



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

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

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad
Física y Deporte**

TEMA:

**LOS JUEGOS MODIFICADOS EN LAS HABILIDADES
MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA ELEMENTAL**

AUTOR: MORETA MORETA EDWIN LEONEL

TUTOR: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG.

Ambato - Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG**, con cédula de ciudadanía **1803378072** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS MODIFICADOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL”** desarrollado por el estudiante **MORETA MORETA EDWIN LEONEL**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....

LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG.
C.C. 1803378072

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“LOS JUEGOS MODIFICADOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL”**, quién basado en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



.....
MORETA MORETA EDWIN LEONEL
C.C. 1805398912

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS MODIFICADOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL”**, presentado por el señor **MORETA MORETA EDWIN LEONEL**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M. Sc
C.C.1500438617

Miembro de Comisión Calificadora

.....

LIC. ESMERALDA GIOVANNA ZAPATA MOCHA, MG.
C.C.1801801661

Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación va dedicado primeramente a Dios que me dio salud y vida para poder cumplir con este sueño que se realizó día tras día.

Dedicarle este logro a mi madre que siempre me apoyo en todo para que nunca me faltara nada sea cual sea la situación en la que nos encontrábamos, a mi padre que es el pilar fundamental y un ejemplo para mi familia y a mis hermanos que me apoyaron en mis estudios y con sus consejos.

Por último, a los docentes que me fueron formando semestre a semestre con sus conocimientos y con sus consejos que me ayudaron a ser un profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradecerle a Dios por darme la sabiduría, el conocimiento y sobre todo la paciencia y las experiencias durante toda mi carrera universitaria, también agradecerle por las bendiciones que me brindo en este proceso.

A mis padres que siempre estuvieron conmigo durante todo este proceso ya sea en los momentos críticos, pero ellos con sus consejos, sabidurías me ayudaron a culminar con esta etapa y a mis hermanos porque a más de ser mis hermanos han sido mis compañeros y amigos de toda la vida.

A la Universidad Técnica de Ambato por darme el honor de ser parte de su prestigiosa universidad ya que para mí fue como mi segundo hogar con mis compañeros de clases y sus locuras y experiencias.

Y por último un gran agradecimiento a todos mis docentes que fueron pasando semestre a semestre y con sus aprendizajes y conocimientos formaron a un profesional y me prepararon para la vida cotidiana.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO 1	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.2 Objetivos	5
Objetivo General	5
ObjetivoS EspecíficoS	5
CAPÍTULO II	24
METODOLOGÍA	24
2.1 Materiales	24
Recursos (Humanos, Institucionales, Materiales, Económicos):.....	24
2.2 Métodos.....	25

Hipótesis.....	26
Tratamiento estadístico de los resultados de investigación:	26
CAPÍTULO III.....	28
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	28
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	28
3.2 Verificación de hipótesis.....	43
CAPÍTULO IV.....	45
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	45
4.1 Conclusiones	45
4.2 Recomendaciones.....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47
ANEXOS	52
Anexo 1	52
ANEXO 3.....	2

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Recursos Económicos _____	25
Tabla 2. Baremos de categorización en niveles de desarrollo de habilidades motrices básicas _____	26
Tabla 3. Caracterización de la muestra de estudio _____	28
Tabla 4. Valoración de la habilidad de la marcha PRE intervención. _____	29
Tabla 5. Valoración de la habilidad del salto PRE intervención. _____	30
Tabla 6. Valorización de la habilidad de la carrera PRE intervención. _____	31
Tabla 7. Valoración de la habilidad del equilibrio PRE intervención. _____	32
Tabla 8. Valoración de la habilidad del giro PRE intervención. _____	32
Tabla 9. Valoración de la habilidad del lanzamiento PRE intervención. _____	33
Tabla 10. Valoración de la habilidad del agarre PRE intervención. _____	34
Tabla 11 . Resultados generales por habilidades motrices básicas PRE intervención. _____	34
Tabla 12. Niveles de habilidades motrices básicas PRE intervención _____	35
Tabla 13. Valoración de la habilidad de la marcha periodo POST intervención. ____	36
Tabla 14. Valoración de la habilidad del salto POST intervención _____	37
Tabla 15. Valorización de la habilidad de la carrera POST intervención _____	38
Tabla 16. Valoración de la habilidad del equilibrio POST intervención _____	38
Tabla 17. Valoración de la habilidad del giro POST intervención _____	39
Tabla 18. Valoración de la habilidad del lanzamiento POST intervención _____	39
Tabla 19. Valoración de la habilidad del agarre POST intervención _____	40

Tabla 20. Resultados generales por habilidades motrices básicas periodo POST intervención_____	41
Tabla 21. Niveles de habilidades motrices básicas POST intervención _____	41
Tabla 22. Diferencias de puntajes de habilidades motrices básicas individuales y globales entre los periodos POST y PRE intervención_____	42
Tabla 23. Análisis de modificaciones de niveles de desarrollo de habilidades motrices básicas entre los periodos de estudio _____	43
Tabla 24. Análisis de verificación de las hipótesis de estudio _____	43

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

TEMA: LOS JUEGOS MODIFICADOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

Autor: MORETA MORETA EDWIN LEONEL

Tutor: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de titulación sobre el tema “Los Juegos Modificados en las habilidades motrices básicas en Escolares” el cual tiene como objetivo promover las habilidades motrices básicas mediante la realización de juegos modificados en estudiantes de la Unidad Educativa “Teresa Flor”. El tratamiento estadístico de los datos se lo realizó aplicando el programa estadístico SPSS y con la ficha de observación que tuvo como objetivo principal el desarrollo de las habilidades motrices básicas el cual fue adaptado del test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain, a los estudiantes que nos ayudaron con su información para poder realizar la hipótesis planteada en el trabajo. Así como también favorece para elaboración de las conclusiones y recomendaciones y así buscar una solución al problema identificado y los docentes poder guiarse y tomar algunas sugerencias de este trabajo. Se aplicó un diseño de investigación basado a un enfoque cuantitativo, de tipo por diseño no experimental (preexperimental), de corte longitudinal, el método que se seleccionó para el desarrollo de la fundamentación teórica es el método analítico y para el desarrollo práctico de la investigación se aplicara el método hipotético deductivo. La aplicación de nuestra muestra de estudio se realizó con 24 estudiantes de Educacion General Basica Elemental de la Unidad Educativa “Teresa Flor”

Palabras Clave: Juegos Modificados, Habilidades motrices básicas, metodología, estudiantes.

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

**THEME: LOS JUEGOS MODIFICADOS EN LAS HABILIDADES
MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA ELEMENTAL**

Author: MORETA MORETA EDWIN LEONEL

Tutor: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

ABSTRACT

The present titling work on the subject "Modified Games in basic motor skills in Schoolchildren" which aims to promote basic motor skills by performing modified games in students of the "Teresa Flor" Educational Unit. The statistical treatment of the data was carried out by applying the SPSS statistical program and with the observation sheet that had as its main objective the development of basic motor skills, which was adapted from the Ozeretski Guilmain motor development test, to the students who They helped with their information to be able to carry out the hypothesis proposed in the work. As well as it favors for the elaboration of the conclusions and recommendations and thus to look for a solution to the identified problem and the teachers to be guided and take some suggestions from this work. A research design based on a quantitative approach was applied, type by non-experimental design (pre-experimental), longitudinal cut, the method that was selected for the development of the theoretical foundation is the analytical method and for the practical development of the investigation. the hypothetical-deductive method was applied. The application of our study sample was carried out with 24 students of Elementary Basic General Education of the "Teresa Flor" Educational Unit.

Keywords: Modified games, basic motor skills, methodology, students.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Los juegos modificados dentro de la educación primaria son de gran importancia, ya que esta fase es decisiva en la formación de los niños, al estructurarse las bases fundamentales del desarrollo de la personalidad, dichos juegos fortalecen el análisis estratégico para tener un mejor resultado de las actividades que se desarrollan no solo en la clase de Educación Física sino más bien ayudan a desarrollar las capacidades cognitivas que el alumno del nivel básico necesita para transitar de un nivel a otro. Mientras que la etapa del colegio se caracteriza por grandes cambios dentro de las habilidades motrices básicas, en donde ayuda a que el niño se desenvuelva en el medio que lo rodea (**López y Giraud, 2021**). El presente trabajo investigativo se respalda en fuentes bibliográficas sobre el tema a tratar.

Una publicación realizada por **Maldonado y Mejía (2016)**, con el tema “Propuesta didáctica, desde los juegos modificados, para fortalecer las habilidades motrices de lanzar, atrapar, saltar y correr, a partir de la clase de educación física, de Bogotá” concluyen que el nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas fue muy significativo ya que permitió un diseño acertado de propuesta didáctica aplicada, de la misma forma con relación al juego y la dimensión lúdica se logró adquirir conciencia con respecto a lo trascendental en la formación infantil, en donde unos juegos tienen más sentido que otros.

En el artículo: “Pensamiento estratégico y los juegos modificados en Tamaulipas”, se afirma que los juegos modificados y el fortalecimiento del pensamiento estratégico son muy importantes para los alumnos ya que son habilidades que se desarrollan en la vida diaria. Los resultados fueron satisfactorios ya que al inicio los niños jugaban sin tener un objetivo, al terminar las actividades los niños realizaban estrategias para cumplir con el objetivo en caso de que no les funcionaba se cambiaba los roles

desarrollando las habilidades motrices en el desenvolvimiento de cada actividad **(Sánchez, 2020)**.

Por otra parte, **Gómez (2017)** en su trabajo de fin de grado con el tema: “Aproximación deportiva a través de los juegos modificados, España” menciona que las modificaciones de los juegos te ofrecen una ventaja ya que como profesores se puede observar si los cambios son beneficiosos sino simplemente tienen la posibilidad de cambiar las veces que sean necesarias, durante la intervención se ha visto cambios en la participación de los alumnos actuando de manera diferente, logrando mayor competitividad, con respecto a las habilidades motrices cada alumno al iniciar realizaban pases con dificultad, pero al final de la última sesión la mayoría conseguía superar sus retos mostrando mejoría.

Según **Marín, Villavicencio y Acosta (2020)**, en su revista científica con el tema: “Programa de juegos modificados para diversificar las prácticas deportivas en los estudiantes, Manabí”, concluyen que después de aplicar el programa de juegos modificados, los alumnos mostraron interés en conocer aspectos teóricos del deporte, aprender y practicar, mientras desarrollas las habilidades motrices, de la misma forma la herramienta didáctica del juego modificado fue acogido dentro del aprendizaje escolar, lo cual permitió que se desarrolle las actividades que fueron planeadas sin ninguna dificultad.

