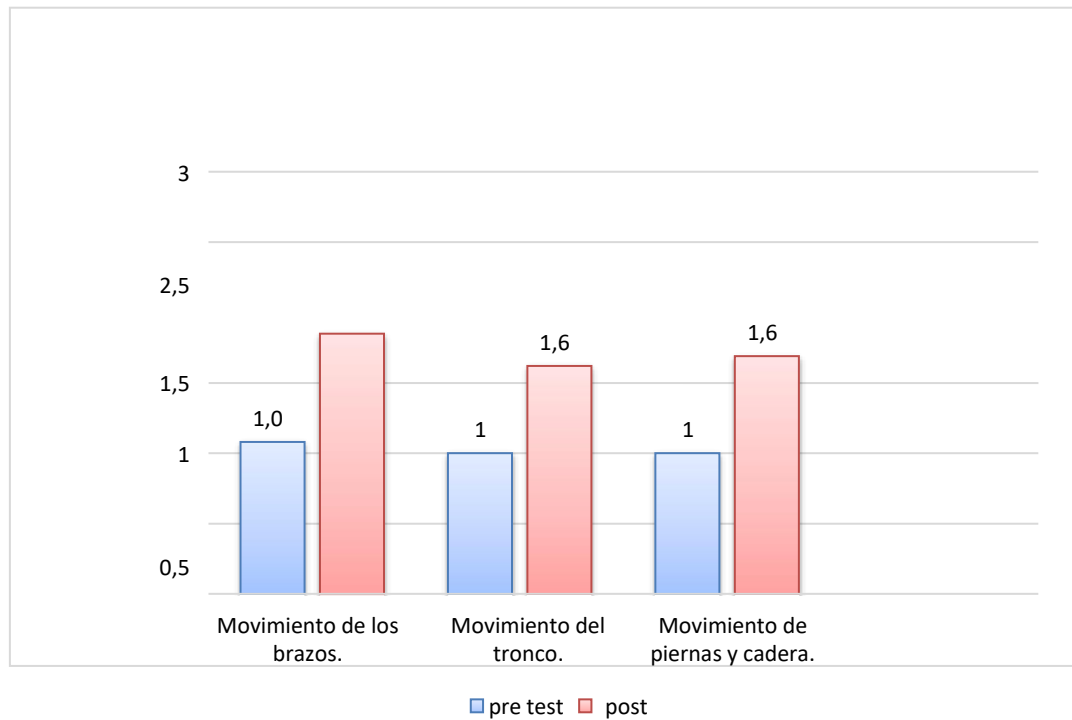
Resultados generales del test de carrera.



En el test de carrera, existen cambios significativos ($P < 0,005$) en las tres variables, movimiento de las piernas (vista lateral) (0,000), Movimiento de los brazos (0,000) y movimiento de las piernas (vista posterior) (0,000). En estas tres variables los niños y niñas lograron mejorar del estadio inicial al elemental así notando cambios en el patrón motor de la carrera.

Figura 4

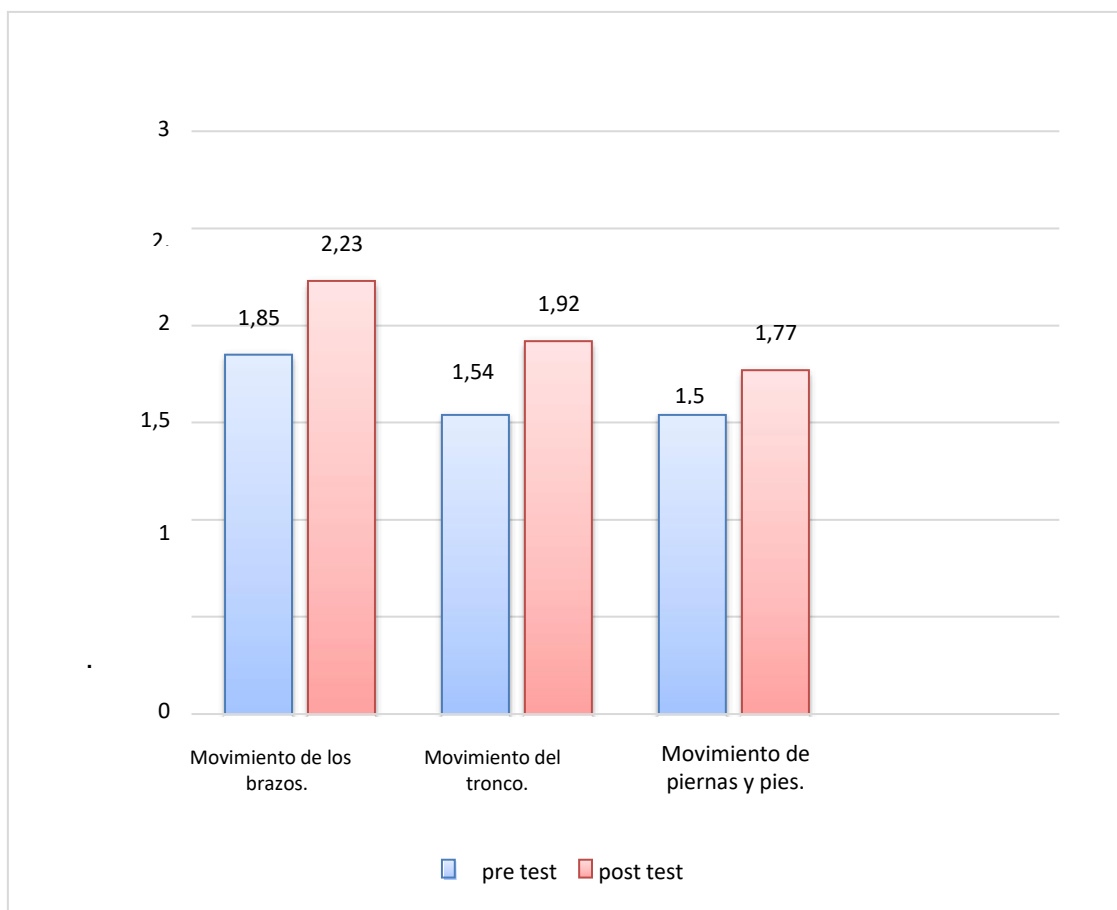
Resultados generales del test de salto largo



En el test de salto largo, existen cambios significativos ($P < 0,005$) en dos variables, en el movimiento de los brazos (0,002) y en el movimiento del tronco (0,005). No hubo cambios significativos ($P > 0,005$) en el movimiento de piernas y cadera (0,006). Se puede reflejar que en las tres variables hubo cambios positivos, sin embargo, no alcanzan un estadio superior.

Figura 5

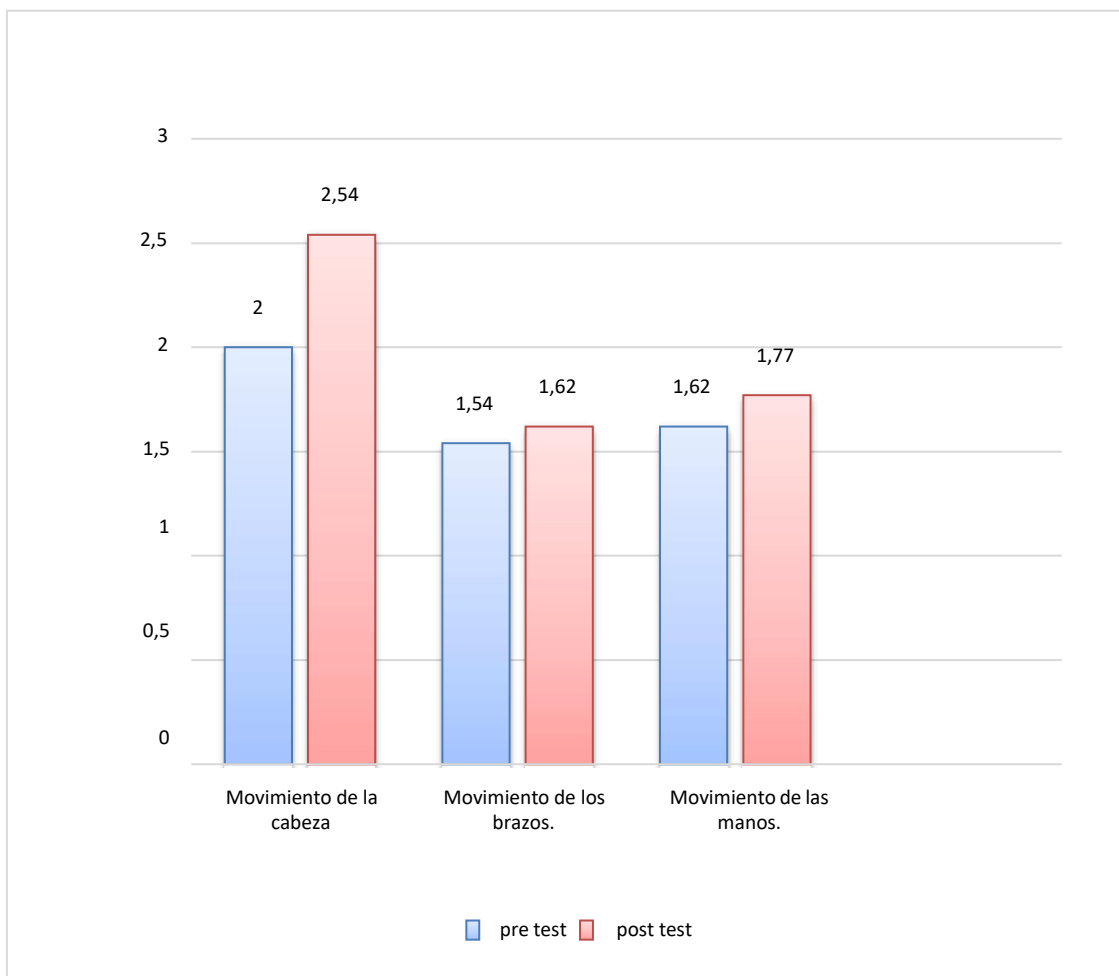
Resultados generales del test de lanzamiento



En el test de lanzamiento, no existen cambios significativos ($P > 0,005$) en todas sus variables, en el movimiento de los brazos (0,018), movimiento del tronco (0,018) y movimiento de piernas y pies (0,190). Se puede evidenciar que, en la primera variable existieron resultados positivos que permitieron avanzar desde el estadio inicial al estadio elemental. Mientras que, en las dos últimas variables no existieron cambios.

Figura 6

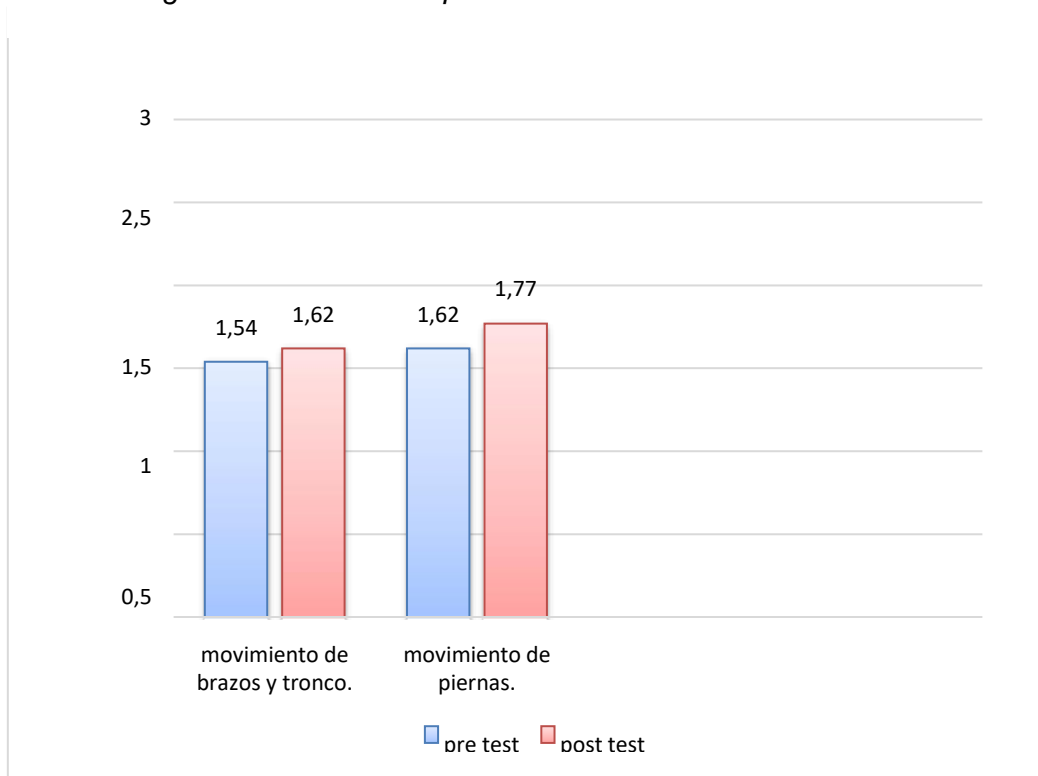
Resultados generales del test de recepción



En el test de recepción, existen cambios significativos ($P < 0,005$) en la primera variable movimiento de cabeza (0,003). Mientras que, no existieron cambios significativos ($P > 0,005$) en las variables movimiento de los brazos (0,721) y movimiento de las manos (0,436). Por lo tanto, con los resultados alcanzados no es posible avanzar al siguiente estadio.

Figura 7

Resultados generales del test de pateo.



En el test de pateo, no existen cambios significativos ($P > 0,005$) en las dos variables movimiento de brazos y tronco (0,721) y movimiento de piernas (0,337). Se puede evidenciar que en las dos variables se siguen manteniendo las niñas y los niños en el estadio inicial.

