



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.

Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del Título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

AUTOR:

Byron Eugenio Ortiz Vintimilla

DIRECTOR:

Dr. Giraldo Viera Avinaz. PhD.

Loja – Ecuador

2023

Certificación

Loja, 31 de agosto del 2023

Lic. Giraldo Viera Avinaz, PhD.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, de autoría del estudiante **Byron Eugenio Ortiz Vintimilla, con cédula de identidad Nro. 0107273534**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

Lic. Giraldo Viera Avinaz, PhD.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Byron Eugenio Ortiz Vintimilla**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Firma: 

Cedula de identidad: 0107273534

Fecha: 31 de octubre de 2023

Correo electrónico: byron.e.ortiz@unl.edu.ec

Teléfono o celular: 0985283755

Carta de autorización por parte del autor, para la consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Byron Eugenio Ortiz Vintimilla**, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.**, como requisito para optar el título de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la reproducción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los treinta y uno días del mes de octubre del dos mil veintitrés.

Firma: 

Autor: Byron Eugenio Ortiz Vintimilla

Cedula de identidad: 0107273534

Dirección: Loja, La Argelia, Leonardo da Vinci y C. José Rizal.

Correo electrónico: byron.e.ortiz@unl.edu.ec

Teléfono: 0985283755

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular: Dr. Giraldo Viera Avinaz. PhD.

Dedicatoria

El presente Trabajo de Integración Curricular está dedicado con todo mi aprecio y gratitud en primer lugar:

A Dios quien en su infinita misericordia me ha guiado en los momentos más difíciles de mi vida, brindándome la sabiduría y fortaleza para llegar a cumplir uno de mis sueños.

A mis queridos padres, Carlos y Gloria, por su amor y apoyo incondicional, por ser mi mayor inspiración durante todo el proceso de mi formación, su motivación me dio las fuerzas necesarias para seguir adelante en aquellos momentos difíciles de mi vida, aprecio de todo corazón todo el esfuerzo y sacrificios que realizaron en beneficio de mis metas. Gracias, por estar siempre conmigo.

A mis hermanos, Ángel, Sonia y Mónica, por estar presentes en cada momento, por todos los consejos positivos que me brindaron, además del apoyo constante que me dio fortaleza para superarme día a día, este logro también es de ustedes.

Finalmente, a mis amigos/as, compañeros y familiares, por haberme brindado su colaboración y sustento emocional durante mi vida universitaria.

Byron Eugenio Ortiz Vintimilla

Agradecimiento

Expreso mi profundo agradecimiento en primer lugar a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, al personal administrativo y en especial al personal docente por brindarme su apoyo en el transcurso de todo mi proceso formativo, todo el conocimiento y experiencias adquiridas serán de gran importancia en mi vida social y profesional.

Asimismo, encuentro oportuno agradecer al Dr. Giraldo Viera Avinaz. PhD, director del Trabajo de Integración Curricular, quien a través de sus conocimientos y orientación me supo guiar en el desarrollo del presente trabajo. Así mismo, agradezco al Mg.Sc. Ramiro Andrés Correa Contento, por estar presente a lo largo de todo el proceso de elaboración del mismo, brindándome sus conocimientos y sugerencias para culminarlo.

De igual manera, expreso mis más sinceros agradecimientos a la Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado dirigida por el Dr. Willian Armando Espinosa Ordoñez, además, al Lic. Marlon David Guamán Ordoñez y a los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” por su colaboración, cortesía y tiempo brindado a lo largo de la realización del trabajo de campo del presenta Trabajo de Integración Curricular.

Finalmente expreso mi más sincero agradecimiento a todas las personas que de alguna manera u otra aportaron al presente trabajo de investigación.

Byron Eugenio Ortiz Vintimilla

Índice de contenido

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenido	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Índice de anexos	x
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. El ajedrez	7
4.1.1. Conceptos del ajedrez en la formación académica	7
4.1.2. Beneficios del ajedrez en las actividades lúdicas.....	8
4.1.3. Fundamento del ajedrez	9
4.2. Estrategias educativas.....	10
4.2.1. Definición de estrategias educativas según autores	10
4.2.2. Tipos de estrategias educativas según la secuencia de enseñanza	11
4.2.3. Características de las estrategias didácticas	13
4.3. Estrategias lúdicas	14
4.3.1. Definición de estrategias lúdicas según autores.....	14
4.3.2. Beneficios de las estrategias lúdicas	16

4.3.3. Características de las estrategias lúdicas.....	17
4.4. Habilidades Motrices Básicas.....	18
4.4.1. Definición de las habilidades motrices básicas.....	18
4.4.2. Clasificación de las habilidades motrices básicas.....	19
4.4.3. Importancia de las habilidades motrices básicas	20
4.5. Motricidad gruesa en la educación	22
4.5.1. Definición de motricidad gruesa según autores	22
4.5.2. Importancia de la motricidad gruesa.....	23
5. Metodología.....	25
5.1. Área de estudio	25
5.2. Enfoque de la investigación.....	26
5.3. Tipo de investigación.....	26
5.4. Diseño de la investigación.....	27
5.5. Métodos de la investigación	27
5.6. Línea de investigación	29
5.7. Técnicas para la recolección de información	29
5.8. Instrumento utilizado para la recolección de información	29
5.9. Población y muestra.....	30
5.10. Procesamiento de los datos obtenidos	31
5.11. Proceso para el desarrollo de propuesta lúdica.....	31
6. Resultados	35
7. Discusión	47
8. Conclusiones	50
9. Recomendaciones	51
10. Bibliografía	52
11. Anexos	55

Índice de tablas:

Tabla 1. Población y muestra del proyecto de investigación	31
Tabla 2. Número de estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”	31
Tabla 3. Proceso para el desarrollo de la propuesta lúdica	32
Tabla 4. Test inicial y test final de caminar	35
Tabla 5. Test inicial y test final de correr.....	37
Tabla 6. Test inicial y test final de salto horizontal.....	38
Tabla 7. Test inicial y test final de salto en pie derecho	40
Tabla 8. Test inicial y test final de salto en pie izquierdo	41
Tabla 9. Test inicial y test final de equilibrio estático en pie derecho	43
Tabla 10. Test inicial y test final de equilibrio estático en pie izquierdo.....	44

Índice de figuras:

Figura 1. Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado. Escenario en el que se realizó la investigación.....	26
Figura 2. Test inicial y test final del indicador de caminar.....	36
Figura 3. Test inicial y test final del indicador de correr	37
Figura 4. Test inicial y test final del indicador de salto horizontal	39
Figura 5. Test inicial y test final del indicador de salto en pie derecho	40
Figura 6. Test inicial y test final del indicador de salto en pie izquierdo	42
Figura 7. Test inicial y test final del indicador de equilibrio estático en pie derecho.....	43
Figura 8. Test inicial y test final del indicador de equilibrio estático en pie izquierdo	45

Índice de anexos:

Anexo 1. Oficio para la apertura a la institución	55
Anexo 2. Solicitud designación de asesor para la revisión del proyecto de Integración Curricular	56
Anexo 3. Solicitud de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de Integración Curricular	57
Anexo 4. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de Integración Curricular	58
Anexo 5. Solicitud para designación de director del Trabajo de Integración Curricular.....	59
Anexo 6. Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular	60
Anexo 7. Test de habilidades motrices básicas.....	61
Anexo 8. Validación del test.....	64
Anexo 9. Registro fotográfico.....	66
Anexo 10. Propuesta lúdica	70
Anexo 11. Certificación de traducción del resumen o abstract.....	71

1. Título

El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.

2. Resumen

El presente trabajo de integración curricular tuvo el objetivo de implementar el ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”, Loja, 2023; fue un estudio mixto, de tipo correlacional, diseño cuasiexperimental, los métodos utilizados fueron deductivo, inductivo, analítico-sintético y comparativo. Se empleó un test de habilidades motrices básicas para niños entre 8 y 9 años, diseñado por Enoc Valentín González Palacio, en una muestra de 29 estudiantes. Los resultados obtenidos del test inicial indican que en el criterio de (se cumple aceptablemente) se ubican la mayor cantidad de estudiantes de acuerdo a cada uno de los indicadores, de esta manera, el porcentaje más alto es el de correr y salto horizontal con un 62%, equivalente a 18 estudiantes. A partir de los resultados obtenidos se implementó una propuesta lúdica, que tuvo la finalidad de mejorar las habilidades motrices básicas a través de actividades lúdicas centradas en el ajedrez. Después de la aplicación de la propuesta, los resultados del test final demuestran que hubo un aumento en el desarrollo, además, se evidenció la existencia de estudiantes en el criterio de (se cumple totalmente), donde el porcentaje que sobresale es el de caminar y el de equilibrio estático en pie izquierdo, en el cual se obtuvo un 21%, lo cual equivale a 6 estudiantes. Se concluye que en el test inicial los estudiantes se encuentran en un nivel muy bajo con respecto a las habilidades motrices básicas, mientras que después de la aplicación de la propuesta lúdica se evidenció un incremento favorable, por lo tanto, los datos recabados demuestran que el ajedrez como estrategia lúdica incide de manera positiva en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

***Palabras clave:** Ajedrez, habilidades motrices básicas, lúdico, estrategia, motricidad gruesa.*

2.1. Abstract

The present work of curricular integration had the objective of implementing chess as a ludic strategy to influence the development of basic motor skills in children of fourth grade parallel "C" of the "Pio Jaramillo Alvarado" High School, Loja, 2023; it was a mixed study, of correlational type, quasi-experimental design, the methods used were deductive, inductive, analytical-synthetic and comparative. A test of basic motor skills for children between 8 and 9 years old, designed by Enoc Valentín González Palacio, was used in a sample of 29 students. The results obtained from the initial test indicate that in the criterion of (acceptably fulfilled) the greatest number of students are located according to each of the indicators; thus, the highest percentage is that of running and horizontal jumping with 62%, equivalent to 18 students. Based on the results obtained, a playful proposal was implemented, which had the purpose of improving basic motor skills through playful activities centered on chess. After the implementation of the proposal, the results of the final test show that there was an increase in the development, in addition, it was evidenced the existence of students in the criterion of (totally fulfilled), where the percentage that stands out is walking and static balance on the left foot, in which 21% was obtained, which is equivalent to 6 students. It is concluded that in the initial test the students are at a very low level with respect to basic motor skills, while after the application of the recreational proposal there was a favorable increase, therefore, the data collected show that chess as a recreational strategy has a positive impact on the development of basic motor skills.

***Key words:** Chess, basic motor skills, ludic, strategy, gross motor skills.*

3. Introducción

En el sistema educativo la formación viene determinado de acuerdo a los contenidos y estrategias utilizadas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual se da durante toda la vida, es por ello que la implementación de las actividades lúdicas en los distintos contextos permite generar un conocimiento significativo en los estudiantes, promoviendo así una participación activa y constante donde se desarrollen las habilidades físicas y cognitivas de manera conjunta, con el objetivo de alcanzar una preparación acorde a las necesidades de la sociedad.

Por este motivo, resulta de gran importancia generar distintos medios de aprendizaje, ya que los estudiantes durante su formación académica y social necesitan un desarrollo en las habilidades, puesto que son la base para una preparación deportiva, además de los beneficios para la salud, por ello es indispensable generar nuevos conocimientos por parte de los docentes hacia los estudiantes en este caso en el área de educación física, el desarrollo de las habilidades motrices básicas donde se utiliza el ajedrez como estrategia lúdica no tiene mucha relevancia en las instituciones, ya que no existe una predisposición de combinar los dos contenidos, debido a que desconocen los beneficios del ajedrez en la motricidad de los niños, además, de que los contenidos no son llamativos.

De tal manera, las problemáticas presentes en el proceso educativo se determinan de acuerdo a varios contextos que toman importancia, tales como, la falta de preparación y capacitación por parte de los docentes en las distintas materias escolares, además, otro factor negativo son la calidad y cantidad de recursos que poseen las instituciones educativas. Es por ello que las condiciones de aprendizaje tienen un impacto negativo, especialmente en las habilidades motrices básicas de los estudiantes en los primeros niveles de formación.

De esta manera, se planteó el programa de actividades dirigidas al desarrollo de las habilidades motrices básicas mediante la implementación del ajedrez como estrategia lúdica, siendo participes los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pío Jaramillo Alvarado”, ya que, la habilidades motrices básicas juega un papel crucial en el proceso formativo, de esta manera, los contenidos impartidos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje generan distintos beneficios en cada uno de los contextos pedagógicos, puesto que, permite a los estudiantes obtener el desarrollo idóneo con respecto a sus habilidades.

La investigación tiene como base el proyecto de investigación denominado programa de ajedrez avanzado para potenciar el desarrollo cognitivo de niños de 6 a 8 años de edad en la ciudad de Loja, realizado por Viera et al. (2021), el cual estableció una metodología para el

proceso de enseñanza y aprendizaje mediante actividades didácticas que permitan el aprendizaje del ajedrez en los centros educativos de la provincia de Loja y con ello se logre la implementación en el sistema educativo.

La investigación que se mencionada anteriormente se utilizó como punto de partida para el desarrollo del presente trabajo de integración curricular, debido a que el programa se focalizo en el desarrollo cognitivo, por lo tanto, se tomó como referencia la importancia que tiene el ajedrez en la formación de los estudiantes, de esta manera, dichos conocimientos permitieron realizar las actividades lúdicas en el área de educación física con el propósito de desarrollar las habilidades motrices básicas.

Además, Mestre et al. (2023), manifiesta que las actividades lúdicas direccionan el proceso formativo de los estudiantes en los primeros niveles educativos, lo que permite desarrollar la motricidad en los niños teniendo presente las habilidades de funcionalidad, tales como las locomotrices y no locomotrices.

De esta manera, cabe resaltar que la formación de los estudiantes en los primeros niveles educativos tienen que ser desarrollados me manera lúdica, ya que, según la cita antes mencionada expresa que los aspectos más importantes dentro de la educación de los niños, son aquellas actividades relacionadas con los juegos, debido a que el aprendizaje de las distintas habilidades motrices básicas, son desarrolladas principalmente por la predisposición de los estudiantes, es por ello que mantener un orden y generar un participación activa crea un aprendizaje significado en los participantes.

A partir de lo expuesto previamente, ha sido preciso plantear la siguiente pregunta: ¿De qué manera incide el ajedrez como estrategia lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de cuarto grado de la unidad educativa Pio Jaramillo Alvarado, Loja, 2023?. Esta sirvió para plantear el tema de investigación titulado: **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.**

Asimismo, es importante estructurar de manera formal la idea de investigación, especificándose como objetivo general: implementar el ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”, Loja, 2023, y como objetivos específicos: diseñar un programa de actividades mediante la implementación del ajedrez como estrategia lúdica en los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”; aplicar el programa de actividades mediante la implementación del ajedrez como estrategia lúdica en los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio

Jaramillo Alvarado” y evaluar el programa de actividades mediante la implementación del ajedrez como estrategia lúdica en los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”.

El alcance de esta investigación se enfocó en investigar el impacto del ajedrez como estrategia lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes de cuarto grado paralelo C, el mismo que se evidencia en la valoración de las variables, así como de las distintas actividades y resultados involucrados en el trabajo, en el cual se buscó analizar si la propuesta lúdica potencio las habilidades de los niños, por tanto, el test de habilidades motrices básicas permitió conocer aquellos aspectos importantes que fueron valorados y desarrollados, de igual manera esta investigación sirve como referente teórico para futuros proyectos asociados con la educación física y su relación con el ajedrez.

4. Marco teórico

4.1. El ajedrez

4.1.1. *Conceptos del ajedrez en la formación académica*

El ajedrez es un deporte practicado a nivel mundial durante el transcurso de muchos años, sus características son de gran ayuda en ciertos aspectos que mejoran las condiciones de los que lo practican. Es un juego que estimula la concentración y permite un pensamiento crítico en la toma de decisiones. En el ajedrez, dos jugadores se enfrentan en un tablero cuadriculado de 64 casillas, eligen un color entre las casillas claras y oscuras, de esta manera, los jugadores comienzan con 16 piezas cada uno, donde incluye ocho peones, dos caballos, dos afiles, dos torres, una dama y un rey.

El ajedrez no solamente es considerado como un juego de diversión, sino que también se ha reconocido ampliamente por sus beneficios educativos y cognitivos, como proponen Acosta y Baldivián (2018), la contribución del ajedrez en los distintos ámbitos sociales genera una participación positiva que proporciona un cambio favorable en la formación educativa. La finalidad del juego principalmente es de carácter intelectual, descubriendo así las capacidades de los participantes para reaccionar antes distintas circunstancias de la vida.

Por lo tanto, el ajedrez estimula el pensamiento crítico, la concentración y el razonamiento lógico, además, los participantes generan estimulantes positivos ante la resolución de problemas. Estas habilidades son relevantes para una participación activa que impulse los conocimientos en la sociedad, permitiendo así obtener beneficios relevantes para el progreso colectivo.

En los primeros niveles de educación en las instituciones educativas el ajedrez es un medio para la formación, ya que, es un deporte donde su principal función es el desarrollo cognitivo de los estudiantes, asimismo, es una forma efectiva de mejorar distintas destrezas que pueden ser transferibles a otras áreas académicas, además de fortalecer las habilidades sociales y emocionales de los alumnos.

Según Acosta y Baldivián (2018), en el sistema educativo el ajedrez se considera como una actividad lúdica que proporciona beneficios a los niños en las distintas áreas de desempeño, tales como la concentración y atención lo cual permite desarrollar procesos cognitivos capaces de solucionar distintas etapas y situaciones de manera inteligente.