Además, en el trabajo de titulación con el tema: “El juego como estrategia metodológica para desarrollar las habilidades motrices básicas en la academia Nova Cheer y Dance, de la ciudad de Cuenca, señalan que las habilidades motrices en los alumnos presentan problemas en su desarrollo, ya que esto impide realizar elementos técnicos del deporte con seguridad, fuerza y resistencia, por otra parte al aplicar una guía de juegos modificados, organizados, con objetivos, fundamentados y desarrollados los chicos mediante el juego desarrollan las carreras, saltos, desplazamientos y fuerza lo cual permite mejorar el desempeño y participación **(Torres, 2020)**.

En la tesis con el tema: “El juego y el desarrollo de las habilidades motoras básicas en los niños y niñas de 4 años, en la ciudad de Ambato” concluye que mediante el juego los docentes tienen la oportunidad de mejorar su labor en el área motriz, al estimular

y ejercitar las habilidades motoras básicas para la práctica deportiva y las actividades cotidianas. Las habilidades motrices son importantes ya que al ejercitarlas a temprana edad se incrementa la coordinación y la ejecución de movimiento útiles a la hora de la práctica deportiva. Después de aplicar las actividades relacionadas al juego se pudo determinar que un 90% adquirieron las diferentes habilidades motoras básicas, mientras que solo el 10% aún se encuentra en proceso de adquirir las mismas, en donde se requiere mayor ejercitación para superar aquellas habilidades (**Bermello, 2018**).

Finalmente, en la tesis: “Los juegos recreativos y su aporte para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de educación general básica en la Escuela Rebeca Jarrin” concluye que los juegos recreativos aplicados de manera correcta mejoran las habilidades motrices básicas de los niños, relacionado a la formación integral, mejorando el aspecto físico-intelectual de una manera divertida y espontánea, en donde es importante que el docente disponga del conocimiento y una guía didáctica sobre los juegos que fomenten el desarrollo de las habilidades motrices (**Pilicita, 2017**)

Juegos modificados

Según **Maldonado et al.**, (2016), menciona que los juegos modificados tienen reglas de inicio sujetas a modificaciones: las reglas de inicio dan pautas de manera para desarrollarse el juego modificado, de manera tal, que el estudiante interpreta las acciones del juego y toma decisiones sobre ella permitiéndole llevar a ejecución sus propuestas con continuidad progresiva, a manera, de superación de tareas, este componente invita a que se ascienda en materia de dificultad motriz y mental.

De acuerdo a lo dicho por Maldonado y Mejía en sus estudios previos a la obtención de su licenciatura es importante que los juegos modificados conserven su esencia, pero al mismo tiempo los niños con la guía del maestro pueden realizar modificaciones lo que permita el desarrollo de las destrezas físicas y mentales, con ello destacando que es de suma importancia que la metodología de enseñanza se realice mediante juegos modificados con ello permitiendo a los niños que desarrollen de mejor manera sus habilidades, desde los primeros años de vida.

Para **Rodríguez** (2015), el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los primeros años de vida de un niño o una niña son un factor muy importante ya que

el movimiento le permite al niño desenvolverse en diferentes ámbitos como: afectivo, cognitivo, motriz y social. Siendo necesario potenciar en todo niño y niña su conducta motriz, sus habilidades y destrezas para tener mayor independencia sobre el medio y poder así actuar con bases más sólidas en la edad adulta.

Mediante lo expresado por Rodríguez es necesario que para un eficiente desarrollo de las habilidades de los niños y niñas, se trabaje desde los primeros años de vida en la incentivación para el desarrollo de sus habilidades motrices lo que permitirá que en el infante incremente de manera efectiva dichas destrezas motrices, con el objeto que pueda desenvolverse de la mejor manera en todos los aspectos de su vida presente y futura, por ello es importante que los primeros años escolares, se incentive a los estudiantes a la consecución del desarrollo de sus habilidades motoras mediante juegos modificados, con ello demostrando que es muy importante poner en marcha este estudio.

Por otra parte, según **Capdezuñer** (2021) señala que los juegos que implican actividad motriz, implican alguna forma de expresión corporal que contribuye al desarrollo de las habilidades motrices básicas como correr, saltar lanzar, atrapar, también se le llaman juegos motrices, se realizan desde muy temprana edad y constituyen una necesidad del desarrollo físico y psicológico. En investigaciones recientes se ha demostrado que cuando los padres les enseñan a los niños desde edades tempranas juegos tradicionales desarrollan de forma adecuada habilidades motrices básicas que luego lo aplican en el desarrollo de habilidades deportivas comunes para todos los deportes

Exaltando lo manifestado por Capdezuñer se puede acotar la importancia que en la actualidad los pedagogos trabajen en fomentar la enseñanza de juegos tradicionales y modificarlos a las necesidades que se presenten para ayudar a los niños y niñas al desarrollo motriz, tomando en consideración que vivimos en una era en la cual todo está sumergido por juegos electrónicos que brinda la tecnología, lo que afecta a la niñez al desarrollo físico y motriz, por ese motivo es importante que se motive a los niños y niñas a ingeniarse juegos modificados con ello aprenden a interactuar en sociedad.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la incidencia de la práctica de los juegos modificados en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Teresa Flor” de la ciudad de Ambato en el periodo académico abril-septiembre 2022.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Valorar el nivel inicial de desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Teresa Flor” de la ciudad de Ambato en el periodo académico abril-septiembre 2022.
- Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas posterior a la aplicación de los juegos modificados en escolares de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Teresa Flor” de la ciudad de Ambato en el periodo académico abril-septiembre 2022.
- Analizar la diferencia entre el nivel inicial de desarrollo de las habilidades motrices básicas y posteriores a la aplicación de juegos modificados en escolares de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Teresa Flor” de la ciudad de Ambato en el periodo académico abril-septiembre 2022.

Fundamentación Teórico-científica

Variable Independiente: Juegos Modificados

El Juego

Según **Rondón et al.**, (2021) define al juego como una forma de autoexpresión y aprendizaje en el que interactúan todos los sentidos, también forma hábitos intelectuales físicos y morales, ayudan a los niños a reducir el estrés, protege de desilusiones, miedos, escapa de la realidad o crea situaciones agradables.

Los niños lo utilizan para conocerse a sí mismo y al mundo que los rodea, para expresar y desarrollar su personalidad, lo que crea condiciones para la comunicación y el diálogo entre compañeros.

Desde un punto de vista fisiológico, el juego es una actividad realizada por seres superiores como forma de deshacerse del exceso de energía. Según el enfoque psicológico, es una actividad espontánea y sin interés que requiere la implementación de una determinada regla o la superación de algún obstáculo. Desde un punto de vista social, puede definirse como el voluntariado o una profesión realizada dentro de los límites fijos de tiempo y espacio de acuerdo con las reglas comunes (**Rondón, et al., 2021**)

Se puede describir que los juegos son actividades divertidas y emocionantes que practican todas las edades. Los niños juegan en sus primeros años por diversión, emoción y creatividad y de ese modo aprenden hacer solidarios, mientras se divierten, desarrollan la imaginación. Pero en su juego no tienen reglas específicas en algunas ocasiones. Pero en su mayoría establecerán algunas reglas definidas con anterioridad al inicio del juego.

Juegos motrices

Los juegos motores permiten el ejercicio de acciones motrices y patrones de decisión, habilidades y destrezas adquiridas, así como el uso de habilidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creatividad en una variedad de situaciones cambiantes. Representan la relación entre percepción,

pensamiento, acción y filogenética y filogenética biológica del movimiento humano. **(Rondón, et al., 2021)**

En concordancia con lo expresado por Rondón, mediante el juego se incluye todo tipo de situaciones motoras y cognitivas en forma divertida al involucrar conductas motrices significativas y pueden resolver diversos problemas futuros, en ámbitos educativos, sociales, culturales y religiosos. Esto quiere decir que en un juego diseñado o modificado determinado fortalecerá la motricidad de los niños y niñas.

En conclusión, se determina que el juego motriz es una actividad divertida e imprescindible para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños ya que es la forma de enseñar y reforzar las habilidades y destrezas motrices básicas a través de la educación física en la clase de primaria.

Teorías del juego

Según **Meneses et al.**, (2017) mencionan que la teoría del juego es el estudio de la naturaleza humana y sus diversos comportamientos centrales, principalmente en explicar el juego y su impacto en los seres humanos. Por lo tanto, podemos mencionar que el juego es la llave que abre muchas puertas.

De la misma forma se afirma que el juego es el proceso emocionante en la vida de un niño, y lo describen como un asunto divertido pero serio. Durante estas horas, el niño forma fuertemente su capacidad en relación con el entorno.

Mediante lo indagado se establece que el comportamiento de un individuo en la sociedad depende de qué clase de niñez tuvo, esto quiere decir si en su entorno familiar, escolar y social pudo incluirse de manera satisfactoria, es decir aprendió reglas de conducta aceptables por la sociedad.

Teoría del excedente energético

La teoría del exceso de energía se basa en que, a través de las mejoras sociales, los individuos acumulan grandes cantidades de energía que antes estaban reservados para la supervivencia. El exceso de energía debe liberarse durante las actividades que

no tienen un propósito inmediato para evitar estrés en el cuerpo, que es un juego, además de las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interior (**Gallardo,2018**).

La teoría se basa en la suposición de que la infancia y la niñez son dos etapas de desarrollo, en el que el niño no tiene que hacer ningún trabajo para sobrevivir, que sus necesidades sean cubiertas por la intervención de sus pares adultos, y ayuda a eliminar el exceso de energía a la hora de jugar, consumiendo mucha energía en esta actividad de tiempo libre, por lo tanto el proceso pedagógico debe seguir el proceso de evolución social para que el niño se desarrolle naturalmente en las diferentes etapas de la evolución de la sociedad humana (Gallardo, 2018)

De acuerdo a la teoría brindada por el autor mediante el juego los niños y niñas liberan la energía almacenada que tienen, y al mismo tiempo sirve para, relajarse y deshacerse del estrés mental que ya van experimentado en la vida diaria principalmente en las horas de aprendizaje escolar. Esto representa que el juego también tiene un impacto regenerador y ayuda a generar energía para la continuidad de las actividades y así obtener relajación evitando el estrés

Teoría de relajación

Además, **Gallardo** (2018) menciona que la teoría de la relajación o la regeneración es el descanso que muestra como el juego actúa con un acto de compensación por el esfuerzo, agotamiento por otras actividades más serias o productivas. El juego se muestra como actividad para la recuperación de energía absorbida por otras actividades. Esta teoría, si bien puede ser cierta para los juegos de adultos, al analizar con los niños, muestran vulnerabilidades, porque los juegos son una de las actividades en la que los pequeños pasan la mayor parte de su tiempo y energía.