Tabla 3

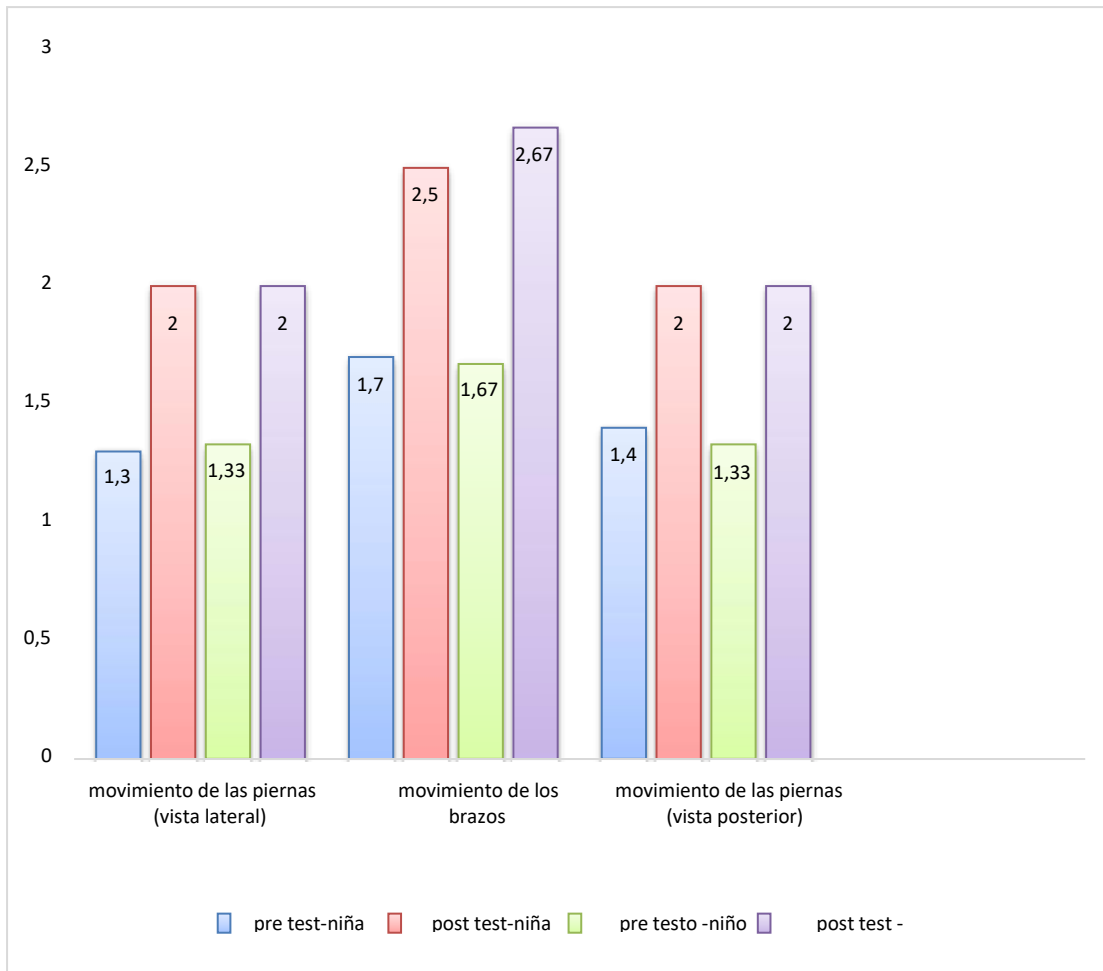
Resultados por género del test de Gallahue en relación al post test y pre test

Variables	Grupo Intervención (n= 10 niñas)				Grupo intervención (n= 3 niños)				
	Pre test Media (DE)	Post test Media (DE)	Intervalo de confianza al95%	Valor pa	Pre test Media (DE)	Post test Media (DE)	Intervalo de confianza al95%	Valor pa	
Test de carrera	Movimiento piernas (vista lateral).	1,30 ± 0,483	2,00 ± 0,667	[-1,046, -0,354]	0,001	1,33 ± 0,577	2,00 ± 0,000	[-2,101, 0,768]	0,184
	Movimiento de los brazos.	1,70 ± 0,483	2,50 ± 0,707	[-1,102, -0,498]	0,000	1,67 ± 0,577	2,67 ± 0,577	[-3,484, 1,484]	0,225
	Movimiento piernas (vista posterior)	1,40 ± 0,516	2,00 ± 0,667	[-0,969, -0,231]	0,005	1,33 ± 0,577	2,00 ± 0,000	[-2,101, 0,768]	0,184
Test de salto largo	Movimiento de los brazos.	1,10 ± 0,316	1,90 ± 0,876	[-1,364, -0,236]	0,011	1,00 ± 0,000	1,67 ± 0,577	[-2,101, 0,768]	0,184
	Movimiento del tronco.	1,00 ± 0,000	1,70 ± 0,675	[-1,183, -0,217]	0,010	1,00 ± 0,000	1,33 ± 0,577	[-1,768, 1,101]	0,423
	Movimiento de piernas y cadera.	1,00 ± 0,000	1,70 ± 0,823	[-1,289, -0,111]	0,025	1,00 ± 0,000	1,67 ± 0,577	[-2,101, 0,768]	0,184
Test de lanzamiento.	Movimiento de los brazos.	1,90 ± 0,316	2,20 ± 0,422	[-0,646, 0,046]	0,081	1,67 ± 0,577	2,33 ± 0,577	[-2,101, 0,768]	0,184
	Movimiento del tronco.	1,10 ± 0,527	1,90 ± 0,568	[-0,769, -0,031]	0,037	1,67 ± 0,577	2,00 ± 0,000	[-1,768, 1,101]	0,423
	Movimiento de piernas y pies.	1,50 ± 0,527	1,70 ± 0,675	[-0,652, 0,252]	0,343	1,70 ± 0,577	2,00 ± 0,000	[-1,768, 1,101]	0,423
test de recepción	Movimiento de la cabeza	2,00 ± 0,00	2,50 ± 0,577	[-0,877, -0,123]	0,015	2,00 ± 0,00	2,67 ± 0,577	[-2,101, 0,768]	0,184
	Movimiento de los brazos.	1,40 ± 0,516	1,50 ± 0,850	[-0,628, 0,428]	0,678	2,00 ± 0,00	2,00 ± 1,000	[-2,484, 2,484]	1,000
	Movimiento de las manos.	1,50 ± 0,527	1,60 ± 0,843	[-0,628, 0,0428]	0,678	2,00 ± 0,00	2,33 ± 0,577	[-1,768, 1,101]	0,423
Test de pateo	Movimiento de brazos y tronco.	1,50 ± 0,527	1,50 ± 0,707	[-0,584, 0,584]	1,000	1,67 ± 0,577	2,00 ± 1,000	[-1,768, 1,101]	0,423
	Movimiento de piernas.	1,60 ± 0,516	1,70 ± 0,823	[-0,506, 0,306]	0,591	1,50 ± 0,577	2,00 ± 1,000	[-1,768, 1,101]	0,423

Nota: n=número de participantes; DE= desviación estándar; Pa= valor obtenido a partir de la prueba t de datos pareados.

Figura 8

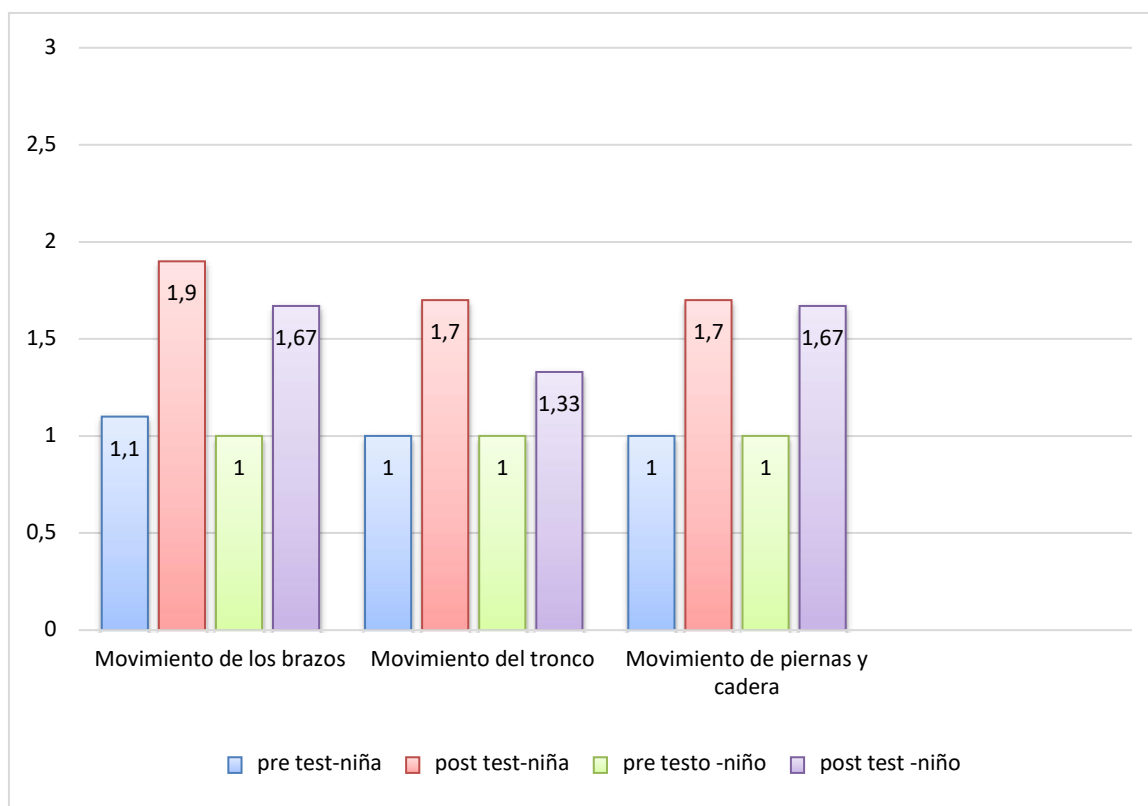
Resultados por género del test de salto



En el test de carrera, en las niñas existen cambios significativos en sus tres variables ($P < 0,005$) movimiento de las piernas (vista lateral) (0,001), Movimiento de los brazos (0,000) y movimiento de las piernas (vista posterior) (0,000). Mientras que, en los niños no hubo cambios significativos ($P > 0,005$) en las variables: movimiento de las piernas (vista lateral) (0,184), movimiento de los brazos (0,225) y movimiento de las piernas (vista posterior) (0,184). En ninguna de las variables existieron cambios significados en el grupo de niños. Se evidencia que ambos grupos lograron superar el estadio Inicial.

Figura 9

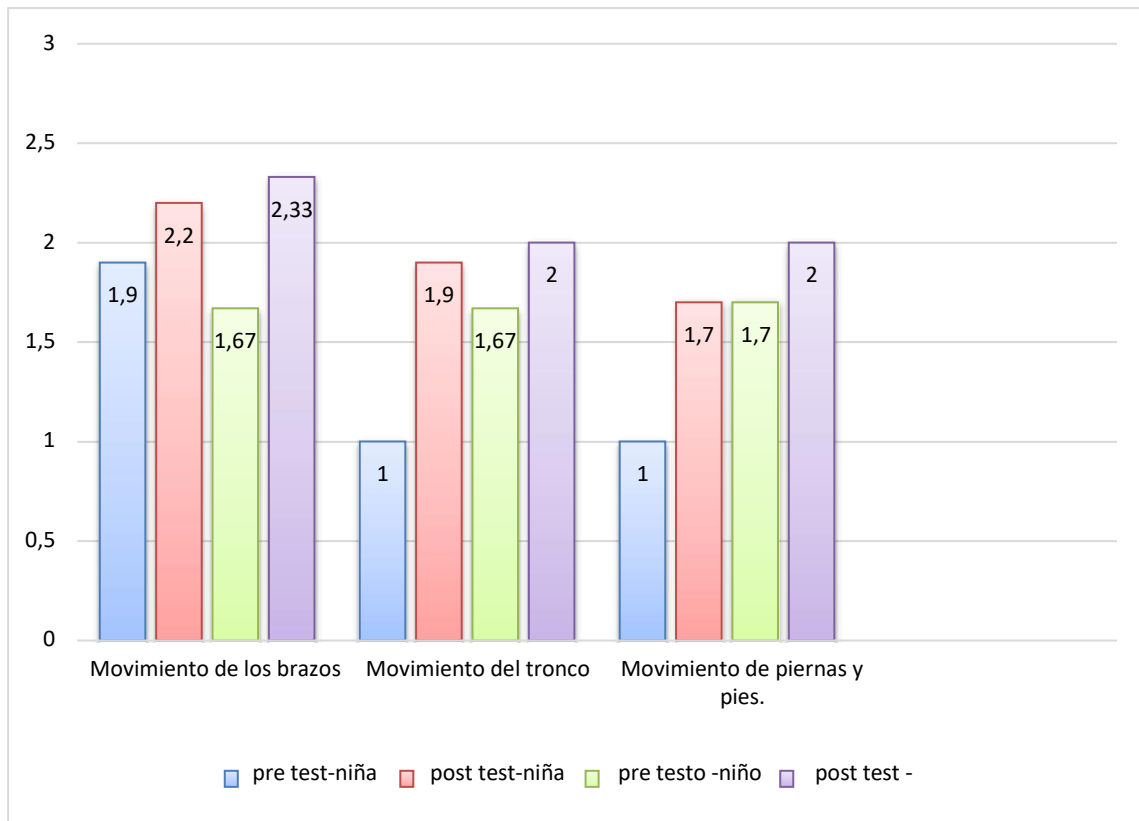
Resultados por género del test de salto largo.



En los grupos de niñas y niños no existieron cambios significativos en ninguna de las variables correspondientes al test de salto. Por lo tanto, se mantienen en el estadio inicial.

Figura 10

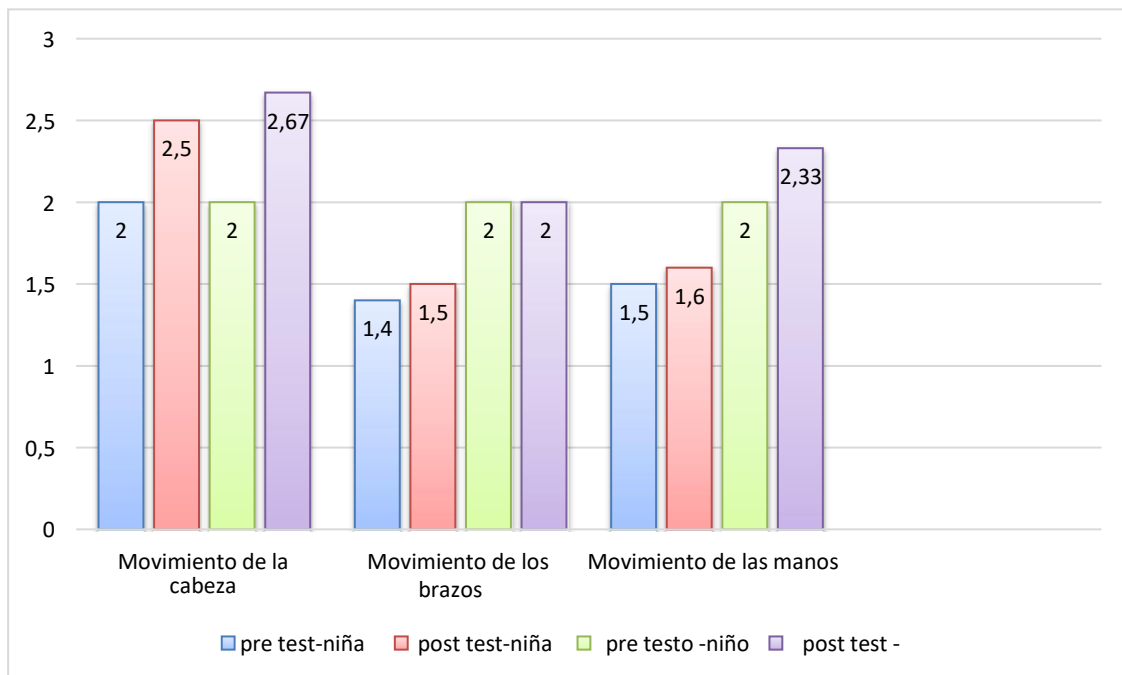
Resultados por género del test de lanzamiento.