Como se menciona en la cita, en el sistema educativo el ajedrez es considerado como una actividad lúdica que tiene como objetivo desarrollar las habilidades de los participantes, ya que, mediante este juego se establece aspectos de superación con respecto a los conocimientos

que se adquiere durante la práctica del mismo, así mismo promueve el respeto tanto a los contrincantes como a las demás personas, teniendo la capacidad de controlar la competencia de manera sana.

4.1.2. Beneficios del ajedrez en las actividades lúdicas

Las particularidades que posee el ajedrez se ve evidenciada en las características que tiene durante su aplicación, por lo tanto, sus beneficios no poseen límites, pero sin duda tiene sus espacios de mayor relevancia como es el desarrollo personal y académico, cabe resaltar que su aplicación dentro de las ciencias aplicadas cada vez va tomando más relevancia y así su importancia aumenta considerablemente, de esta manera con el pasar del tiempo se descubre nuevos medios para la utilización del ajedrez, sin dejar a lado su característica principal que es una actividad deportiva de disfrute y recreación.

Salazar (como se citó en Velásquez, 2018), afirma que el ajedrez es un recurso favorable en sistema educativo, beneficiando a los estudiantes en el desarrollo de las distintas habilidades cognoscitivas de acuerdo a sus características lúdicas, lo que permite instituir nuevas metodologías de enseñanza incrementando las condiciones formativas de los estudiantes.

Por ende, el ajedrez es reconocido por sus distintos beneficios en el proceso educativo, debido a que estimula el desarrollo cognitivo, estableciendo así, cambios en la concentración, la elección de ideas para tomar una decisión, el raciocinio y la resolución de problemas. Es considerado como un deporte mental practicado a nivel mundial donde se realiza competiciones profesionales. La práctica de este deporte permite mejorar las capacidades intelectuales y en ocasiones ayuda en ámbito de la salud.

Los principales beneficiarios en las actividades lúdicas donde se emplea el ajedrez son los estudiantes, por lo cual Velásquez (2018), menciona que el propósito del ajedrez en la recreación de los estudiantes, es generar un momento de diversión donde se aprende a tomar mejores decisiones frente a diferentes circunstancias que se puedan presentar, además, se concientiza en que no siempre se llega a cumplir sus objetivos en el primer intento, ya que tendrá muchas equivocaciones, los cuales debe superar para poder seguir adelante con su vida. Desde edades tempranas los niños asimilan varios conceptos de disciplina, responsabilidad y respeto, permitiendo así desenvolverse de manera ordena y consciente.

Considerando que los beneficios dentro de la educación sin duda son considerados los más importantes y destacados dentro de la comunidad, ya que los estudiantes de los establecimientos educativos generan conocimientos y desarrollan habilidades no solo intelectuales sino motrices, por lo cual, se genera una gran demanda de enseñanza de este

deporte, pero sin duda hay inconvenientes por la accesibilidad de los recursos necesarios para la aplicación en las distintas unidades educativas del país.

Además, el ajedrez como actividad lúdica incide en la socialización de las personas, lo que implica generar espacios de confort, teniendo en cuenta que los participantes deben respetar a sus oponentes, ya que, eso establece una interacción más cerca, asimismo, permite generar más confianza entre los mismos.

En fin, el ajedrez como actividad lúdica proporciona un gran repertorio de aspectos positivos, que incluyen la motivación, el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, permite generar un progreso en la creatividad de los estudiantes y con ello obtener ciertos beneficios en el rendimiento académico. Esto hace del ajedrez una opción valiosa como actividad lúdica que brinda diversión, desafío y crecimiento personal.

4.1.3. Fundamento del ajedrez

El ajedrez como deporte posee sus propias reglas, leyes, condiciones y características de juego, los fundamentos se caracterizan por ser únicos de cada disciplina deportiva, ya que poseen normas especialmente diseñadas, debido a que cada una de ellas permite el desarrollo de las partidas de una forma óptima puesto que ayuda no solo a los deportistas, sino también a los espectadores a generar un ambiente de competencia atractiva en todos sus ámbitos. Las reglas, piezas y movimientos ya están establecidas por lo cual no pueden ser modificados de ninguna manera.

Según Blanco (2018), la enseñanza del ajedrez en los distintos espacios sociales, ya sean públicos o privados donde incluye los sectores más vulnerables, la principal herramienta de apoyo son los fundamentos del ajedrez, lo que implica contenido teórico y práctico.

De modo que el ajedrez está establecido como deporte a nivel mundial por lo cual posee una estructura bien definida y optimizada, permitiendo que las partidas sean dinámicas y entretenidas para los participantes y espectadores, con ello se genera más interés en su práctica de manera amateur dentro de varios espacios y grupos sociales, puesto que su práctica no es nada complicada con respecto al espacio y a los recursos materiales, a partir de ello solo toca aprender las reglas y características.

La manera de jugar ajedrez no está completamente definida con respecto a los participantes, puesto que los integrantes de las partidas varían según la competencia o según las preferencias de los deportistas y jugadores amateurs, pero se debe considerar que siempre debe haber equipos o bandos de juego, ya que, el enfrentamiento debe estar dirigido a comprobar cuál de los dos contrincantes posee una mayor capacidad de desenvolvimiento intelectual.

Durante el juego del ajedrez se inicia con dos bandos el uno de color blanco y el otro negro, cada uno de ellos podrá realizar únicamente una jugada por turno, iniciando por las piezas blancas que tienen el primer movimiento, posteriormente continúan las negras y así de manera consecutiva (Blanco, 2018).

Cabe recalcar que durante las partidas de ajedrez se debe seguir normas de juego, tales como seguir un patrón de turnos y movimientos respetando la secuencia, debido a que los bandos contrincantes están determinados por un color diferente de igual manera las piezas, razón por la cual no se debería presentar inconvenientes ni equivocaciones en esos detalles, solo existe un desplazamiento de una pieza por turno respetando que cada pieza tiene su movimiento propio tanto en avance como en la forma de capturar.

En fin, el ajedrez está determinado por reglas, normas y características propias las cuales están plenamente definidas sin opción a ser modificadas por ningún jugador o participante, el espacio y recursos están completamente accesibles a todo tipo de jugador, ya que no se requiere alto presupuesto o un espacio extenso, por lo contrario, se lo puede realizar en espacios muy reducidos. Se requiere de dos bandos, una diferenciación en el tablero, fichas de juego, conocer los movimientos y reglas del deporte.

4.2. Estrategias educativas

4.2.1. Definición de estrategias educativas según autores

Durante el proceso formativo la utilización de las estrategias educativas proporcionan distintas facilidades de enseñanza y aprendizaje, tanto para los docentes como para los estudiantes, por lo tanto, se crea medios que optimiza la creación de soluciones ante problemas escolares con la finalidad de cumplir algún objetivo en concreto, esto permite identificar las características favorables que beneficia el rendimiento del aprendizaje, ya que incide en los estudiantes de tal manera que asiste a la comprensión del contenido durante el periodo académico.

Según Vargas (2020), la construcción y adquisición del conocimiento en los educadores y educandos en los diferentes contextos académicos, se determinan de acuerdo al cumplimiento de los distintos objetivos, los cuales se pretende alcanzar mediante la utilización de las estrategias educativas.

Es decir, la estrategia educativa genera espacios de desarrollo más óptimo al momento de impartir una clase o alguna actividad en concreto, esto permite crear medios más cortos o efectivos al momento de resolver problemas educativos buscando siempre llegar a cumplir los

objetivos planteados, permitiendo con ello obtener, mejorar y construir conocimientos significativos por parte de los estudiantes durante las clases.

Ferreiro (como se citó en Orozco, 2016), expresa que las estrategias didácticas toman relevancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de acuerdo a su utilidad, donde se toma como referencia la aceptación y aprovechamiento de los contenidos por parte de los estudiantes, así como, las metodologías empleadas por los docentes.

No obstante, mediante las estrategias educativas los docentes crean medios más prácticos que facilitan el proceso educativo durante el desarrollo de las clases, permitiendo optimizar el tiempo y los recursos que se posee en las aulas, debido a esto los estudiantes también salen beneficiados ya que los contenidos son más atractivos y dinámicos, logrando con ello que los participantes de la clase sean más colaborativos y recepten el conocimiento de una manera más optimizada.

En el proceso educativo los aspectos relevantes en el desarrollo de las actividades escolares son las estrategias que se utilizan, por lo cual Arguello y Sequeira (2016), consideran que durante el proceso pedagógico las estrategias intervienen de manera directa, ya que son aquellos procedimientos necesarios en la educación de los estudiantes, teniendo como finalidad desarrollar distintas competencias y habilidades que les permitan expandir su conocimiento.

Es necesario recalcar que en la educación los medios más favorables para generar un aprendizaje significativo para los estudiantes son las estrategias educativas, ya que, sus componentes en el proceso de enseñanza facilitan las actividades propuestas por el docente, permitiendo establecer nuevas directrices con los estudiantes y así obtener una educación de calidad a pesar de las adversidades que se puedan presentar durante el trayecto educativo.

En conclusión, las estrategias educativas son aquellos medios, técnicas o recursos que facilitan el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que facilita el desenvolvimiento de los docentes y estudiantes durante las horas de clase, debido a que crea metodologías propicias al momento de impartir o desarrollar las actividades.

4.2.2. Tipos de estrategias educativas según la secuencia de enseñanza

Los tipos de estrategias educativas están definidas por el propósito al cual serán destinadas, puesto que en la educación las estrategias no son universales, ya que, se deben crear para cada una de las necesidades que se presenten durante el proceso educativo, puesto que se debe escoger la mejor opción que optimice el tiempo y los recursos de los docentes, además, también depende de las capacidades que poseen los estudiantes.

Según Díaz y Hernández (1998), las estrategias preinstruccionales sirven de preparación para los estudiantes, donde aprenden a estar alerta ante nuevas circunstancias de aprendizaje, además, se plantea y genera los objetivos a cumplir.

De esta manera, las estrategias preinstruccionales contribuyen a establecer un marco conceptual sólido generando espacios de aprendizaje propicios mediante la incentivación de una planificación de conocimientos previos, lo que despierta el interés y establece enlaces entre los estudiantes y el contenido, por lo cual, los estudiantes estarán preparados para una comprensión y valoración de nuevos conocimientos que se presentarán durante la educación.

A partir de ello continua la fase de construcción y aplicación de los conocimientos en las respectivas áreas y espacios, los cuales fueron destinados para aquel proceso de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas, se ejecuta las ideas respetando lo planteado y el objetivo deseado, esta fase se llama coinstruccionales.

De tal forma Díaz y Hernández (1998), expresan que las estrategias coinstruccionales sirven de complemento durante el transcurso formativo. Son las encargadas de sintetizar los contenidos importantes, verificar la información, establecer pautas de difusión de los temas considerados relevantes para obtener una motivación constante, entre las cuales están imágenes, proyecciones visuales, esquemas, etc.

Es decir, estas estrategias coinstruccionales permiten que los estudiantes se involucren activamente en su propio aprendizaje y colaboren con sus compañeros para construir el conocimiento de manera conjunta al compartir ideas, explicaciones y perspectivas, los estudiantes desarrollan habilidades sociales, de comunicación y de razonamiento lógico. Además, estas estrategias promueven la construcción de un entorno de aprendizaje inclusivo y participativo.

Las estrategias postinstruccionales son enfoques utilizados después de la instrucción principal para consolidar y reforzar el aprendizaje de los estudiantes, a partir de aquello Díaz y Hernández (1998), menciona que las estrategias posinstruccionales genera una perspectiva crítica que integra varios factores de aprobación de acuerdo a los conocimientos que fueron impartidos anteriormente, los cuales se establecen de acuerdo al análisis de los contenidos recabados, tales como test o preguntas finales, conclusiones, resúmenes, mapas mentales etc.

Por lo tanto, las estrategias postinstruccionales son importantes para consolidar la información adquirida, la cual será transferida a los estudiantes creando nuevas situaciones al brindar distintas oportunidades de aprendizaje, donde se reflexione y se perciba una retroalimentación de los contenidos, además de fomentar un aprendizaje más significativo que perdure durante toda su vida.

Finalmente, cabe resaltar que los tipos de estrategias educativas poseen ciertos aspectos que facilitan el proceso académico, debido a que la distribución de los mismos durante una clase brinda una secuencia más elaborada y con ello se facilita el aprendizaje, por lo tanto, la elección y aplicación de las estrategias depende mucho del momento que se aplica, puesto que los objetivos, el contexto y demás factores intervienen de manera directa en el desarrollo de los contenidos impartidos por el docente, es por ello que gracias a la implementación de las estrategias educativas se fomenta una participación más activa entre los participantes.

4.2.3. Características de las estrategias didácticas

Cada estrategia didáctica tiene sus propiedades individuales que le caracteriza, en consecuencia de ello cada una se utiliza para un objetivo en particular, teniendo en cuenta que se pueden combinar o individualizar según sea necesario, esto depende de las características del docente a cargo y del tipo de estudiantes a cuál se debe aplicar las estrategias, en muchas ocasiones se precisa de un espacio específico, ya que, la versatilidad de los contenidos deben estar condicionados a que puede existir cambios de último momento.

Las estrategias didácticas son aspectos importantes en el proceso de enseñanza, ya que contribuyen al diseño y desarrollo de acciones de aprendizaje necesarias para los estudiantes, la comprensión de las características principales de las estrategias didácticas promueve que los docentes generen métodos efectivos que fomenta un desarrollo integral en los estudiantes.

De tal manera, Zayas (2019), expresa que la estrategia didáctica es considerada como un medio que establece un sistema de premisas, que se realizan consecutivamente con la finalidad de cumplir aquellas metas establecidas para el futuro, de igual manera, las actividades lúdicas sirven de apoyo en el progreso de las habilidades motrices básicas e iniciación deportiva de los participantes.

La cita antes mencionada expresa que en la docencia cada uno de los educadores enfatizan la participación de los estudiantes en actividades lúdicas donde se pretende mejorar las condiciones físicas de los mismos, las estrategias didácticas efectivas no implica solo la transmisión de conocimientos sino especialmente el desarrollo de habilidades motrices básicas, que permitan a los estudiantes percibir y regular un aprendizaje autónomo, mediante lo cual se fomenta una participación, que impulsa la motivación y compromiso personal de los estudiantes, así como el desarrollo de habilidades y competencias que son claves para su éxito académico y personal.

Dicho de otra manera, las perspectivas de los educandos a la hora de planificar deben estar direccionadas a las características que posee cada estrategia para poder elegir la necesaria, pero más importante se debe elegir la más útil, debido a que se debe generar un aprendizaje

efectivo, para lo cual se orienta a la optimización de tiempo, espacio y recursos disponibles en las instituciones educativas, teniendo en cuenta un fin determinado siendo este el cumplimiento de las metas y objetivos propuestos.

Por lo tanto, las estrategias didácticas son relevantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que proporcionan a los docentes un enfoque ordenado que facilita el aprendizaje de los estudiantes, estas estrategias se caracterizan por una serie de elementos que buscan mejorar la efectividad en el aprendizaje.

Reynosa et al. (2019), consideran que las estrategias didácticas incentivan el proceso de aprendizaje, debido a que la atención que se brinde a las actividades proporciona un acercamiento y participación más cercana, con ello se estimula la adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes, por lo tanto, se convierte en un factor necesario en el proceso de creación de conocimiento.

La cita mencionada resalta que las estrategias didácticas son herramientas y enfoques utilizados por los docentes para enseñar de manera efectiva, estas estrategias no solo transmiten información, sino que también tienen el poder de despertar la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje.

En conclusión, las estrategias didácticas deben ser flexibles y adaptativas para sobrellevar las necesidades individuales de los estudiantes, cuando se considera las características y estilos de aprendizaje de cada estudiante, los educadores pueden diseñar estrategias que promuevan un aprendizaje más efectivo, por lo tanto, la flexibilidad en las estrategias didácticas también fomenta la inclusión de los estudiantes, creando un entorno de aprendizaje en el que todos puedan prosperar.

4.3. Estrategias lúdicas

4.3.1. Definición de estrategias lúdicas según autores

Las estrategias lúdicas se consideran importantes en el ámbito educativo, ya que, se reconocen como un instrumento práctico para promover el aprendizaje dinámico y motivador. Estas estrategias se basan en el uso de actividades lúdicas con un propósito educativo, buscando estimular la participación y el compromiso de los estudiantes.

Según Candela y Benavides (2020), mencionan que durante las horas clases los niños deben alcanzar distintos aprendizajes positivos mediante la utilización de las actividades lúdicas, consideradas como recursos importantes, las cuales se desarrollan en áreas naturales, lo que permite el progreso de las distintas habilidades.

Las estrategias lúdicas se caracterizan por ser aquellas actividades que se realizan mediante juegos educativos, dinámicas y ejercicios, se los realiza de manera individual y grupal,

estos medios pueden poseer alta movilidad o por el contrario se los puede realizar de manera estática, las herramientas son utilizadas principalmente por los docentes de las instituciones educativas para la creación y refuerzo de los conocimientos y competencias de los alumnos, sin importar el lugar donde se desarrolle las actividades. Estas estrategias lúdicas establecen normativas para aquellos que necesiten de su apoyo, ya que, su aplicación se determina por el nivel de educación que se pretenda implementar, debido a que cada una de ellas está determinada por características propias que cumplen con un objetivo en particular.

Arteaga et al. (2015), explica que el propósito de la estrategia lúdica se centra en generar nuevos conocimientos, así como desarrollar habilidades físicas y sociales, donde se ponga en práctica los distintos valores morales de las personas, es por ello que la metodología de aprendizaje se direcciona hacia actividades lúdicas y recreativas, lo que facilita la adquisición de los contenidos impartidos por los docentes formadores.

