



**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:**

---

**EL MODELO LUDO TÉCNICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS  
LANZAMIENTOS DENTRO DE LA CLASE DE EDUCACIÓN  
FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA  
SUPERIOR**

---

**AUTOR: BALLESTEROS PERALTA KEVIN PAUL**

**TUTOR: PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**

Ambato - Ecuador

2023

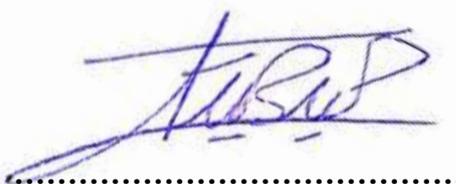
## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, **PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**, con cédula de ciudadanía en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“EL MODELO LUDO TÉCNICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS LANZAMIENTOS DENTRO DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”** desarrollado por el estudiante **BALLESTEROS PERALTA KEVIN PAUL**, 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.

.....  
**PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**  
**C.C. 0401093331**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“EL MODELO LUDO TÉCNICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS LANZAMIENTOS DENTRO DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**, 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.



.....  
**BALLESTEROS PERALTA KEVIN PAUL**  
**C.C. 1752386092**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“EL MODELO LUDO TÉCNICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS LANZAMIENTOS DENTRO DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**, presentado por el señor **BALLESTEROS PERALTA KEVIN PAUL**, 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. CASTRO ACOSTA WASHINGTON ERNESTO, MG**

**C.C 1600256638**

**Miembro de Comisión Calificadora**

.....

**PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc**

**C.C. 1804142923**

**Miembro de Comisión Calificadora**

## **DEDICATORIA**

*El presente trabajo de titulación va dedicado a mis padres quienes, con su constancia el gran esfuerzo y el amor que me han tenido me brindaron la gran oportunidad de conseguir mis niveles académicos y mediante mi constancia y dedicación he llegado a obtener la confianza necesaria para creer en mis capacidades.*

*De igual manera dedico este proyecto a Erika Gordon la cual me motivo, aconsejo y brindo el apoyo necesario día a día para ser el mejor, es la persona quien me incentiva a seguir en busca de cumplir mis objetivos.*

## **AGRADECIMIENTO**

*Gracias a la Universidad Técnica de Ambato por permitirme ser parte de la familia de autoridades y compañeros de clase de la U.T.A. Agradezco también a los profesores de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte que compartieron todo. Sus conocimientos y enseñanzas para llevarme a través de las etapas finales de la universidad. Gracias a mi Tutor PhD. Castro Pantoja Edison Andrés quien con su conocimiento y sobre todo su paciencia supo guiarme para culminar mi último pasó. Para titulación*

*PhD. Esteban Loaiza, gracias por ayudarme en la última fase de mi proyecto y brindarme la experiencia de su profesionalismo. Al Mg. Dennis Hidalgo por ayudarme en el proceso de graduación y por la confianza que depositó en mí.*

## 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
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	x
RESUMEN EJECUTIVO .....	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO 1 .....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación .....	1
1.2 Objetivos .....	17
Objetivo General .....	17
Objetivo Específico 1:.....	17
Objetivo Específico 2:.....	17
Objetivo específico 3: .....	17
CAPÍTULO II .....	18

METODOLOGÍA .....	18
2.1 Materiales .....	18
2.2 Métodos .....	20
CAPÍTULO III .....	24
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	24
3.1 Análisis y discusión de los resultados .....	24
3.2 Verificación de hipótesis .....	33
CAPÍTULO IV .....	34
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	34
4.1 Conclusiones .....	34
4.2 Recomendaciones .....	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	36
ANEXOS .....	43

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla.1 Actividades que debe cumplir un entrenador para llevar a cabo el modelo ludo técnico. ....	10
Tabla 2 recursos materiales.....	19
Tabla 3. Recursos Económicos .....	19
Tabla 4. Baremos de categorización en niveles de aprendizaje .....	23
Tabla 5 .Caracterización de la muestra de estudio .....	24
Tabla.6 Resultados por parámetros de aprendizaje observados de los lanzamiento en la muestra de estudio periodo PRE intervención. ....	26
Tabla 7 Niveles de aprendizaje de los lanzamientos en la muestra de estudio periodo PRE intervención .....	27
Tabla 8. Resultados por parámetros de aprendizaje observados del lanzamiento en la muestra de estudio periodo POST intervención.....	28
Tabla 9 Niveles de aprendizaje de los lanzamientos en la muestra de estudio periodo POST intervención.....	30
Tabla 10 Resultados de la diferencia de puntajes por parámetros de aprendizaje observados del lanzamiento en la muestra de estudio entre los periodos POST y PRE intervención.....	31
Tabla 11. Análisis cruzado entre niveles de aprendizaje por periodos en la muestra de estudio .....	32
Tabla 12. Análisis estadístico de verificación de las hipótesis de estudio .....	33