En el test de lanzamiento en los grupos de niñas y niños no existieron cambios significativos en ninguna de las variables. Sin embargo, se puede observar que en la variable movimientos de los brazos ambos grupos lograron superar el estadio inicial. En la variable movimiento del tronco los niños alcanzan el estadio elemental y en movimiento de piernas y pies solo los niños superan el estadio inicial.

Figura 11

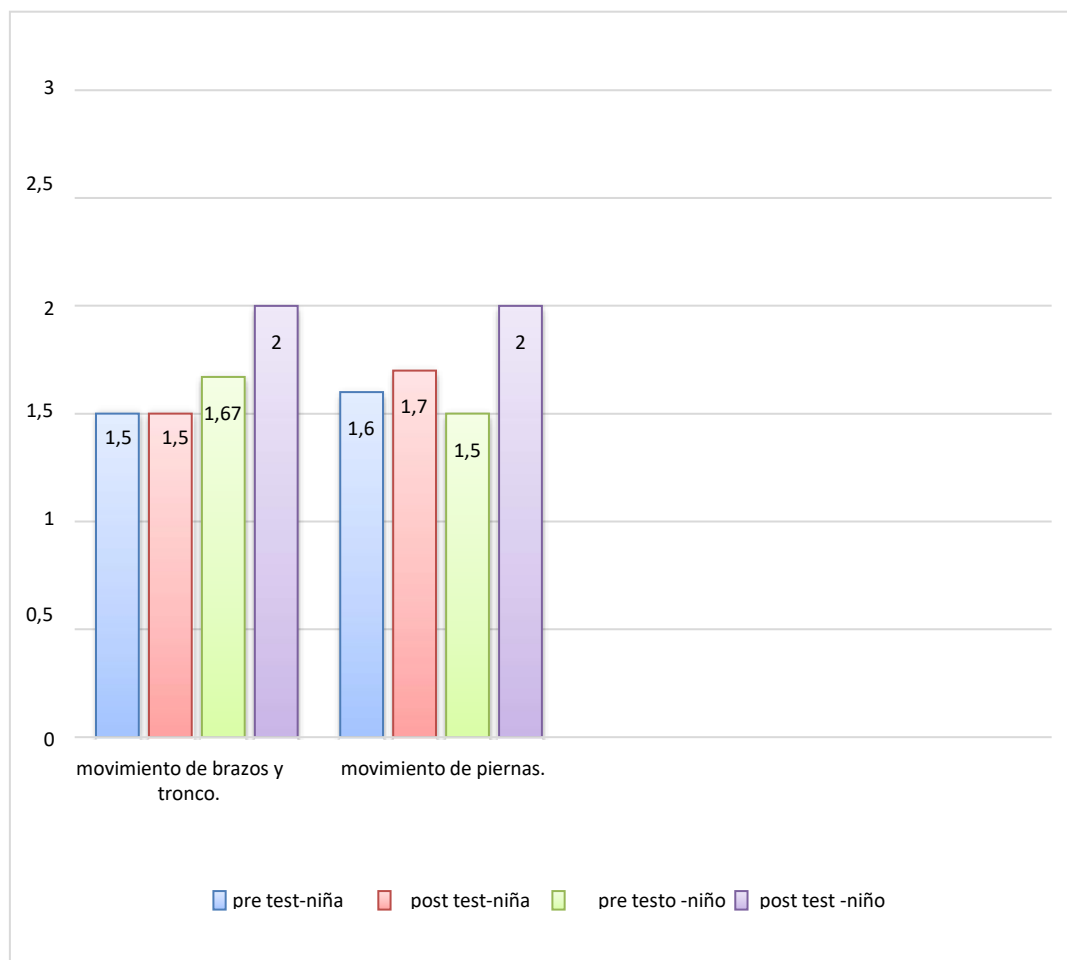
Resultados por género del test de recepción.



En los grupos de niñas y niños no existieron cambios significativos en ninguna de las variables correspondientes al test de recepción. Sin embargo, en el movimiento de la cabeza ambos grupos se mantuvieron en el estadio elemental. En el movimiento de brazos ninguno de los grupos logró superar de estadio las niñas manteniéndose en el estadio Inicial y los niños en el estadio elemental y en el movimiento de las manos ninguno de los grupos logró superar de estadio las niñas manteniéndose en el estadio Inicial y los niños en el estadio elemental.

Figura 12

Resultados por género del test de pateo.



En el test de pateo en los grupos de niñas y niños no existieron cambios significativos en ninguna de las variables. Sin embargo, se puede observar que en la variable movimientos de brazos y tronco los niños lograron superar el estadio inicial. y en la variable movimiento de las piernas los niños alcanzan el estadio elemental.

Capítulo V: Discusión.

El primer objetivo de este estudio, pretendió aplicar una propuesta basada en la gamificación para estimular las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez. En este estudio se demostró que al implementar la propuesta de “Sonic y sus amigos” como una estrategia gamificada para estimular las HMB los resultados fueron positivos en los estudiantes, puesto que fue una propuesta novedosa y llamativa. Este resultado mantiene relación con lo que plantea, Cifuentes y Castillo (2022) al mencionar que, la innovación educativa plasmada a través de la gamificación promueve un aprendizaje significativo, también promueve en el alumno un pensamiento creativo, paralelamente estimula y desarrolla sus habilidades motrices. Al igual que en el estudio mencionado, en la presente propuesta gamificada se pretendió estimular algunas habilidades motrices como la: carrera, salto, pateo, lanzamiento y recepción. En consecuencia, las clases de educación física que utilizan nuevas metodologías tienen efectos positivos sobre el alumnado (Arévalo y Bayas, 2021). Lo expuesto es corroborado por el estudio de Monedero (2022), donde la aventura motriz denominada Pokémon con estudiantes de primaria, generó un mayor esfuerzo y motivación durante todas las sesiones de la intervención. Adicionalmente, en algunas habilidades motrices de lanzamientos, desplazamientos y giros, se mejoró el desempeño de los participantes. En esta misma línea, las propuestas gamificadas son aplicables a enfoques diferentes entre ellos el deporte. Así lo expone Rodríguez et al. (2019) quien en su intervención realizada a un grupo experimental también obtuvo resultados positivos a nivel de las habilidades motrices del: salto, lanzamiento, recepción y desplazamiento. Con lo expuesto se resalta que las propuestas en base a la gamificación tienen efectos favorables en las HMB.

El segundo objetivo del estudio se basó en determinar el grado de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas (Correr; Saltar; Lanzar; Atrapar; Patear) en relación a los niños y niñas del Subnivel inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez pre y post intervención a través del test de Gallahue. En esta ocasión los resultados obtenidos fueron desfavorables en los patrones motores del: salto, pateo, lanzamiento y recepción, debido a que, luego de la evaluación inicial no se logró avanzar al siguiente estadio. Los efectos negativos en los cuatro patrones motrices, mencionados anteriormente pueden estar relacionados a la falta de un docente especializado en el área de la Educación Física en la Institución. Así lo afirma Rodríguez, Analuiza, y Capote (2017), la ausencia de un especialista de la Actividad Física en los niveles escolares iniciales, ocasiona clases improvisadas por parte del docente de aula, lo que impide un trabajo adecuado y planificado en las “etapas sensibles de desarrollo motor”. Otro posible factor determinante en los efectos negativos, podría ser el número de sesiones y su tiempo implementación. En el estudio realizado

Vásquez (2022) en niños del subnivel nivel inicial, aplicado durante 10 sesiones de cuatro horas de duración, se aplicó una guía de actividades de motricidad gruesa para el desarrollo de la lateralidad, sin embargo, no se obtuvieron resultados positivos en los patrones motrices de la: carrera, pateo, lanzamiento y recepción, manteniéndose en el estadio de inicial. Tampoco, en el presente estudio que contó con 12 sesiones de 45 minutos, con una frecuencia de tres veces por semana. A pesar de realizar 2 sesiones adicionales al estudio de Vásquez no fue posible modificar el estadio inicial de los niños. Al parecer un efecto positivo es posible obtener con un número superior a 12 sesiones. Tal es el caso del estudio realizado por Cutipa y Chambi (2017) en niños y niñas de cuatro años, donde se aplicó un programa de actividades lúdicas cooperativas para el desarrollo de las HMB durante 16 sesiones, obteniendo resultados significativos en niñas y niños que superaron el estadio inicial hacia el estadio elemental, en los patrones motores de la carrera, el salto, el lanzamiento y la recepción. La diferencia encontrada radica en la metodología cooperativa utilizada por los autores mencionados. La misma que permite la colaboración entre pares para alcanzar los objetivos de aprendizaje, pero de forma colectiva. Esta metodología genera expectativas de éxito, además vincula actividades de locomoción, proyección/recepción con acciones relacionadas a las habilidades de caminar, saltar, correr, lanzar y capturar. También se podría mencionar que, en las edades de 4 y 5 años, los niños vivencian una etapa de adquisición de diferentes habilidades y capacidades conforme van creciendo progresivamente. Vildósola (2015) en base a Jean Piaget, afirma que los niños en un proceso preescolar se encuentran en la etapa pre operacional, la cual se caracteriza porque los niños logran de manera básica algunas habilidades.

Un aspecto particular encontrado en los resultados de este estudio, es el efecto positivo encontrado en el test de la carrera, donde los dos géneros superaron el estadio inicial. Autores como Román et al. (2017) dan respuesta al efecto positivo específicamente en la carrera mencionando que, esta habilidad se relaciona al movimiento global de las piernas y brazos, estas acciones los infantes los adquieren de forma natural, al gatear, dando sus primeros pasos o al salticar (desplazarse con pequeños saltos alternados de una a otra pierna). Adicionalmente, a medida que aumenta la fuerza de la patada, los brazos se utilizan para mantener el equilibrio permitiendo que el niño desarrolle paulatinamente este patrón motor. Lo que es afirmado por Carrasco y Carrasco (2017), los niños desde los dieciocho meses de edad en adelante intentan correr hasta alcanzar un desarrollo adecuado.

El último objetivo del estudio fue valorar los efectos de la gamificación sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en función del género de los niños y niñas del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez. La metodología utilizada en el presente estudio se basó en el modelo pedagógico de la gamificación, luego de la intervención se

realizó el post test mostrando resultados positivos en uno de los cinco patrones motores, siendo más significativo los resultados a favor de las niñas que de los niños. Existen estudios con resultados similares en la evaluación de las HMB, pero muy pocos aplican programas dentro del contexto de la “gamificación” en escolares del subnivel “inicial II” en relación al “género”. Sin embargo, los autores: Cusminsky, Lejarraga, Mercer, Martell y Fescina, (1994) mencionan que, durante los primeros seis años de vida, tanto los niños como las niñas sufren cambios motrices y maduración acelerada, Sin embargo, Las niñas alcanzan un desarrollo esquelético dos años antes que los niños, teniendo una maduración física aún más acelerada. Además, Gamboa (2010) expone que las HMB tienen relación con la cultura y la enseñanza, estas diferencias seguirán existiendo en la medida que las oportunidades de práctica motriz estén condicionadas por las fuertes expectativas del contexto, además, se relaciona a la competencia motriz que deben adquirir las niñas y niños. En base a estos factores se puede determinante las niñas se desarrollan más rápido que los niños obteniendo resultados significativos.

Finalmente, es preciso mencionar que el presente estudio tiene varias limitaciones, en primer lugar, existen pocas investigaciones en relación a la gamificación para mejorar las habilidades motrices básicas en niños de inicial II, mismo que limitó la comparación en el resultado con otros estudios; en segundo punto, pocos estudios hablan sobre la relación las diferencias en HMB de acuerdo al generó por lo que existe un campo amplio para realizar futuras investigaciones y en tercer lugar, este estudio se realizó con una población de 13 estudiantes, limitando la extrapolación de los resultados a contextos numerosos.

Conclusiones.

De acuerdo con los resultados obtenidos se puede afirmar que el efecto de la gamificación durante 12 sesiones realizadas en las horas de EF produce cambios parciales en las Habilidades Motrices Básicas en niños y niñas de inicial II del Unidad Educativa “Ángel Polivio Chávez”,

En base al objetivo general, evaluar los efectos de la gamificación sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez, se obtuvieron resultados positivos a nivel de la percepción de los niños con un nuevo modelo pedagógico, debido a que disfrutaron de un proceso de aprendizaje diferente, donde fueron los protagonistas de la clase. A la vez que, se logró estimular algunas HMB fundamentales en su edad, aunque, no se obtuviera resultados significativos en todas. En los objetivos específicos planteados, el primero demostró que la aplicación de una propuesta basada en la gamificación, resulta efectiva para trabajar las habilidades motrices básicas, a la vez que aumenta el nivel de interés y motivación por participar por parte de los

estudiantes. Pero, el segundo objetivo enfocado en determinar el grado de desarrollo de las HMB (Correr; Saltar; Lanzar; Atrapar; Patear) pre y post intervención a través del test de Gallahue, no se obtuvo los resultados esperados en todos los patrones motores. Con respecto, a la valoración de la efectividad del programa en función al género se determinó que las mujeres tuvieron mejor resultados que los hombres, por factores como: una maduración física más acelerada, influencia del contexto social fundamental para trabajar su competencia motriz. Por último, el presente estudio servirá de base para futuras investigaciones que pretendan evidenciar efectos del modelopedagógico de la gamificación.