De esta manera, se considera a las estrategias lúdicas como aquellas metodologías que utilizan los docentes durante las horas de clases, se implementan mediante la planificación de las actividades con el objetivo de mejorar los contenidos optimizando el tiempo, espacio y recursos de la institución educativa, ya que, si se lo realiza de manera idónea se obtiene beneficios a corto y largo plazo, no solo en lo físico sino en lo intelectual, puesto que aumenta la efectividad de participación activa de los estudiantes durante cada sesión de clases.

Según Rubicela (2018), las estrategias lúdicas están estructuradas por varias actividades de ocio, las cuales incluye juegos, dinámicas, ejercicios recreativos, etc., dichos recursos son manipulados por los docentes para fortalecer aquellos conocimientos impartidos durante las sesiones de clase.

Las estrategias lúdicas se centran en la realización juegos recreativos y pedagógicos que permite la inclusión de los alumnos sin importar sus características, lo importante de estas estrategias es crear medios que simplifiquen la comprensión de los contenidos por parte de los alumnos, la creación de nuevas formas de aprendizaje permite obtener aquellos conocimientos imprescindibles para que los estudiantes adquieran un alto rendimiento académico.

Cabe recalcar que el uso de las estrategias lúdicas en los procesos educativos permite establecer pautas de los contenidos que se pretende enseñar a los estudiantes, por su parte, los docentes estimulan la creación de nuevas técnicas de aprendizaje donde se desarrollen las capacidades físicas y cognitivas, con la finalidad de obtener resultados positivos con gran realce académico. Estas estrategias fomentan la creatividad, la interacción y el pensamiento crítico, creando un entorno de aprendizaje dinámico y motivador.

4.3.2. Beneficios de las estrategias lúdicas

Los beneficios de las estrategias lúdicas en el entorno educativo cada día son más evidentes en los distintos contextos de aprendizaje, especialmente en el área de la educación física, estas estrategias incorporan actividades lúdicas, lo que permite captar la atención de los estudiantes con mayor facilidad, además, los beneficios que ofrecen durante su aplicación dependen de aquellas características que se requiere desarrollar.

En este sentido, Góngora y Cu-Balam (como se citó en Rubicela, 2018), concluyen que al utilizar las estrategias lúdicas los estudiantes optimizan las relaciones personales y con los demás estudiantes, de igual forma, la motivación durante las sesiones de clase es favorable, ya que se localizan en un espacio dinámico y entretenido, donde la participación es de manera activa y constante para la realización de las actividades.

En base a la cita antes mencionada se demuestra que los beneficios de la aplicación de las estrategias lúdicas en el sistema educativo, se enfoca en mejorar las relaciones interpersonales, de forma social, cultural y educativo, puesto que las actividades que se desarrollan durante el proceso formativo están direccionadas a la aplicación de juegos o dinámicas con la intención de crear un espacio de comodidad, donde se respete las decisiones y reglas propuestas por el docente.

Muchos de los beneficios que proporcionan las estrategias lúdicas se ven limitados por la mala aplicación de los docentes, puesto que no se crean estrategias metodológicas adecuadas para las características de los estudiantes, donde la importancia de la edad es relevante en las condiciones de las actividades.

De esta manera, Guzmán y Zambrano (como se citó en Candela y Benavides, 2020), expresa que el desempeño de los estudiantes ante la inexistencia de las actividades lúdicas en la educación se ve reducido notoriamente, por lo tanto, la importancia de dichas estrategias en la formación de los estudiantes recae principalmente en el progreso de habilidades adquiridas conjuntamente con el conocimiento significativo.

Por ende, las condiciones en las cuales se emplea las estrategias dentro del sistema educativo están direccionadas a fortalecer el conocimiento de los estudiantes, además, genera un desarrollo de habilidades que benefician directamente a las capacidades físicas y mentales, al mismo tiempo la dedicación que se aplica durante las clases de educación física establece una participación activa y constante, por otra parte, la negación frente a utilizar las estrategias lúdicas en el contexto formativo impide obtener un conocimiento significativo, reduciendo las condiciones de superación .

En conclusión, las estrategias lúdicas ofrecen beneficios en el rendimiento académico, donde se estimula la participación incrementando el interés y la motivación de los estudiantes, se toma en consideración que las actividades se orientan en juegos activos, donde la interacción es más cercana, lo que establece un ámbito de relaciones sociales acondicionadas con el propósito de reducir los problemas de compañerismo, por lo cual, esto permite desarrollar una variedad de habilidades y destrezas motrices que facilitan el aprendizaje en las distintas etapas del proceso educativo.

4.3.3. Características de las estrategias lúdicas

En la educación las características de las estrategias lúdicas se establecen a partir de las propuestas y necesidades que se presentan en el proceso educativo de las instituciones, La importancia de una buena planificación recae en el aporte didáctico que proporciona a las docentes y por consecuencia se establece un proceso en desarrollo de la motricidad en los estudiantes. Es por ello que lo lúdico no solo es importante para el desarrollo físico y cognitivo, sino que también contribuye a la solución ante las necesidades que se presentan en el ambiente educativo y que además puede ser utilizada como principio de aprendizaje de forma significativa.

Torres (2019), expresa que dentro del sistema educativo las actividades lúdicas son un eje fundamental, razón por la cual se evidencia en distintas áreas tales como, la recreación, fortalecer la confianza, desarrollar valores sociales, habilidades motoras, destrezas físicas y cognitivas.

De esta manera, las actividades que pertenecen a las estrategias lúdicas tienen una particularidad en especial, la cual es realizar la clase mediante juegos de recreación y desarrollo tanto motriz como intelectual, esto promuevan el interés y el deseo de aprender de los estudiantes, donde las herramientas son esenciales para el proceso de formación. En la sociedad actual el desarrollo de las ciencias viene establecidas por la aplicación de las estrategias lúdicas estas permiten crear, modificar y utilizar los aspectos que más benefician al contenido.

Por este motivo, Díaz (2017), considera que las actividades lúdicas generan un efecto de interés, agrado, satisfacción y creación de momentos valiosos para su vida social. Los estudiantes son los encargados de generar nuevas relaciones afectivas, mediante las distintas acciones de compañerismo.

De este modo, la cita antes mencionada sugiere que el juego no solo es una actividad divertida, sino que también tiene un impacto en el desarrollo personal de los niños dentro de la sociedad, además, el juego promueve una nueva manera de relacionarse, en la cual los niños no solo se enfocan en las características lúdicas, sino en compartirlo con los demás. Por lo tanto,

el propósito del autor es resaltar la importancia del juego en las actividades sociales, asimismo, permite generar momentos colaborativos entre los niños, donde aprenden a compartir experiencias con la intención de mejorar la comunicación entre compañeros.

Estas características potencian el impacto de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que promueven la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes, asimismo, permiten la incorporación de diferentes enfoques pedagógicos y temáticas, lo que amplía las posibilidades de uso de las estrategias lúdicas en distintas áreas y disciplinas.

Finalmente debemos considerar que las estrategias lúdicas juegan un papel muy importante dentro de la educación, ya que permiten establecer medios más factibles para optimizar las actividades en las clases dentro y fuera de las aulas, teniendo presente los tipos de juegos que se aplican en las planificaciones en condición de la edad de los estudiantes.

4.4. Habilidades Motrices Básicas

4.4.1. *Definición de las habilidades motrices básicas*

Las habilidades motrices básicas son el recurso principal en la educación a temprana edad, ya que permite desarrollar las capacidades físicas de los estudiantes especialmente en las escuelas. Los movimientos que se realizan en la práctica de estas actividades se establecen de acuerdo a los objetivos que se pretende llegar, puesto que cada etapa está determinada por el tipo de condición que presenta los estudiantes en las clases de educación física, el currículo debe estar dirigido al desarrollo de las habilidades motrices básicas y no a la enseñanza de deportes.

Por lo tanto, las habilidades motrices básicas son componentes esenciales en desarrollo motriz de los individuos, ya que, su importancia en el desarrollo físico y mental cada vez toma mayor relevancia en los participantes. Estas habilidades son los cimientos sobre los cuales se construyen las habilidades motoras más complejas a lo largo de la vida, con ello se obtiene una participación activa en diversas actividades físicas, deportes y juegos que se realicen durante los distintos procesos formativos.

De esta manera, Díaz (como se citó en Espinosa y Ureña, 2014), consideran que las habilidades motrices básicas son aquellas acciones o movimientos que realiza un individuo, las cuales no cumplen con un estándar en específico, sino que va en dependencia de las características que poseen cada una de las personas.

La cita antes mencionada sugiere que todo el conocimiento adquirido por una persona a través de su formación se caracteriza por ser incompleto y no se adecua a un estándar de aprendizaje, por lo cual esta afirmación implica que las habilidades motrices básicas adquiridas

por una persona no se limitan a movimientos predefinidos y estandarizados, sino que son más generales y abiertas a interpretación.

Es necesario recalcar que los ejercicios que realizan los niños, jóvenes y adultos están distribuidos de tal manera que mejoran alguna habilidad motriz básica, debido a que son sencillos y fáciles de emplearlos, son aquellos movimientos que aparecen de manera natural a medida que vamos creciendo, pero sin duda la obligación de los docentes es perfeccionándolos para que los beneficios que se obtenga les sirva a corto y largo plazo durante su formación educativa, sin importar el tiempo ni la dificultad que tenga al momento de ponerlos en práctica.

De otro modo, Batalla (como se citó en Espinosa y Ureña, 2014), define a las habilidades motrices básicas como habilidades universales que cada una de las personas son poseedoras, se considera como la base en el desarrollo de las habilidades y capacidades más complicadas, con el fin de obtener una especialización deportiva.

Por consiguiente, la cita señala que las habilidades motrices básicas son habilidades ampliamente compartidas y comunes a la mayoría de las personas sin importar sus características, se considera que dichas habilidades son necesarias en el aprendizaje, ya que sirven de complemento en el proceso educativo, son fundamentales en el repertorio motor debido a que se encuentran presentes en diversos contextos y situaciones.

Para concluir debemos considerar que las habilidades motrices son aquellos movimientos que realizan de manera natural, pero sin duda su particularidad es que son sencillos de realizar y no necesitan de extensos espacios, ni grandes cantidades de recurso didácticos, en su mayoría se pueden realizar únicamente con el propio cuerpo, además de que son un factor adicional en el desarrollo motriz de los estudiantes. Su dominio es esencial para el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional, también estas habilidades proporcionan a los individuos las capacidades y destrezas necesarias para participar activamente en diferentes acciones cotidianas.

4.4.2. Clasificación de las habilidades motrices básicas

Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje las habilidades motrices básicas tomaron una gran relevancia en los contenidos que se aplicaran durante todo el proceso educativo, ya que facilita el desarrollo de las capacidades físicas de los estudiantes, por lo cual para su máximo aprovechamiento se clasifico en tres grandes directrices y cada una de ellas tiene una finalidad de acuerdo al objetivo planteado.

La clasificación de las habilidades motrices básicas está basada en movimientos naturales de las personas, por otro lado, la manera de ejecución se debe tener un mínimo de

errores, reduciendo así los problemas que se puedan presentar en el transcurso del desarrollo corporal y motriz.

Se considera que el desarrollo de la infancia, juventud y adultez los movimientos se los realiza de forma natural, pero eso no quiere decir que siempre se los realice de una manera correcta, ya que los errores deben ser corregidos a su tiempo porque pueden causar estragos en el futuro. De igual manera sirven como punto de partida para realizar acciones más específicas con una complejidad más alta, hasta a llegar a ser parte de la iniciación deportiva.

De tal manera, Garófano (como se citó en Caiza et al. 2022), considera que las habilidades locomotrices son aquellas en las cuales existe un desplazamiento tanto horizontal como vertical, tales como: andar, correr, saltar, variaciones del salto, etc. Por otro lado, están la no locomotrices las cuales se caracterizan por no realizar ningún desplazamiento, por lo que solo se domina el cuerpo en un espacio determinado, por ejemplo: balancearse, girar, retorcerse, equilibrarse y más. Finalmente, las habilidades de manipulación y contacto donde incluye recursos externos son: receptar, lanzar, golpear, atrapar, entre otras.

De esta manera, las habilidades motrices básicas permiten dividir el desarrollo físico en tres grandes áreas tales como la locomotriz que es aquella donde existe una traslación del individuo de un espacio a otro en una posición bípeda como ejemplo claro está la acción de caminar y correr, por lo contrario, están las habilidades no locomotrices que tiene como característica definida las acciones donde no existe un desplazamiento en su defecto es mínimo, como ejemplo de ello tenemos las acciones de saltar, empujar, trepar, entre otras. Por último, estas las de manipulación y proyección que se identifican porque existe un manejo de recursos tales como en los lanzamientos.

Para generalizar la clasificación de las habilidades motrices básicas se debe entender que las particularidades de las áreas de aplicación tienen una finalidad en concreto dependiendo de los contenidos que desean impartir los docentes durante las horas de clase, pero sin duda lo más importante es saber desarrollarlas de una manera competente sin cometer errores.

4.4.3. Importancia de las habilidades motrices básicas

Lo más importante durante la educación formativa de los estudiantes es el desarrollo de las habilidades motrices básicas en edades tempranas, la primera etapa es la infancia que tiene como finalidad lograr el máximo desarrollo integral posible de los niños. Esta etapa es el inicio en el desarrollo de los niños, de tal manera, que pasa de ser un individuo indefenso e incapaz de realizar tareas por sí solo a completar actividades de manera independiente, esto se cumple con la aplicación de métodos y estrategias pedagógicas, que se organizan de manera que la estructura sea la adecuada.

La Educación Física tiene una característica en particular, la cual es sistematizar las acciones motrices para en un futuro próximo poderlas modificar y combinar, permitiendo así mejores resultados de aprendizaje en el marco de una situación lúdica según el conocimiento que el niño posee de su cuerpo, espacio y tiempo.

De tal modo, Pikler (como se citó en Caiza et al. 2022), expresa que la relevancia que tiene las habilidades motrices básicas, se focaliza especialmente en la coordinación y el equilibrio, las cuales implican necesariamente en la funcionalidad de las distintas motricidades, así como en la iniciación deportiva, donde toma realce las estrategias metodológicas que se utilizan en el área de educación física.

De acuerdo a la cita antes expresada, Pikler considera que la importancia de las habilidades motrices básicas en el movimiento humano viene determinado por dos aspectos fundamentales, los cuales son la coordinación y el equilibrio, debido a que son los fundamentos del movimiento humano, son habilidades esenciales que permiten a las personas participar en actividades físicas y deportivas de manera exitosa. Estas habilidades incluyen correr, saltar, lanzar, atrapar, rodar, balancearse, girar, entre otras. Aunque estas habilidades pueden parecer simples y naturales, su desarrollo adecuado es fundamental para el crecimiento y el bienestar de las personas.

Por consiguiente, existen numerosas razones por las cuales las habilidades motrices básicas son de gran importancia, inicialmente estas habilidades proporcionan a los niños la capacidad de participar activamente en diversas actividades físicas en los primeros niveles educativos, tales como correr, saltar y lanzar objetos correctamente en los distintos juegos y deportes, obteniendo así un estilo de vida activo y saludable, la participación constante en actividades físicas mejoran la salud cardiovascular, además de fortalecer los músculos y huesos, por otro lado, también contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.

García y Fernández (2020), mencionan que los beneficios de la práctica de las habilidades motrices básicas en los primeros años de vida permiten reducir el riesgo a contraer la obesidad, por lo tanto, la realización de actividades dinámicas favorece la condición física y con ello se obtiene una vida saludable.

Asimismo, en el proceso formativo está dividido por distintas etapas por lo cual el procedimiento está regido por una secuencia, la cual particularmente es divertida y entretenida, teniendo en consideración que no existe un fin concreto, ya que se lo puede realizar durante toda la vida de un individuo, la finalidad de las clases donde se desarrollen las habilidades motrices básicas es adquirir una serie de capacidades motoras que tienen como objetivo el mejoramiento de la salud tanto en lo físico como en lo cognitivo.

Dentro del proceso educativo particularmente en el área de Educación Física las actividades que se realizan tienen un enfoque realístico debido a que el desarrollo formativo está dirigido a mejorar las capacidades físicas y cognitivas, por lo cual se genera medios de enseñanza progresiva, teniendo en consideración la edad y el tipo de ejercicio que planteó el docente a cargo. La salud del estudiante o individuo presente en la actividad es el centro de la planificación debido a que existe riesgo de que se produzca una enseñanza incorrecta.

Para establecer un propósito del dominio de las habilidades motrices básicas se debe iniciar con el desarrollo progresivo el cual debe ser constante y efectivo, los niños tienen la facilidad de modificar y mejorar los movimientos de una manera más cómoda gracias a que su nivel de aprendizaje está en constante modificación, por otro lado, en edades tardías el nivel de comprensión sucede con mayor dificultad, para lo cual, los elementos que se deben tomar en cuenta son las etapas y características individuales de los estudiantes.

En conclusión, la importancia del desarrollo de las habilidades motrices básicas en edades tempranas está relacionada con el bienestar físico y cognitivo de los niños, de este modo, mediante las habilidades se adquieren una base contundente en la formación académica, además fomentan la confianza y el desarrollo social, finalmente, se requiere una preparación de los niños para afrontar los distintos obstáculos que se presenten a largo de su vida.

4.5. Motricidad gruesa en la educación

4.5.1. Definición de motricidad gruesa según autores

La motricidad gruesa viene definida por distintos aspectos favorables hacia el bienestar de los participantes mediante algunas actividades que se realizan, es una habilidad fundamental en el desarrollo motor humano, ya que se refiere a los movimientos corporales amplios y coordinados. A transcurso de los años los autores consideran que la motricidad en los niños cada día toma más relevancia en el desarrollo motor y cognitivo, sostienen que la práctica diaria de las mismas, se inicia desde reflejos hasta movimientos más complejos tales como habilidades de coordinación.