Teoría del preejercicio

Enfatiza el importante papel del desarrollo de habilidades y destrezas que le permitirán al niño funcionar independientemente en la vida. Además de ser un ejercicio preparatorio que el niño jugará siempre de una manera que predice las

acciones futuras, el juego está en marcha en una especie de entrenamiento temprano de las funciones mentales y de los instintos.

Teoría de la recapitulación

Para **Navarro** (2018), el juego es un rasgo de comportamiento hereditario que incluye: la actividad de la evolución filogenética de una especie, con este enfoque, reproduce las formas de vida de los pueblos más primitivos. Por ejemplo, los niños como estudiantes juegan al escondite, lo que se puede reflejar las actividades de los miembros primitivos de la raza humana que se escondían para escapar, contra la ferocidad de quienes pudieran atacarlo para desgarrar su carne o sus armas, por lo cual hay un orden evolutivo y cultural.

Teoría de la derivación por ficción

Según **Navarro** (2018), afirma que los juegos persiguen objetivos ficticios para satisfacer inclinaciones profundamente arraigadas cuando las circunstancias naturales impiden nuestra búsqueda. Tal enfoque en el mundo del niño nos muestra que el juego puede ser un refugio, por lo cual recoge varios aspectos de una importante función en el desarrollo psicológico, intelectual, social y emocional.

Los juegos infantiles son conocidos como una teoría arraigada en la ficción, incapaz de revelar su personalidad a un niño, la cual persiguen un interés mayor debido a un desarrollo deficiente o porque las circunstancias impiden la divulgación de sus actos graves, debido a la ficción a través de la imaginación donde la realidad es reemplazada por un comportamiento mágico.

Teoría de la dinámica infantil

El autor **Paredes** (2017), explica la dinámica del juego en cinco puntos siempre divertirse con algo, cada juego necesita ser desarrollado con un elemento sorpresa puede ser de aventura, también hay demarcaciones, campos de juego y algunas reglas, explica la existencia de formas de juego en las etapas de adolescencia y edad adulta, y también restringe el concepto de juego interior limitado a jugar solo con objetos y juguetes, excluyendo cualquier actividad recreativa en personas con características únicas.

Tipos de juego

En los tipos de juego se los puede clasificar en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción, los juegos de construcción, y las otras tres formas lúdicas corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, simbólico y las operaciones intelectuales, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla (Altamirano, 2019).

Conforme los niños van creciendo, sus juegos van cambiando. Inicialmente los niños exploran su entorno a través de estímulos que perciben por medio de sus sentidos y más adelante cuando despiertan su interés por el mundo de los adultos, juegan a ser bomberos, maestros, doctores entre otros.

El autor **Slim** (2021) menciona tres tipos de juegos los cuales son:

- **Juego funcional:** El niño realiza acciones motoras para explorar diversos objetos y responder a los estímulos que recibe. Este tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa-efecto, algunos juegos representativos en este estadio son: dejar caer objetos, encontrar un objeto que está aparentemente escondido, alcanzar algún objeto apoyándose de otro, agitar una sonaja, gatear, correr, saltar, encender un juguete presionando un botón.
- **Juego de construcción:** Surge a partir del primer año de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño a la par del juego funcional. A través de este tipo de juego se promueve la creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo-manual), la solución de problemas y la ubicación temporal-espacial. Algunas actividades que representan este tipo de juegos son: apilar y alinear objetos para formar caminos, torres o puentes, armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas.
- **Juego simbólico:** El niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila

lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

- **Juego de reglas:** Este tipo de juego surge antes de los 6 años, en él los niños establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo, pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto. Algunos juegos tradicionales son: el lobo, las escondidillas, boliche entre otros.

Por otra parte, el autor **Vallejo** (2018), menciona que los tipos de juego se pueden clasificar en los siguientes:

- **Juegos de velocidad:** En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- **Juegos de fuerza:** Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.
- **Juegos de destreza:** Estos juegos se caracterizan por el empleo-económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.
- **Juegos visuales:** Son los juegos que ayudan a la función visual.
- **Juegos auditivos:** Son los juegos que ayudan a la función auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- **Juegos táctiles:** Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto.
- **Juego de agilidad:** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- **Juegos de puntería:** Son todos los que se practican con el tiro al blanco.
- **Juegos de equilibrio:** Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- **Juegos inhibición:** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera que en los juegos sociales.

- **Juegos activos:** Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.
- **Juegos colectivos:** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia.
- **Juegos vigilados:** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.
- **Juegos organizados:** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados.

Juegos modificados

Según **Maldonado** (2016) manifiesta que los juegos modificados son juegos que se encuentran conectados o derivados del juego libre, deportivo sin embargo los juegos modificados, aunque al principio tenga reglas que deben cumplirse en el proceso ofrece un gran margen de cambio e incluso podrían construirse juegos nuevos derivados de los anteriores con la finalidad de que sea más entretenida.

Son todos los juegos en los que se cambian las reglas y formas normales del juego para agregar un elemento de creatividad y hacerlos más divertidos. A través de este tipo de juegos, que pretende despertar nuevas habilidades, aumentar la creatividad y estimular la flexibilidad de los participantes, demostrando que siempre hay nuevas formas de actuar y esto muchas veces nos deja agradables sorpresas. Este tipo de juegos son perfectos para escuelas, universidades, fundaciones y empresas para actividades de empoderamiento grupal. (Arango, 2019)

Así mismo **Arango** (2019), menciona algunos juegos modificados que se pueden poner en práctica los cuales señala a continuación:

- **Fútbol a ciegas:** Cada equipo se dividirá en parejas que deberán tomarse de la mano durante todo el juego. Como bono adicional, uno de los miembros de la pareja debe tener los ojos vendados y debe ser dirigido por el compañero.
- **Paintball con globos:** Este juego modificado es perfecto para jugar en campamentos o entornos donde podamos actuar como niños. La motivación es simple: se forman dos equipos, cada uno con un color asignado. Cada equipo tendrá una canasta, caja o recipiente lleno de globos, los cuales contienen agua, chispas y todo lo demás que no pueda dañar a los integrantes. Cada equipo determinará su estrategia y juego, el equipo con más jugadores al final del juego gana.
- **Stand up:** Este es uno de los juegos más fáciles para improvisar en la vida real sin gastar muchos recursos. Se debe dividir el grupo en dos, luego de que se sienten y que cada grupo tome su mano. El reto es levantarse sin soltarse. Este juego también tiene otra alternativa llamada telaraña. Esta modificación del juego es que cada grupo que esta de coloca sus manos en el centro, se toma de las manos y luego se desacopla.
- **Hacer un puente:** Este es uno de esos juegos modificados que comenzaron con la dinámica de integración del equipo. Las reglas son simples: se necesita dibujar un círculo en el centro del espacio. Los participantes deben caminar en círculo y pasar de un lado a otro de la pelota sin volcar los bordes. La condición principal es que ninguno de los participantes tome la palabra. Esto significa que tendrá que ponerse de acuerdo sobre cómo construir un puente sin usar palabras, pero usando solo señas y lenguaje corporal.
- **Basquetbol por puntos:** se necesitará cajas, canastas o botes de basura de varios tamaños para jugar al baloncesto por puntos. Se le da a cada uno de los participantes un cierto número de puntos (5, 10, 20, 100 en adelante) y se los distribuye por el espacio. La idea es crear dos grupos, trazar una línea y cada participante lanza la pelota para encontrarla cayendo en una de las cajas. Alguien tendrá que sumar sus puntos de golpe por el número en el cuadro, y el equipo con más puntos al final de la ronda será el ganador.

Diseño de juegos modificados

Según **Maldonado** (2016) señala que al elaborar los juegos modificados debemos tener claro que podemos variar todo lo relacionado con el juego, pues estamos hablando de la alternancia relativa para el funcionamiento del juego. Si hacemos una clasificación de los elementos que contiene el juego serían los siguientes:

El móvil: todo lo referido a tamaño, peso, dureza, sonoridad y colores.

El espacio: todo lo relacionado con espacios y formas

Los componentes: agrupación, equipos, numero, roles, genero.

El tiempo: limitante temporal para el transcurso del juego.

Reglas: en función del objetivo y metas que queramos conseguir.

Variable Dependiente: Habilidades Motrices Básicas

Desarrollo motor del niño

El desarrollo motor es visto como un proceso secuencial y dinámico a lo largo de la infancia mediante el cual una persona adquiere una gran cantidad de habilidades motrices con el fin de lograr la independencia física y funcional a medida que se desarrolla el sistema nervioso adulto (Godoy, 2021)

El desarrollo motor está estrechamente relacionado con el desarrollo psicológico, social, sensorial y cognitivo porque el aprendizaje de nuevas habilidades motoras requiere de:

- La capacidad de realizar actividades (por ejemplo, un niño aprende a caminar cuando el sistema nervioso madura, lo que le permite controlar ciertos músculos de las piernas, cuando las piernas son lo suficientemente grandes para soportar su propio peso y después de adquirir habilidades previas).
- Un entorno que promueve el cuestionamiento, la coerción o las recompensas por hacer algo para lograr un objetivo (por ejemplo, tener escaleras en la casa, juguetes entre otros).
- El entorno social tiene una influencia cultural estimulante que afecta el comportamiento motor.

- Desarrollo sensorial (vista, oído, tacto, olfato), emocional y social. Estas nuevas habilidades abren nuevas oportunidades para aprender y explorar (por ejemplo, escalar columpios, alcanzar objetos).

Progreso del desarrollo psicomotor

Este avance se logra a través del desarrollo de habilidades motoras para la resolución de problemas humanos a través del aprendizaje motor, que produce cambios relativamente permanentes en el comportamiento debido a la flexibilidad neuronal, a través de la repetición de prácticas o experimentos a través de prueba y error (Macias, 2018).

Cabe señalar que, dentro de los límites del desarrollo psicomotor con la edad, pueden existir grandes variaciones, que pueden estar relacionadas no solo con la incapacidad para realizar ciertas habilidades motrices como tal, sino también relacionadas con otro factor ambiental al que se enfrenta el niño. no está adaptado, como la escasa motivación, educación o preferencia por un determinado puesto la mayor parte del día, y de no tener la voluntad para cambiar de actitud. Como resultado, este desarrollo no siempre es lineal y los nuevos cambios en las habilidades pueden ser cualitativos o cuantitativos. (Macias, 2018)

Factores de riesgo que pueden retrasar en el desarrollo

El autor **Fagoaga** (2018) menciona que los siguientes factores pueden alterar el desarrollo normal de un niño. Cuanto mayor sea el número de factores de riesgo activos, mayor será la posibilidad de malformación:

- Bajo peso al nacer después de dar a luz.
- Enfermedades relacionadas con el corazón
- Trastornos respiratorios y neurológicos
- Problemas de visión o audición
- Infección neonatal
- Desnutrición
- Nivel socioeconómico bajo
- Mala educación
- Nacimiento prematuro

- Retraso cognitivo

Signos de alarma de un desarrollo psicomotor atípico

Según **Fagoaga** (2018) menciona los siguientes signos de alarma que hay que tomar en cuenta:

- Preservación de los reflejos del cuello.
- Hipotensión o hipertensión.
- Reflejos musculares anormales.
- Temblor, convulsiones, disminución del movimiento.
- Postura incorrecta con asimetría.
- Marcha brusca, ataxia o hemiplejía.
- Problemas de lenguaje.
- Trastorno de conducta: hiperactividad, negatividad o irritabilidad.
- Trastornos del sueño.
- Un retraso de varios meses en etapas clave del desarrollo según la edad.