Recomendaciones.

- Desarrollar programas de enseñanza basado en la gamificación con periodos de sesiones más prolongados y con edades variadas
- Realizar estudios enfocados en los niños de inicial II utilizando modelos pedagógicos variados por ejemplo gamificadas y cooperativas evaluando a los niños y niñas a través del test de Gallahue.
- Procurar que en futuros proyectos se realice con una mayor cantidad de participantes.

Referencias

- Almirall, L. (2016). "Epic clans" gamificando la educación física. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD)
- Álvarez-Bogantes, C. (2018). Análisis de los niveles de actividad física de los estudiantes, el tipo de contenidos de la lección y la interacción del profesor durante la clase de educación física en escuelas públicas. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 77
- Andrade, A., & Josué, J. (2016). Guía de juegos recreativos para desarrollar las habilidades desaltar y correr en niños de 5-6 años de la unidad educativa Young Living Academy en guayaquil 2016. Guayaquil: Universidad de Guayaquil
- Arévalo-Guallpa, M., & Bayas-Machado, J. (2021). Métodos de desarrollo de habilidades motrices en la educación inicial en diferentes contextos educativos. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 4
- Ayure, E. (2021). Habilidades Motrices y su Importancia en las Etapas de la Vida. Una revisión documental. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios
- Banmédica. (2018). Obtenido de Cuidados del bebe: factores que afectan el desarrollo psicomotor del niño: <https://futuramama.banmedica.cl/cuidados-bebe/factores-que-afectan-el-desarrollo-%20psicomotor-del-nino/>
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Madrid: Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid
- Bueno, D., Marín, I., Pellicer, I., Canaleta, X., García, D., Vila, G., . . . Arévalo, M. (2019). Gamificación en educación física: reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado. España: Inde
- Burgos Ángulo, D., & Rugel Véliz, S. (2017). Estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en Educación Física del subnivel básico elemental. Guayaquil: Universidad de Guayaquil
- Caizza, A., Gómez, U., Andino, R., & Chela, O. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases de educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 3370-3387
- Cano de la Cuerda, R., Martínez-Piédrola, R., & Miangolarra-Page, J. (2017). Control y aprendizaje motor. Fundamentos, desarrollo y reeducación del movimiento humano. Editorial Médica Panamericana
- Caraguay-Patiño, S. (2018). La motricidad gruesa para fortalecer el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años del programa creciendo con nuestros hijos (cnh) ciudad victoria de la ciudad de Loja, período lectivo 2017-2018. Loja: Universidad Nacional de Loja

- Carcamo-Oyarzun, J., Romero-Rojas, F., & Estevan, I. (2021). Impacto de la pandemia por COVID19 en la. *Retos*, 361–369
- Carrasco, D., & Carrasco, D. (2017). *DESARROLLO MOTOR*. MADRID: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
- Chacón, C., & Guambaña, C. (2022). Gamificación: Programa de Intervención sobre la motivación de escolares de EGB en Educación Física. Cuenca: Universidad de Cuenca
- Chazi, E. (2021). Mejorar las habilidades motrices básicas utilizando los fundamentos básicos del fútbol lúdico en escolares de cuenca 2019. Cuenca: Universidad de Cuenca
- Clark, H. (2018). *Educación 2030. Declaración de Incheon*. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa/PDF/245656spa.pdf.multi
- Clenaghan, B., & Gallahue, D. (1985). *Patrones fundamentales: su evolución y desarrollo*. Buenos Aires: Medica panamericana
- Clenaghan, B., & Gallahue, D. (2001). *Movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación*. Naucalpan: Panamericana
- Contreras, R., & Eguía, J. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. Barcelona: InCom-UAB Publicacions
- Coronado, A. (2021). Habilidades motrices y su importancia en las etapas de la vida: Una revisión documental. *Corporación Universitaria Minuto de Dios*
- Cruz, G., Torres, M., Carrasco, M., Olabarrieta, A., & García, M. (2019). Psychomotor development in late preterms at two years of age: a comparison with full-term newborn infants using two different instruments. *Europe PMC*
- Cusminsky, M., Lejarraga, H., Mercer, R., Martell, M., & Fescina, R. (1994). *MANUAL DE CRECIMIENTO Y DESARROLLO DEL NIÑO*. Organización Panamericana de la Salud
- Cutipá, P., & Chambi, M. (2017). Programa de actividades lúdicas cooperativas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos. Altiplano, Perú: Universidad Nacional del Altiplano
- Díaz-Granda, R. (2017). Factores asociados a retardo del desarrollo psicomotor en niños menores de seis meses de edad. *MASKANA*, 49-56
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 1–36

- Fernández-Mayoralas, M., Fernández-Jaén, A., Fernández Perrone, B., Calleja-Pérez, B., & Muñoz-Jareño, Ñ. (2015). *Detección y manejo del retraso psicomotor en la infancia*. Madrid: *Pediatría Integral*
- Fernández-Río, J., de la Heras, E., González, T., Triollo, V., & Palomares, J. (2020). Gamification and physical education, viability and preliminary views from students and teachers. *Physical Education and Sport Pedagogy*
- Fernández-Río, J., Flores Aguilar, G., Tejedor López, P., & Miranda, D. (2019). *Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en Educación Primaria y Secundaria*. Oviedo: Universidad de Oviedo
- Franco, M., & Mirian, C. (2017). *Gamificación en Educación Física: proyecto Súper Mario Bros*. *Publicaciones Didácticas*
- Fuentes-González, L. (2017). "Las actividades recreativas lúdicas en el desarrollo de las habilidades motrices". Ambato: Universidad Técnica de Ambato
- García, A., & Zárate, S. (2021). *Valoración del perfil psicomotor en niños preescolares de la Escuela Leoncio Cordero Jaramillo*. Cuenca: Universidad de Cuenca
- García, S. (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil*. Soria: Universidad de Valladolid
- Garófano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., & Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista Digital de Educación Física*, 89-105
- Garrido, C. (2022). *Gamificación como estrategia educativa para el desarrollo de la motricidad fina en niños de educación básica preparatoria*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador
- González, A. (2016). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Burgos: Universidad de Burgos
- González-González, V., & Jarrín-Navas, S. (2021). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 2542-3088
- Grasten, A. (2015). Children's expectancy beliefs and subjective task values through two years of school based program and associated links to physical education enjoyment and physical activity. *Journal of Sport and Health*

- Guevara, M. (2020). Actividades lúdicas tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo
- Gutiérrez-Capa, R. (2016). Innovación docente, nuevas tecnologías y motivación intrínseca del alumnado en el aula de educación física: una experiencia con consolas, exergames y sensores de cuerpos en movimiento en secundaria. España: Universidad de León
- Guzmán, D. (2000). Diseño de escalas para la evaluación de la habilidad motriz de salto para la educación física en educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 47-68
- Halverson, L., & Robertson, M. (1966). A Study of Motor Pattern. Development in. Herrera, H., Espinoza, A., Valle, G., Maqueira, C., & Pérez, G. (2015). La evaluación de las habilidades motrices en la clase de educación física desde una perspectiva integral. *Revista Digital Buenos Aires*, 208
- Jiménez, D., & Vargas, L. (2022). Aplicación de un programa gamificado para la promoción de hábitos de vida saludable en escolares del grado segundo de primaria de la Institución Educativa Distrital (I.E.D) Agustín Fernández en la ciudad de Bogotá D.C. Colombia: Universidad Santo Tomás
- López, A., & García, A. (2011). Unidad didáctica: juegos de habilidades básicas ‘salta, salta’. Buenos Aires
- Luna, P., Aravena, J., Contreras, D., Fabres, C., & Faúndez, F. (2016). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación de habilidades motrices básicas en escolares de 5° año Básico de colegios particulares subvencionados de Concepción. *Ciencias de la Actividad Física*, 29-38
- Macias, L., & Fagoaga, J. (2018). *Fisioterapia en pediatría*. Madrid: Panamericana
- Maldonado, L., & Mejía, J. (2016). propuesta didáctica, desde los juegos modificados, para fortalecer las habilidades motrices de lanzar, atrapar, saltar y correr. a partir de la clase de educación física, en niños del grado 1° de la ied justo Victor Charry, de Bogotá. Bogotá, Colombia: universidad libre de Colombia
- Ministerio de Desarrollo Social. (2017). Estrategia Nacional Intersectorial para la Primera Infancia. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_ecuador_60_05.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (2022). La educación inicial en el marco de la atención integral: etapa esencial para promover trayectorias educativas completas. Obtenido de Minecuación.: https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-363488_recurso_4.pdf
- Monedero, R. (2022). Gamificación en Educación Física. Universidad de Valladolid
- Morales, M. (2021). La gamificación en las clases de educación física. Ambato: Universidad técnica de Ambato
- Morales, M., & Gutiérrez, L. (2019). El juego como estrategia pedagógica para potenciar en los niños el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Colombia: Universidad Del Tolima
- Morales, Y., & Gutiérrez, L. (2019). El juego como estrategia pedagógica para potenciar en los niños el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Colombia: Universidad Del Tolim
- Pacheco, G. (2015). Psicomotricidad en Educación Inicial. Quito: Cemel
- Palomino, J. (2015). Frecuencia del perfil psicomotor en niños de una institución educativa privado y estatal. Lima: Universidad Alas Peruanas
- Pancho, M. (2016). El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela "Nueve de Octubre" de la comunidad de Sanjapampa, cantón Guano, provincia de Chimborazo año lectivo 2014 -2015. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo
- Paquet, A., Olliac, B., Bouvard, M., Golse, B., & Vaivre-Douret, L. (2016). The semiology of motor disorders in Autism Spectrum Disorders as highlighted from a standardized neuro-psychomotor assessment. *Frontiers in Psychology*, 1292
- Parra-González, M., Segura-Robles, A., & Gómez-Barajas, E. (2020). Assessing gamified experiences in Physical Education teachers and students. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 166-176
- Peña, E. (2015). "Propuesta de un programa de actividades motoras para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 3 a 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa Santana". Cuenca: Universidad de Cuenca
- Pérez, H., Simoni, C., Fuentes, R., & Castillo, A. (2022). Ludo motricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México. ISSN, 1579-1726
- Pérez, S., & Muñoz, C. (2017). Actividades lúdico recreativas como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades básicas motrices en la primera infancia. Bogotá: Universidad Minuto de Dios

- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., & Fernández-Río, J. (2021). Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué. Madrid: Universidad de León.
- Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué. Madrid: Universidad de León
- Poblete, F., Morilla, C., & Quintana, C. (2015). Nivel de desarrollo motor grueso en pre escolares sin intervención de profesores de educación física. Valdivia: Universidad SanSebastián
- Prieto-Bascón, A. (2017). Habilidades motrices básicas. Innovación y experiencias educativas. ISSN, 1988-6047
- Ramos-Gómez, E. (2016). *De las habilidades motrices básicas a las específicas: Habilidades gimnásticas*. Obtenido de <https://docplayer.es/8972484-tema-2-de-las-habilidades-motrices-basicas-a-las-especificas-habilidades-gimnasticas.html>
- Rivera, M., & Salto, D. (2017). Screening del desarrollo psicomotor en niños y niñas que asisten a los centros infantiles del buen vivir patamarca II en el periodo del año 2017. Cuenca: Universidad de Cuenca
- Rivero, J. (2016). Valoración del desarrollo motor en niños menores de 18 meses con retraso psicomotor que acuden a tratamiento fisioterápico. Coruña: Universidad de Coruña.
- Rodríguez, A., Analuiza, E., & Capote, G. (2017). LOS DILEMAS QUE ENFRENTA EL PROFESORADO DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO. *Emásf Revista Digital de Educación Física*, 1989-8304
- Rodríguez, J., Bermejo, J., & García, D. (2019). Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de Educación Física. *Revista -Española de Educación Física y Deportes*, 47-53
- Rojo, I. (2015). *Slideplayer*. Obtenido de <https://slideplayer.es/slide/5732723/>
- Rosales, C., & Sulca, M. (2015). *Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo de los Niños del Nivel Inicial de la Institución Educativa Santo Domingo DeManchay - Lima 2015*. Lima: Universidad Peruana los Andes
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Universidad de Cantabria
- Sacta, A. (2019). Evaluación del nivel de desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de 4 años del centro de Educación Inicial "Antonio Borrero" de la ciudad de Cuenca. Cuenca: Universidad de Cuenca
- Sánchez, G., & Samada, Y. (2020). La psicomotricidad en el desarrollo integral del niño. Santo Domingo. Santo Domingo: Universidad Técnica de Manabí

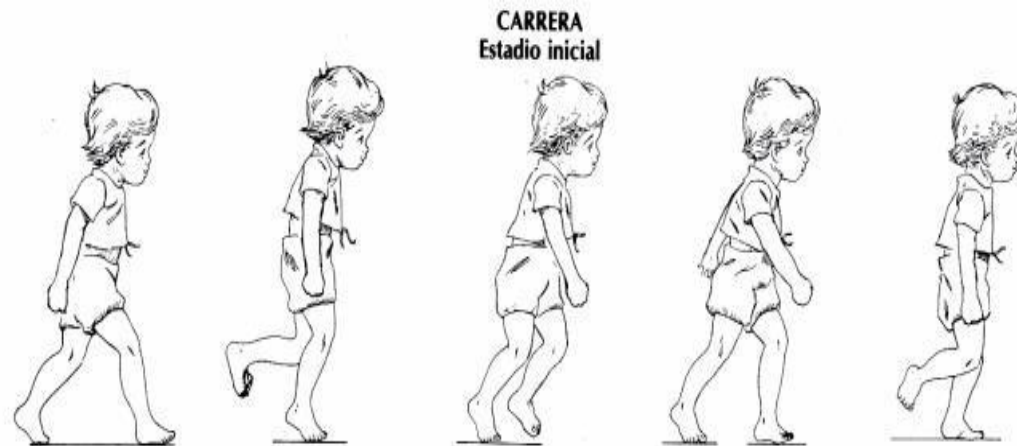
- Sánchez, K., & Mera, C. (2016). Las actividades lúdicas y el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua. Ambato: Universidad Técnica de Ambato
- Sánchez-Domínguez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 2215-264
- Santos, J. (2021). Desarrollo de un Proyecto de Gamificación y Aprendizaje Globalizado en Educación Física. Logía, educación física y deporte. *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 53-67
- Sias, J. (2017). Influencia del programa Juego y Desarrollo en las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 6 años de la I.E. N° 0142 Mártir Daniel Alcides Carrión del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2016. Lima, Perú: Universidad Alas Peruanas
- UNESCO. (2015). Declaración final de la Reunión Mundial sobre la EPT de 2015 el Acuerdo de Mascate. *UESDOC*, 3-4
- Vargas-Enríquez, J., García-Mundo, L., Genero, M., & Piattini, M. (2015). Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática. *Castilla-La Mancha: Actas de las XXI Jornadas de la Enseñanza*
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Philadelphia: Wharton School Press
- Wickstrom, R. (1990). Fundamental motor patterns. *Alianza Deporte*

Anexos.