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1 INTERVENCION.....	4
Grafico 2 INTERVENCION.....	5
Grafico 3 INTERVENCION.....	6
Grafico 4 INTERVENCION.....	6
Grafico5 INTERVENCION.....	7
Grafico 6 INTERVENCION.....	7

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

**TEMA: EL MODELO LUDO TÉCNICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS LANZAMIENTOS DENTRO DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR**

**autor: BALLESTEROS PERALTA KEVIN PAUL**

**Tutor: PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación denominada “**EL MODELO LUDO TÉCNICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS LANZAMIENTOS DENTRO DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR**” el objetivo es mostrar la importancia de la utilización del modelo Ludo Técnico en el proceso de aprendizaje de los lanzamientos dentro de la clase de Educación Física se aplicó a estudiantes de la” Unidad Educativa La Providencia “ contando con 41 estudiantes analizando la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje de los lanzamientos y posterior a la aplicación de un programa a través del modelo ludo técnico dentro de la clase . Los resultados que se obtuvieron se muestran en cuadros obtenidos por medio del programa SPSS y estos contienen los valores angulares junto con la media y desviación estándar, así como con los niveles de ejecución realizados por cada escolar y su análisis descriptivo, se logró comprobar mediante una comparación de niveles de ejecución angulares entre periodos antes y después del proceso de aprendizaje que al aplicar los distintos ejercicios en los escolares ejecutaron un tiro libre más relacionado con el ideal teórico establecido El impacto tiene un alto grado de trascendencia porque al momento de desarrollar las habilidades motrices básicas estamos mejorando su funcionamiento en las técnicas - tácticas en el lanzamiento esencial para su futuro en el deporte y también desarrollamos las habilidades motrices básicas.

***Palabras Clave:** Ludo Técnico, Habilidades motrices Básicas, Lanzamientos, Educación física.*

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

**THEME: EL MODELO LUDO TÉCNICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS  
LANZAMIENTOS DENTRO DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN  
ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR**

**Author: BALLESTEROS PERALTA KEVIN PAUL**

**Tutor: PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS**

**ABSTRACT**

The present investigation called "THE TECHNICAL LUDO MODEL IN THE TEACHING OF THE THROWINGS WITHIN THE PHYSICAL EDUCATION CLASS IN HIGHER BASIC GENERAL EDUCATION SCHOOLCHILDREN" the objective is to show the importance of the use of the Technical Ludo model in the learning process of the Within the Physical Education class, it was applied to students of the "La Providencia Educational Unit" with 41 students analyzing the difference between the initial level of learning to launch the launches and after the application of a program through the ludo model Technician in the class. The results that will be acquired will be shown in tables obtained through the SPSS program and these contain the angular values together with the mean and standard deviation, as well as the levels of execution made by each school and its descriptive analysis, will be reviewed by means of a comparison of angular execution levels between periods before and after the learning process that when applying the different exercises in the schoolchildren executed a free throw more related to the established theoretical ideal The impact has a high degree of significance because at the moment of developing motor skills basic we are improving your performance in the techniques - tactics in the essential launch for your future in the sport and we also develop basic motor skills.

**Keywords:** *Technical Ludo, Basic Motor Skills, Throwing, Physical Education.*

# CAPÍTULO 1

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Una vez realizado la revisión bibliográfica se tomó como referencia los siguientes antecedentes investigativos, que serán de soporte para el desarrollo de la presente investigación.

Autor: Ballesteros Peralta Kevin Paul

Tema: **“EL MODELO LUDO TÉCNICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS LANZAMIENTOS DENTRO DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**

Actualmente en el desarrollo de la actividad física y recreativas en el cual comprende todo el sistema escolar tiene un gran impacto y se considera importante para el progreso ya sea cognitivo, físico, y social de los estudiantes a nivel educativo en edades tempranas, al indagar en la problemática del presente proyecto es factible dar manifiesto que existe muy poca información de alto impacto acerca del modelo ludo técnico en la enseñanza- aprendizaje de los lanzamientos en la clase de educación física, respecto que así los estudiantes puedan ejecutar de la mejor manera esta actividad que a su vez causara una ayuda en la inserción de estos niños que en muchas ocasiones sufren de niveles bajos de coordinación en los miembros superiores y en ocasiones los mismos son motivo de burla, aduciendo que en dichas actividades de lanzamiento no lo pueden ejecutar.