Habilidad y destreza motriz

Por otro lado, **Serrano** (2018) menciona que la habilidad motriz, son movimientos naturales e innatos es decir es la capacidad del sujeto para relacionarse con el entorno con intención de descubrimiento, y que las destrezas motoras son movimientos aprendidos es decir actividades de manipulación.

Clasificación de las habilidades y destrezas

Habilidades deportivas

Su objetivo es trabajar los arranques, los saltos, los giros y los movimientos, incluso mostrando de lo que somos capaces. Además de ser los movimientos fundamentales que realiza el ser humano, puesto que nos permite relacionarnos con los demás y con el medio que nos rodea. Se aprende y desarrollar desde una pequeña medida que se va perfeccionando hasta dominarlas e incluirlas en nuestro repertorio de movimientos. (Serrano, 2018)

Fuerza

La fuerza es la capacidad de superar la resistencia por medio de un esfuerzo muscular o a la habilidad de moverse. Esta capacidad se desarrolló de forma natural hasta los 8 años y a partir de los 12 se empieza a desarrollar de forma más rápida hasta alcanzar los 18 años, alcanzado su máximo a los 25 años. Se puede mantener hasta los 35 años con un entrenamiento adecuado y enfocado a fuerza. (Serrano, 2018).

Velocidad o rapidez

La velocidad es la capacidad física que nos permite realizar movimientos y desplazamientos en el menor tiempo posible. Podemos mejorarla realizando juegos y ejercicios en los que corremos todo lo que podemos durante un corto periodo de tiempo. (Serrano, 2018)

Resistencia

La resistencia es la capacidad de hacer ejercicio durante mucho tiempo. Podemos desarrollarla esto con juegos, deportes o ejercicios durante mucho tiempo, pero apaciblemente. Su desarrollo natural se produce en tres etapas:

- Desde los 8 a los 12 años: crecimiento de la flexibilidad.
- Desde los 18 a los 22 años: se alcanza el límite máximo.
- A partir de los 30 años: empieza a decrecer.

Flexibilidad

La flexibilidad es la capacidad de hacer gestos o movimientos amplios. Es una habilidad que vamos perdiendo según vamos cumpliendo años. Las mujeres tienen más flexibilidad que los hombres ya que sus articulaciones son más laxas y les permiten un mayor movimiento (Serrano, 2018)

Destrezas motoras

La capacidad de coordinar los movimientos de las extremidades y/o partes del cuerpo para lograr un objetivo específico. Comportamientos de alta habilidad: movimientos que requieren actividad sensorial, cognitiva y motora. La atención se centra en el componente del motor (Alba, 2018)

Destrezas motrices básicas

Alba (2018) menciona que son patrones de movimientos básicos realizados para realizar una acción. Son esenciales para el aprendizaje de la motricidad fina. Estos son movimientos realizados en forma mínima, que no coinciden con la forma utilizada en la ejecución de destrezas deportivas.

Motricidad

Motricidad gruesa

Conforme a **Sparks** (2020), menciona que las habilidades motoras gruesas permiten realizar movimientos de gran recorrido como mover los brazos o las piernas y que implica la participación de distintos músculos del cuerpo, siendo importante también la agilidad, fuerza y velocidad con las que se realice cada movimiento, además, mejoran aún más cuando los niños pequeños participan en juegos motores, como saltar, correr, sube y baja, entre otros. Usa el poder de la imaginación para desarrollar la motricidad gruesa.

Evolución de la motricidad gruesa en niños sanos

Sánchez (2021) La evolución de la motricidad en niños es la siguiente.

- 3 meses se da la vuelta de manera intencional.
- 4 meses puede controlar la cabeza.
- 6 logra sentarse sin ningún apoyo, consiguiendo a los 8 años y medio hacerlo sin ayuda.
- Empieza a gatear entre los 6 y 10 meses.
- Se mantiene de pie con 1 año.
- Logra deambular aproximadamente entre los 12 y 13 meses.

La motricidad gruesa es esencial para que los niños puedan desplazarse para explorar, y que puedan ir descubriendo el entorno en que los rodean. También se ha visto importante para el desarrollo de las habilidades de aprendizaje y atención, ya que permite entrenar las capacidades

Motricidad fina

Las habilidades motoras están diseñadas para coordinar los movimientos de los músculos pequeños. Esto significa desarrollar los músculos de las manos, las muñecas, los pies, los dedos, la boca y la lengua. La coordinación visual implica habilidades motoras. Facilita el dominio de las actividades cotidianas cuando se utilizan simultáneamente: como vestirse, atarse los cordones de los zapatos, soplar, cepillarse los dientes, comer, rasgar, cortar, dibujar, doblar objetos, color, escribir entre otros. (López, 2020)

La motricidad fina es el que permite hacer movimientos pequeños y precisos, donde se interpretan emociones y sentimientos unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental, localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos (Cabrera et al., 2019).

El ser humano, como ser social, desde su nacimiento se apropia de los conocimientos, habilidades, costumbres, cualidades presentes en el medio social con el cual interactúa y se comunica y también de las formas motrices propias, características de la cultura a que pertenece, la familia, los amigos, la institución infantil, los medios de comunicación, los recursos disponibles, estos le muestran al niño y la niña las formas y comportamientos motrices e influyen en su desarrollo motor (Cabrera et al., 2019).

Beneficios

La práctica continua a través de juegos educativos que estimulan las habilidades y la coordinación mano-ojo conducirá al desarrollo de la motricidad fina. Esto se traducirá en destreza y precisión de movimientos delicados y les dará autonomía y seguridad en la realización de las actividades diarias, logrando así el desarrollo de la independencia y realizar operaciones cada vez más complejas (López, 2020)

Motor visual

La planificación motora es una parte integral del sistema motor perceptivo y no es un proceso consciente, por lo tanto, está basada en información de movimiento almacenada en la memoria. La efectividad de un plan de entrenamiento depende del procesamiento eficiente y el almacenamiento adecuado de la información cinética. Por ello, es muy importante entrenar las habilidades viso-perceptivo motrices (Aribau, 2019)

Habilidades de percepción visual

Según **Aribau** (2019) señala que la percepción visual es el proceso de aprendizaje incluyen los siguientes:

- **Memoria visual:** la capacidad del niño para recordar detalles visuales de un objeto o forma.
- **Imagen cercana:** esta habilidad le permite a su hijo identificar visualmente un objeto cuando falta parte de una imagen.
- **Discriminación visual:** si un niño puede distinguir similitudes y diferencias en formas y objetos, ya entiende la discriminación visual.
- **Atención visual:** aquí, los alumnos pueden enfocarse visualmente en información óptica importante y filtrar estímulos innecesarios.
- **Forma-Fondo:** coloque un objeto o una forma sobre un fondo similar (por ejemplo, un automóvil blanco sobre un edificio blanco).
- **Consistencia visual de las formas:** esta habilidad le permite a su hijo identificar una forma u objeto sin importar el tamaño, la orientación o el color.
- **Relaciones espaciales:** Comprender la posición de los objetos en el entorno y sus interrelaciones y el espacio.
- **Procesamiento sensorial:** recibir, comprender y responder con precisión a la información sensorial de fuentes externas e internas.

Habilidades motrices básicas

Las habilidades motrices básicas son las capacidades de una persona físicamente activa, se crean a través de una combinación de experiencia y habilidades motoras.

Sánchez (2021) distingue 2 tipos:

- 1) **Abierto:** se desarrollan en un escenario espacio-temporal inestable. El tipo de retroalimentación dominante es externo o periférico. Por ejemplo, el fútbol.
- 2) **Cerrados:** se diferencian del anterior en que el contexto en el que se desarrollan es estable y la retroalimentación es interna o externa. Por ejemplo, un tiro libre.

Sánchez (2021) menciona que las habilidades motoras generales pueden ser:

- a) **Personalidad de mente abierta:** tiene una gran necesidad de mecanismos de procesamiento de información. Por ejemplo, pasar el balón a un compañero.
- b) **Habituales:** Tener bajos niveles de compromiso cognitivo. Por ejemplo, nadar.

Sánchez (2021) considera que las habilidades motrices genéricas son aquellos patrones motores en el que se sustenta el movimiento del ser humano son:

- Desplazamientos
- Saltos
- Giros
- Lanzamientos

Desplazamientos

Esta habilidad motriz genérica implica un cambio de posición del cuerpo de un punto a otro del espacio. Su realización conlleva una mejora de la coordinación dinámica general y de la percepción y estructuración espacio-temporal.

Los tipos de desplazamiento son:

- Carrera
- Marcha
- Reptación
- Cuadrupedia
- Arrastres
- Transportes
- Deslizamientos

Saltos

La habilidad motora principal en el salto es levantar los pies del suelo, venciendo la gravedad. A su vez, implican estirar una o ambas piernas. Saltar se trata de aumentar la fuerza de las piernas, la coordinación y el equilibrio.

Giros

Consiste en rotar alrededor de cualquier eje del cuerpo humano. A su vez, la percepción y estructura del espacio-tiempo está mejorando; control postural; conciencia corporal; organización del esquema corporal; y coordinación neuromuscular.

Lanzamientos

Supone enviar algo a alguien sin llevarlo. Su desarrollo está ligado al de la recepción. Los lanzamientos mejoran: la coordinación segmentaria y la percepción y estructuración espacio-temporal.

Recepciones

Implica coger lo que el otro ha enviado. Cabe mencionar que lanzamientos y recepciones son habilidades motrices genéricas que se trabajan conjuntamente. Por tanto, su realización implica los mismos beneficios que los lanzamientos, además de un incremento de los reflejos.

Arias (2021) plantea que las habilidades motrices básicas se pueden clasificar en:

- Locomotores
- No locomotores
- Manipulativos.

Locomotores

Los movimientos locomotores son los movimientos corporales fundamentales que realiza el cuerpo humano, la locomoción es la habilidad para moverse, ya sea de un lugar a otro o alrededor del eje del cuerpo, como andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar.