Anexo A: patrones motores del test de Gallague

Figura 13

Test de carrera-estadio inicial



Movimiento de las piernas (vista lateral)

Las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual. No hay un momento claro de despegue del suelo y la base de sustentación se encuentra ampliada. El movimiento de la pierna es corto y limitado.

Movimiento de las piernas (vista posterior)

La rodilla de la pierna que retorna es balanceada primero hacia afuera, luego en forma circular y hacia adelante hasta la posición de apoyo. El pie que realiza el paso tiende a rotar hacia afuera desde la cadera, lo cual permite impulsar el pie hacia adelante sin que soporte demasiado peso corporal y ayuda por lo tanto al niño a mantener el equilibrio.

Movimiento de los brazos

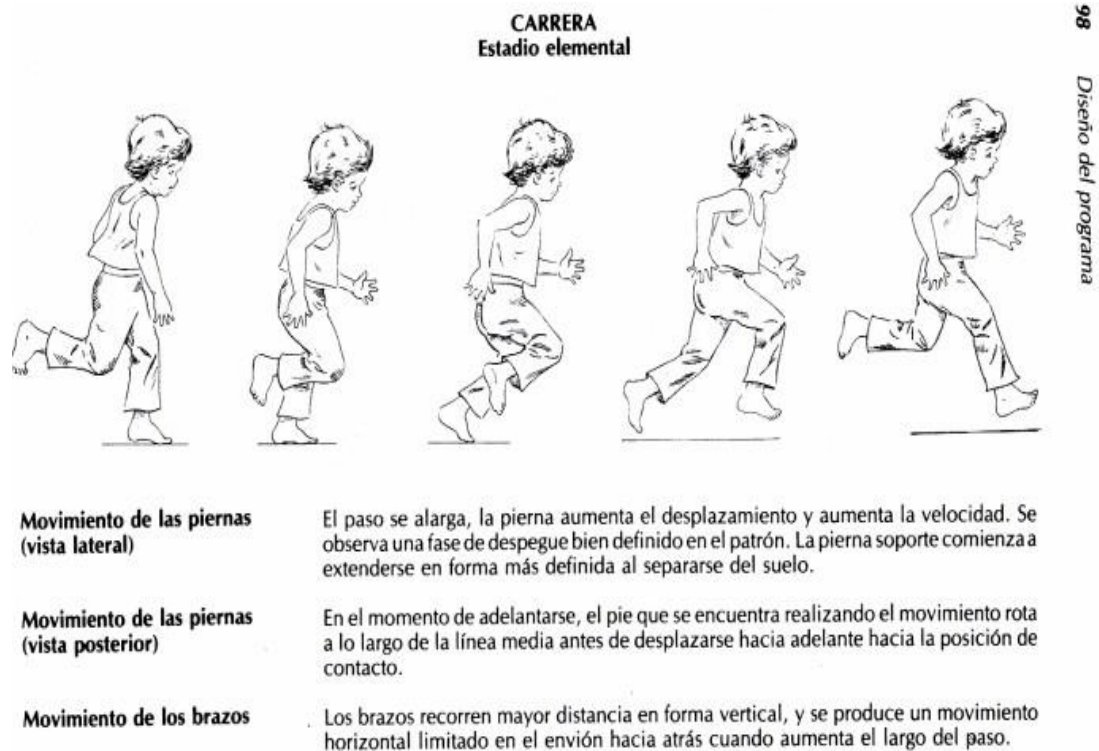
Los brazos se balancean rígidamente con distintos grados de flexión a nivel del codo. El radio de movimiento de los brazos es corto y los brazos tienden a balancearse extendidos en forma horizontal más que en posición vertical. Esta rotación hacia afuera compensa el movimiento de rotación exagerado de la pierna que realiza el movimiento.

Progresiones en el desarrollo de los patrones 97

Nota: Obtenido del libro movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación (p.97), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial.

Figura 14

Test de carrera-estadio elemental

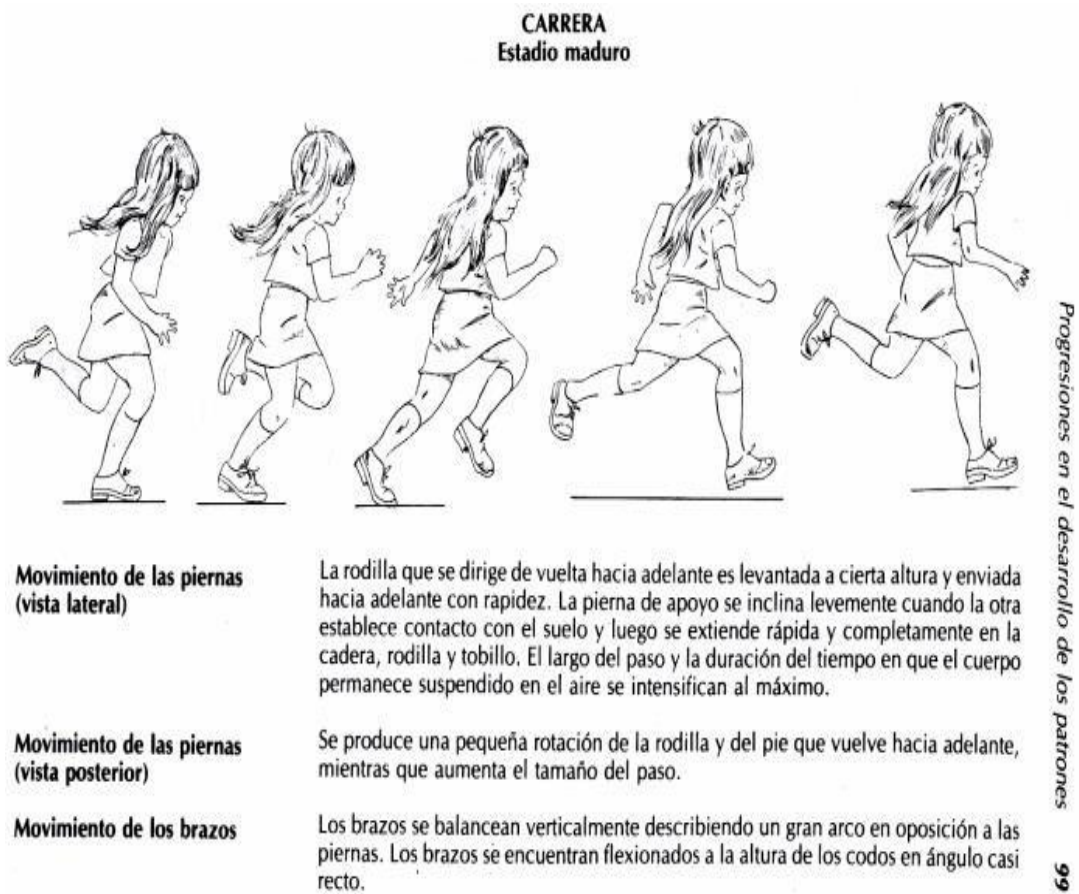


98
Diseño del programa

Nota: Obtenido del libro movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación (p.98), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial.

Figura 15

Test de carrera-estadio maduro



Nota: Obtenido del libro *movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación* (p.99), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 16

Test de salto-estadio inicial.



100
Diseño del programa

Movimiento de los brazos

Los brazos, de movimiento limitado, no son los que desencadenan el movimiento al saltar. Se mueven hacia los lados y hacia abajo o hacia arriba, para mantener el equilibrio, durante el momento de vuelo.

Movimiento del tronco

Durante el envión, el tronco es mantenido en posición vertical, con poca participación en el largo del salto.

Movimiento de piernas y caderas

La posición de flexión preparatoria es limitada y poco consistente respecto al grado de flexión de las piernas. En el despegue y el aterrizaje el niño experimenta dificultades para utilizar ambos pies en forma simultánea, y una pierna puede preceder a la otra. La extensión de caderas, piernas y tobillos es incompleta en el despegue.

Nota: Obtenido del libro movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación (p.100), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 17

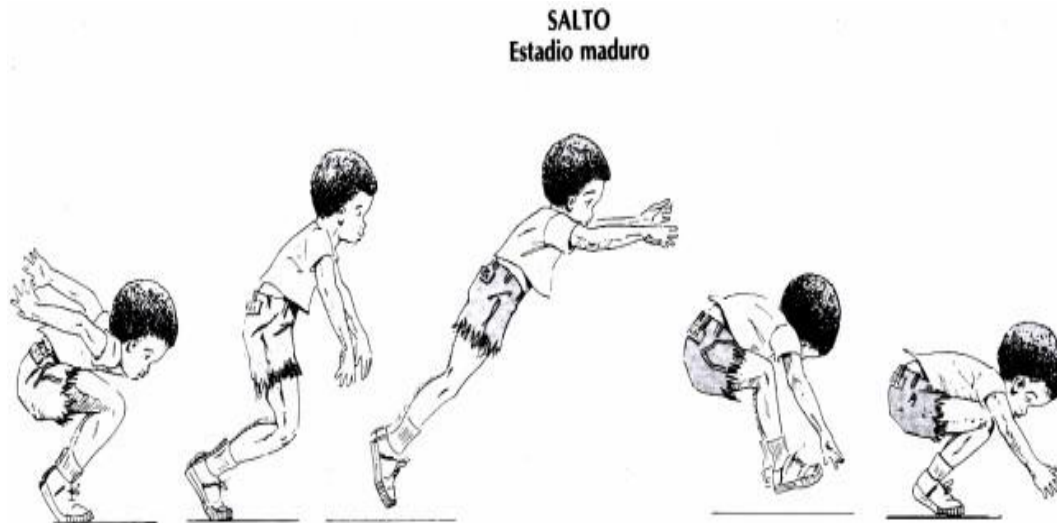
Test de salto- estadio elemental



Nota: Obtenido del libro movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación (p.101), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 18

Test de salto- estadio maduro.



102
Diseño del programa

- Movimiento de los brazos** Los brazos se desplazan a buena altura hacia atrás y se extienden luego hacia adelante en el momento del despegue. Los brazos se mantienen altos durante todo el salto.
- Movimiento del tronco** En el momento del despegue, el tronco se encuentra flexionado en un ángulo de alrededor de 45°. Se ejerce mayor fuerza sobre la dirección horizontal del salto.
- Movimiento de piernas y caderas** La flexión preparatoria es bien acentuada. Las caderas, piernas y tobillos se encuentran totalmente extendidos en el momento del despegue. Durante el vuelo, las caderas se flexionan, colocando los muslos en una posición casi horizontal a la tierra. La parte inferior de las piernas se mantiene en una posición casi vertical. El peso del cuerpo en el momento del aterrizaje conserva la inercia hacia adelante y hacia abajo.

Nota: Obtenido del libro movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación (p.102), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 19

Test de lanzamiento- estadio inicial.



Nota: Obtenido del libro *movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación* (p.103), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 20

Test de lanzamiento- estadio elemental



104 Diseño del programa

Movimiento de los brazos

El brazo es balanceado como preparación, primero hacia el costado y hacia arriba y luego hacia atrás en una posición de flexión a la altura del codo colocando la pelota por detrás de la cabeza. El brazo se desplaza hacia adelante con un movimiento por encima del hombro. El impulso continúa hacia adelante y hacia abajo. La muñeca controla el tiro y la pelota se encuentra más dirigida por los dedos.

Movimiento del tronco

Durante la fase de preparación, el tronco rota hacia el lado que ejecutará el tiro. Cuando el brazo comienza la acción de tirar, el tronco rota dirigiéndose hacia atrás, hacia el lado contrario. El tronco se flexiona hacia adelante, acompañando el movimiento hacia adelante del brazo que arroja.

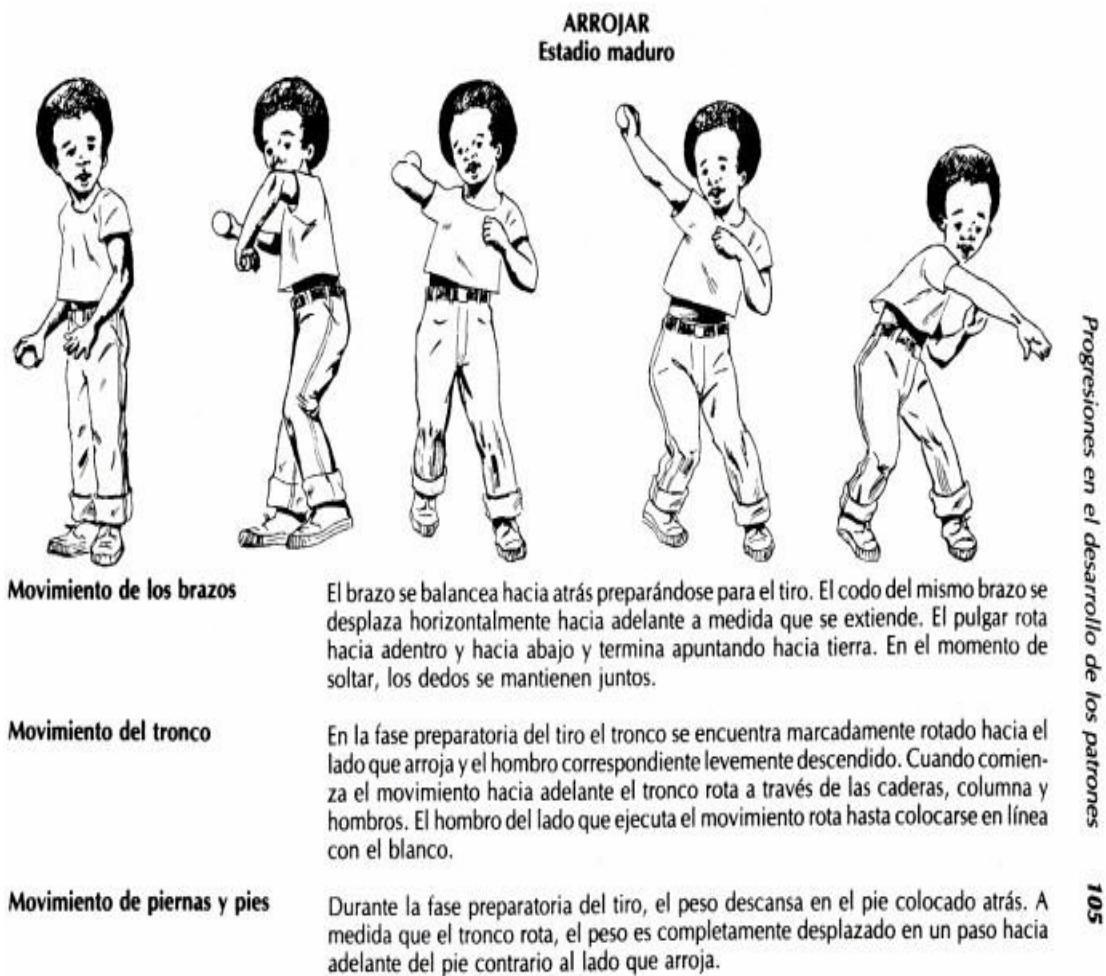
Movimiento de piernas y pies

El sujeto se adelanta con el pie correspondiente al mismo lado del brazo que realiza el movimiento. Se produce un desplazamiento hacia adelante del peso del cuerpo.