#### **Variable Independiente**

El modelo técnico de Ludo (**Valero**), quien fue el instructor y pionero de este modelo de enseñanza, que apuesta por una enseñanza moderna e innovadora desde la presentación desigual a la tradicional, que en su extensa investigación destaca varias características del cambio deportivo avanzado, en un sistema lúdico. El objetivo de este enfoque natural es aprender la técnica de forma individual en diferentes

deportes, a través de juegos que contienen reglas, técnicas cuya idea es mejorar las funciones motoras, cognitivas y afectivas, refieren que a pesar de los diferentes métodos de iniciación deportiva. Según el estudio de **(Valero y Delgado, Comparación de los enfoques tradicional y ludotécnico sobre la eficacia y la mejora técnica en el atletismo)** a medida que avanza, surge la necesidad de diseñar nuevos sistemas, por lo que el modelo técnico del juego se denomina metodología de modificación, para que pueda destruir las deficiencias actuales también en la enseñanza tradicional.

Del mismo modo, se han realizado una serie de estudios **(Valero, A.; Conde, A.; Delgado, M. y Conde, J.L.)**. Donde exponen con metodología observacional que comparan enfoques: juego tradicional y técnico, en el uso de la pedagogía y los saltos de aprendizaje, y en la evaluación de la tecnología de las materias, en marcha atlética, salto de altura y levantamiento de pesas. Implementaron las intervenciones mencionadas en su investigación a través de reuniones semiestructuradas, como entrevistas con atletas y entrenadores, que luchan por lograr un impacto más amplio. Todos los estudios están instalados en la parte principal, que los niños aprenden la técnica del ejercicio, la organización metodológica del modelo moderno de educación técnica del juego.

Por esta razón una de las opciones pedagógicas prácticas como el modelo ludo técnico, es objeto de investigación para aportar al desarrollo de los lanzamientos en las clases de educación física en escolares de educación general básica superior.

Según el autor **(Valenzuela)** el modelo ludo Técnico analiza y profundiza la enseñanza y aprendizaje presentando su funcionamiento en los lanzamientos donde se ejecutan los aprendizajes operantes, aprendizaje constructivista, aprendizaje social y teoría motivacional. En el presente proyecto se explican también las implicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje el objetivo para modular el nivel de dificultad de los lanzamientos en la clase de educación física y su validación basada en la investigación este modelo tiene como prioridad el ámbito motor junto con el cognitivo ya que para el aprendizaje de la técnica de lanzamiento se ha de hacer énfasis en la técnica de ser consciente que es significativo en la práctica del lanzamiento.

Para el investigador (**A. Valero**) considera que a través del modelo ludo técnico los estudiantes aprenden el modo de lanzar y perfeccionar dicho movimiento desarrollando su coordinación, equilibrio, percepción espacial y temporal. El modelo ludo técnico donde a través de juegos modificados se busca lograr incluir varias reglas o técnicas el estudiante aprende de los lanzamientos aprendiendo por repetición continua el gesto atlético así lo manifiestan los autores (**Valero, A. y Conde, J.L.**) Que a manera de juego evitando así la pérdida de interés hacia dicha actividad física, este tipo de modelo tiene una clara voluntad renovadora de una visión en la forma de enseñanza entendiendo así la forma de enseñar como situaciones lúdicas en la que tiene como objetivo la adquisición y mejora de los elementos técnicos que componen los gestos.

Según (**Mosston**) El docente cumple un rol muy importante mucho antes que comience la actividad tiene determinado cuales van a ser las habilidades técnicas que se pueden ir desarrollando conforme pasa la sesión y las dificultad de las actividades, no obstante el docente , tiene que ser consciente de que el tiempo que le ha de dedicar a cada una de las actividades a desarrollar de tal modo que si el mismo observa que una cuarta parte del alumnado comienza a perder el interés esto puede ser un indicio que es el momento para pasar a otro tipo de tarea.