De esta manera, Campaña (2020), considera que durante los primeros años de formación los niños deben ser partícipes de actividades que tengan presente la motricidad gruesa, que se considera como una destreza motora, en la cual se realizan ejercicios que poseen movimientos extensos que mejoran la coordinación y equilibrio.

La cita menciona que en el sistema educativo la motricidad gruesa está definida como una habilidad o destreza, destinada para la ejecución de movimientos, teniendo factores determinantes la coordinación y el equilibrio, no obstante, se considera que los beneficios de su ejecución vienen explícitos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes desde los primeros

niveles de educación, los niños aprenden mediante actividades lúdicas, ya que la participación está condicionada por la calidad de atención y compromiso que lo demuestren, por ende, se crean nuevos conocimientos a partir de ciertos contextos.

El proceso secuencial de los niños en su desarrollo implica crear un aprendizaje desde edades tempranas hasta los inicios de la adolescencia, por lo general depende de muchos factores externos e internos. Sin duda las características que direccionan a la motricidad gruesa en los procesos de enseñanza y aprendizaje pertenecen a los objetivos que se plateen, por este motivo Martínez et al. (como se citó en Silva, 2018), manifiestan que uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los estudiantes es la motricidad gruesa, el cual inicia desde edades tempranas hasta la adolescencia, donde intervienen factores decisivos especialmente los hereditarios, cognitivos y sociales.

Por este motivo cada elemento que se desarrolle en los estudiantes precisa de un estudio general y específico, para comprender los beneficios en la salud tanto mental como física, estos medios interfieren directamente en el aprendizaje motor, las características de los niños en general no son las mismas en sus primeras etapas, peor aún en su crecimiento, por lo tanto, los docentes son los encargados de crear las estrategias metodológicas a partir los objetivos que se quieren cumplir.

En conclusión, la motricidad gruesa son aquellos movimientos que involucran el uso de los músculos más grandes del cuerpo en particular las extremidades inferiores incluyendo en tronco, estas habilidades implican el control de la coordinación y el equilibrio de los niños en un sistema progresivo, a medida que se desarrollen estas habilidades la complejidad aumenta, el propósito es desarrollar y mejorar las capacidades físicas y cognitivas de los estudiantes.

4.5.2. Importancia de la motricidad gruesa

La importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo formativo de los estudiantes se determina por el nivel de beneficios adquiridos, en el proceso de enseñanza y aprendizaje los docentes crean juegos y actividades enfocados a mejorar las características físicas, mentales y sociales, estos aspectos ayudan progresivamente en la adquisición de conocimiento, sin dejar de lado los beneficios en la salud.

A medida que los niños crecen estos requieren movimientos más amplios y coordinados, además, los músculos se fortalecen, mejorando su resistencia y efectividad en la realización de actividades físicas más complejas, asimismo, proporcionan una base sólida para el desarrollo de la motricidad fina, lo cual será un punto crucial en el desempeño dentro del sistema educativo y fuera del mismo.

Según Gil et al. (como se citó en Rodríguez, 2019), considera que los aspectos a los cuales beneficia la motricidad gruesa vienen determinados por distintos factores de movilidad y control del cuerpo en un espacio determinado, entre los cuales resaltan el equilibrio, lateralidad, coordinación, organización espacio temporal y rítmica, comunicación gestual, relación del niño con objetos y con el entorno social, desarrollo afectivo, socialización a través del movimiento corporal y la expresividad corporal.

Existe una variedad de beneficios que pertenecen al desarrollo de la motricidad gruesa, ya que, se focalizan en distintas áreas de los individuos, los niños desde su nacimiento ya demuestran ciertos aspectos de respiración postura y relajación, del mismo modo, en el transcurso de su crecimiento aprenden movimientos de equilibrio y coordinación especialmente cuando inician el gateo e inicios de la habilidad de caminar, por consiguiente, existe una relación social más abierta con su alrededor.

En este sentido, Rodríguez (2019), expresa que los beneficios de la práctica de la motricidad gruesa se determina por aquellas acciones que realiza los niños en los primeros años de vida, ya que, el control del cuerpo y espacio por parte de los infantes permite un desarrollo positivo en las características de cada uno de ellos.

Como menciona la cita el manejo y control de la motricidad gruesa desde los primeros años de edad permite controlar el propio cuerpo de una manera favorable, el progreso de las habilidades y capacidades de los niños determinan el aprendizaje y bienestar social, incluyendo la salud. Durante la participación activa en las distintas actividades lúdicas, los niños aprenden a trabajar en equipo, a respetar reglas y mejorar la comunicación.

En conclusión, la motricidad gruesa desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los individuos, el progreso idóneo favorece el desempeño físico, cognitivo, emocional y social de las personas, permitiéndoles participar de manera eficiente en la exploración de un entorno más complejo, además, de participar en actividades físicas y deportivas de manera satisfactoria.

5. Metodología

Este estudio fue realizado en 29 estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado” la cual se encuentra ubicada en la ciudad de Loja, en las calles Simón Bolívar 1479 entre Catacocha y Lourdes, parroquia San Sebastián, en primera instancia se aplicó el test inicial denominado batería de habilidades motrices básicas de los autores, González, Montoya, Cardona, Martín, Muñoz, creado en el año 2021, el mismo que fue adaptado con la finalidad de cumplir con los objetivos propuestos en la investigación, de esta manera, se consideró relevante los indicadores de caminar, correr, saltar y equilibrio estático, posteriormente se aplicó una propuesta pedagógica de clases de educación física para potenciar el desarrollo de las habilidades motrices básicas mediante el ajedrez, teniendo como objetivo principal desarrollar las habilidades motrices básicas especialmente las locomotrices y no locomotrices y con ello obtener beneficios en las capacidades de los dicentes.

Por este motivo, se planteó un número determinado de clases de educación física con el uso del ajedrez como estrategia lúdica, lo cual, permitió generar nuevas metodologías de aprendizaje para los estudiantes, asimismo se fomentó la participación activa y dinámica en base a sus capacidades y experiencias, a partir de lo cual se obtiene ciertos beneficios en el desempeño académico.

Cabe mencionar, que al inicio de cada clase se realizaron actividades lúdicas destinadas a fomentar la participación activa de los estudiantes, además, de crear un ambiente placentero para aumentar la interacción entre los mismos, por ende, cabe recalcar que las actividades fueron enfocadas en potenciar las habilidades de los estudiantes y desarrollar un progreso en las condiciones físicas.

5.1. Área de estudio

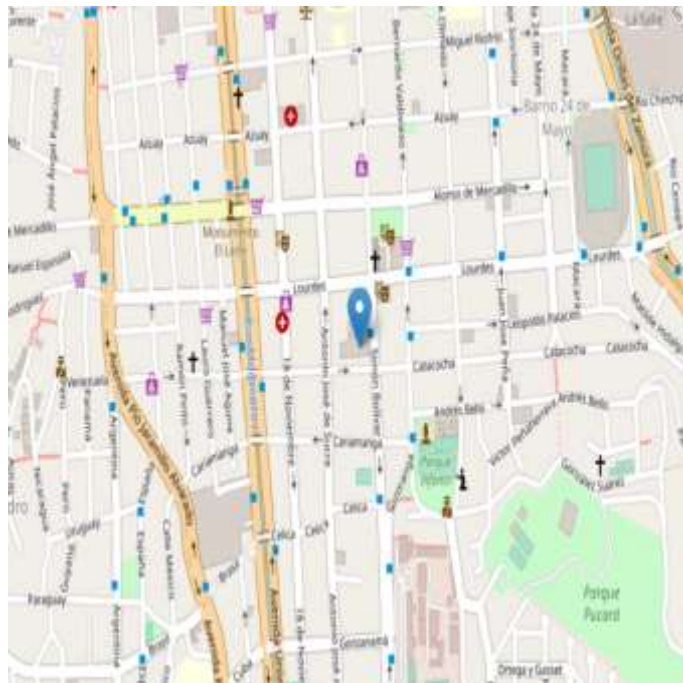
La presente investigación se desarrolló en la unidad educativa Pio Jaramillo Alvarado, identificado con su código AMIE:11H00092, correspondiente a la zona 7, de la provincia y cantón Loja, parroquia San Sebastián, situada en las calles, Simón Bolívar 1479 entre Catacocha Y Lourdes. Esta unidad educativa brinda los servicios de educación inicial, educación general básica, bachillerato general unificado y bachillerato técnico en las jornadas matutina y vespertina respectivamente, tiene un total de 88 docentes y 1660 estudiantes.

El trabajo de integración curricular se ejecutó en tiempo de una unidad didáctica del año lectivo 2022-2023, en la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado” con los estudiantes del cuarto grado paralelo “C”, la investigación tiene la finalidad de aplicar el ajedrez como

estrategia lúdica y con ello demostrar su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Figura 1

Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado. Escenario en el que se realizó la investigación



Nota: La imagen muestra la ubicación de la unidad educativa Pio Jaramillo Alvarado

Fuente: Ubica Ecuador. (s.f). Unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado” [imagen].

<https://www.ubica.ec/info/UNIDAD-EDUCATIVA-PIO-JARAMILLO-ALVARADO>

5.2. Enfoque de la investigación

En el presente trabajo de integración curricular se basó y fundamentó en el enfoque **mixto**, debido a que favoreció la recolección de información y posteriormente la realización de un análisis detallado de los datos cualitativos y cuantitativos obtenidos, por lo tanto, Guelmes y Nieto (2015), concluye que el enfoque mixto la recolección y análisis de información se combinan datos cuantitativos y cualitativos en varias etapas de la investigación, esto permite genera varias alternativas durante la interpretación y valoración de los resultados.

El uso del enfoque mixto, permitió identificar y tabular aquellos contenidos necesarios para el desarrollo del tema propuesto, pues se combinó dos enfoques que facilitó el progreso de la investigación, de tal manera que se incrementó la efectividad tanto en el tiempo como en la calidad del contenido al momento de cumplir los objetivos que se han planteado dentro de esta investigación.

5.3. Tipo de investigación

El alcance de la siguiente investigación fue de tipo **correlacional**, debido a que permitió realizar el proyecto de tal manera que los contenidos obtenidos fueron de alta relevancia, de

esta manera Hernández (2014), expresa que la finalidad del estudio correlacional es reconocer la relación que existe entre dos o más variables presentes en la muestra, en dependencia de las características propias de la investigación

Este tipo de investigación tubo de base la aplicación del test de las habilidades motrices básicas que permitió identificar la situación de los estudiantes de cuarto grado de EGB del paralelo “C” en lo que concierne el desarrollo de las habilidades motrices básica, de otro modo, permitió establecer una relación directa entre las variables propuestas en el proyecto, ya que, gracias a ello se obtendrá resultados óptimos que faciliten de manera positiva la realización de la investigación.

5.4. Diseño de la investigación

Para la pertinente investigación se seleccionó el diseño **cuasiexperimental**, debido a las características propias que posee, las cuales facilitaron la manipulación de las variables, lo que permitió establecer y realizar de manera correcta la investigación, por lo tanto, Hernández (2014), manifiesta que los diseños cuasiexperimentales modifican la variable independiente para evidenciar la consecuencia en la variable dependiente, donde se exceptúa los experimentos directos.

El diseño se estableció debido a que se empleó la técnica del pre y post aplicación, por el motivo del test de las habilidades motrices básicas, con ello se pudo relacionar dos variables donde se determinó que el ajedrez aplicado de manera estratégica mediante actividades lúdicas facilita el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado de educación general básica paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”.

De tal manera, después de la aplicación del test de las habilidades motrices básicas (test inicial) se logró evidenciar el nivel que poseían los estudiantes en referencia a sus habilidades motrices básicas, especialmente las de locomoción y no locomoción, en base a esos resultados se diseñó y aplico una propuesta lúdica donde se utilizó el ajedrez como estrategia, finalmente se aplicó el test de las habilidades motrices básicas (test final).

5.5. Métodos de la investigación

Esta investigación fue respaldada en base a los siguientes métodos investigativos, los cuales permitieron que el desarrollo de los procesos sea veraces y verificables, a continuación, los métodos que se utilizaron.

Se empleó el **método deductivo**, donde Abreu (2014), menciona que el método deductivo permite establecer y extraer las particularidades necesarias, tales como ideas, contenidos, recursos imprescindibles para la investigación, la cuales se encuentra dentro un contexto general.

Este método permitió recabar la información necesaria para contextualizar los contenidos del marco teórico, además de ayudar en interpretación de los datos, por consiguiente, se utilizó en la formulación de las conclusiones y recomendaciones a partir de los resultados obtenidos, el cual se implementó en relación al primer objetivo, ya que permitió buscar la información necesaria para el diseño del programa de actividades.

Asimismo, se utilizó el **método inductivo**, en la recopilación de datos acerca del nivel de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de cuarto grado, de tal forma, Abreu (2014), declara que el método inductivo propone una premisa ascendente, en cual el punto de partida es lo personal o específico hasta llegar a lo general, dando a entender que el indicio inductivo tiene como propósito cumplir un determinado fin.

Dicho método ayudó a diseñar la propuesta lúdica especialmente en la formulación de las actividades plasmadas en los planes que se aplicaron en las clases de educación física, donde se utilizó el ajedrez como estrategia lúdica, de esta manera, favoreció al cumplimiento del primer objetivo.

Por otro lado, se utilizó el método **analítico-sintético**, el cual, Rodríguez y Pérez (2017), reconoce como dos procedimientos de carácter contradictorio que se complementan. El análisis es un proceso en el cual se descompone los datos en premisas, las cuales son seleccionadas según su importancia que posteriormente serán analizadas y evaluadas. Por otro lado, la síntesis realiza la acción contraria debido a que recaba las premisas antes estudiadas para poder combinarlas y generar un estudio completo.

Por consiguiente, este método facilitó la comprensión de las problemáticas del estudio de como el ajedrez como estrategia lúdica incide en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes, por consiguiente, se obtuvo la información que mediante este método se analizó y sintetizó para diseñar la propuesta lúdica, mediante la cual se pretende potenciar el desarrollo de dichas habilidades, de esta manera se dio cumplimiento al primer objetivo, además, ayudó a cumplir el tercer objetivo debido a que permitió sistematizar los resultados donde se evaluó el programa de actividades.

De igual manera, se usó el **método comparativo**, de este modo, Abreu (2014), expresa que el método comparativo favorece la interpretación de los resultados según sus características individuales, donde se evidencia las propiedades de acuerdo a las variables.

De tal forma, el método antes mencionado se utilizó para contrastar los resultados del test inicial y final, donde se identifica los cambios en los distintos datos obtenidos de las actividades, las cuales se expresan en las diferentes tablas y gráficos, debido a que facilita el análisis de los resultados, por medio de este método se logró cumplir el tercer objetivo.

5.6. Línea de investigación

En base a las líneas de investigación propuestas por la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deportes de la Universidad Nacional de Loja, la presente investigación se encuentra justificado en la línea uno, denominada: **El deporte y la recreación**; Esta línea precisa investigar nuevas estrategias y metodologías de enseñanza, enfocadas a favorecer distintos aspectos de la sociedad, los cuales están dirigidos a proporcionar beneficios en los ámbitos sociales, educativos y de salud, donde el objetivo es desarrollar un aprendizaje significativo en los estudiantes.

5.7. Técnicas para la recolección de información

La técnica que se empleó fue un **test**, mediante el cual se evaluó las características de los estudiantes de cuarto grado con respecto a las habilidades motrices básicas, por lo tanto, Anastasi et al., (citado por Muñiz, 2014), define a los tests como procedimientos estructurados que valoran distintos componentes mediante el manejo de indicadores y criterios de evaluación que se determinan de forma general, los cuales se utilizan para mediar distintos aspectos ya sea físicos o cognitivos.

La técnica utilizada se empleó para recolectar la información requerida, puesto que el test inicial sirvió como punto de partida para la aplicación de la propuesta lúdica en los niños de cuarto grado paralelo “C” y así evaluar el funcionamiento de la misma, posteriormente se obtuvo los resultados finales realizando el test final.

Se empleó la técnica **estadística descriptiva**, Esta técnica permitió analizar y comprender los datos numéricos obtenidos en el test inicial y test final de las habilidades motrices básicas, donde se ejecutó una comparación con la finalidad de realizar un análisis objetivo y con ello demostrar la incidencia que tiene el ajedrez como estrategia lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, es por ello que este método permitió recolectar toda la información necesaria para demostrar la efectividad de la propuesta lúdica dando cumplimiento al tercer objetivo.

5.8. Instrumento utilizado para la recolección de información

Para la presente investigación se empleó el siguiente instrumento:

El instrumento que se utilizó fue el test de habilidades motrices básicas, diseñado por los autores González, Montoya, Cardona, Martín, Muñoz, creado en el año 2021, del cual se tomó los indicadores de caminar, correr, saltar y equilibrio estático, permitiendo así cumplir con los objetivos del trabajo curricular, se aplicó para el test inicial y el test final, mediante el cual se identificó los distintos niveles que poseen los estudiantes de cuarto grado en relación a las habilidades motrices básicas, especialmente las locomotrices y no locomotrices, tuvo una

importancia relevante para evaluar la funcionalidad de la implementación de ajedrez como estrategia lúdica, de esta manera se empleó al inicio y en la culminación de la aplicación de la propuesta lúdica. El empleo de este test se basa a los niveles correspondientes de la edad entre 8 y 9 años.

5.9. Población y muestra

La población es el conjunto de elementos tales como personas, cosas o fenómenos, los cuales están determinados por cada una de sus particularidades, mientras la muestra es una sección o subconjunto de la población.