Son toda progresión de un punto a otro, utilizando el movimiento corporal, total o parcial. Ejemplo: Llegar a un punto de destino (Arias, 2021)

No locomotores

Son ejecutados alrededor del eje del cuerpo (columna vertebral), ocurren en todo el cuerpo o en partes de este, sin que se produzca viaje a otro espacio. Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio, pero no se realiza ninguna locomoción, los ejemplos que podemos encontrar son: balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse (Arias, 2021)

Manipulativos

Se definen como el conjunto de destrezas centradas en el manejo de objetos y móviles, compuestas por dos tipos de patrones motrices básicos: los lanzamientos y las recepciones, en los cuales, se produce una propulsión o absorción de la velocidad del móvil. Podemos encontrar los siguientes movimientos, lanzar, golpear, atrapar y rodar (Arias, 2021)

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Los materiales que se utilizaran para la realización de este proyecto investigativo son test para medir las habilidades motrices además de la ayuda que nos brindara la Institución sin contar con los gastos económicos que se detallaran más adelante.

Recursos (Humanos, Institucionales, Materiales, Económicos):

Recursos Humanos:

- **Tutor:** Sánchez Cañizares Christian Mauricio, Mg.
- **Autor:** Moreta Moreta Edwin Leonel
- Estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Teresa Flor”

Recursos Institucionales:

Patio de la Unidad Educativa “Teresa Flor”

Recursos Materiales:

- Programa de múltiples juegos modificados
- Patio
- Balones
- Silbato
- Conos
- Redes
- Cuerdas
- Test
- Lista de estudiantes

Recursos Económicos:

Tabla 1

Recursos Económicos

DESCRIPCION	Precio por Unidad
Esferos	1,00
Balones	10,00
Conos	5,00
Silbato	3,00
Cuerdas	5,00
Internet	15,00
Luz eléctrica	15,00
Transporte	20,00
Impresiones	10,00
TOTAL	84,00

Elaborado por Moreta Edwin

2.2 MÉTODOS

Diseño de investigación

El presente trabajo de titulación tiene como enfoque de investigación cuantitativo, de tipo por diseño experimental (Pre experimental), de corte longitudinal. El método que se utilizará para el desarrollo de la fundación teórica será sintético, para el desarrollo práctico del estudio de investigación se aplicará el método hipotético deductivo, y para desarrollar la conclusión es en base a los resultados encontrados se aplicará el método comparativo.

Población y muestra de estudio

El estudio se desarrollará en la unidad educativa “Teresa Flor” de la ciudad de Ambato, específicamente se trabajará con una población de 24 escolares de Educación General Básica Elemental y aplicando diferentes técnicas de muestreo se determinará una muestra significativa para así poder desarrollar el tema propuesto.

Técnicas e instrumentos:

La técnica e instrumento son factores muy importantes en el proceso de investigación ya que estos ayudan a la verificación de las hipótesis planteadas en la presente investigación se empleó diversas técnicas e instrumentos con relación a las variables de estudio.

En la presente investigación se midió las habilidades motrices básicas, para lo cual se utilizó la técnica de la observación y como instrumento una ficha de observación, el cual fue adaptado del test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain.

Para la categorización en niveles de desarrollo de habilidades motrices básicas se establecieron 3 niveles referenciales a los percentiles 33 y 66, en base a las opciones de puntaje (0 y 1) y los 35 indicadores de observación

Tabla 2

Baremos de categorización en niveles de desarrollo de habilidades motrices básicas

Niveles	Mínimo	Máximo
Bajo	0	12
Medio	13	23
Alto	24	35

Elaborado por Moreta Edwin

HIPÓTESIS

En el presente estudio se plantearon las siguientes hipótesis:

H0: Los juegos modificados NO inciden en el desarrollo de habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Elemental.

H1: Los juegos modificados INCIDEN en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Elemental

Tratamiento estadístico de los resultados de investigación:

Para el análisis estadístico de los datos y resultados encontrados en la presente investigación se aplicó el paquete estadístico SPSS versión 24 IBM para el sistema Windows, caracterizando a la muestra de estudio a través de un análisis cualitativo de

frecuencias y porcentajes y cuantitativo de valores mínimos, máximos, medios y desviaciones estándares. De igual manera se aplicó una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para muestras inferiores a 50 datos, determinando en la comparación por grupos la aplicación de la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para muestras independientes y la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas para el proceso de verificación de las hipótesis de estudio.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este apartado se presentan los resultados obtenidos, como producto de la aplicación del instrumento de investigación para dar cumplimiento a cada objetivo planteado, inicia

do el proceso con una caracterización de la muestra en base a las variables de edad, peso y estatura de manera general y por grupos de sexo (tabla 2).

Tabla 3. Caracterización de la muestra de estudio

Variables	Masculino (n=13 – 54,2%)		Femenino (n=11 – 45,8%)		P	Total (n=24 - 100%)	
	M	DS±	M	DS±		M	DS±
Edad (años)	8,38	0,51	8,18	0,41	0,286*	8,29	0,46
Peso (kg)	25,85	0,77	26,08	1	0,535*	25,96	0,87
Estatura (m)	1,28	0,04	1,28	0,05	0,882*	1,28	0,05

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis estadístico SPSS: valores medios (M) con sus desviaciones estándares (DS±); Diferencias significativas en un nivel de $P > 0,05$ (*)

La caracterización de la muestra de estudio, determino que, en relación a la variable del sexo, el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en el grupo masculino, siendo este mayor en 8,4% al grupo femenino. En relación a la variable de la edad, se evidencio que el grupo masculino fue mayor al femenino en 0.20 años, en la variable del peso el femenino fue mayor en 0,23 kg al masculino y en la variable de la estatura descriptivamente ambos grupos fueron iguales. A nivel estadístico en ninguna de las variables de caracterización se encontraron diferencias significativas en un nivel de $P > 0,05$.

Resultados por objetivos

Para el presente estudio se plantearon 3 objetivos específicos, para su desarrollo se aplicó el instrumento de investigación seleccionado y descrito en la metodología de la investigación, obteniendo resultados con sus respectivos análisis.

Resultados de la valoración del nivel inicial de desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Teresa Flor” de la ciudad de Ambato en el periodo académico abril-septiembre 2022.

Para valorar el nivel inicial de desarrollo de las habilidades motrices básicas, en primer lugar, se evaluaron de manera individual cada una de ellas aplicando el test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain:

Valoración de la habilidad de la marcha PRE intervención.

Se valoró la marcha hacia adelante y hacia atrás en base a los siguientes indicadores:

Resultados de la evaluación de la marcha por indicadores en la muestra de estudio periodo PRE intervención

Tabla 4 Valoración de la habilidad de la marcha PRE intervención.

Habilidad motriz de la marcha	N	Mín	Máx	M	DS±
Alternan manos y pies	24	1	1	1	0,00
Mantiene la vista al frente		0	1	0,83	0,38
Simula una línea recta		0	1	0,08	0,28
Fluidez al caminar		0	1	0,13	0,34
Ritmo constante		0	1	0,38	0,50
Marcha hacia adelante	24	2	3	2,42	0,50
Alternan manos y pies	24	1	1	1,00	0,00
Mantiene la vista al frente		0	1	0,75	0,44
Simula una línea recta		0	1	0,13	0,34
Fluidez al caminar		0	1	0,21	0,46
Ritmo constante		0	1	0,25	0,44
Marcha hacia atrás	24	4	6	4,75	0,94
Marcha	24	2	3	2,33	0,48

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis de la marcha hacia adelante, se observó que en su mayoría la muestra de estudio podía alternar el movimiento de manos y pies, así como mantener la vista hacia adelante y la mayor dificultad se encontraba en la fluidez al caminar; en la marcha hacia atrás se observó un mejor resultado que en la anterior, sin embargo la fluidez al caminar y mantener un ritmo constante fueron las mayores deficiencias, nuevamente el alternar el movimiento de manos y pies fue la mayor destreza en esta habilidad.

Valoración de la habilidad del salto PRE intervención.

Se valoró el salto unipodal con pie izquierdo, con pie derecho y bipodal en base a los siguientes indicadores:

Resultados de la evaluación del salto por indicadores en la muestra de estudio periodo

Tabla 5

Valoración de la habilidad del salto PRE intervención.

Habilidad motriz del salto	N	Mín	Máx	M	DS±
Fluidez al saltar	24	0	1	0,75	0,44
Apoya ambos pies		0	1	0,04	0,20
Se tropieza		0	1	0,25	0,44
Salto unipodal pie izquierdo	24	0	3	1,04	0,46
Fluidez al saltar	24	0	1	0,92	0,28
Apoya ambos pies		0	1	0,13	0,34
Se tropieza		0	1	0,12	0,34
Salto unipodal pie derecho	24	1	3	1,17	0,48
Fluidez al saltar	24	0	1	0,92	0,28
Apoya ambos pies		0	1	0,21	0,42
Se tropieza		0	1	0,04	0,20
Salto bipodal	24	1	2	1,17	0,38
Salto	24	2	8	3,37	1,14

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis del salto unipodal pie izquierdo, se observó que en su mayoría la muestra de estudio tenía una fluidez al saltar, pero la mayor dificultad se evidenciaba al mantener un apoyo en ambos pies durante recorrido de los 3 metros de la prueba; en el salto unipodal pie derecho, se observó un mejor resultado que en el salto anterior, sin embargo la fluidez al caminar fue la destreza mejor desempeñada y el tropezarse con frecuencia la mayor debilidad y en el salto bipodal se observó las mismas características que en el salto unipodal pie derecho.

Valoración de la habilidad del correr PRE intervención.

Se valoró la carrera en base a los siguientes indicadores:

Resultados de la evaluación de la carrera por indicadores en la muestra de estudio periodo PRE intervención

Tabla 6

Valorización de la habilidad de la carrera PRE intervención.

Habilidad motriz de la carrera	N	Mín	Máx	M	DS±
Alterna manos y pies		1	1	1	0,00
Mantiene la vista al frente	24	0	1	0,21	0,42
Simula una línea recta		0	1	0,13	0,34
Fluidez al caminar		0	1	0,54	0,51
Ritmo constante		1	3	1,87	0,61
Carrera	24	2	3	2,33	0,48

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis de la carrera, se observó que la muestra de estudio tuvo mayor eficiencia en mantener un ritmo constante y la mayor dificultad en simular una línea recta al correr.

Valoración de la habilidad del equilibrio PRE intervención.

Se valoró el equilibrio en base a los siguientes indicadores:

Resultados de la evaluación del equilibrio por indicadores en la muestra de estudio periodo PRE intervención

Tabla 7

Valoración de la habilidad del equilibrio PRE intervención.