Aunque para (**Moreno, J., Gómez, A., & Cervello, E.**) son los alumnos practican mientras se sienten atraídos por el juego que se está desarrollando y el docente prácticamente interviene cuando toma en cuenta cierto grado de motivación ha disminuido, habiendo dicho esto se debe decir que el criterio para progresar en alguna actividad o el progreso de una tarea depende no por el dominio de la misma sino por el grado de motivación , El modelo Ludo Técnico de enseñanza aprendizaje es símbolo de inclusión ya que hace referencia a que todos los alumnos con diferencias o intereses todos tratan de aprender al mismo tiempo, teniendo en conocimiento el docente que la atención prioritaria a uno o a un grupo de estudiantes puede reducir la oportunidad a otros grupos de estudiantes (**Pérez, M., Valero, A., & Gomez-Marmol, A.**).

Según el autor manifiesta que **(Rubio-Castillo, A, & Gómez-Mármol, A.)** el modelo ludo técnico es reconocido por su nivel inclusivo porque para todos los estudiantes tienen el mismo acceso al mismo tiempo a la actividad que se va a realizar y las dificultades, así como a la solución de las cuestiones cada estudiante tiene la capacidad de dar su opinión en las propuestas ludo técnicas y las propuestas que se pueden ir desarrollando en la actividad así lo afirma el autor **(Sánchez-Morales)** "El dominio de la habilidad no es un obstáculo para que todos los alumnos puedan participar, existiendo la posibilidad de aquellos con menor capacidad motriz, tengan otros dominios en los que poder sentirse realizados (dominio cognitivo y afectivo)".

En cambio, aquellos que tengan una gran aptitud motriz pueden ver frenado su progresión en el aprendizaje, lo cual va a ser un factor que juegue en su contra. En el dominio cognitivo se presentan desafíos y lanzan preguntas para que todos puedan tener la oportunidad de hallar una solución al reto ante sus compañeros y ante el profesor. Por su parte para **(Valero, A., & Gómez, M.)** no muchas veces las intervenciones de los estudiantes son todo inapropiado, o inclusive las soluciones que expresan son del todo correctas el profesor debe evitar en todo momento excluir al estudiante, en el entorno educativo la variedad de las agrupaciones tiene un logro que se favorezca la relación con todos los compañeros de la clase y que se establezcan una mejor relación así como también la sin embargo, se hace inevitable un nivel mínimo en la influencia cognitivo que les haga capaces de diferenciar este tipo de ideas, las prácticas ludo técnicas que encierran una regla técnica que ha de ser puesta en práctica, de aquellas otras sin ningún objetivo más que con el progreso de la tarea y las prácticas.

La falta de un minúsculo de perspicacia en las tareas también puede llegar a ser un obstáculo en la solución de desafíos y cuestiones que sean lanzadas por el profesor para hallar el medio con la práctica jugada. Posibles soluciones a este tipo de inconvenientes podrían ser ante la falta de comprensión en las propuestas ludo técnicas, que se realice el aprendizaje de los gestos técnicos por imitación de los movimientos realizados por sus compañeros, o recalcados por el profesor. Y en cuanto a la solución de desafíos, que se instauren diferentes niveles de dificultad en las cuestiones planteadas, para que al menos todos lleguen **(Méndez)**.

El modelo ludo técnico comparte un ambiente donde el entorno de disfrute y diversión atendiendo al componente afectivo y social la primera parte se la denominada presentación y la misma debe ser distinguida tanto en el desafío y la segunda parte son las propuestas ludo técnicas propiamente dicha la tercera parte son las propuestas y la cuarta y última es la reflexión los juegos que se imponen en la clase deben tener un grado técnico el cual promocióne al estudiante el gesto técnico que se le domina regla técnica para que además de estar jugando durante esta parte de la sesión los estudiantes aprendan a revisar parte del gesto motor de la dinámica **(Sánchez Bañuelos)**.

Por otra parte, para **(Metzler)** la característica que tiene que tener la enseñanza si están haciendo lanzamiento tiene que contener la técnica que distinga el juego descendiendo del elemento técnico que ha sido incluido en el juego tiene que tener algún elemento de incertidumbre que dirección hagan distinta de un simple ejercicios de repetición y por tanto evitando entrar en la monotonía y del aburrimiento la parte son las propuestas en lo que se busca es que el niño el niño aún en los diferentes elementos que se han ido trabajando sería una propuesta adecuada para esta parte de la sesión el desafío en el caso del lanzamiento, escuchar los comentarios que los alumnos pueda hacer sobre el desarrollo de la sesión es muy importante ya que de este depende si el trabajo se está llevando con éxito a la par del objetivo que es la enseñanza aprendizaje del lanzamiento.