Para el desarrollo de la investigación, se consideró los niños de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado” de la ciudad de Loja en el periodo 2022-2023, en el cual participaron los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de Educación General Básica que se encuentran entre los 8 y 9 años de edad, donde la muestra fue un paralelo de 29 estudiantes equivalente al 100 % de la población, los cuales fueron son idóneos para realizar el trabajo de investigación. Los criterios que se tuvo en cuenta para seleccionarlos fueron los siguientes:

- Predisposición de los estudiantes de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”.
- Compromiso por parte de las autoridades del centro educativo para la participación activa de los estudiantes.
- El periodo de tiempo necesario para el cumplimiento de las acciones propuestas en el proyecto.
- Permiso por parte de las autoridades de la unidad educativa para realización de las diferentes actividades.

Tipo de muestreo

En la investigación se empleó el tipo de muestreo denominado simple **al azar**, el cual expresa que todos los participantes tienen la misma probabilidad de ser elegidos, dentro de la investigación, se tomó en cuenta a todos los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” sin importar sus características individuales.

Criterios de inclusión

- Estudiantes que cumplan el rango de edad para la aplicación del test de habilidades motrices básicas. (entre 8 y 9 años).

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no estén dentro del rango de edad para aplicar el Test de las habilidades motrices básicas (menores de 8 y mayores a 9 años).

Tabla 1*Población y muestra del proyecto de investigación*

Participantes	Población	Muestra
Estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”	29 estudiantes	29 estudiantes
Total	29	29

Nota: Estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa Pio Jaramillo Alvarado

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

Tabla 2*Número de estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”*

Los estudiantes de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado” paralelo “C”	Número de participantes
Hombres	10
Mujeres	19
Total	29

Nota: Alumnos participantes del proyecto de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”.

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

5.10. Procesamiento de los datos obtenidos

La investigación se realizó de la siguiente manera:

Inicialmente, se llevó a cabo la aplicación del test denominado: batería de habilidades motrices básicas de los autores, González, Montoya, Cardona, Martín, Muñoz, creado en el año 2021, el mismo que fue adaptado para el cumplimiento apropiado de los objetivos propuestos, ya que, se tomó en consideración los indicadores de caminar, correr, saltar y equilibrio estático, con la finalidad de identificar el nivel en el que se encuentran los estudiantes con respecto a las habilidades antes mencionadas principalmente las de locomoción y no locomoción, los datos recolectados fueron analizados de manera objetiva según el desenvolvimiento de cada uno, además del cumplimiento de los ítems establecidos en la rúbrica del test.

A partir de aquellos resultados se procedió a implementar la propuesta lúdica que está estructurada por planes de clase con el objetivo de potenciar el desarrollo de las habilidades motrices básicas mediante actividades lúdicas utilizando el ajedrez como estrategia.

Finalmente, después de la aplicación de la propuesta lúdica en las clases de educación física con los estudiantes de cuarto grado paralelo “C”, se empleó el test final con el propósito de validar la propuesta, identificando los beneficios que trae consigo los resultados obtenidos en la comparación del test inicial y test final.

5.11. Proceso para el desarrollo de propuesta lúdica

Objetivo 1: Diseñar un programa de actividades mediante la implementación del ajedrez como estrategia lúdica en los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”.

Objetivo 2: Aplicar el programa de actividades mediante la implementación del ajedrez como estrategia lúdica en los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”.

Para dar cumplimiento a estos objetivos se precedió a diseñar y aplicar una propuesta lúdica para potenciar el desarrollo de las habilidades motrices básicas mediante el ajedrez, lo cual, esta direccionado a los estudiantes de cuarto grado, por este motivo se consideró los siguientes aspectos.

Datos generales.

Unidad educativa: Pio Jaramillo Alvarado

Participantes: 29 estudiantes

Edad: 8 y 9 años de edad

Fecha de inicio: 04-04-2023 **Fecha de culminación:** 15-06-2023

Horario: martes de 8:30 a 9:30, miércoles 10:20 a 11:20 y jueves de 10:20 a 11:20

Duración: 11 semanas

Frecuencia: Tres días a la semana (martes, miércoles y jueves)

Tabla 3

Proceso para el desarrollo de la propuesta lúdica

TALLER I: Socialización y recopilación de datos
<p>Tema: Presentación e iniciación de las actividades propuestas. Objetivo: Proporcionar la información necesaria acerca de las actividades que se ejecutaran para el desarrollo de las habilidades motrices básicas durante las sesiones de clases de educación física y llevar a cabo el test inicial para identificar el nivel de cada uno de los estudiantes con respecto a las habilidades de caminar, correr, saltar y equilibrio.</p>
TALLER II: Recopilación de datos
<p>Tema: Iniciación de las actividades propuestas. Objetivo: Continuar con el test inicial para identificar el nivel de cada uno de los estudiantes con respecto a las habilidades de caminar, correr, saltar y equilibrio.</p>
TALLER III: Fase de aplicación
<p>Tema: Direcciones en las cuales se pueden mover las distintas piezas de ajedrez. Objetivo: Desarrollar la habilidad de caminar mediante las distintas direcciones que pueden realizar las piezas de ajedrez.</p>
TALLER IV: Fase de aplicación
<p>Tema: Direcciones en las cuales se pueden mover las distintas piezas de ajedrez. Objetivo: Reforzar la habilidad de caminar mediante las distintas direcciones que puede realizar las piezas de ajedrez.</p>
TALLER V: Fase de aplicación
<p>Tema: Las piezas de ajedrez y su ubicación en el tablero de ajedrez. Objetivo: Desarrollar la habilidad de correr mediante la identificación de las distintas piezas de ajedrez y su ubicación en el tablero.</p>
TALLER VI: Fase de aplicación
<p>Tema: Las piezas de ajedrez y su ubicación en el tablero de ajedrez. Objetivo: Reforzar la habilidad de correr mediante la identificación de las distintas piezas de ajedrez y su ubicación en el tablero.</p>
TALLER VII: Fase de aplicación
<p>Tema: Movimientos del peón en el ajedrez.</p>

Objetivo: Desarrollar la habilidad de salto horizontal mediante los distintos movimientos que puede realizar el peón.

TALLER VIII: Fase de aplicación

Tema: Movimientos del peón en el ajedrez.

Objetivo: Reforzar la habilidad de salto horizontal mediante los distintos movimientos que puede realizar el peón.

TALLER IX: Fase de aplicación

Tema: Movimientos de la torre en el ajedrez.

Objetivo: Desarrollar la habilidad de salto en pie derecho mediante los distintos movimientos que puede realizar la torre.

TALLER X: Fase de aplicación

Tema: Movimientos de la torre en el ajedrez.

Objetivo: Reforzar la habilidad de salto en pie derecho mediante los distintos movimientos que puede realizar la torre.

TALLER XI: Fase de aplicación

Tema: Circuito de los movimientos del peón y la torre.

Objetivo: Desarrollar las habilidades motrices básicas mediante los distintos movimientos que pueden realizar el peón y la torre.

TALLER XII: Fase de aplicación

Tema: Circuito de los movimientos del peón y la torre.

Objetivo: Reforzar las habilidades motrices básicas mediante los distintos movimientos que pueden realizar el peón y la torre.

TALLER XIII: Fase de aplicación

Tema: Movimientos del alfil en el ajedrez.

Objetivo: Desarrollar la habilidad de salto en pie izquierdo mediante los distintos movimientos que realiza el alfil.

TALLER XIV: Fase de aplicación

Tema: Movimientos del alfil en el ajedrez.

Objetivo: Reforzar la habilidad de salto en pie izquierdo mediante los distintos movimientos que realiza el alfil.

TALLER XV: Fase de aplicación

Tema: Movimientos del caballo en el ajedrez.

Objetivo: Desarrollar las habilidades de saltos y equilibrio estático en pie derecho mediante los distintos movimientos que puede realizar el caballo.

TALLER XVI: Fase de aplicación

Tema: Movimientos del caballo en el ajedrez.

Objetivo: Reforzar las habilidades de saltos y equilibrio estático en pie derecho mediante los distintos movimientos que puede realizar el caballo.

TALLER XVII: Fase de aplicación

Tema: Circuito de los movimientos del caballo y el alfil.

Objetivo: Desarrollar las habilidades motrices básicas mediante los distintos movimientos que pueden realizar el caballo y el alfil.

TALLER XVIII: Fase de aplicación

Tema: Circuito de los movimientos del caballo y el alfil.

Objetivo: Reforzar las habilidades motrices básicas mediante los distintos movimientos que pueden realizar el caballo y el alfil.

TALLER XIX: Fase de aplicación

Tema: Movimientos de la dama en el ajedrez.

Objetivo: Desarrollar las habilidades de caminar y equilibrio mediante los distintos movimientos que puede realizar la dama.

TALLER XX: Fase de aplicación

Tema: Movimientos de la dama en el ajedrez.

Objetivo: Reforzar las habilidades de caminar y equilibrio mediante los distintos movimientos que puede realizar la dama.

TALLER XXI Fase de aplicación

Tema: Movimientos del rey en el ajedrez.

Objetivo: Desarrollar las habilidades de correr y el salto mediante los distintos movimientos que puede realizar el rey.

TALLER XXII Fase de aplicación

Tema: Movimientos del rey en el ajedrez

Objetivo: Reforzar las habilidades de correr y el salto mediante los distintos movimientos que puede realizar el rey.

TALLER XXIII Fase de aplicación

Tema: Circuito de los movimientos del rey y la dama.

Objetivo: Desarrollar las habilidades motrices básicas mediante los distintos movimientos que pueden realizar el rey y la dama.

TALLER XXIV Fase de aplicación

Tema: Circuito de los movimientos del rey y la dama.

Objetivo: Reforzar las habilidades motrices básicas mediante los distintos movimientos que pueden realizar el rey y la dama.

TALLER XXV Fase de aplicación

Tema: Valor absoluto de las piezas de ajedrez.

Objetivo: Desarrollar las habilidades de caminar y equilibrio mediante la identificación del valor absoluto de las piezas de ajedrez.

TALLER XXVI Fase de aplicación

Tema: Valor absoluto de las piezas de ajedrez.

Objetivo: Reforzar las habilidades de caminar y equilibrio mediante la identificación del valor absoluto de las piezas de ajedrez.

TALLER XXVII Fase de evaluación

Tema: Aplicación del test final.

Objetivo: Recopilar información luego de la aplicación de la propuesta lúdica diseñada para el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

TALLER XXVIII Fase de evaluación

Tema: Aplicación del test final.

Objetivo: Recopilar información luego de la aplicación de la propuesta lúdica diseñada para el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

6. Resultados

La relevancia del análisis e interpretación de los resultados es una etapa primordial en los distintos procesos de investigación, ya que permite generar nuevos conocimientos significativos por parte de los investigadores. Esto implica recabar, examinar e interpretar los datos obtenidos, por consiguiente, se establecen las conclusiones que proporcionan la información necesaria para el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

Para que el proceso de investigación sea óptimo se aplicó:

- Test de habilidades motrices básicas para niños entre 8 y 9.

A partir de los datos obtenidos durante la aplicación del instrumento se procedió a presentar los resultados detallados, los cuales fueron seleccionados según su importancia en el proyecto.

Objetivo 3: Evaluar el programa de actividades mediante la implementación del ajedrez como estrategia lúdica en los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”.

Resultados del test inicial y test final del test de habilidades motrices básicas para niños entre 8 y 9.

Resultados de caminar

Tabla 4

Test inicial y test final de caminar

Indicador: Caminar Criterios	TEST INICIAL		TEST FINAL	
	F	%	F	%
1 No se cumple	3	10%	0	0%
2 Se cumple parcialmente	6	21%	0	0%
3 Se cumple aceptablemente	12	41%	8	28%
4 Se cumple satisfactoriamente	8	28%	15	52%
5 Se cumple totalmente	0	0%	6	21%
TOTAL	29	100%	29	100%

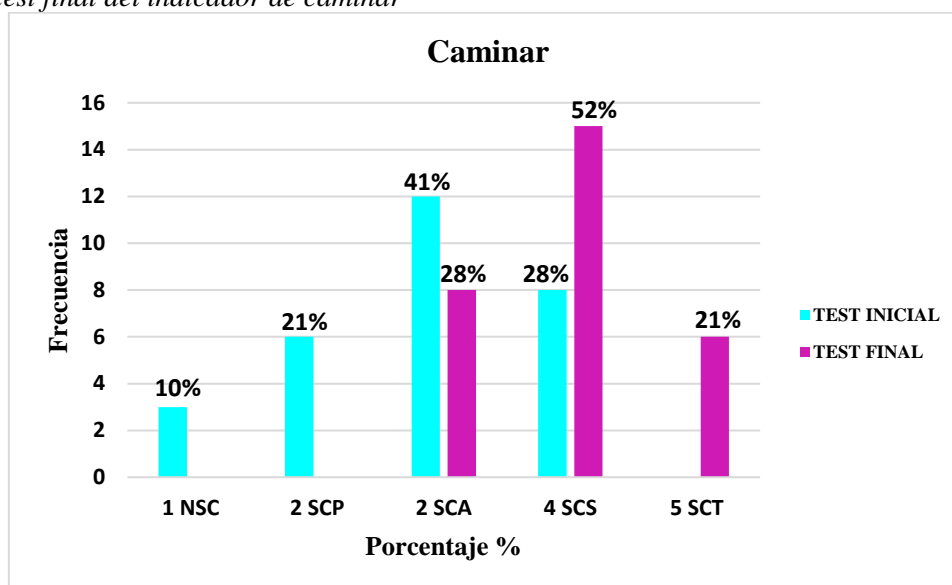
Nota: Resultados obtenidos del Test de Habilidades Motrices básicas (HMB) realizado a los estudiantes del cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

En la tabla 3 se presentan los resultados del test inicial y test final de las Habilidades Motrices Básicas en relación al indicador de caminar que cada estudiante obtuvo según el criterio de cumplimiento. Estos datos reflejan de manera individualizada el nivel de cada estudiante antes y después de la aplicación de la propuesta lúdica.

Figura 2

Test inicial y test final del indicador de caminar



Nota: Test inicial y test final del indicador de caminar

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

Análisis e interpretación

En relación a la aplicación del test inicial en el indicador de caminar se obtuvo que el 10% (3 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 21% (6 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 41% (12 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 28% (8 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

Mientras tanto, después de la aplicación de la propuesta lúdica se obtuvo como resultados del test final que el 0% (0 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 28% (8 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 52% (15 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 21% (6 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

A partir de los resultados recabados es válido afirmar que los estudiantes presentan un progreso en el nivel de la habilidad de caminar, ya que en los dos primeros criterios se evidencia un cambio, además el rango más alto se establece en el cuarto criterio denominado (se cumple satisfactoriamente) como se muestra en el test final, asimismo algunos estudiantes lograron el puntaje máximo, entendiendo con ello que si fue efectivo la aplicación de la propuesta.

Sin embargo, existen muchos contratiempos que hacen que los estudiantes no se desarrollen de una manera eficiente, por lo que existieron algunos errores normales que se cometidos de acuerdo al nivel de estudio, los factores negativos en la aplicación de la propuesta lúdica vienen direccionada al tiempo de la aplicación, puesto que el progreso debe estar

enfocado a la continuidad para percibir un progreso notorio en la habilidad de caminar, ya que involucra ciertos aspectos de locomoción caracterizadas por acciones de coordinación y contacto de las partes del cuerpo específicamente los pies con el suelo, esto implica que las actividades realizadas si aportaron beneficios en la manera de ejecución del caminar de los estudiantes, teniendo en cuenta ciertas excepciones.

Resultados de correr

Tabla 5

Test inicial y test final de correr

Indicador: Correr Criterios	TEST INICIAL		TEST FINAL	
	F	%	F	%
1 No se cumple	2	7%	0	0%
2 Se cumple parcialmente	5	17%	0	0%
3 Se cumple aceptablemente	18	62%	10	34%
4 Se cumple satisfactoriamente	4	14%	15	52%
5 Se cumple totalmente	0	0%	4	14%
TOTAL	29	100%	29	100%

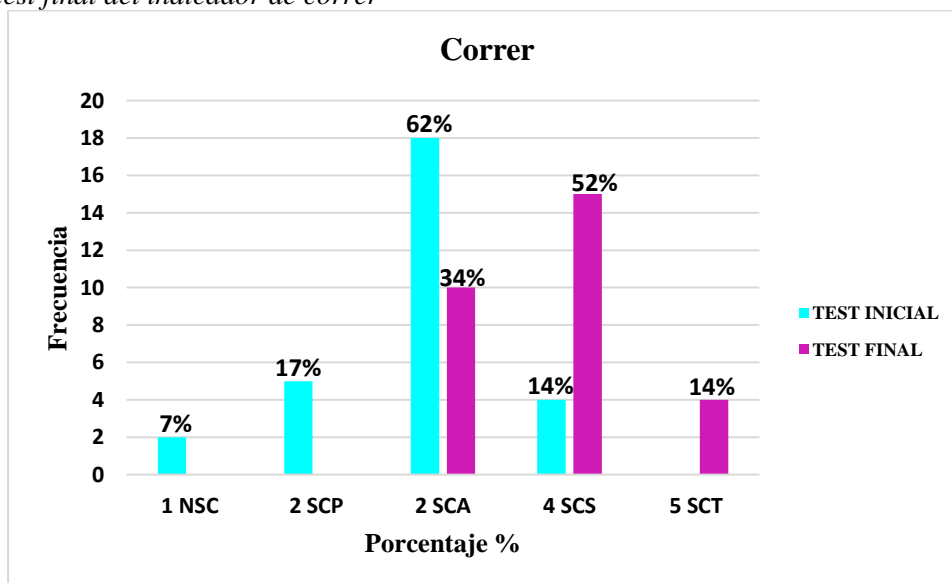
Nota: Resultados obtenidos del Test de Habilidades Motrices básicas (HMB) realizado a los estudiantes del cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pío Jaramillo Alvarado”

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

En la tabla 4 se presentan los resultados del test inicial y el test final de las Habilidades Motrices Básicas en relación al indicador de correr que cada estudiante obtuvo según el criterio de cumplimiento. Estos datos reflejan de manera individualizada el nivel de cada estudiante antes y después de la aplicación de la propuesta lúdica.