Habilidad motriz del equilibrio	N	Mín	Máx	M	DS±
Se mantiene sin bajar el otro pie	24	0	1	0,67	0,48
Se mantiene si caerse		0	1	0,21	0,42
Equilibrio	24	0	2	,87	0,45

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis del equilibrio, se observó que la muestra de estudio en su mayoría tuvo mayor eficiencia mantener el equilibrio sin bajar uno de los pies, la mayor deficiencia se daba en mantener el equilibrio sin caerse.

Valoración de la habilidad del giro PRE intervención.

Resultados de la evaluación del giro por indicadores en la muestra de estudio periodo PRE intervención

Tabla 8

Valoración de la habilidad del giro PRE intervención.

Habilidad motriz del giro	N	Mín	Máx	M	DS±
Ubica su lateralidad	24	0	1	0,58	0,50
Se mantuvo dentro del círculo		0	1	0,21	0,42
Giro a la derecha	24	0	1	0,79	0,42
Ubica su lateralidad	24	0	1	0,75	0,44
Se mantuvo dentro del círculo		0	1	0,17	0,38
Giro a la izquierda	24	0	1	0,92	0,28
Giro	24	0	2	1,71	0,55

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis del giro a la derecha, se observó que la muestra de estudio tuvo mayor eficiencia en ubicar su lateralidad y deficiencia en mantenerse dentro del círculo; en relación del giro a la izquierda este obtuvo mayor puntaje que el derecho, no obstante, las características de eficiencia y deficiencia fueron iguales.

Valoración de la habilidad del lanzamiento PRE intervención.

Se valoró el lanzamiento en base a los siguientes indicadores:

Resultados de la evaluación del lanzamiento por indicadores en la muestra de estudio periodo PRE intervención

Tabla 9

Valoración de la habilidad del lanzamiento PRE intervención.

Habilidad motriz del lanzamiento	N	Mín	Máx	M	DS±
Direcciona la pelota al blanco	24	0	1	0,87	0,34
Realiza el movimiento con fluidez		0	1	0,08	0,28
Abarca la distancia solicitada		0	1	0,08	0,28
Lanzamiento	24	1	2	1,04	0,20

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis del lanzamiento, se observó que la muestra de estudio tuvo mayor eficiencia al direccionar la pelota al blanco y una alta deficiencia al realizar el movimiento con fluidez y abarcar la distancia solicitada.

Valoración de la habilidad del agarre PRE intervención.

Se valoró el agarre en base a los siguientes indicadores:

Resultados de la evaluación del agarre por indicadores en la muestra de estudio periodo PRE intervención

Tabla 10*Valoración de la habilidad del agarre PRE intervención.*

Habilidad motriz del agarre	N	Mín	Máx	M	DS±
Buena coordinación óculo manual	24	0	1	0,92	0,28
Toma la pelota antes de que toque el suelo		0	1	0,21	0,42
Utiliza ambas manos		0	1	0,08	0,28
Agarre	24	1	2	1,21	0,42

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis del agarre, se observó que la muestra de estudio tuvo mayor eficiencia en mantener una buena coordinación óculo manual y una deficiencia en la utilización de ambas manos.

El puntaje por indicador y subtotales, permitieron calcular el puntaje total de observación del desarrollo de las habilidades motrices básicas (tabla 11).

Tabla 11*Resultados generales por habilidades motrices básicas PRE intervención.*

Habilidades motrices básicas	N	Mín	Máx	M	DS±
Marcha	24	4	6	4,75	0,94
Salto	24	2	8	3,37	1,14
Carrera	24	1	3	1,87	0,61
Equilibrio	24	0	2	0,87	0,45
Giro	24	0	2	1,71	0,55
Lanzamiento	24	1	2	1,04	0,20
Agarre	24	1	2	1,21	0,42
Total habilidades motrices básicas	24	11	23	14,83	2,68

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En base al resultado total de habilidades motrices básicas, se categorizo a la muestra de estudio en niveles de desarrollo de las habilidades motrices básicas para el periodo PRE intervención (tabla 12).

Tabla 12

Niveles de habilidades motrices básicas PRE intervención

Nivel de desarrollo de habilidades motrices básicas	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	12,5%
Medio	21	87,5%
Total	24	100%

Elaborado por Moreta Edwin

El análisis de la categorización en niveles de desarrollo de habilidades motrices básicas, determino que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel medio de desarrollo y solo un porcentaje menor en un 65% en un nivel bajo, sin presencia de niveles altos en este periodo PRE intervención.

Resultados de la evaluación del nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas posterior a la aplicación de un programa de juegos modificados en escolares de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Teresa Flor” de la ciudad de Ambato en el periodo académico abril-septiembre 2022.

Para evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas posterior a la intervención de un programa de juegos modificados, se aplicó nuevamente en un inicio el test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain con el fin de observar de manera individual todas las habilidades según los criterios establecidos en el instrumento:

Valoración de la habilidad de la marcha POST intervención

Se valoró en este periodo la marcha hacia adelante y hacia atrás en base a los siguientes indicadores:

Tabla 13*Valoración de la habilidad de la marcha periodo POST intervención.*

Habilidad motriz de la marcha	N	Mín	Máx	M	DS±
Alternan manos y pies		1	1	1	0
Mantiene la vista al frente	24	0	1	0,96	0,20
Simula una línea recta		0	1	0,79	0,42
Fluidez al caminar		0	1	0,46	0,51
Ritmo constante		0	1	0,37	0,50
Marcha hacia adelante	24	3	4	3,58	0,50
Alternan manos y pies		1	1	1	0
Mantiene la vista al frente	24	0	1	0,96	0,20
Simula una línea recta		0	1	0,71	0,46
Fluidez al caminar		0	1	0,37	0,50
Ritmo constante		0	1	0,38	0,50
Marcha hacia atrás	24	3	4	3,42	0,50
Marcha	24	6	8	7	0,83

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis de la marcha hacia adelante posterior a la intervención de un programa de juegos modificados, se observó que en su mayoría la muestra de estudio podía alternar el movimiento de manos y pies, así como mantener la vista hacia adelante y la mayor dificultad se encontraba en la fluidez al caminar; en la marcha hacia atrás se observó un menor resultado que en la anterior, con características semejantes en eficiencia y deficiencia.

Valoración de la habilidad del salto POST intervención

Se valoró en este periodo, el salto unipodal con pie izquierdo, con pie derecho y bipodal en base a los siguientes indicadores:

Tabla 14*Valoración de la habilidad del salto POST intervención*

Habilidad motriz del salto	N	Mín	Máx	M	DS±
Fluidez al saltar	24	0	1	0,92	0,28
Apoya ambos pies		0	1	0,67	0,48
Se tropieza		0	1	0,25	0,44
Salto unipodal pie izquierdo	24	1	3	1,83	0,48
Fluidez al saltar	24	1	1	1,00	0
Apoya ambos pies		0	1	0,87	0,34
Se tropieza		0	1	0,37	0,50
Salto unipodal pie derecho	24	1	3	2,25	0,53
Fluidez al saltar	24	1	1	1,00	0
Apoya ambos pies		1	1	1,00	0
Se tropieza		0	1	0,25	0,44
Salto bipodal	24	2	3	2,25	0,44
Salto	24	5	8	6,33	0,87

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis del salto unipodal pie izquierdo posterior a la intervención, se observó que en su mayoría la muestra de estudio tenía una eficiencia en la fluidez al saltar, pero la mayor dificultad se evidenciaba en el hecho de tropezarse al ejecutar el salto; en el salto unipodal pie derecho, se observó un resultado igual que el salto anterior, sin embargo la fluidez al caminar fue la destreza mejor desempeñada y el tropezarse con frecuencia la mayor debilidad y en el salto bipodal se observó las mismas características que en el salto unipodal pie derecho.

Valoración de la habilidad del correr POST intervención

Se valoró para este periodo la carrera en base a los siguientes indicadores:

Tabla 15*Valorización de la habilidad de la carrera POST intervención*

Habilidad motriz de la carrera	N	Mín	Máx	M	DS±
Alterna manos y pies		1	1	1,00	0
Mantiene la vista al frente	24	0	1	0,96	0,20
Simula una línea recta		0	1	0,29	0,46
Fluidez al caminar		0	1	0,71	0,46
Ritmo constante		2	4	2,96	0,55
Carrera	24	1	1	1,00	0

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis de la carrera en este periodo, se observó que la muestra de estudio tuvo mayor eficiencia en mantener un ritmo constante y la mayor dificultad en simular una línea recta al correr.

Valoración de la habilidad del equilibrio POST intervención

Se valoró el equilibrio para este periodo en base a los siguientes indicadores:

Tabla 16*Valoración de la habilidad del equilibrio POST intervención*

Habilidad motriz del equilibrio	N	Mín	Máx	M	DS±
Se mantiene sin bajar el otro pie	24	0	1	0,87	0,34
Se mantiene si caerse		0	1	0,54	0,51
Equilibrio	24	1	2	1,42	0,50

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis del equilibrio en este periodo, se observó que la muestra de estudio en su mayoría tuvo mayor eficiencia mantener el equilibrio sin bajar uno de los pies, la mayor deficiencia se daba en mantener el equilibrio sin caerse.

Valoración de la habilidad del giro POST intervención

Se valoró la habilidad de giro en este periodo en base a los siguientes indicadores

Tabla 17

Valoración de la habilidad del giro POST intervención

Habilidad motriz del giro	N	Mín	Máx	M	DS±
Ubica su lateralidad	24	0	1	0,92	0,28
Se mantuvo dentro del círculo		0	1	0,50	0,51
Giro a la derecha	24	1	2	1,42	0,50
Ubica su lateralidad	24	0	1	0,83	0,38
Se mantuvo dentro del círculo		0	1	0,46	0,51
Giro a la izquierda	24	1	2	1,29	0,46
Giro	24	2	4	2,71	0,75

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis del giro a la derecha en este periodo, se observó que la muestra de estudio tuvo mayor eficiencia en ubicar su lateralidad y deficiencia en mantenerse dentro del círculo; en relación del giro a la izquierda este obtuvo menor puntaje que el derecho, no obstante, las características de eficiencia y deficiencia fueron iguales.

Valoración de la habilidad del lanzamiento POST intervención

Se valoró el lanzamiento en este periodo, en base a los siguientes indicadores:

Tabla 18

Valoración de la habilidad del lanzamiento POST intervención

Habilidad motriz del lanzamiento	N	Mín	Máx	M	DS±
Direcciona la pelota al blanco	24	0	1	0,96	0,20
Realiza el movimiento con fluidez		0	1	0,79	0,42
Abarca la distancia solicitada		0	1	0,21	0,42
Lanzamiento	24	1	3	1,96	0,46

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis del lanzamiento en este periodo, se observó que la muestra de estudio tuvo mayor eficiencia al direccionar la pelota al blanco y una alta deficiencia al realizar el movimiento con fluidez y abarcar la distancia solicitada.