El material que debemos utilizar para hacer el juego o en tanto el material tradicional como material alternativo de simuladores cuánto tiempo tiene que durar cada una de estas partes de la sesión o buena función no debe de durar más de 5 minutos en la primera sesión la segunda parte suele llevarse la mayor cantidad de tiempo un aproximado de 50 minutos la tercera parte sería en la que después de tanto tiempo se lleva y en última instancia la reflexión en común al igual que la primera parte del tiempo **(Blázquez)**.

Pues bien tratando el escaso componente táctico que tiene el juego con una técnica muy depurada y exigente es difícil encontrar lanzamientos lúdicos y divertido y que el niño disfrute mientras que está platicando al mismo tiempo se piensa en este caso que el modelo ludo técnico se presenta como la propuesta que mejor se adapta para una iniciación deportiva inclusiva con ejemplificaciones y una estructura de sesión bien planificada que determina cuál es el comportamiento de una diversión y una tendencia a la práctica en mayor grado de la que puede conseguir una enseñanza basada en la repetición de ejercicios analíticos en el trabajo inmersos en las clases de educación física **(Valero, A., Delgado, J., & Conde).**

El modelo ludo técnico es según el autor **(A. Valero, Atletismo: enfoque ludotécnico)** es una alternativa a la que tradicionalmente ese modelo utiliza especialmente juegos alternativos para enseñar la técnica del gesto técnico uno de los tres aspectos de la estructura que tiene la sesión del modelo y de las estrategias que son específicas esencial es el momento que se toma en cuenta tres características importantes del modelo ludo técnico cada vez que nosotros se realice un juego se tiene que descomponer la disciplina que vamos a enseñar en cuatro fases y cada una de estas cosas es entretener es un trabajo donde los elementos que la componen son puntos importantes la estructura que tiene la sesión ludo técnica.

El empleo de un Modelo de Enseñanza en Educación Física brinda muchas y renovadas ventajas, tales como lograr una visión general y coherente de hacia dónde se dirige la enseñanza y el aprendizaje, clarificar los dominios priorizados en el aprendizaje y sus interrelaciones, permitir al profesor y a los alumnos comprender los sucesos actuales y los venideros, buscar aportar una estructura teórica, practica unificada y una base científica , facilitar un lenguaje técnico a los profesores, buscar la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, viabilizar más de una valoración de este último, promover la toma de decisiones del profesor dentro de una estructura consolidada y aportar directamente unos objetivos específicos y unos resultados del aprendizaje **(A. Valero, La evaluación en el modelo de enseñanza ludotécnico para la práctica del atletismo dentro del contexto escolar).**

## INICIACIÓN MODELO LUDO TÉCNICO EN LOS LANZAMIENTOS

(Sánchez-Alcaraz)

- Conocer y evaluar su cuerpo y la actividad física como medio de investigación y disfrute de sus movimientos motrices, de relación con los demás y como recurso para constituir el tiempo libre.
- Dosificar su esfuerzo llegando a un nivel de auto exigencia acorde con sus medios y el ambiente de la tarea que se realiza, utilizando como razonamiento fundamental de apreciación el esfuerzo y no el resultado obtenido.
- Solucionar dificultades que pidan el dominio de patrones motores básicos y acomodar a los estímulos perceptibles y eligiendo los movimientos, previa valoración de sus posibilidades.
- Recurrir a sus capacidades físicas básicas y destrezas motrices y su comprensión de la estructura y movimiento del cuerpo para la actividad física y adecuar el movimiento a las situaciones y condiciones de cada contexto.
- Informar en los juegos y actividades fundando relaciones equilibradas y constructivas con los demás, obviando la discriminación por características personales, sexuales y sociales, así como las conductas agresivas y las actitudes de competencia en las actividades competitivas.
- Conocer y apreciar la diversidad de las actividades físicas y deportivas y los medios en que se desenvuelven, participando en su conservación y mejora.

En un estudio realizado por (A. Valero, **La evaluación en el modelo de enseñanza ludotécnico para la práctica del atletismo dentro del contexto escolar**) se demostró que aun en la actualidad se sigue utilizando una metodología tradicional durante las sesiones de educación física haciendo referencia en la enseñanza-aprendizaje la misma está centrada en la mejora de la técnica y la consecución de patrones motores pues siendo así una de las más utilizadas en los patrones de la corriente deportiva esto que representa que niños y niñas con un mayor grado de habilidad coordinativa presenten una gran ventaja respecto a sus compañeros y siendo así los ganadores siempre en las actividades a desarrollarse dentro de la clase,

para el autor (**Valero, A., Delgado, J., & Conde**) incide que el docente encargado de una clase de educación física debe crear un clima motivacional orientado a la tarea donde se presente especial atención a la respetabilidad y superación personal de tal forma que el estudiante cambie perspectiva de competencia así como el control cognitivo, socio-afectivo y el ya presente control motor, elementos indispensables para una formación integral del alumno.