Figura 3

Test inicial y test final del indicador de correr



Nota: Test inicial y test final del indicador de correr

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

Análisis e interpretación

En relación a la aplicación del test inicial en el indicador de caminar se obtuvo que el 7% (2 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 17% (5 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 62% (18 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 14% (4 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

Por lo tanto, después de la aplicación de la propuesta lúdica se obtuvo como resultados del test final que el 0% (0 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 34% (10 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 52% (15 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 14% (4 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la habilidad de correr, los estudiantes tuvieron distintos cambios tal como se demuestra en los test realizados, ya que, en el test inicial los datos están distribuidos en los cuatro primeros criterios, teniendo mayor porcentaje en el tercer criterio el cual se denomina (se cumple aceptablemente), por otro lado, en el test final se evidencia que las actividades si tuvieron un aporte significativo, ya que, el porcentaje más alto está en el cuarto criterio, además de la existencia de estudiantes con el puntaje máximo.

La influencia de muchos factores hace que los datos recabados no sean definitivos, ya que el progreso de la habilidad de correr no es limitado, es por ello que el tiempo juega un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades, debido a que la práctica y la continuidad de los ejercicios hace que los resultados sean más evidentes, en consecuencia de aquello, los estudiantes corren de una manera intuitiva sin considerar los parámetros específicos, pero sin duda la coordinación, el equilibrio y la velocidad se complementa estrechamente para el avance continuo de la habilidad de correr en los estudiantes.

Resultados de salto horizontal

Tabla 6

Test inicial y test final de salto horizontal

Indicador: Salto horizontal Criterios	TEST INICIAL		TEST FINAL	
	F	%	F	%
1 No se cumple	2	7%	0	0%
2 Se cumple parcialmente	9	31%	0	0%
3 Se cumple aceptablemente	18	62%	16	55%
4 Se cumple satisfactoriamente	0	0%	12	41%
5 Se cumple totalmente	0	0%	1	3%
TOTAL	29	100%	29	100%

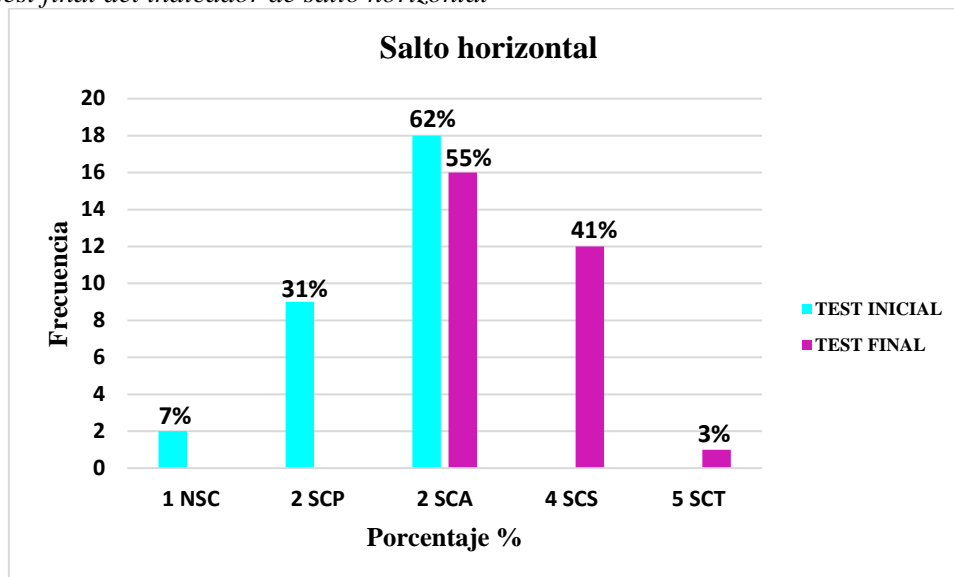
Nota: Resultados obtenidos del Test de Habilidades Motrices básicas (HMB) realizado a los estudiantes del cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pío Jaramillo Alvarado”

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

En la tabla 5 se presentan los resultados del test inicial y el test final de las Habilidades Motrices Básicas en relación al indicador de salto horizontal que cada estudiante obtuvo según el criterio de cumplimiento. Estos datos reflejan de manera individualizada el nivel de cada estudiante antes y después de la aplicación de la propuesta lúdica.

Figura 4

Test inicial y test final del indicador de salto horizontal



Nota: Test inicial y test final del indicador de salto horizontal

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

Análisis e interpretación

En relación a la aplicación del test inicial en el indicador de caminar se obtuvo que el 7% (2 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 31% (9 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 62% (18 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

Después de la aplicación de la propuesta lúdica se obtuvo como resultados del test final que el 0% (0 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 55% (16 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 41% (12 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 3% (1 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

Conforme a los resultados obtenidos de la habilidad de saltar especialmente el indicador de salto horizontal, los estudiantes al inicio de la investigación presentaban acciones con distintos errores, como se manifiesta en el test inicial, los datos se establecían en los tres primeros criterios de valoración, que son los más bajos en puntuación, teniendo mayor énfasis en el tercer criterio, lo que se demuestra que no tienen el nivel adecuado con respecto al salto

horizontal, por otro lado, los resultados obtenidos del test final demuestran que el empleo de las actividades lúdicas si tuvieron un aporte positivo en la habilidad de saltar, puesto que los datos están distribuidos en los criterios más altos en el rango de calificación. El progreso del salto viene determinado por distintos factores que intervienen en su desarrollo, tales como la fuerza y el equilibrio, de tal manera, se evidencia que la propuesta aplicada si trajo consigo ciertos beneficios positivos para los niños con respecto a la habilidad de saltar horizontalmente.

Resultados de salto en pie derecho

Tabla 7

Test inicial y test final de salto en pie derecho

Indicador: Salto en pie derecho Criterios	TEST INICIAL		TEST FINAL	
	F	%	F	%
1 No se cumple	3	10%	0	0%
2 Se cumple parcialmente	8	28%	1	3%
3 Se cumple aceptablemente	16	55%	16	55%
4 Se cumple satisfactoriamente	2	7%	11	38%
5 Se cumple totalmente	0	0%	1	3%
TOTAL	29	100%	29	100%

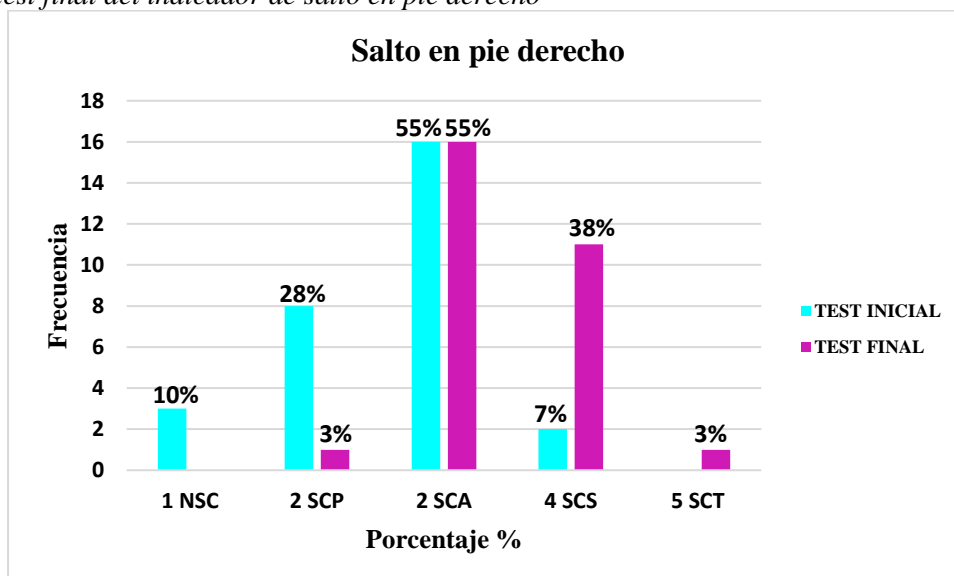
Nota: Resultados obtenidos del Test de Habilidades Motrices básicas (HMB) realizado a los estudiantes del cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

En la tabla 6 se presentan los resultados del test inicial y test final de las Habilidades Motrices Básicas en relación al indicador de salto en pie derecho que cada estudiante obtuvo según el criterio de cumplimiento. Estos datos reflejan de manera individualizada el nivel de cada estudiante antes y después de la aplicación de la propuesta lúdica.

Figura 5

Test inicial y test final del indicador de salto en pie derecho



Nota: Test inicial y test final del indicador de salto en pie derecho

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

Análisis e interpretación

En relación a la aplicación del test inicial en el indicador de caminar se obtuvo que el 10% (3 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 28% (8 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 55% (16 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 7% (2 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

Después de la aplicación de la propuesta lúdica se obtuvo como resultados del test final que el 0% (0 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 3% (1 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 55% (16 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 38% (11 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 3% (1 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

De acuerdo a los datos conseguidos acerca de la habilidad de saltar principalmente el indicador de salto con el pie derecho, se demuestra que existe una mejoraría evidente según la comparación de los test, de tal manera, el nivel de los estudiantes antes de la aplicación la propuesta, en el test inicial los datos demuestran que existencia un grupo minoritario de estudiantes en el criterio más bajo de valoración, por otro lado, más de la mitad de los estudiantes se ubican en el tercer criterio, el cual se denomina como (se cumple aceptablemente), finalmente en el criterio más alto no existe ningún alumno.

En el test final la habilidad de saltar con el pie derecho si tuvo una mejora considerable, igual que en el test inicial más de la mitad de los estudiantes se encuentra en el tercer criterio, donde se resalta que una cierta cantidad de estudiantes subieron su nivel obteniendo el mejor puntaje, el aporte de los ejercicios realizados en la propuesta indican que la práctica constante permite fortalecer las extremidades inferiores, permitiendo controlar y mejorar la coordinación de los pies al momento del salto, manteniendo el equilibrio con los brazos.

Resultados de salto en pie izquierdo

Tabla 8

Test inicial y test final de salto en pie izquierdo

Indicador: Salto en pie izquierdo Criterios	TEST INICIAL		TEST FINAL	
	F	%	F	%
1 No se cumple	3	10%	0	0%
2 Se cumple parcialmente	8	28%	2	7%
3 Se cumple aceptablemente	16	55%	15	52%
4 Se cumple satisfactoriamente	2	7%	9	31%
5 Se cumple totalmente	0	0%	3	10%
TOTAL	29	100%	29	100%

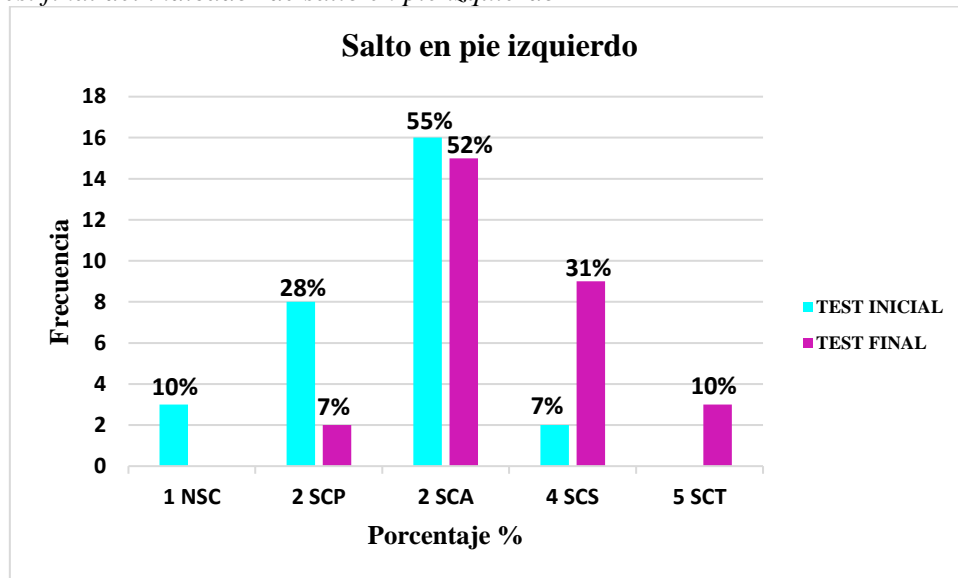
Nota: Resultados obtenidos del Test de Habilidades Motrices básicas (HMB) realizado a los estudiantes del cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

En la tabla 7 se presentan los resultados del test inicial y test final de las Habilidades Motrices Básicas en relación al indicador de salto en pie izquierdo que cada estudiante obtuvo según el criterio de cumplimiento. Estos datos reflejan de manera individualizada el nivel de cada estudiante antes y después de la aplicación de la propuesta lúdica.

Figura 6

Test inicial y test final del indicador de salto en pie izquierdo



Nota: Test inicial y test final del indicador de salto en pie izquierdo

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

Análisis e interpretación

En relación a la aplicación del test inicial en el indicador de caminar se obtuvo que el 10% (3 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 28% (8 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 55% (16 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 7% (2 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

Por lo tanto, después de la aplicación de la propuesta lúdica se obtuvo como resultados del test final que el 0% (0 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 7% (2 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 52% (15 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 31% (9 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 10% (3 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

Ante estos resultados obtenidos se puede concluir que el progreso es relativamente bueno, ya que, las circunstancias no son las idóneas para obtener un avance completo, debido a que el tiempo y la persistencia en la ejecución de los ejercicios no es constante, por este motivo en el test inicial los datos de la habilidad de saltar concretamente el indicador de saltar con el pie izquierdo, esta al mismo nivel que el anterior indicador del pie derecho, siendo así, se

demuestra que el mismo porcentaje de los estudiantes controlan el salto con los dos pies, además de que no hay ningún estudiante con el puntaje más alto, al contrario en el test final se verifica que el desarrollo si es evidente, puesto que los resultados se ven modificados, ya que, la valoración de los criterios manifiestan que la propuesta si tuvo éxito, debido a que algunos estudiantes lograron realizar el test de manera idónea llegando a tener el puntaje más elevado.

Resultados de equilibrio estático en pie derecho

Tabla 9

Test inicial y test final de equilibrio estático en pie derecho

Indicador: Equilibrio estático en pie derecho Criterios	TEST INICIAL		TEST FINAL	
	F	%	F	%
1 No se cumple	4	14%	0	0%
2 Se cumple parcialmente	9	31%	3	10%
3 Se cumple aceptablemente	15	52%	13	45%
4 Se cumple satisfactoriamente	1	3%	11	38%
5 Se cumple totalmente	0	0%	2	7%
TOTAL	29	100%	29	100%

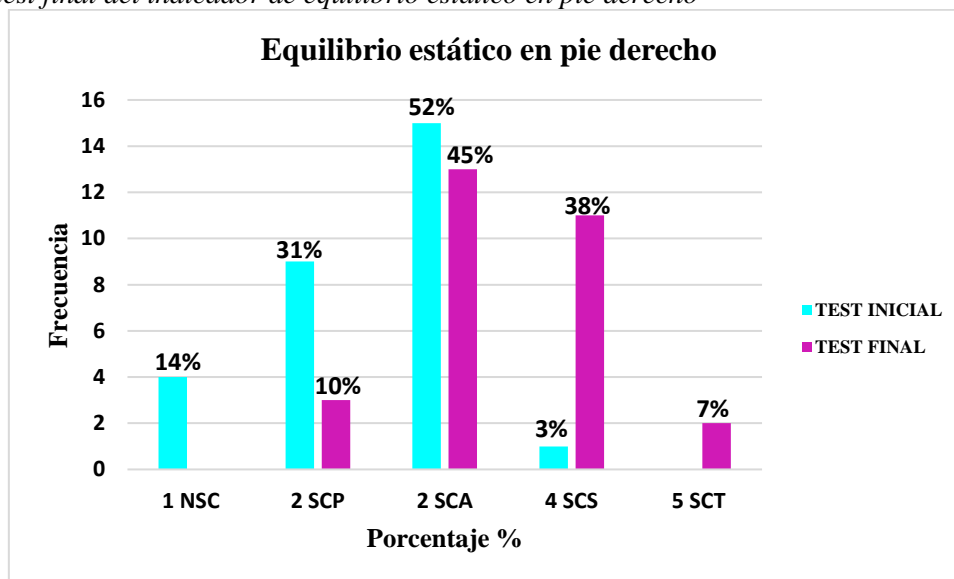
Nota: Resultados obtenidos del Test de Habilidades Motrices básicas (HMB) realizado a los estudiantes del cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pío Jaramillo Alvarado”

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

En la tabla 8 se presentan los resultados del test inicial y test final de las Habilidades Motrices Básicas en relación al indicador de equilibrio estático en pie derecho que cada estudiante obtuvo según el criterio de cumplimiento. Estos datos reflejan de manera individualizada el nivel de cada estudiante antes y después de la aplicación de la propuesta lúdica.