Nota: Obtenido del libro movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación (p.104), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 21

Test de lanzamiento- estadio maduro.



Nota: Obtenido del libro *movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación* (p. 105), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 22

Test de recepción- estadio inicial.



Nota: Obtenido del libro *movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación* (p.106), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 23

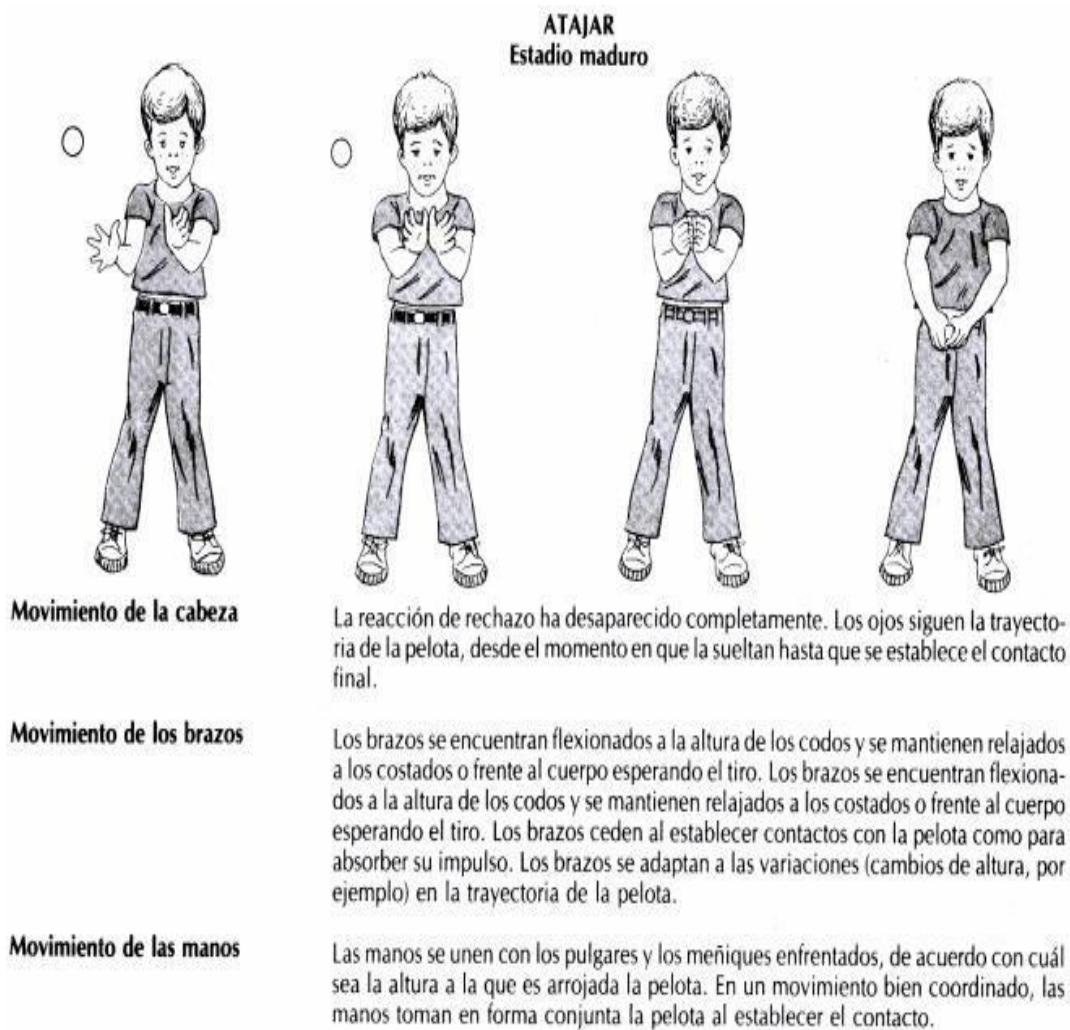
Test de recepción- estadio elemental.



Nota: Obtenido del libro movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación (p.107), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 24

Test de recepción- estadio maduro.

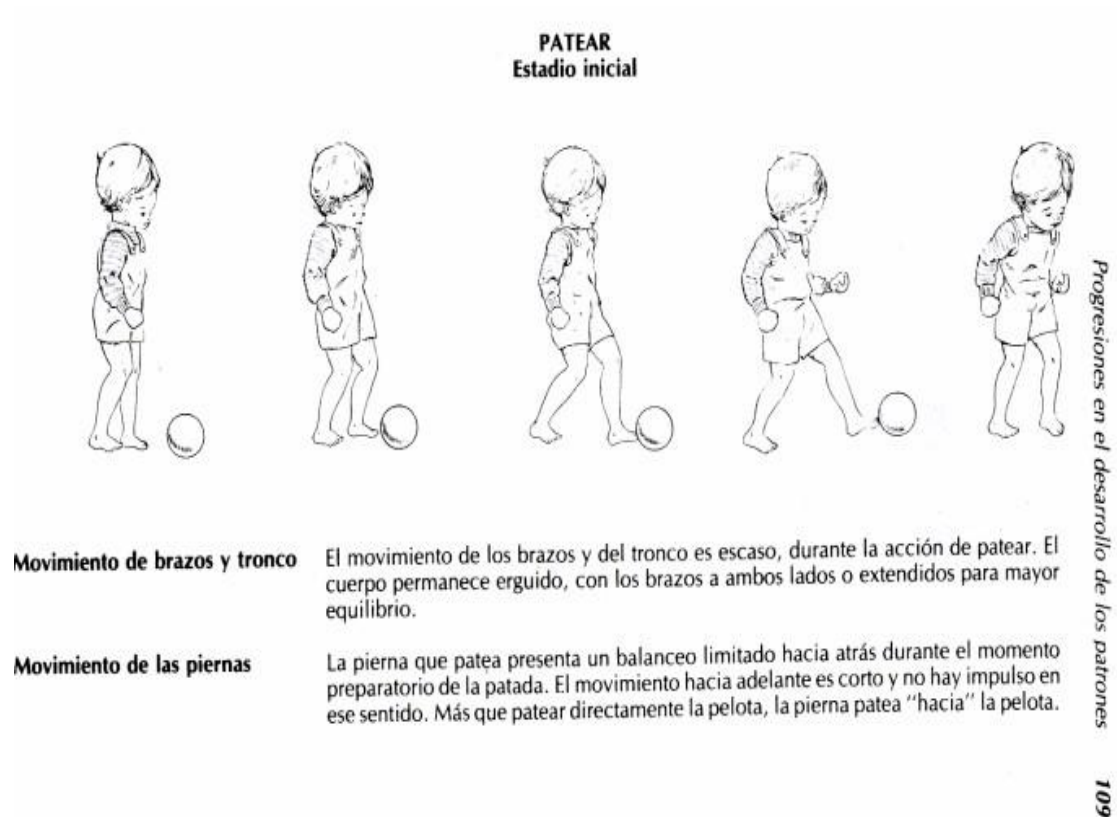


108 Diseño del programa

Nota: Obtenido del libro *movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación* (p.108), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 25

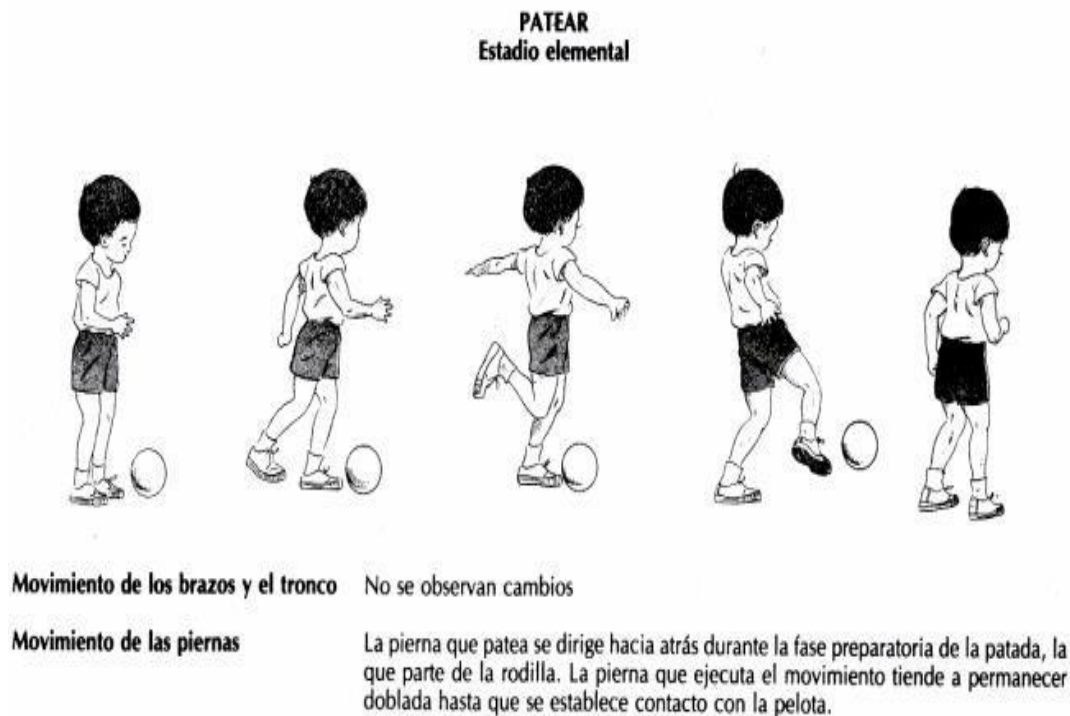
Test de pateo- estado Inicial.



Nota: Obtenido del libro *movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación* (p.109), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 26

Test de pateo- estadio elemental.

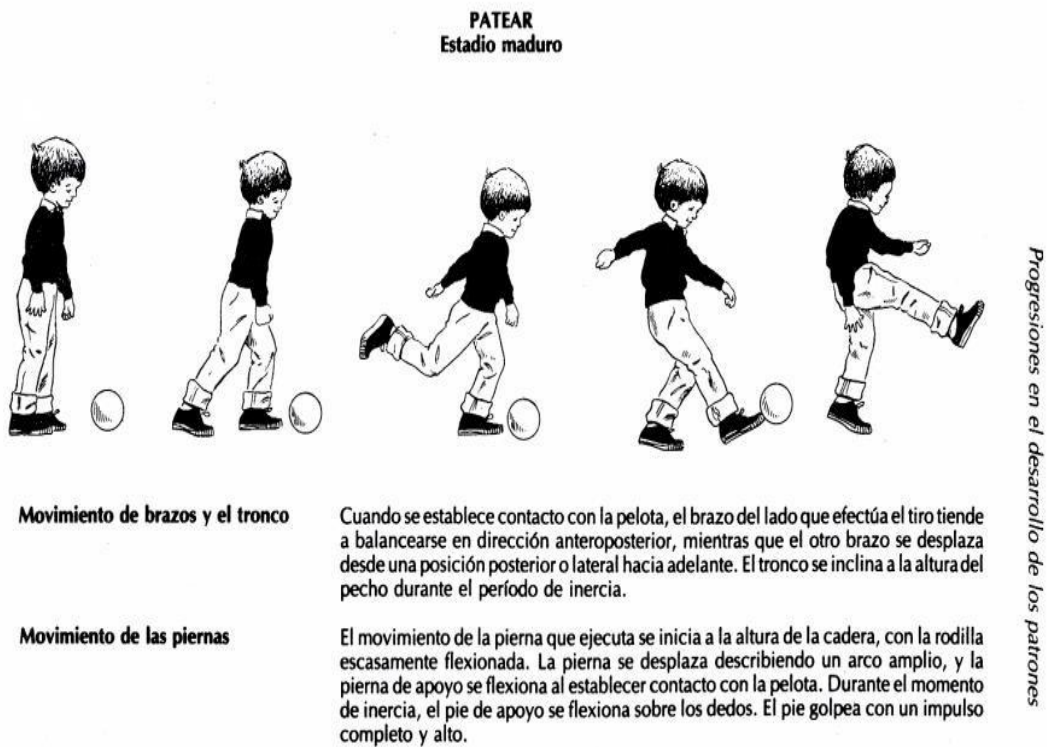


Diseño del programa

Nota: Obtenido del libro *movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación* (p.110), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Figura 27

Test de pateo- estadio maduro.



Nota: Obtenido del libro *movimientos fundamentales su desarrollo y rehabilitación* (p.110), por los autores Clenaghan y Gallahue, 2001, panamericana editorial

Anexo B: Consentimiento informado padres o tutores legales**Datos del estudio**

A continuación, le presentamos la siguiente información cuyo propósito es ayudarlo a tomar la decisión de participar o no en esta investigación.