En el mismo sentido los autores (**Jornet S., Gómez-Mármol, A., & Valero, A.**) establece que tanto la motivación como la percepción de interés hacia la clase de educación física se establece debido a que la percepción positiva de una competencia es un factor importante para obtener un rendimiento óptimo destacando también la consecuencia de los objetivos a través de diferentes niveles de esfuerzo aplicado, la dificultad de las tareas y las ayudas o las explicaciones recibidas, el estudiante percibirá y juzgará su propio nivel de habilidad teniendo en cuenta su nivel de superación personal tomando en cuenta la superación propia de esta forma se establece por que el clima tarea tenía un estrecho vínculo con la competencia motriz percibida mientras que en el clima de competición la unión se establecerá sobre la competencia motriz en la cual es comparada la importancia de la relación que existe conforme a metodología implementada y la motivación por tanto en los estudios realizados a partir de los años 80, han brotado resultados donde se evidencian resultados positivos en diferentes en contraposición con la metodología tradicional, en este contexto a través de la utilización del modelo Ludo Técnico tanto alumnado como profesorado han percibido mayor motivación a la hora de realizar las sesiones así como el trabajo realizado ha sido más serio y con mayor aplicación práctica.

Por otro lado con dirección al aprendizaje técnico, cabe señalar que a dicho aprendizaje en el cual consiste en un proceso que tiene como funcionalidad la reproducción de un modelo óptimo, con un análisis de lo observado una intervención en la consecuencia del análisis realizado para volver a la práctica, la técnica en diferentes deportes colectivos una ejecución del movimiento adaptado a las condiciones del juego y al tipo del jugador de la forma más funcional y económica posible conforme a la realización del objetivo del juego. Una de las consecuencias de estas limitaciones es que las progresiones de aprendizaje en el deporte y los juegos no se basan en datos de investigación (**BLÁZQUEZ, D.**).

La planificación de la intervención del atletismo basada en modelos ludo técnicos permite el encuentro de funciones prácticas, presente un posicionamiento lúdico y, al mismo tiempo, los niveles de motivación aumentarán, dado que la tecnología está diseñada para enseñar atletismo y sus tipos de fase, cada fase sugerida se detalla a continuación por (CONDE).

**Presentación global y desafío:** Se centra en la búsqueda del conocimiento los estudiantes, usen las preguntas anteriores para aprender a usar un poco de disciplina, en esta etapa el docente explica brevemente cada paso disciplina, la misma que practique él o el atleta distinguido, y además realice preguntas más desafiantes que se presentará en la actividad física.

**Propuesta ludo técnica:** Se centra en la búsqueda del conocimiento a los estudiantes, usen las preguntas anteriores para aprender a usar un poco de disciplina, en esta etapa el instructor explica brevemente cada paso la disciplina, la misma que practique él o el atleta distinguido, y además haga una pregunta más desafiante que se presentará en la clase.

**Propuestas globales:** Lanzamiento de campaña para observar la postura tecnológica conceptos enseñados anteriormente, salvo que se hayan corregido posibles errores a primera vista, no están lo suficientemente desarrollados.

**Reflexión y puesta en común:** El entrenador agrupa a todos los deportistas, para solventar inquietudes, preguntas que se presentaron al inicio de la sesión y de tal manera sean los propios niños quienes respondan a demás trata de ser, un espacio de tiempo que no ha de ser muy prolongado. Con el propósito de exponer lo que debe cumplir el entrenador a la hora de poner en práctica las sesiones de entrenamiento basadas en el modelo ludo técnico.