Figura 7

Test inicial y test final del indicador de equilibrio estático en pie derecho



Nota: Test inicial y test final del indicador de equilibrio estático en pie derecho

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

Análisis e interpretación

En relación a la aplicación del test inicial en el indicador de caminar se obtuvo que el 14% (4 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 31% (9 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 52% (15 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 3% (1 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

Después de la aplicación de la propuesta lúdica se obtuvo como resultados del test final que el 0% (0 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 10% (3 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 45% (13 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 38% (11 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 7% (2 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

A consecuencia de los resultados alcanzados, se considera que aplicación de las actividades lúdicas planteadas en la propuesta aportaron ciertos aspectos positivos en el desarrollo de la habilidad del equilibrio, especialmente en el indicador de equilibrio estático en pie derecho, de tal forma los datos percibidos en el test inicial manifestaron que los estudiantes no tenían las capacidades idóneas con respecto al indicar, ya que, la mayor cantidad de estudiantes se ubican en los tres criterio de menor valoración, dando a entender que no son poseedores de un nivel idóneo con respecto a la habilidad de equilibrio, al contrario en el test final se manifiesta que el mayor porcentaje se encuentran en los tres mejores criterios, donde se resalta que una parte mínima de los estudiantes lograron obtener el puntaje máximo, dando a entender que cumplieron el ejercicio de manera correcta sin errores.

Si bien el equilibrio estático no se considera difícil de realizarlo, los distintos factores que se presentan durante la realización de la actividad agregan una dificultad, puesto que los reflejos y la postura toman mayor relevancia en la ejecución.

Resultados de equilibrio estático en pie izquierdo

Tabla 10

Test inicial y test final de equilibrio estático en pie izquierdo

Indicador: Equilibrio estático en pie izquierdo Criterios	TEST INICIAL		TEST FINAL	
	F	%	F	%
1 No se cumple	2	7%	0	0%
2 Se cumple parcialmente	7	24%	1	3%
3 Se cumple aceptablemente	17	59%	10	34%
4 Se cumple satisfactoriamente	3	10%	12	41%
5 Se cumple totalmente	0	0%	6	21%
TOTAL	29	100%	29	100%

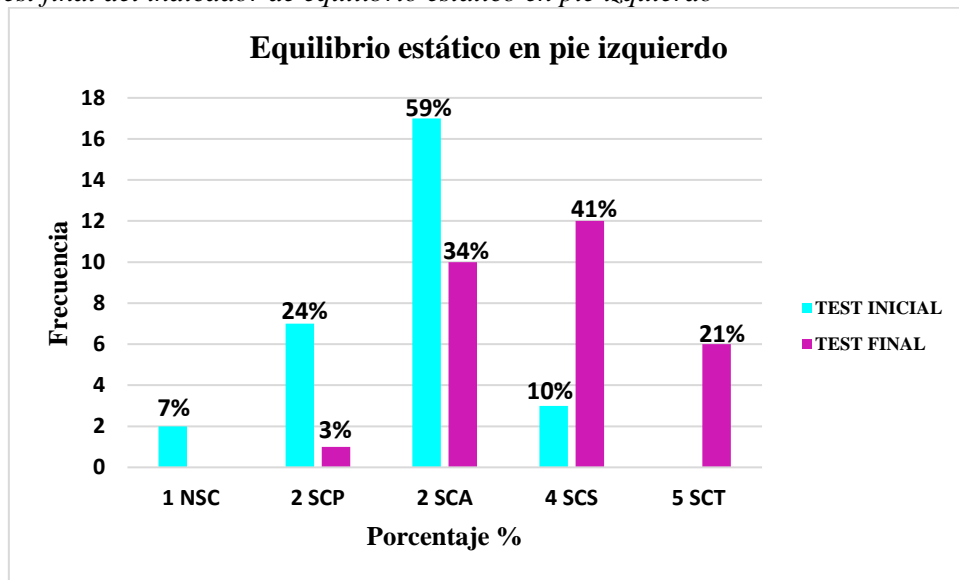
Nota: Resultados obtenidos del Test de Habilidades Motrices básicas (HMB) realizado a los estudiantes del cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pío Jaramillo Alvarado”

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

En la tabla 9 se presentan los resultados del test inicial y test final de las Habilidades Motrices Básicas en relación al indicador de equilibrio estático en pie izquierdo que cada estudiante obtuvo según el criterio de cumplimiento. Estos datos reflejan de manera individualizada el nivel de cada estudiante antes y después de la aplicación de la propuesta lúdica.

Figura 8

Test inicial y test final del indicador de equilibrio estático en pie izquierdo



Nota: Test inicial y test final del indicador de equilibrio estático en pie izquierdo

Elaborado por: Ortiz, B. (2023)

Análisis e interpretación

En relación a la aplicación del test inicial en el indicador de caminar se obtuvo que el 7% (2 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 24% (7 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 59% (17 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 10% (3 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 0% (0 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

Mientras tanto, después de la aplicación de la propuesta lúdica se obtuvo como resultados del test final que el 0% (0 estudiantes) se ubican en el criterio de no se cumple, el 3% (1 estudiantes) se ubica en se cumple parcialmente, el 34% (10 estudiantes) se ubica en se cumple aceptablemente, el 41% (12 estudiantes) se ubica en se cumple satisfactoriamente y el 21% (6 estudiantes) se ubica en se cumple totalmente.

En consecuencia de los datos obtenidos se concluye que la habilidad de equilibrio estático viene determinado por distintos aspectos de coordinación y posición del cuerpo en un espacio determinado sin ningún desplazamiento, por lo tanto, los criterios de valoración en el test inicial exponen que los estudiantes si tenían una base de partida puesto que más de la mitad

se posicionan en el tercer criterio (se cumple aceptablemente), teniendo un margen de mejora, pero sin dejar a lado que un porcentaje mínimo de estudiantes no alcanzaron un nivel óptimo, por lo tanto tuvieron una mala valoración, a partir de la aplicación de los ejercicios propuestos, las características de los estudiantes cambio de una manera considerable, esto implicó que los estudiantes generen aspectos positivos en el manejo y control del cuerpo.

7. Discusión

El presente Trabajo de Integración Curricular denominado “El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023”, se llevó a cabo con una muestra de 29 estudiantes, de los cuales 10 eran de sexo masculino y 19 del sexo femenino, mismos que se encuentran en una edad de 8 y 9 años. De esta manera se alcanzó a obtener la información necesaria, además de realizar la discusión de los resultados de acuerdo a cada uno de los objetivos específicos.

Para brindar respuesta al primer objetivo específico, se planteó: Diseñar un programa de actividades mediante la implementación del ajedrez como estrategia lúdica en los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”, en primer lugar se llevó a cabo el análisis de resultados del test inicial y a partir de estos datos se procedió a diseñar actividades relacionadas con el ajedrez como estrategia lúdica que tuvieron la finalidad de desarrollar las habilidades motrices de los estudiantes. Además, permitió que los estudiantes obtengan un conocimiento significativo desarrollando así sus habilidades cognitivas y motoras lo que posibilitó un mejor desempeño en el aprendizaje.

En base a los resultados del test inicial se deduce que ningún estudiante cumple con todos los criterios de evaluación de manera correcta, por lo cual se tomó en consideración aquellos aspectos a mejorar durante el diseño la propuesta lúdica, en primer lugar, se evidenció que el 0% de los estudiantes obtuvieron el puntaje más alto de los criterios de evaluación el cual fue (se cumple totalmente) en cual tiene el valor de 5 puntos, por otro lado el porcentaje más alto que se obtuvo en el test inicial se evidencio en criterio de (se cumple aceptablemente) con un porcentaje de 62% lo que equivale a 18 estudiantes pertenecientes a los indicadores de correr y salto horizontal. Por lo tanto, las actividades realizadas en la propuesta tuvieron la finalidad de mejorar y fortalecer aquellas habilidades motrices que son realizadas de manera ineficiente por parte de los estudiantes.

Respecto al segundo objetivo específico que consistió en aplicar el programa de actividades mediante la implementación del ajedrez como estrategia lúdica en los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”, mediante este objetivo se procedió a implementar una propuesta lúdica de actividades empleada durante las clases de educación física, las cuales tienen como eje fundamental el ajedrez, de esta manera cada planificación está determinada a una habilidad en concreto, mediante las 24 clases impartidas se estableció como finalidad generar las condiciones idóneas para que los estudiantes se sientan cómodos.

Según Torres (2021), la implementación del ajedrez mediante estrategias y actividades lúdicas, genera distintos aspectos favorables en la educación de los estudiantes, por lo que, el desarrollo constante de juegos fortalece las habilidades físicas y cognitivas de los niños, ya que obtienen un conocimiento significativo a partir de la experiencia y la capacidad de realizar de acciones complejas.

En base a los resultados obtenidos en el presente trabajo de integración curricular y con lo que manifiesta el autor antes mencionado, se considera que el ajedrez como estrategia lúdica utilizada de manera correcta durante las clases ayuda a potenciar el desarrollo motor, rendimiento académico y social de los estudiantes. De esta manera, se puede manifestar que la utilización del ajedrez como estrategia lúdica en el proceso de aprendizaje permiten adquirir distintas destrezas físicas y mentales con la finalidad de obtener un progreso en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes participantes de la investigación.

Finalmente, el tercer objetivo el cual es evaluar el programa de actividades mediante la implementación del ajedrez como estrategia lúdica en los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” de la unidad educativa “Pio Jaramillo Alvarado”, antes y después de la intervención, con los resultados obtenidos en el test inicial y test final, se determinó que después de la aplicación de la propuesta lúdica los estudiantes presentan un progreso en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, puesto que, en los indicadores de caminar y equilibrio estático en pie izquierdo el 21% de los estudiantes alcanzan el criterio más alto de evaluación denominado (se cumple totalmente), siendo los porcentajes más altos en comparación con el test inicial, mientras que en el indicador de correr es de 14%, en el salto horizontal y salto en pie derecho es de 3%, en el salto en pie izquierdo es el 10%, finalmente en el equilibrio estático en pie derecho es el 7%. Con estos resultados se determina la efectividad de la propuesta lúdica, además de conocer la incidencia positiva en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes del cuarto grado.

Los resultados se contrastan con la investigación de Mestre et al. (2023), quienes manifiestan que la propuesta realizada a partir de juegos vinculados al ajedrez en la escuela primaria 1728, en el barrio Tchico, en Lubango, en el país de Angola, son un medio para lograr un desarrollo motor en los estudiantes, ya que la estructura y contenidos que forman parte de las actividades permitieron contribuir al perfeccionamiento de las habilidades motrices básicas en las clases de Educación Física, los resultados recabados permitieron analizar la efectividad de la propuesta para en su futuro mejorar y adecuar los contenidos que se impartieron.

En esta investigación se puede evidenciar la efectividad de la propuesta lúdica mediante la utilización del ajedrez, ya que contribuye a desarrollar y potenciar las habilidades motrices

básicas, tales como caminar, correr, saltar y el equilibrio de los estudiantes, por lo tanto, los recursos didácticos que se utilizaron durante las sesiones de clases permitieron establecer momentos de armonía donde se evidenció una participación activa y constatación por parte de los estudiantes. Cabe resaltar que los planes de clases pueden ser modificados o adaptados según la necesidad o el nivel educativo al cual se lo vaya a impartir.

8. Conclusiones

A partir de los resultados obtenidos en base de los objetivos planteados en el Trabajo de Integración Curricular se concluye que:

- En consecuencia de la aplicación del test inicial de las habilidades motrices básicas donde se identificó que la mayoría de los estudiantes de cuarto grado paralelo “C” se encuentran en un criterio bajo con respecto al nivel de las habilidades antes mencionadas, se establece que los estudiantes no tienen desarrollado de manera idónea las habilidades de locomoción tales como caminar, correr y saltar, además las de no locomoción como el equilibrio, es por ello que se consideró fundamental el diseño de un programa de actividades mediante una propuesta lúdica enfocada en el ajedrez con la finalidad de mejorar y crear un entorno educativo funcional, además que se adquiriera un aprendizaje positivo de las distintas habilidades motrices básicas.
- Por consiguiente, al aplicar el programa de actividades se evidenció que la estrategia estuvo acorde al objetivo establecido, debido a que la participación y colaboración por parte de los estudiantes fue realmente satisfactoria, por lo mismo el aprendizaje resultó placentero para los niños, de esta manera, se estableció que las actividades lúdicas propuestas fueron relevantes en la obtención de los resultados, ya que mediante los distintos planes de clases donde se incluye el ajedrez como estrategia lúdica se desarrolló las habilidades de locomoción y no locomoción.
- A partir de los resultados del test final de las habilidades motrices básicas se concluye que los estudiantes aumentaron el nivel de las habilidades locomotrices y no locomotrices, llegando a obtener el criterio de evaluación más alto en cada uno de los indicadores, lo que establece que el programa resultó efectivo en el desarrollo de las habilidades, por lo tanto, se resalta la importancia de promover ejercicio físico de manera contante y prolongada con la finalidad de perfeccionar el desarrollo motor de los estudiantes.

9. Recomendaciones

En correspondencia a las conclusiones antes mencionadas se establecen las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda al personal docente, diseñar nuevas metodologías de enseñanza mediante la aplicación de actividades lúdicas, donde se combine distintos deportes que faciliten el aprendizaje de las distintas áreas, además emplear evaluaciones progresivas a los estudiantes durante los distintos niveles educativos, para que a partir de los resultados que se obtenga generar nuevos contenidos que se adecuen a la edad y nivel de formación.
- Se recomienda a los docentes de educación física capacitarse en la enseñanza de ajedrez como estrategia lúdica y su aplicación en el desarrollo motor, donde el aprendizaje sea atractivo para los estudiantes, además que permita una participación activa y constante, evitando así, las metodologías tradicionales que no poseen enfoques ni objetivos y con ello evitar que interfieran en la adquisición de conocimiento por parte de los estudiantes.
- Se recomienda a los futuros investigadores, que creen nuevos programas de enseñanza y aprendizaje donde utilicen el ajedrez como estrategia lúdica, tomar como referencia el presente Trabajo de Integración Curricular, de tal manera que permita contrastar la incidencia que tiene el ajedrez en los distintos procesos de formación a lo largo de su vida.

10. Bibliografía

- Abreu, J. (2014). El Método de la Investigación. *International Journal of Good Conscience*, 9(3), 195-204. [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Acosta, B., y Baldivián, B. (2018). Estrategias pedagógicas basadas en el ajedrez dirigido a los docentes de educación inicial para fomentar la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años. *Revista de Investigación*, 42(94), 1. <https://www.redalyc.org/journal/3761/376160142005/html/>
- Arguello, B., y Sequeira, M. (2016). *Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica*. [Tesis de grado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Arteaga, A., Humanez, J., y Santana, N. (2015). *Qué tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la institución educativa Inem Lorenzo María Ileras del municipio de montería córdoba* [Tesis de licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <http://hdl.handle.net/11371/139>
- Blanco, U. (2018). *Fundamentos del ajedrez*. (2da Ed.). Fondo Editorial Ipasme. <http://www.ipasme.gob.ve/ipasme/images/LibrosFEI/Fundamentos-del-ajedrez.pdf>
- Caiza, A., Mestre, U., Andino, R., y Chela, O. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370-3387. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo* [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomás]. <http://hdl.handle.net/11634/29350>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Correa, R. (2022). Líneas de investigación de la carrera de pedagogía de la actividad física y deporte de la universidad nacional de Loja. 3.
- Díaz, F., y Hernández, G. (1998). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. pgs. 69-112. <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Diaz-Barriga-Estrategias-de-ensenanza.pdf>

- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena* [tesis de licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <http://hdl.handle.net/11371/1585>
- Espinosa, M., y Ureña, N. (2014). LA EVALUACIÓN DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INFANTIL. *Universidad de Murcia*, 319-328. <file:///C:/Users/A%20S%20U%20S/Downloads/Dialnet-InvestigacionEInnovacionEnEducacionInfantil-684052.pdf>
- García, P., y Fernández, N. (2020). Asociación de la competencia en las habilidades motrices básicas con las actividades físico-deportivas extracurriculares y el índice de masa corporal en preescolares. *Retos*, 38, 33-39. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.71896>
- González, E., Montoya, N., Cardona, Y., Marín, J., y Muñoz, B. (2021). Diseño y validación de una batería de habilidades motrices básicas para niños entre 5 y 11 años. *Revista Boletín Redipe*, 10(2), 165-181. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i2.1204>
- Guelmes, E., y Nieto, L. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(1), 23-29. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000100004
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Mestre, I., Martínez, V., Núñez, A., y Vargas, E. (2023). Juegos pequeños con nociones de ajedrez para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 18(1), 1. <https://bit.ly/3QTxLnS>
- MINEDUC. (2022). Educación Física. Currículo de EGB y BGU. https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/
- Muñiz, J. (2014). El Uso de los Tests y otros Instrumentos de Evaluación en Investigación. *Comisión Internacional de Tests*, 1-11. https://www.intestcom.org/files/statement_using_tests_for_research_spanish.pdf
- Orozco, J. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, (17), 65-80. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i17.2615>
- Reynosa, E., Serrano, E., Ortega, A., Navarro, O., Cruz, J., y Salazar, E. (2019). Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 259-266. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-259.pdf>

- Rodríguez, A., y Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, 179-200. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rodríguez, P. (2019). *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/16324>
- Rubicela, W. (2018). ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL CECYTE POMUCH, HECELCHAKÁN, CAMPECHE, MÉXICO. *I.C. INVESTIG@CCIÓN*, (14), 70-80. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Silva, G. (2018). *Desarrollo integral de niños de 4 a 5 años de una escuela rural vs. escuela urbana* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/16096>
- Torres, T. (2019). “*ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE OPERACIONES BÁSICAS EN NIÑOS DE TERCER AÑO, UNIDAD EDUCATIVA VIGOTSKY, RIOBAMBA, PERIODO 2018-2019*” [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5822/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2019-000014.pdf>
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129. <https://bit.ly/45ETbsY>
- Velásquez, S. (2018). *EL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA QUE CONTRIBUYE AL MEJORAMIENTO DE HABILIDADES COGNITIVA EN NIÑOS DE TRANSICIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUENTE CUCUANA SEDE PRINCIPAL DE ORTEGA-TOLIMA: UNA SECUENCIA DIDÁCTICA*. [Tesis de maestría, Universidad del Tolima]. Repositorio Digital de la Universidad del Tolima. <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/55934930-b2ba-4445-b966-9f05ea75b10d/content>
- Viera, G., Picoita, J., Correa, R., Ochoa, E., Quizhpe, V., Medina, K. (2021). Programa de ajedrez avanzado para potenciar el desarrollo cognitivo en niños de 6 a 8 años de edad en la ciudad de Loja, Ecuador.
- Zayas, R. (2019). Estrategia para fomentar la iniciación deportiva desde la Educación Física, en la infancia preescolar. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 14(3), 337-354. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/818>

11. Anexos

Anexo 1. Oficio para la apertura a la institución



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 21 de marzo de 2023

Doctor.
Willan Armando Espinosa Ordóñez
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PIO JARAMILLO ALVARADO" DE LA CIUDAD DE LOJA.
Ciudad.