Título del proyecto: Efectos de la Gamificación sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez

Investigadores: Joel David Vinueza Cuadrado y Kevin Ricardo Vera Chávez

Le invitamos a su representado a participar en el proyecto titulado ***“Efectos de la Gamificación sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez”*** con el fin de emplear un modelo pedagógico que ayude en la mejora del desarrollo de las Habilidades motrices básicas de los estudiantes de inicial II. Al aceptar participar en esta investigación a su representado se le realizará un test de desarrollo motor. Con los resultados obtenidos se clasificará a los participantes según estadios de desarrollo motriz. Posteriormente participarán de varias sesiones de actividades gamificadas planificadas acorde a personajes de moda como “Sonic y sus amigos” el cual se desarrollará durante 11 sesiones.

Consideraciones éticas

Yo estoy en conocimiento que mi representado/a ha sido invitado(a) a participar en esta investigación, en calidad de estudiante.

Esta investigación no implica ningún tipo de riesgo para mi representado.

Con respecto a algún problema que creo que puede estar relacionado con la participación de mi hijo/a en esta investigación, me comunicaré directamente con un investigador principal, el cual procurará una solución sin costo. De igual manera puedo decidir retirar del programa a mi representado en cualquier fase de la intervención.

En relación a esta investigación los beneficios serán la mejora del desarrollo de las Habilidades motrices básicas mediante un programa de actividades gamificadas o plan de clase. No existe ningún costo asociado a la investigación para mi hijo/a. De la misma manera, la participación de mi hijo/a en este estudio implica no recibir ninguna compensación económica.

Toda información de mi hijo/a será tratada con total confidencialidad durante toda la investigación. Finalmente, autorizo para que la información proporcionada sea usada exclusivamente para alcanzar los fines de esta investigación.

No acepto que se mencione el nombre de mi hijo/a en la publicación de los resultados del estudio.

Los datos de mi hijo/a serán custodiados por Joel David Vinueza Cuadrado y Kevin Ricardo Vera Chávez, quienes guardarán la información y no los divulgarán o compartirán con personas ajenas a la investigación.

Consiento voluntariamente la participación de mi representado/a

.....
Firma del representante

Ci.: -----

Consultas investigador/a: En caso de tener alguna duda en relación al consentimiento, por favor comuníquese con el/la investigador/a responsable vía correo electrónico. Investigadores responsables:

Nombres: Joel David Vinueza Cuadrado Kevin Ricardo Vera Chávez

Teléfonos: 0994196748 - 099 237 8081

Anexo C: Sesiones de clase

Tabla 4

Sesión 1

Objetivo	Presentar el programa gamificado de (Sonic y sus amigos) mediante la proyección de un PowerPoint.
Materiales	-Aula de clases -Proyector -Computadora -Presentación PowerPoint
Desarrollo de la actividad	-Primero, se prepara el aula con la presentación de PowerPoint. -Segundo, se ingresa al aula y ubica a los niños en los pupitres. -Tercero, los docentes se presentan y explican la narrativa en PowerPoint sobre "Sonic y sus amigos". -Al terminar la presentación recapitulan con los niños la presentación.

Grafico



Tabla 5

Sesión 2

Objetivo	Trabajar la habilidad motriz básica de la carrera mediante el juego (El mundo de la carrera feroz).
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Áreas verdes -Ulas de colores -Cajas -Tapas de botellas
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Inicialmente, se coloca conos en el patio formando un cuadrado de 10 metros y dentro del mismo se ubican las tapas de cola (anillos de nivel). • Segundo, en cada esquina hay un aro y junto al mismo un tacho donde se debe colocar los anillos de nivel. • Tercero, se forma cuatro grupos de la misma cantidad de participantes y se ubican en cada esquina del cuadrado. • Finalmente, se explica a los niños que al a señal del docente deben ingresar al aro, donde se simula que obtienen el poder de Sonic de la súper carrera y deben correr en diferentes direcciones del patio según se encuentren la ubicación de los anillos para luego regresar a su grupo y colocar el anillo en su tacho respectivo dando relevo a otro compañero, así sucesivamente.

Grafico

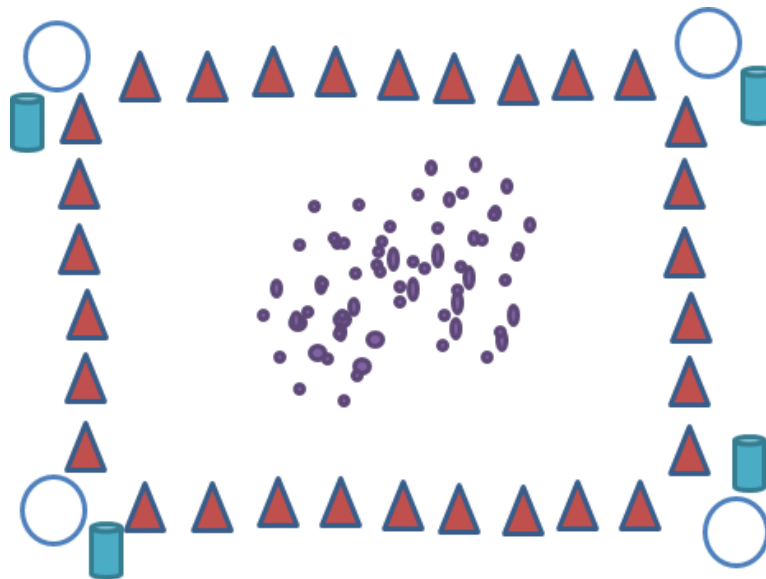


Tabla 6

Sesión 3

Objetivo	Trabajar la habilidad motriz de la carrera mediante el juego (El pasillo de la carrera).
Materiales	-Área verde -Conos de colore -Tacho -Tapas de cola -Aros
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Primero se ubica una pista de carrera de 4 carriles en el principio de cada carril, se coloca un aro y a lado de este mismo un tacho, al final de cada pista se ubica tapas de cola (anillos de nivel) ubicados dentro de un aro. • Después, se realiza 4 grupos de la misma cantidad de participantes y se ubican en hileras detrás del aro de cada pista. • Finalmente, el docente explica que, a su señal el primero de cada hilera debe entrar al aro para obtener el poder de Sonic y debe correr en dirección recta para tomar un anillo y regresar a colocar en el tacho dando relevo al siguiente compañero.

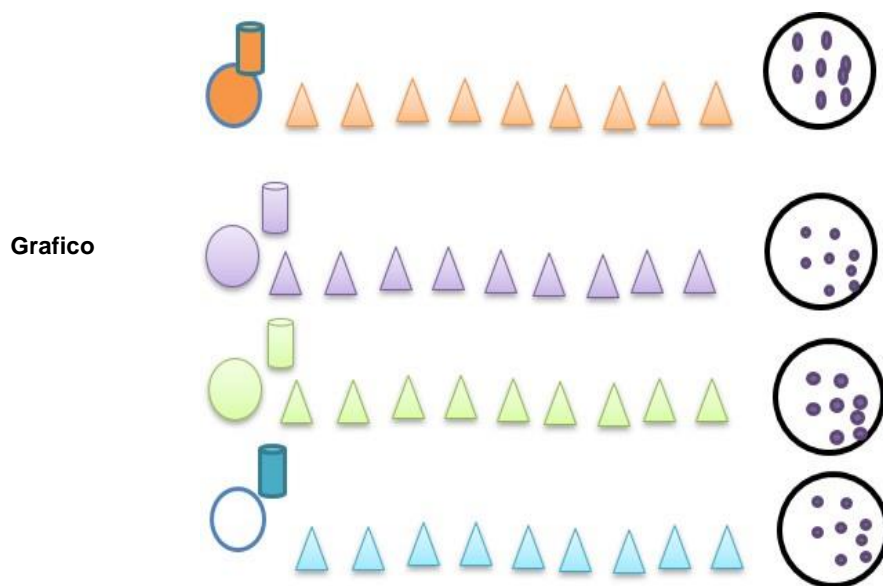


Tabla 7

Sesión 4

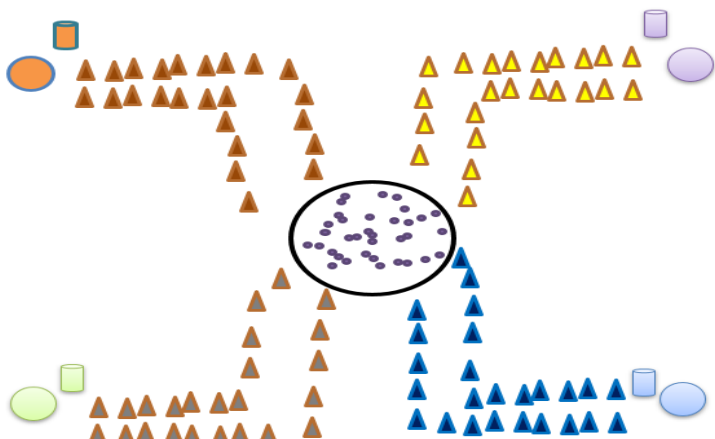
Objetivo	Trabajar la habilidad motriz de la carrera mediante el juego (El laberinto decarrera).
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Área verde -Conos de colore -Tacho -Tapas de cola -Aros
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Primero, se forma una pista en forma de laberinto de conos con cuatro entradas, en cada entrara se ubica un aro que simula el otorgar el poder de súper carrera y a lado de este hay un tacho recolector de los anillos. En el centro del laberinto se encuentra con un aro lleno de tapas de cola (anillos denivel). • Luego, se realiza 4 grupos de la misma cantidad de participantes y se ubicanen hileras detrás de cada aro a la entrada del laberinto. • Por último, El docente indica que el primero de cada hilera ingresa al aro simulando obtener el poder de Sonic y correr por el laberinto, según lo permitacada carril para tomar un anillo y regresar al punto inicial, para colocar en el tacho y dar relevo al siguiente compañero. • Por último, el docente al finalizar la clase entrega el héroe rescatado en una hoja de papel para que lo pinte tras superar los niveles de la carrera.
Grafico	 <p>El diagrama muestra un laberinto formado por conos de diferentes colores (naranja, amarillo, azul) que crean un camino en zigzag. En cada una de las cuatro entradas del laberinto hay un aro de color (naranja, amarillo, azul, verde) y un tacho recolector de color correspondiente. En el centro del laberinto hay un círculo que contiene muchas tapas de cola de color morado.</p>

Tabla 8

Sesión 5

Objetivo	Trabajar la habilidad motriz del salto mediante el juego (El mundo de lava).
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Área verde -Conos de colore -Tacho -Tapas de cola -Aros
Desarrolle la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Primero, se ubican 4 estaciones a las esquinas el patio con un balde, luego se distribuye varios aros en todo el espacio y en el centro del mismo se colocan las tapas de cola, • Segundo, se forma 4 grupos de la misma cantidad de participantes y se ubican en las esquinas del espacio verde. • Tercero, el docente indica las reglas del juego, donde los niños deben realizar saltos continuos cayendo dentro de cada aro para recolectar los anillos de nivel y volver a su estación para colocar los anillos de nivel en el balde, dando relevo a otro compañero.

Grafico

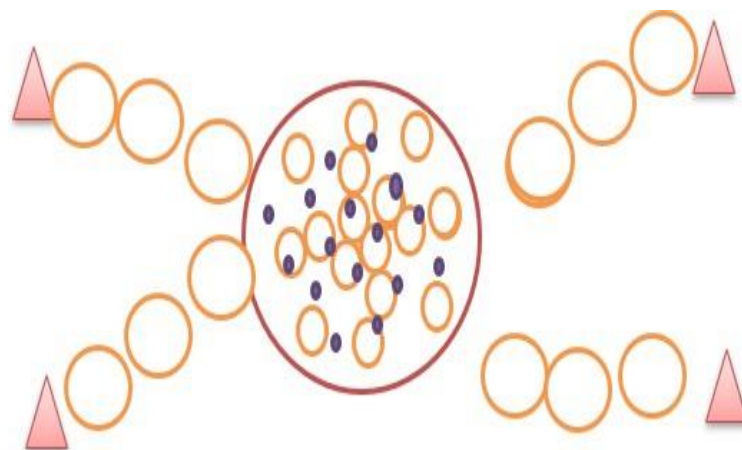


Tabla 9

Sesión 6

Objetivo	Trabajar la habilidad motriz del salto mediante el juego (Suelo movedizo).
Materiales	-Área verde -Conos de colore -Tacho -Tapas de cola -Aros
Desarrollode la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Inicialmente, se ubican 4 estaciones alrededor del patio con un balde y en el centrodel patio se encuentran varias tapas de cola (anillos de nivel). • Después, se forman 4 equipos con el mismo número de participantes y cada equipse ubica en una estación en detrás del balde. • Por último, el docente entrega a cada grupo dos aros los cuales deben usar para desplazarse saltando dentro de los aros según la distancia que creen lograr saltarlo,hasta llegar al centro del patio para tomar un anillo por cada mano y regresar a su estación colocando en el tacho los anillos a la vez que da el relevo a otro compañero.

Grafico

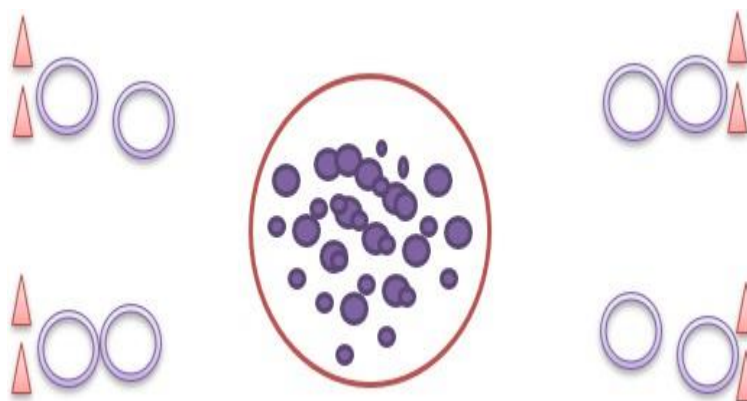


Tabla 10

Sesión 7

Objetivo	Trabajar la habilidad motriz del salto mediante el juego (saltando escombros).
Materiales	-Área verde -Conos -Tacho -Tapas de cola -Palos -Platos -Aros
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Primero, se formarán 4 grupos de niños y se ubican detrás de un cono junto al mismo se encuentra un balde con tapas de cola (anillos de nivel). • Segundo, en frente de cada grupo de niños se ubica varios obstáculos como: conos, platos y palos y al final del mismo se encuentra un aro. • Tercero, el docente explica que solo un integrante del grupo debe tomar un anillo de nivel, durante el transcurso del camino deben saltar diferentes obstáculos según sea la distancia o altura del mismo, para llegar al aro y colocar el anillo dentro del mismo. Luego volver para dar relevo al siguiente compañero. • Por último, el docente al finalizar la clase entrega el héroe rescatado en una hoja de papel para que lo pinte tras superar los niveles del salto.