**Tabla.1 Actividades que debe cumplir un entrenador para llevar a cabo el modelo ludo técnico.**

<b>FASES</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
<b>FASE 1 PRESENTACIÓN GLOBAL Y DESAFÍO.</b>	Está determinado hacia el aprendizaje de la técnica individual de las diferentes disciplinas atléticas, a través de propuestas lúdicas en las que se insertan reglas técnicas y busca el desarrollo de los dominios motor, cognitivo y afectivo.	Presentar actividades lúdicas previamente modificadas para la práctica.  Trabajar los elementos técnicos que contiene la disciplina mientras se desarrolla la actividad lúdica.  indicar la importancia del ejecutar correctamente la técnica.
<b>FASE 2 PROPUESTA LUDO TÉCNICA.</b>	Son propuestas lúdicas que se caracterizan por el alto nivel de compromiso motor y la inclusión de algunas reglas técnicas así mismo el facilitar que los estudiantes puedan ejecutar la acción técnica un número suficiente de veces.	Respetar las reglas técnicas propuestas.  Incentivar el disfrute de las actividades lúdicas planteadas.  desarrollar las acciones ludo técnicas sin ningún límite de repetición
<b>FASE 3 PROPUESTAS GLOBALES.</b>	Son acciones en las que se trabajan los distintos elementos técnicos ejecutados durante la sesión, de modo que el gesto técnico se ejecuta en su totalidad siendo similar a la prueba de competición.	Prestar mayor importancia al modo de cómo se está desarrollando el gesto técnico indicado previamente.  Corregir el gesto técnico con pequeñas adaptaciones.
<b>FASE 4 REFLEXIÓN Y PUESTA EN COMÚN.</b>	Incluye el repaso de las distintas fases del gesto técnico, la valoración de las actividades de la sesión, la respuesta a la pregunta-desafío, y los comentarios que el alumnado desee realizar.	Ejecutar la técnica en su totalidad sin poner mucho énfasis en la actividad lúdica. Preguntar y responder sobre inquietudes referente a preguntas anteriormente.

**(Wickstrom, R.L.)**

Mediante los juegos los niños tiene nuevos aprendizajes, de forma consciente o inconsciente y el juego es un recurso indispensable para que todos los docentes utilicen en la enseñanza de los deportes como bien menciona el autor (**Conde**) el juego didáctico o a la misma vez dirigido pues siendo el mismo un conductor y elemento motivador por el cual se van a llevar a cabo que los estudiantes aprendan diferentes disciplinas donde el eje principal del enfoque ludo técnico son las propuestas ludo técnicas esto quiere decir que una variación de las diferentes formas de jugadas para conseguir esto se emplea la transformación y adaptación de la tarea según las necesidades de los deportistas algunas de estas características sobre el modelo ludo técnico en la implementación son:

- ✓ Elevado nivel de participación o un grado de compromiso de los alumnos en las tareas
- ✓ La inclusión de alguna parte del movimiento de la disciplina a través de una cuña técnica.
- ✓ Suficiente número de oportunidades para cada uno de los alumnos.
- ✓ Por sobre todo asegurar la diversión y el disfrute de cada uno de los participantes.

Para el autor (**Valero, A**) el profesor docente cumple el rol más importante como facilitador de la lógica dentro del juego o de cómo hacer muy bien a sus alumnos el gesto motriz óptimo desde el principio, así como cognitivo para diseñar las propuestas ludo técnicas correctamente, siempre planteando retos que despiertan su interés y diferentes interrogantes que les suponga exigirse para llegar a la respuesta correcta pero para ello es importante que el docente tenga un conocimiento amplio en de la disciplina sobre la que van a trabajar los alumnos.

Un docente que sepa establecer las fases de la habilidad técnica y dividir en niveles asequibles para los diferentes alumnos tener el conocimiento indispensable para elaborar planes y técnicas que se incluirán en los juegos o retos motrices el mismo es el encargado de estructurar las tareas en función de la complejidad técnica y cognitiva que impliquen en donde se progresara de las tareas más simples a la más

complejidad técnica buscando que aumente el grado de asimilación de contenidos el disfrute de los estudiantes asegurando las intervenciones de los alumnos y asegurando que el clima del aula sea de respeto, reflexión, reorientando las intervenciones de todos los alumnos. Y asegurando que el clima del aula sea de respeto, otorgando la posibilidad de que todos estudiantes (**A. Valero, Atletismo: enfoque ludotécnico**).

Para concluir este apartado, se puede afirmar que el modelo técnico-lúdico es un enfoque alternativo que promueve el aprendizaje del atletismo desde una perspectiva lúdica, donde la tecnología se mezcla con el juego, logrando así la adquisición de habilidades técnicas. Actividades es un aprendizaje interactivo donde se crean relaciones interactivas con los alumnos y el profesor que guía su aprendizaje. Si bien el rol del docente es importante principalmente en la preparación y organización de las sesiones, son los estudiantes quienes logran importantes aprendizajes bajo su guía. Este enfoque requiere el desarrollo holístico del niño en los dominios motor, cognitivo y afectivo, que es el objetivo final de la educación.