De mi consideración:

Por medio de la presente le hago llegar un cordial y atento saludo junto con los mejores deseos de éxito en las labores que usted desempeña.

Me dirijo a usted de la manera más comedida para solicitarle se autorice al sr. estudiante **ORTIZ VINTIMILLA BYRON EUGENIO** con CI; **0107273534**, que actualmente cursa el 8º ciclo de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, en la **Universidad Nacional de Loja**, para que realice su trabajo de investigación en el cuarto grado de educación general básica paralelo "C" de la unidad educativa "Pío Jaramillo Alvarado" que usted acertadamente dirige, el mismo que según la planificación prevista en el presente ciclo se realizará el proyecto y el trabajo de integración curricular o de titulación denominado: **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.**

De acuerdo a la naturaleza de la investigación será necesario establecer contacto con los docentes y niños de manera presencial.

Seguro de contar con su colaboración, desde ya le anticipo mis sinceros agradecimientos, no sin antes expresarle mis sentimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,

Mg. Sc. Ramiro Andrés Correa Contento
**RESPONSABLE DE PROYECTOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR,
DOCENTE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**UNIDAD EDUCATIVA
PIO JARAMILLO ALVARADO
RECIBIDO**

FECHA 21-03-23.....

Ciudadela Universitaria "Pío Jaramillo Alvarado",
Sector La Argelia - Loja - Ecuador
072-54 7234

Anexo 2. Solicitud designación de asesor para la revisión del proyecto de Integración Curricular



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 22 de marzo de 2023

Mg. Sc.

José Gregorio Picoita Quezada.

DIRECTOR DE LA CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

Ciudad.

De mi consideración:

Por medio de la presente le hago llegar un cordial y atento saludo junto con los mejores deseos de éxito en las labores que usted desempeña.

Yo, **ORTIZ VINTIMILLA BYRON EUGENIO**, con CI; 0107273534, estudiante de la carrera de **Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, en la **Universidad Nacional de Loja**; me dirijo a usted de la manera más comedida para solicitarle se designe un asesor para la revisión de mi proyecto de integración curricular denominado: **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023**. Y en lo posterior se emita el informe de coherencia y pertinencia correspondiente.

Seguro de contar con su colaboración, desde ya le anticipo mis sinceros agradecimientos, no sin antes expresarle mis sentimientos de alta consideración y estima.

Atentamente.

Byron Eugenio Ortiz Vintimilla

ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Ciudadela Universitaria "Pío Jaramillo Alvarado",
Sector La Argelia · Loja - Ecuador
072-54 7234

Anexo 3. Solicitud de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de Integración Curricular



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Cultura Física
y Deportes

Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD y PAFD-2023-000123 M.
Loja, 4 de abril del 2023

Doctor.
Giraldo Viera Avinaz. Ph D.
DOCENTE DE LAS CARRERAS. CULTURA FÍSICA Y DEPORTES y PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.
Ciudad.

De mi consideración.

Asunto. Informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia.

Es grato dirigirme a usted y desearle éxitos en sus funciones en beneficio de nuestra Carrera.

El presente tiene la finalidad de poner en su conocimiento el Proyecto de Investigación de trabajo de Integración Curricular o de Titulación denominado: **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.**, del aspirante **Sr. Byron Eugenio Ortiz Vintimilla**, alumno de la Carrera. Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Por lo antes expuesto, me permito solicitarle de la manera más comedida se digne **emitir el informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia del mismo**, pedido que lo formulo en basándome en el Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja. Para lo cual transcribo. La presentación del proyecto de investigación se realizará por escrito, acompañado de una solicitud dirigida al Director de carrera o programa, quien designará un docente con conocimiento y/o experiencia sobre el tema, que podrá ser el que asesoró su elaboración, **para que emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto.** El informe será remitido al Director de carrera o programa dentro de los ocho días laborables, contados a partir de la recepción del proyecto"

Por la favorable atención que se digne dar al presente, le antelo mis sinceros agradecimientos de consideración y estima personal

Atentamente,

Mag. José Gregorio Bicoita Quezada
DIRECTOR DE LA CARRERAS. CULTURA FÍSICA Y DEPORTES.
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.



Aut. JP./Eib. Mcy.
C/C.-Archivo.

c/c. Estudiante. Byron Eugenio Ortiz Vintimilla.

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación
072 -54 5997
Ciudad Universitaria "Guillermo Falconí Espinosa",
Casilla letra "S", Sector La Argelia - Loja - Ecuador

Anexo 4. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de Integración Curricular



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 19 de abril de 2023

Mg. Sc.

José Gregorio Picoita Quezada.

DIRECTOR DE LA CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

Ciudad.

De mi consideración:

En correspondencia con el artículo 225 del Reglamento de Régimen Académico me dirijo a usted para presentar el informe de revisión del proyecto del trabajo de integración curricular o de titulación presentado por el estudiante Byron Eugenio Ortiz Vintimilla bajo el tema:

El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.

Luego de haber analizado la estructura, coherencia y pertinencia de los elementos del mencionado proyecto y confirmado la incorporación de correcciones y sugerencias por parte del estudiante, me permito emitir el informe favorable y la rúbrica de revisión de proyecto de integración curricular a fin de que se continúe con el trámite respectivo.

Sin otro particular me suscribo a usted.

Atentamente.

Lic. Giraldo Viera Avinaz, PhD.

DOCENTE ASesor DEL PROYECTO DE INTEGRACION CURRICULAR

Anexo 5. Solicitud para designación de director del Trabajo de Integración Curricular



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 28 de abril de 2023

Mg. Sc.

José Gregorio Picoita Quezada.

**DIRECTOR DE LA CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

Ciudad.

De mi consideración:

Por medio de la presente le hago llegar un cordial y atento saludo junto con los mejores deseos de éxito en las labores que usted desempeña.

Yo, **ORTIZ VINTIMILLA BYRON EUGENIO**, con CI; **0107273534**, estudiante de la carrera de **Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, en la **Universidad Nacional de Loja**; me dirijo a usted de la manera más comedida para solicitarle se designe un docente director del trabajo de integración curricular y así mismo se autorice la ejecución del proyecto de investigación denominado: **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.**

Seguro de contar con su colaboración, desde ya le anticipo mis sinceros agradecimientos, no sin antes expresarle mis sentimientos de alta consideración y estima.

Atentamente.

Byron Eugenio Ortiz Vintimilla
**ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

Ciudadela Universitaria "Pío Jaramillo Alvarado",
Sector La Argelia - Loja - Ecuador
072-54 7234

Anexo 6. Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Cultura Física
y Deportes

Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD y PAFD-2023-000177M.
Loja, 11 de mayo del 2023

Doctor,
Giraldo Viera Avinaz. PhD.

DOCENTE DE LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE – FEAC UNL.

Ciudad.

De mi consideración.

Asunto. Designación como Director del Trabajo de Integración Curricular. CPAFD.

Es grato dirigirme a usted y desearle éxitos en sus funciones en beneficio de nuestra Carrera.

En calidad de Director de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte y de conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente **Art. 225**, que expresa: "Si el informe fuera favorable, el/la aspirante presentará el proyecto de investigación al Coordinador de la Carrera, quién designará al Director del Trabajo de Integración Curricular o de titulación y autorizará su ejecución." y el **Art. 228**, que expresa: "El Director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de investigación, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma.

Luego de receiptar el informe favorablemente presentado por usted en calidad de Docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado: **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.**, de la autoría del Señor. Byron Eugenio Ortiz Vintimilla, estudiante del Ciclo Octavo y aspirante a Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte; y, de conformidad al cuerpo legal referido, me permito designarle **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se describe y se adjunta. Para lo cual le solicito brindar la orientación correspondiente al estudiante, se desarrolle el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido dando estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente.



Mag. José Gregorio Picoita Quezada
DIRECTOR DE LA CARRERAS. CULTURA FISICA Y DEPORTES.
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.

Aut. JP/Elb. Mcy.
C/c. Estudiante. Byron Eugenio Ortiz Vintimilla.
C/C. Archivo.

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación
072 -54 5997
Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa",
Casilla letra "S", Sector La Argelia - Loja - Ecuador

Anexo 7. Test de habilidades motrices básicas

Tipo de habilidad motriz	Habilidad-indicador	Descripción	Ítems a tener en cuenta	Valoración 0 – no lo hace 1 – lo hace
LOCOMOTRICES	Caminar	Cuando el evaluador de la indicación, el niño deberá caminar libremente (desplazarse hacia adelante caminando con calzado), tocar el cono que se encuentra al frente y devolverse hasta el cono de inicio también caminando hacia adelante (distancia entre conos: 9 metros).	➤ Balanceo libre de los brazos en el plano sagital y en oposición a las piernas.	0 - 1
			➤ La posición del tronco es erguida.	0 - 1
			➤ Transfiere el peso de talón a punta.	0 - 1
			➤ Existe fase de doble apoyo (en un momento del desplazamiento ambos pies tocan el piso).	0 - 1
			➤ Los pies siguen una línea en dirección al cono.	0 - 1
			TOTAL CAMINAR	0 - 5
	Correr	Cuando el evaluador de la indicación, el niño deberá desplazarse hacia adelante corriendo (estando calzado), tocar el cono que se encuentra al frente y devolverse hasta el cono de inicio (distancia entre conos: 18 metros).	➤ Los brazos se mueven (adelante - atrás) describiendo un arco desde los hombros y están flexionados aproximadamente 90° y en oposición a las piernas.	0 - 1
			➤ El tronco está levemente inclinado hacia adelante.	0 - 1
			➤ La pierna de apoyo se flexiona en un movimiento de amortiguación, se acorta el tiempo de apoyo y se produce una mayor propulsión.	0 - 1
			➤ La pierna que retorna es más flexionada y el pie se aproxima a los glúteos.	0 - 1
			➤ Breve periodo en el que ambos pies no tocan el suelo (fase de vuelo).	0 - 1
			TOTAL CORRER	0 - 5
	Salto horizontal	Detrás de una línea demarcada en el piso, el niño estará ubicado con los pies separados a la anchura de los hombros, y a la indicación saltará hacia adelante sobrepasándola.	➤ Genera impulso flexionando las rodillas y llevando al mismo tiempo los brazos hacia atrás.	0 - 1
			➤ Extiende las rodillas (ambos pies) y lleva al mismo tiempo los brazos hacia adelante.	0 - 1
			➤ Existe una fase de vuelo, en la cual el niño o la niña se desplaza hacia adelante.	0 - 1
			➤ Despega y cae apoyando ambas piernas simultáneamente y amortigua flexionando las rodillas.	0 - 1

			➤ Logra mantener el equilibrio cuando aterrizas.	0 - 1
			TOTAL SALTO HORIZONTAL	0 - 5
	Salto en pie derecho	Atrás de una marca en el piso, el niño deberá desplazarse hacia adelante realizando tres saltos con el pie derecho (pata sola)	➤ Los brazos se flexionan y se desplazan hacia delante para producir estabilidad.	0 - 1
			➤ La posición del tronco está levemente inclinado hacia adelante.	0 - 1
			➤ La pierna que no se apoya se balancea hacia delante en forma pendular.	0 - 1
			➤ Logra mantener el equilibrio cuando aterrizas.	0 - 1
			➤ Despega y aterrizas tres veces consecutivas en el pie derecho.	0 - 1
			TOTAL SALTO EN PIE DERECHO	0 - 5
			Salto en pie izquierdo	Atrás de una marca en el piso, el niño deberá desplazarse hacia adelante realizando tres saltos con el pie izquierdo (pata sola)
	➤ La posición del tronco está levemente inclinado hacia adelante.	0 - 1		
	➤ La pierna que no se apoya se balancea hacia delante en forma pendular.	0 - 1		
	➤ Logra mantener el equilibrio cuando aterrizas.	0 - 1		
	➤ Despega y aterrizas tres veces consecutivas en el pie izquierdo.	0 - 1		
	TOTAL SALTO EN PIE IZQUIERDO	0 - 5		

NO LOCOMOTRICES

NO LOCOMOTRICES	Equilibrio estático en pie derecho	Con la vista al frente, el niño deberá pararse descalzo sobre una colchoneta en el pie derecho, y con la otra pierna mantendrá la rodilla hacia el frente y el talón orientado hacia atrás (duración 5 segundos).	➤ Los brazos se encuentran relajados a los lados del cuerpo.	0 - 1
			➤ Mantiene posición erguida evitando inclinar el cuerpo adelante – atrás.	0 - 1
			➤ Mantiene posición erguida evitando inclinar el cuerpo de un lado hacia el otro (derecha – izquierda o viceversa).	0 - 1
			➤ La pierna derecha se mantiene extendida.	0 - 1
			➤ La pierna izquierda mantiene la rodilla delante del cuerpo (posición anterior) y el talón detrás del cuerpo (posición posterior) (Plano frontal).	0 - 1
			TOTAL EQUILIBRIO ESTÁTICO EN PIE DERECHO	0 - 5
	Equilibrio estático en pie izquierdo	Con la vista al frente, el niño deberá pararse descalzo sobre una colchoneta en el pie izquierdo, y con la otra pierna mantendrá la rodilla hacia el frente y el talón orientado hacia atrás (duración 5 segundos).	➤ Los brazos se encuentran relajados a los lados del cuerpo.	0 - 1
			➤ Mantiene posición erguida evitando inclinar el cuerpo adelante – atrás.	0 - 1
			➤ Mantiene posición erguida evitando inclinar el cuerpo de un lado hacia el otro (derecha – izquierda o viceversa).	0 - 1
			➤ La pierna izquierda se mantiene extendida.	0 - 1
			➤ La pierna derecha mantiene la rodilla delante del cuerpo (posición anterior) y el talón detrás del cuerpo (posición posterior) (Plano frontal).	0 - 1
			TOTAL EQUILIBRIO ESTÁTICO EN PIE IZQUIERDO	0 - 5

Nota: El test es una adaptación de la batería de habilidades motrices básicas para niños entre 5 y 11 años propuesto por González, E. et al. (2021).

<https://drive.google.com/file/d/1AZtJnqso4vduoO21PXZX3AhUNZSe4LN9/view?usp=sharing>

[ng](#)

Loja, 29 de marzo del 2023

ACTA DE VALIDACIÓN

Yo, Edwin Geovanny Ochoa Granda, portador de la cedula: 1104437645, con el grado de **Magister en Entrenamiento Deportivo**, en mi carácter de experto, hago constar que he validado el instrumento para la recolección de datos de la investigación del Trabajo de Integración Curricular; **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso del presente en lo considere conveniente.

Atentamente



Firma

Nombre docente: Edwin Geovanny Ochoa Granda

Correo: edwin.g.ochoa@unl.edu.ec

Celular: 0969785945

Loja, 29 de marzo del 2023

ACTA DE VALIDACIÓN

Yo, **Hamilo Daniel Sanmartin Cruz**, portador de la cedula: **1104320989**, con el grado de **Magister en Entrenamiento Deportivo**, en mi carácter de experto, hago constar que he validado el instrumento para la recolección de datos de la investigación del Trabajo de Integración Curricular; **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso del presente en lo considere conveniente.

Atentamente



Firma

Nombre docente: Hamilo Daniel Sanmartin Cruz

Correo: hamilo.sanmartin@unl.edu.ec

Celular: 0997751643

Anexo 9. Registro fotográfico



Aplicación del test inicial



Aplicación de la propuesta lúdica





Aplicación del test inicial



Anexo 10. Propuesta lúdica



Link:

<https://drive.google.com/file/d/13yAxfsdMJcRUvLsWafU2PcMWeN11V6gj/view?usp=sharing>

El suscrito Franco Guillermo Abrigo Guarnizo.

Lcdo. En Ciencias de la Educación Mención Idioma Inglés

A petición de la parte interesada y en forma legal.

CERTIFICA:

Que el Señor **Byron Eugenio Ortiz Vintimilla** con cédula de identidad número **0107273534**, estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, completó satisfactoriamente la presente traducción de español a inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El ajedrez como estrategia lúdica para incidir en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuarto grado, Loja, 2023.**

Traducción que fue guiada y revisada minuciosamente por mi persona. En consecuencia, se da validez a la presentación de la misma. Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento en lo que estimare conveniente.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
FRANCO GUILLERMO ABRIGO GUARNIZO

.....
Franco Guillermo Abrigo Guarnizo

Lcdo. En Ciencias de la Educación Mención Idioma Inglés

Número de Registro Senescyt: 1008-2021-2368808

Email: franco.abrigo@hotmail.com

Celular:0990447198