Valoración de la habilidad del agarre POST intervención

Se valoró el agarre para este periodo, en base a los siguientes indicadores:

Tabla 19

Valoración de la habilidad del agarre POST intervención

Habilidad motriz del agarre	N	Mín	Máx	M	DS±
Buena coordinación óculo manual		1	1	1	0
Toma la pelota antes de que toque el suelo	24	0	1	0,75	0,44
Utiliza ambas manos		0	1	0,38	0,50
Agarre	24	1	3	2,12	0,54

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En relación al análisis del agarre en este periodo de estudio, se observó que la muestra tuvo mayor eficiencia en mantener una buena coordinación óculo manual y una deficiencia en la utilización de ambas manos.

El puntaje por indicador y subtotales en el periodo posterior a la intervención de un programa de juegos modificados, permitieron calcular el puntaje total de observación del desarrollo de las habilidades motrices básicas (tabla 20).

Tabla 20*Resultados generales por habilidades motrices básicas periodo POST intervención*

Habilidades motrices básicas	N	Mín	Máx	M	DS±
Marcha	24	6	8	7,00	0,83
Salto	24	5	8	6,33	0,87
Carrera	24	2	4	2,96	0,55
Equilibrio	24	1	2	1,42	0,50
Giro	24	2	4	2,71	0,75
Lanzamiento	24	1	3	1,96	0,46
Agarre	24	1	3	2,12	0,54
Total habilidades motrices básicas	24	21	29	24,50	2,25

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

En base al resultado total de habilidades motrices básicas posterior a la intervención, se categorizo a la muestra de estudio en niveles de desarrollo de las habilidades motrices básicas para el periodo POST intervención (tabla 21).

Tabla 21*Niveles de habilidades motrices básicas POST intervención*

Nivel de desarrollo de habilidades motrices básicas	Frecuencia	Porcentaje
Medio	8	33,3%
Alto	16	66,7%
Total	24	100%

Elaborado por Moreta Edwin

El análisis de la categorización en niveles de desarrollo de habilidades motrices básicas para el periodo POST intervención, determino que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel alto de desarrollo y solo un porcentaje menor en un 33,4% en un nivel medio, sin presencia de niveles bajos en este periodo POST intervención.

Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de desarrollo de las habilidades motrices básicas y posteriores a la aplicación de un programa de juegos modificados en escolares de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa “Teresa Flor” de la ciudad de Ambato en el periodo académico abril-septiembre 2022.

El análisis de diferencias se estableció en primer lugar con el cálculo de la diferencia aritmética entre los resultados POST y PRE intervención de las habilidades motrices básicas (tabla 22).

Tabla 22

Diferencias de puntajes de habilidades motrices básicas individuales y globales entre los periodos POST y PRE intervención

Habilidades motrices básicas	N	Mín	Máx	M	DS±
Marcha hacia adelante	24	0	2	1,17	0,56
Marcha hacia atrás		0	2	1,08	0,58
Marcha	24	0	4	2,25	0,94
Salto con pie izquierdo	24	0	2	0,79	0,51
Salto con pie derecho		0	2	1,08	0,50
Salto bipodal		0	2	1,08	0,58
Salto	24	0	5	2,96	1,12
Carrera	24	0	2	1,08	0,50
Equilibrio	24	0	1	0,54	0,51
Giro a la derecha	24	0	1	0,63	0,49
Giro a la izquierda		0	1	0,38	0,49
Giro	24	0	2	1	0,83
Lanzamiento	24	0	2	0,92	0,50
Agarre	24	0	2	0,92	0,58
Total habilidades motrices básicas	24	5	15	9,67	2,33

Elaborado por Moreta Edwin

El análisis de diferencias entre los puntajes de habilidades motrices básicas entre los periodos POST y PRE intervención, determino diferencias positivas en cada una de las habilidades valoradas y de manera total en un incremento del puntaje.

Para corroborar la existencia de diferencias en los resultados entre los periodos de estudio, se realizó un análisis de modificaciones de niveles de desarrollo de las habilidades motrices básicas por la muestra de estudio (tabla 23).

Tabla 23

Análisis de modificaciones de niveles de desarrollo de habilidades motrices básicas entre los periodos de estudio

Nivel de desarrollo de habilidades motrices básicas PRE intervención	Niveles de desarrollo de las habilidades motrices básicas POST intervención		Total
	Medio	Alto	
Bajo	1	2	3
Medio	7	14	21
Total	8	16	24

Elaborado por Moreta Edwin

En el análisis de modificaciones de niveles entre los periodos de estudio, se observó que:

- En el periodo PRE intervención se encontraban en un nivel “bajo” 3 integrantes de la muestra de estudio, posterior a la aplicación del programa basado en juegos modificados, 1 de ellos ascendió a un nivel “medio” y 2 a un nivel “alto”.
- En el periodo PRE intervención se encontraban en un nivel “medio” 21 integrantes de la muestra de estudio, de los cuales 7 se mantuvieron en el mismo nivel para el periodo POST intervención y 14 ascendieron a un nivel “alto”.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Para el análisis de verificación de las hipótesis de estudio, se aplicó la prueba estadística no paramétrica para muestras relacionadas de Wilcoxon (tabla 24).

Tabla 24

Análisis de verificación de las hipótesis de estudio

Desarrollo de habilidades motrices básicas	N	Periodo PRE intervención		Periodo POST intervención		P
		M	DS±	M	DS±	
	24	14,83	2,68	24,50	2,25	0,000*

Elaborado por Moreta Edwin

Nota. Análisis descriptivo de valores medios (M) y desviaciones estándares (DS±) por periodos de estudio con diferencias significativas en un nivel $P \leq 0,05$

La prueba estadística determinó una significación en un nivel de $P \leq 0,05$, lo que evidencia la existencia de diferencias significativas entre los períodos de estudio en relación al puntaje de desarrollo de habilidades motrices básicas, determinando de esta manera la aceptación de la hipótesis alternativa de investigación:

H1: Los juegos modificados INCIDEN en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Elemental.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- Se valoró el nivel inicial del desarrollo de habilidades motrices básicas determinando que el mayor porcentaje de la muestra se encontraba en un nivel medio seguido por un grupo inferior con un nivel bajo, en relación a las diferentes habilidades motrices se pudo observar que en las pruebas de marcha hacia adelante, marcha hacia atrás y de la carrera presentaron diferentes valores, mientras tanto en la prueba de salto de saltos se pudo evidenciar valores similares, en la prueba de giros su mayor eficiencia la encontramos en la ubicación de su lateralidad mientras que las pruebas de lanzamiento y agarre poseen diferentes valores dándonos a conocer que la mayoría de estudiantes se encuentran en un nivel medio.
- Se evaluó el nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas posterior a la aplicación de un programa de juegos modificados y se determinó que existe una mejora en los estudiantes a la hora de realizar las actividades propuestas ya que su eficacia fue más acertada, con resultados diferentes del PRE y POST intervención en las habilidades motrices básicas arrojó resultados con diferencias significativas y notables, donde evaluó que los niños pasaron de un nivel medio a alto y de un bajo nivel a un nivel medio.
- Se analizó la diferencia entre la muestra de estudio, determinando que existieron diferencias positivas en cada una de las habilidades motrices básicas valoradas y de manera general, también se evidencio que si existieron modificaciones entre los niveles por período en cual se puede observar un cambio de niveles de bajos a medios y de medios a altos, estadísticamente se pudo comprobar que existía una incidencia de los juegos modificados en el desarrollo de habilidades motrices básicas con valores de significación en un nivel de $P \leq 0,05$.

4.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda valorar el nivel inicial de las habilidades motrices en los niños y niñas de la Escuela Teresa Flor por medio de test que ya hayan sido validados como Ozeretski Guilmain, para poder saber en qué nivel se encuentran los estudiantes antes de la aplicación del programa de juegos modificados.
- Se recomienda evaluar el nivel de las habilidades motrices básicas posterior a la intervención y aplicación de un programa de juegos modificados en los niños y niñas de la Escuela Teresa Flor y ver si los resultados son favorables.
- Se recomienda analizar la diferencia entre el nivel inicial y posterior a la intervención de un programa de juegos modificados y se determinó que al momento de implementar los juegos modificados ayudaron de manera oportuna y significativa a desarrollar de la mejor manera las habilidades motrices básicas en los niños y niñas de la Escuela Teresa Flor, por lo cual este trabajo investigativo aportara para nuevos estudios, en la pedagogía del docente de la unidad de estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre Lora, M. E. (2001). *Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf>
- Alba, R. (03 de 05 de 2018). *Habilidades y destrezas Motrices*. Obtenido de <https://edufisicaims.webnode.com.co/news/habilidades-y-destrezas-motrices/2018>
- Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finalidades educativas: El alineamiento . *Profesorado.* , 241-255.
- Altamirano, A. (2019). *TIPOS DE JUEGO*. EF. DEPORTES.
- Alvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). *Revista Latinoamericana de Psicología. Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget.*, 249-259.
- Andes, U. d. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas . *educere*, 100-106.
- Aponte, H. (2014). *LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS*. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20Ei%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arango, K. (15 de 05 de 2019). *juegos modificado*. Obtenido de <https://psicocode.com/social/juegos-modificados/>
- Arias, C. (2021). *Habilidades motrices básicas*. Claret.
- Aribau, E. (19 de 12 de 2019). *Motor visual*. Obtenido de <https://www.elisaribau.com/motor-visual-las-habilidades-planificacion-motora-visual-ayudan-hijo-leer/>
- Arteaga Maria, J. R. (2015). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA:.* *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.

- Ballesteros, S. (1999). MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA. *Psicothema*, 705-723.
- Benalcázar Francis Ortizv, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>
- Cabrera, C., & Garcia, M. (01 de 06 de 2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Capdezuñer, T. L. (2021). JUEGOS TRADICIONALES PARA POTENCIAR LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS. *Universidad de Guantánamo, Cuba*, 14.
- Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGIA_HISTORICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI
- Colleldemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio Siglo XXI*, 133-156.
- Fagoaga, J. (2018). *Fisioterapia en pediatría*. Panamericana.
- Fernández Ruiz, J. A. (2002). Fundamentos y metodología de la maquetación digital. 91.
- Fernandez, A. (2006). Género y canción infantil. *scielo*, parr 6. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422006000200003
- Gallardo, L. J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogia*.