Grafico

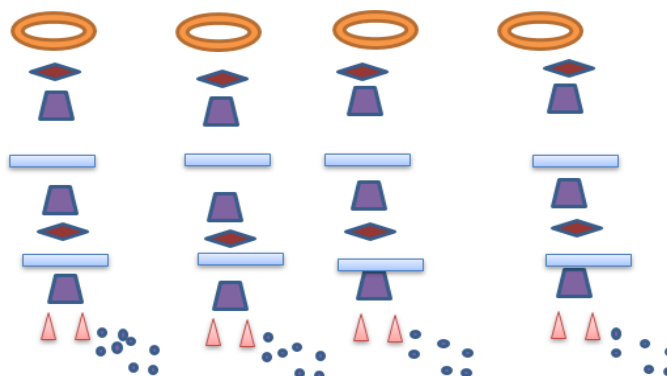


Tabla 11

Sesión 8

Objetivo	Trabajar la habilidad motriz del pateo mediante el juego (Tumba de conos).
Materiales	-Área verde -Conos -Tacho -Tapas de cola -Aros de colores
Desarrollode la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Inicialmente, se ubican 4 estaciones alrededor del patio con un balde vacío y un balón del mismo color: rojo, tomate, azul y verde. En el centro del patio se ubica varios conos de colores aleatoriamente y debajo de este los anillos de nivel. • Después, se forma cuatro equipos con la misma cantidad de participantes y se ubicaran en cada esquina del patio designándoles un color. • Por último, el docente explica que uno de cada grupo debe salir con balón en las manos y al ubicarlo acercarse al cono de su color designado, posicionarlo en el suelo para tumbarlo de una patada al balón y luego recoger los anillos para llevar a su hilera dando relevo al siguiente compañero.

Grafico

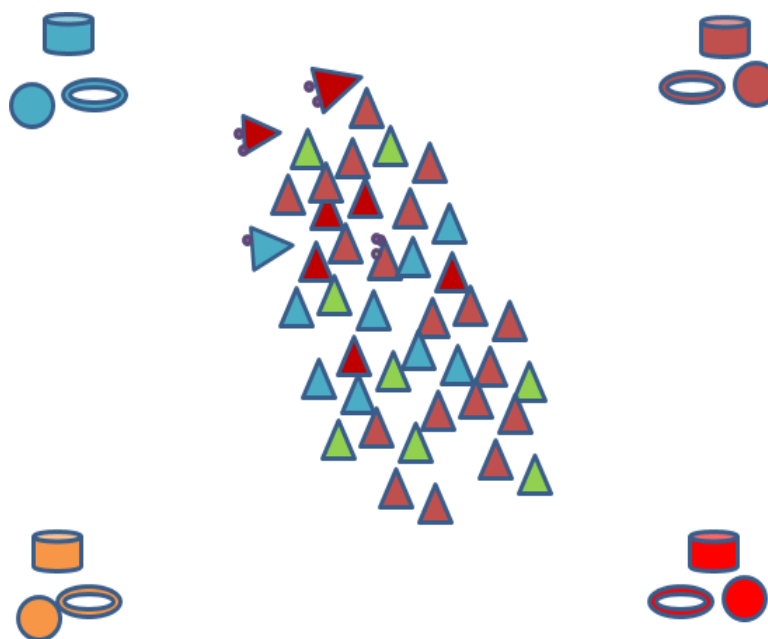


Tabla 12

Sesión 9

Objetivo	Trabajar la habilidad motriz del pateo mediante el juego (derriba los conos).
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Área verde -Conos -Tacho -Tapas de cola -Aros de colores
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Inicialmente, en el patio se ubica 4 estaciones con un balde y junto al mismo un balón. En el centro del patio a una distancia larga están varios conos aleatoriamente y dentro de estos los anillos de nivel (tapas de cola) con distintas cantidades. • Luego, se forman 4 grupos con la misma cantidad de participantes ubicándose en forma de hileras. • Por último, el docente explica que cada niño debe tomar el balón y desde su estación patear y tumbar los conos, para posteriormente recoger los anillos de puntaje conjunto al balón y colocarlo en su cesta del grupo, dando relevo al siguiente compañero.

Grafico

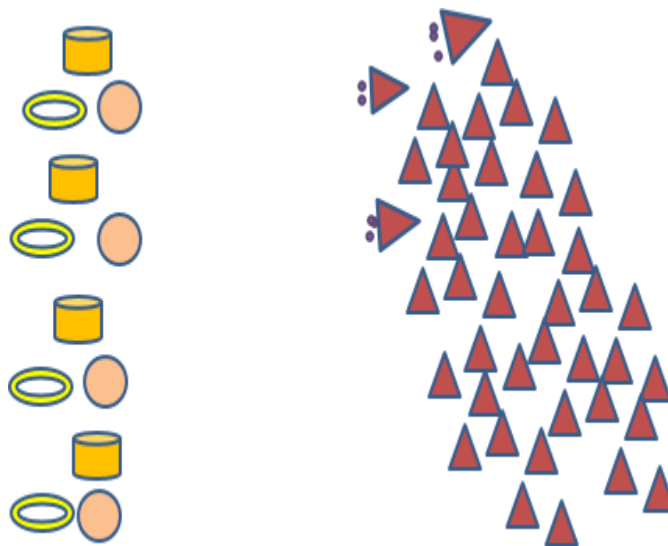


Tabla 13

Sesión 10

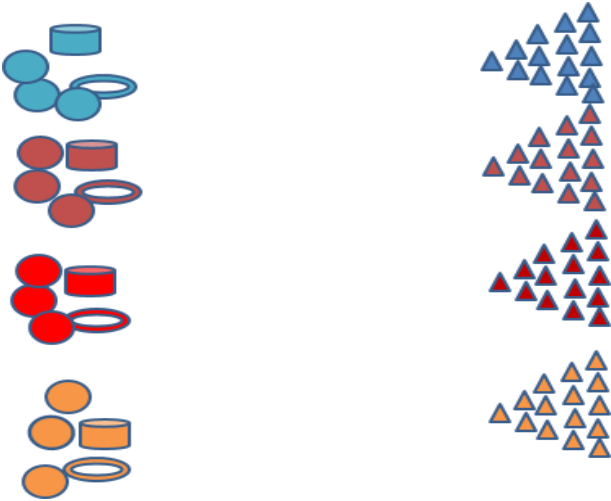
Objetivo	Trabajar la habilidad motriz del pateo mediante el juego (Bolos con pateo).
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Área verde -Conos -Tacho -Tapas de cola -Aros de colores -Pelotas
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Primero, se forman cuatro estaciones con un balde y tres balones designando a cada estación un color: azul, rosado, rojo y tomate. Frente a cada estación se encuentra ubicado varios conos formando un triángulo y debajo de estos se encuentran los anillos de nivel. • Segundo, se forma 4 grupos de la misma cantidad de participantes • Tercero, el docente explica que, a su señal, el primero de cada grupo pateara desde su estación tratando de tumbar los conos frente a ellos con precisión y cuando allá tumbado los conos se desplaza para recoger los anillos de nivel y llevarlo hasta su grupo para dar relevo al siguiente compañero. • Por último, el docente al finalizar la clase entrega el héroe rescatado en una hoja de papel para que lo pinte tras superar los niveles del pateo.
Grafico	

Tabla 14

Sesión 11

Objetivo	Trabajar la habilidad motriz del lanzamiento y recepción mediante el juego (lanzaescombros).
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Área verde -Conos -Tacho -Tapas de cola -Aros de colores -Pelotas
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Inicialmente, Se forman cuatro equipos con la misma cantidad de participantes y se ubican en hileras para designándoles un color, junto a cada equipo se ubica un aro con pelotas de plástico, y en frente de ellos un aro vacío. • Después, el docente explica que los primeros de cada equipo se ubiquen dentro del aro vacío y el compañero de atrás le lanza la pelota de abajo hacia arriba para que este la reciba y luego se da media vuelta para lanzar la pelota a la altura de los aros suspendidos en el aire con hilo. • Por último, si el compañero que realiza el lanzamiento logró atinarle dentro del aro debe ir a recoger los anillos del poder ubicados en los tachos detrás del aro en suspensión y volver al equipo para dar relevo a su compañero.

Grafico

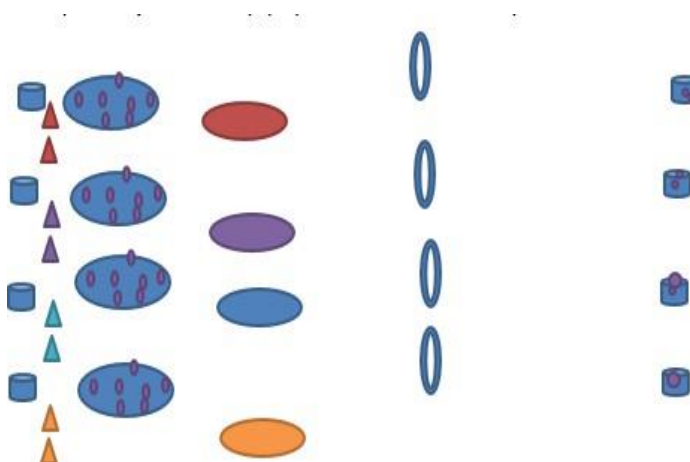


Tabla 15

Sesión 12

Objetivo	Trabajar la habilidad motriz del lanzamiento y recepción mediante el juego (El 11 lanzador).
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Área verde -Conos -Tacho -Tapas de cola -Aros de colores -Pelotas
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Inicialmente, se forman cuatro equipos con la misma cantidad de participantes designándoles un color y se ubican detrás del balde. Frente a cada grupo hay un aro vacío a lado del mismo se encuentra otro aro con pelotas de plástico. • Luego, el docente explica que los primeros de cada grupo se deben ubicar en el aro vacío de al frente y luego el compañero de atrás le lanza una pelota de plástico de abajo hacia arriba para que este lo recepte. • Después, el compañero que lanza la pelota, debe hacerlo lo más lejos para que sobrepase la fila de conos y recolecte los anillos ubicados en los tachos pasando el obstáculo de los conos, para volver a su grupo dando relevo al siguiente compañero. • Por último, el docente al finalizar la clase entrega el héroe rescatado en una hoja de papel para que lo pinte tras superar los niveles de recepción y lanzamiento.

Gráfico

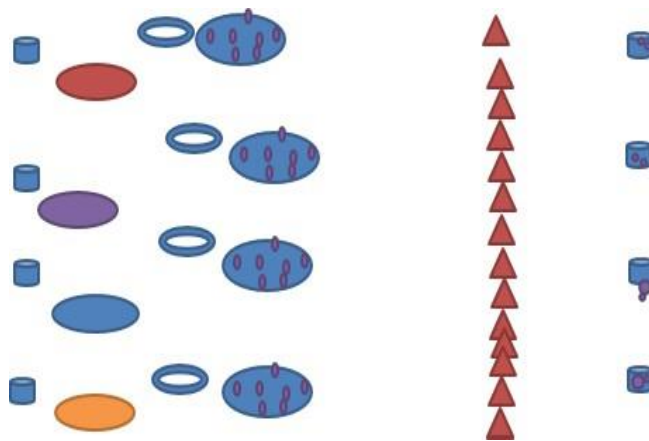


Tabla 16

Personajes utilizados en el programa de intervención.

				
Personajes	Sonic	Miles	Shadow	Nuckles
Poder:	Súper carrera	Súper salto	Súper pateo	Súper lanzamiento

Tabla 17

Sistema de recompensas.

			
Estrella diamante	Estrella dorada	Estrella de plata	Estrella de bronce
Súper velocidad	Súper salto	Súper pateo	Súper lanzamiento

Anexo D: Oficio de ingreso a la institución

UCUENCA

Lic. Sara Pino
RECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ÁNGEL POLIVIO CHÁVEZ"

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad de Cuenca. La presente tiene el propósito solicitar comedidamente autorice el ingreso a su distinguida institución a los estudiantes Joel David Vinueza Cuadrado y Kevin Ricardo Vera Chavez con la finalidad de iniciar la investigación de titulación "Implementación de la gamificación en el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños del Sub Nivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez". En este contexto, las actividades a realizar por los estudiantes son:

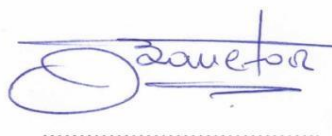
OBJETIVO GENERAL:

- Evaluar el efecto de la gamificación sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Determinar el grado de desarrollo motor de los niños del Sub nivel inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez
- Aplicar una propuesta basada en la gamificación para el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez
- Valorar los efectos luego de la implementación de la gamificación para mejorar las HMB e los niños del subnivel Inicial II de la Unidad Educativa Ángel Polivio Chávez a través del test de Gallahue.

Atentamente



Dr. Jorge Barreto Andrade
DIRECTOR DE LA CARRERA



Por la atención a la presente y apoyo a los estudiantes para la obtención de su título de docentes en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, anticipamos nuestro agradecimiento.

UNIDAD EDUCATIVA
 Ángel Polivio Chávez
APC
 Tiene Autorización
 Sara Dentiz
 09-01-2023

www.ucuenca.edu.ec



Anexo E: Evidencias en clase.



NOMBRES	ESTRELLAS				
	CORRE	SALTO	PATEO	LANCE	ATRAPE
 Isabella Burgas	☆☆				
 Mattheo Calle	☆☆				
 Karina Carchi	☆☆				
 Luan Carrion	☆				
 Natalia Chimbo	☆☆				
 Martin Criollo	☆☆				
 Maria Delgado	☆☆				
 Ana Galvis	☆☆				
 Emilia Ingo	☆☆				
 Maximiliano Loja	☆☆				
 Jessie Lojano	☆☆				
 Samantha Mejía	☆☆				
 Matías Mejía					
 Fernanda Morán	☆				
 Jackeline Paucar	☆☆				
 Diego Paute	☆☆				
 Martina Pesantez	☆☆				
 Yuliana Sanmartín	☆☆				
 Noamy Santiak	☆☆				
 Andrea Tibillin	☆☆				
 Juan Yungasaca	☆☆				
 Keylor Parra	☆☆				
 Cristhian Cují					
 Ronny Rodríguez					





Kevin Ricardo Vera Chávez – Joel David Vinueza Cuadrado.