- Godoy, L. V. (03 de 02 de 2021). *¿Qué es el desarrollo motor o psicomotor?* Obtenido de <https://rehabilitacionpremiummadrid.com/blog/victor-godoy-lopez/que-es-el-desarrollo-motor/>
- González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de* , 49-67.
- Guerrero, R. I. (2015). DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES A TRAVÉS DE LA CULTURA FÍSICA Y DEPORTES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO “DANIEL RODAS” CIUDAD DE LOJA. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA*, 165.
- Lamas, M. (2000). Diferencia de sexo, genero y diferencia sexual. *Redalyc*, 2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf>
- Laudadío, M. J., & Da Dalt, E. (2014). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.
- Leñero, M. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar*. Mexico: ISBN. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Equidad-de-genero-y-prevencion-de-la-violencia-en-preescolar.pdf>
- López, M. C. (02 de 11 de 2020). *¿Qué es Motricidad Fina? ¿En qué ayuda al niño o niña?* Obtenido de <https://www.robotica.com.py/que-es-motricidad-fina-en-que-ayuda-al-nino-o-nina/>
- Lucas, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- LUIS MALDONADO, J. M. (2016). PROPUESTA DIDÁCTICA, DESDE LOS JUEGOS MODIFICADOS, PARA FORTALECER LAS HABILIDADES MOTRICES DE LANZAR, ATRAPAR, SALTAR Y CORRER. A PARTIR DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN NIÑOS DEL GRADO 1° DE LA IED JUSTO VICTOR CHARRY, DE BOGOTÁ. *UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA, FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN*, 139.

- Macias, L. (2018). *Fisioterapia en pediatría*. Madrid: Panamericana.
- Meneses, M., & Monge, M. d. (2017). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*.
- Mera Segovia Carlota Mónica, D. B. (12 de Marzo de 2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atencion de salud*. Obtenido de <http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369>.
- Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.
- Moreno, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación. *Vivat Academia*, 12-25.
- Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Navarro, V. (2018). teoria del juego. *Revista Deporte*.
- Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones*, 267-276.
- Paredes, J. (2017). *Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil . *Universitat Jaume* , 1-86.
- Peraza, Z. C., & Rodríguez, R. M. (2 de 11 de 2018). *Juegos de movimiento para el desarrollo de las habilidades motrices*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/>
- Rojas Rodriguez Diana, F. H. (2017). Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas. *Educare*.

- Rondón, Y., Rivera, R., & Gomez, D. (1 de 07 de 2021). *Juegos motrices y habilidades motrices básicas*. Obtenido de <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787/2356>
- Sánchez, E. (2021). *Motricidad gruesa*. psicología y mente.
- Sanchez, F. (05 de 03 de 2021). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices*. Obtenido de <https://www.juegoydeporte.com/>
- Serrano, E. (06 de 2018). Habilidades, destrezas y tareas motrices. *EFDeportes.com, Revista Digital.*, 1-10.
- Slim, C. (06 de 2021). *juegos y tipos*. Obtenido de <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-tipos/>
- Sparks, B. (14 de 05 de 2020). *las habilidades motoras: Una conexión importante*. Obtenido de babysparks.com/es/2020/05/14/imaginative-play-and-motor-skills-an-important-connection/
- Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de Abril de 2013). La musica y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermería*, 29. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003
- Vallejo, A. (2018). *TIPOS DE JUEGO*. EFDEPORTES.
- Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la educación* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

Test de Habilidades Motrices Básicas.

Nombre de los estudiantes:

#	PRUEBA	DESCRIPCIÓN	INDICADORES	PONDERACIÓN
1	Marcha Adelante	El niño se colocará sobre una línea en el suelo y se le solicita que se desplace caminando hacia adelante aproximadamente 3 metros (De frente)	Alternas manos y pies	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Mantiene la vista al frente	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Simula una línea recta	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Fluidez al caminar	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Ritmo constante	Realiza = 1 No lo realiza = 0
2	Marcha Atrás	El niño se colocará sobre una línea en el suelo y se le solicita que se desplace caminando hacia atrás aproximadamente 3 metros (De espalda)	Alterna manos y pies	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Mantiene la vista al frente	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Simula una línea recta	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Fluidez al caminar	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Ritmo constante	Realiza = 1 No lo realiza = 0
Subtotal				10 puntos
3	Salto unipodal (izquierdo)	El niño debe desplazarse con saltos en el pie izquierdo hacia adelante aproximadamente 3 metros	Fluidez al saltar	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Apoya ambos pies	Realiza = 0 No lo realiza = 1
			Se tropieza	Realiza = 0 No lo realiza = 1
4	Salto Unipodal (derecho)	El niño debe desplazarse con saltos en el pie derecho hacia adelante aproximadamente 3 metros	Fluidez al saltar	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Apoya ambos pies	Realiza = 0 No lo realiza = 1
			Se tropieza	

				Realiza = 0 No lo realiza = 1
5	Salto Bipodal	El niño debe desplazarse con saltos pies juntos hacia adelante aproximadamente 3 metros	Fluidez al saltar Apoya ambos pies Se tropieza	Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 0 No lo realiza = 1
Subtotal				9 puntos
6	Correr	El niño debe correr 20 metros los más rápido posible	Alternas manos y pies Mantiene la vista al frente Simula una línea recta Fluidez al correr	Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 continuación No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo realiza = 0
Subtotal				4 puntos
7	Equilibrio	El niño debe mantenerse sobre su pie derecho durante 5 segundos y luego con su pie izquierdo	Se mantiene sin bajar el otro pie Se mantiene si caerse	Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo realiza = 0
Subtotal				2 puntos
8	Giro a la derecha	Se marca un círculo en el suelo y el niño debe girar a la derecha sin salir del círculo	Ubica su lateralidad Se mantuvo dentro del círculo	Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo realiza = 0
9	Giro a la izquierda	Se marca un círculo en el suelo y el niño debe girar a la izquierda sin salir del círculo	Ubica su lateralidad Se mantuvo dentro del círculo	Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo realiza = 0
Subtotal				4 puntos
10	Lanzar	Lanzar la pelota de hacia adelante	Direcciona la pelota al blanco Realiza el movimiento con fluidez	Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo realiza = 0

			Abarca la distancia solicitada	Realiza = 1 No lo realiza = 0
Subtotal				3 puntos
11	Coger	Coger la pelota	Buena coordinación óculo manual	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Toma la pelota antes de que toque el suelo	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Utiliza ambas manos	Realiza = 1 No lo realiza = 0
Subtotal				3 puntos
Subtotal				35 puntos

Test de Ozeretski validado y utilizado en (Maldonado Cisneros, 2016).

ANEXO 2

PLAN DE ACCION		
Semana 1	Clase 1	<p>Objetivo: Recolectar datos de los escolares</p> <p>Contenido: Recolección de datos</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
	Clase 2	<p>Objetivo: Evaluar las habilidades motrices básicas.</p> <p>Contenido: Aplicación del Test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
Semana 2	Clase 3	<p>Objetivo: Conocer los beneficios que aporta los juegos durante la niñez.</p> <p>Contenido: beneficios que se obtiene mediante la práctica de juegos</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
	Clase 4	<p>Objetivo: dar a conocer la importancia de realizar juegos modificados en grupo e individual.</p>

		<p>Contenido: Juegos modificados que ayuden a desarrollar las habilidades motrices básicas.</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
Semana 3	Clase 5	<p>Objetivo: trabajar con juegos que ayuden a desarrollar las marcha hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Contenido: Juego de los trenes y a este le daremos algunas modificaciones.</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
	Clase 6	<p>Objetivo: trabajar juegos que ayuden a desarrollar la habilidad de saltos</p> <p>Contenido: juego el conejo saltarán con sus respectivas modificaciones.</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
Semana 4	Clase 7	<p>Objetivo: trabajar juegos para desarrollar la habilidad de correr.</p> <p>Contenido: Juego encuentra a tu pareja con sus respectivas modificaciones.</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
	Clase 8	<p>Objetivo: trabajar en juegos para desarrollar la habilidad del equilibrio.</p> <p>Contenido: Juego Losa aviones con sus respectivas modificaciones.</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
Semana 5	Clase 9	<p>Objetivo: trabajar en juegos para desarrollar la habilidad los giros.</p> <p>Contenido: juego el bailarín y sus modificaciones</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
	Clase 10	<p>Objetivo: trabajar juegos que ayuden a desarrollar la habilidad de lanzar</p>

		<p>Contenido: juegos modificados</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
Semana 6	Clase 11	<p>Objetivo: trabajar juegos que ayuden a desarrollar la habilidad de lanzar</p> <p>Contenido: juego lanzar al cesto con sus respectivas modificaciones.</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
	Clase 12	<p>Objetivo: trabajar juegos que ayuden a desarrollar la habilidad de agarre.</p> <p>Contenido: juego el futbol con las manos con sus respectivas modificaciones.</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
Semana 7	Clase 13	<p>Objetivo: trabajar juegos combinando con todas las habilidades motrices.</p> <p>Contenido: juego Roberto lanza la pelota y sus modificaciones</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
	Clase 14	<p>Objetivo: trabajar juegos combinados</p> <p>Contenido: juego combinando movimientos</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
Semana 8	Clase 15	<p>Objetivo: dar una clase de refuerzo de lo aprendido</p> <p>Contenido:</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>
	Clase 16	<p>Objetivo: Evaluar de las habilidades motrices posterior al programa de juegos modificados</p> <p>Contenido: Test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>

Plan de clase	
<p>Objetivo: Trabajar juegos que ayuden a desarrollar las habilidades motrices básicas.</p> <p>Dosificación: 45 minutos</p>	
<p>Parte inicial o calentamiento (10 minutos)</p>	<p>Organización</p> <p>Los niños y niñas estarán formados en dos filas del más pequeño al más grande sucesivamente y se dividirá por sexo masculino y femenino, empezamos caminado por alrededor de la cancha y realizaremos ejercicios leves y poco a poco iremos aumentando el ritmo y la dificultad. Después de eso realizaremos un pequeño estiramiento para volver a la calma a los niños.</p>
<p>Parte principal (25 minutos)</p>	<p style="text-align: center;">El conejo Saltarín</p> <p>Objetivo: Desarrollar la habilidad del salto por medio del juego.</p> <p>Desarrollo: En primer lugar, explicare todo acerca del juego que estaba propuesto seguidamente esparciré a los niños y niñas por todo el patio de la institución.</p> <p>Los niños estando dispersos trataran de coger la mayor cantidad de zanahorias (bolas de papel), que estarán por diferentes zonas de la cancha el objetivo es ir saltando y el que más zanahorias recoja sería el ganador.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deben desplazarse saltando con ambos pies. • No pueden empujar a sus compañeros para recolectar las zanahorias.

	<p>Modificaciones</p> <p>Solo saltar con el pie izquierdo</p> <p>Solo saltar con el pie derecho</p> <p>Trabajar en equipo e ir alternando las piernas</p>
<p>Parte final (10 minutos)</p>	<p>El docente realiza actividades de estiramiento de forma adecuada a la actividad, valorará y exaltará los aportes de todos los estudiantes.</p>

ANEXO 3