Un modelo participativo, donde se garantiza la participación de todos los niños en cualquier etapa del modelo, y el docente también asegura que el ambiente del aula es productivo que los estudiantes pueden. Y quieren desarrollarse y expresarse fácilmente.

### **Variable dependiente**

Los Lanzamientos en educación física pertenecen al campo de las habilidades y destrezas motrices básicas, por lo que podemos definirlos (en el campo de la educación física) como habilidades que se adquieren aprendiendo a realizar una serie de acciones para conseguir un objetivo determinado. Mínimo consumo de energía y/o tiempo. El objetivo es lo que le da a cada habilidad su identidad y al mismo tiempo representa la habilidad motriz para repetir correctamente el patrón motor relevante lanzar, atrapar son movimientos básicos que se desarrollan en un individuo como resultado natural de su interacción con los objetos que le rodean. Aunque se

divide el trabajo de lanzamientos y recepciones, se comentan ambos por separado para aclarar los conceptos (**Le Boulch**).

**Lanzamiento:** es una habilidad básica por la que el individuo se desprende de un móvil, empujándolo con las manos o con los pies e incluso golpeándolo, con la intención de enviarlo a un punto o distancia determinada (**Díaz**).

Los conceptos de lanzamiento y recepción difieren según el deporte en el que estemos involucrados y las diferentes formas de llegar a la meta.

- En atletismo, la finalidad de los lanzamientos es recorrer la mayor distancia posible con un móvil.
- En balonmano, el objetivo del golpeo es la precisión y la velocidad para llegar a la portería.
- En el fútbol, el portero busca una recepción que impide que el móvil llegue a la portería.
- En el baloncesto, cuando driblas (que es un tipo de recepción), intentas levantar el móvil lo más alto posible.

### **Importancia de los Lanzamientos en Educación Física**

Antes de hablar específicamente sobre cuestiones relacionadas con lanzar, es necesario aclarar el significado de destrezas y habilidades básicas.

Así, son importantes a nivel educativo en los siguientes aspectos:

- Capacidad para conocerse a sí mismo y al entorno.
- Organización de la percepción.
- Mejorar la capacidad anatómica y funcional del cuerpo.
- Mejorar el ambiente social de los estudiantes.
- Higiene del trabajo.

Se puede decir que las actividades que requieren la plena participación del estudiante son particularmente importantes para el desarrollo de las habilidades de lanzar y recibir en los primeros años. Por tanto, a través de estas tareas, el niño comienza a jugar con sus habilidades perceptivo motrices, fortalece su lateralidad, desarrolla la usabilidad motriz en el sistema binomio espacio-temporal y descubre y completa situaciones con las que aún no está del todo familiarizado: trayectorias, velocidades

el adquirir o simplemente aprender sobre estas habilidades abre un mundo de situaciones aplicables en el campo deportivo (**Omeñaca y Ruiz Omeñaca**)

De esta manera, se crea la base para los deportes que requieren el uso del teléfono móvil, que es un gran porcentaje en varios deportes, porque abarcan no solo algunos deportes individuales, sino todos los deportes comunes por otro lado, dentro de los límites de las oportunidades de lanzamiento y recepción, el porcentaje realizado con el balón representa el mayor porcentaje y la mayor cantidad de aplicaciones en la educación deportiva (**Posada**).

### **Desarrollo motor de los Lanzamientos**

Lanzamientos: El desarrollo motor que sigue a esta habilidad en los niños está influenciado por la edad y las diferentes experiencias motoras previas. Según (**Ureña**), existen etapas en el desarrollo del lanzamiento de manos:

- **Etapa I:** Este patrón comienza y se ha observado en niñas y niños de 2 y 3 años. Edad avanzada, que lleva un balón en el hombro antes de lanzar. Las piernas se pegan al suelo y el cuerpo no gira.
- **Fase II:** (niños de 3 a 5 años). Esta etapa se caracteriza por un movimiento de rotación del cuerpo en el plano horizontal, aunque las piernas permanecen fijas.
- **Fase III:** (niños de 5 a 6 años). Agregan un paso adelante en el patrón de lanzamiento cuando el pie está del mismo lado que la mano que ejecuta.
- **Etapa IV:** representa la forma madura o experimentada y generalmente ocurre en niños mayores de 6 años. El cambio más importante que se produce es que el paso se da con el pie contra la mano que ejecuta y se produce la extensión del hombro.

Estas fases de desarrollo ocurren naturalmente si podemos influir en ellas según el objetivo de lanzamiento y las características de movilidad. Nuestra presentación comienza a partir de los 6 años, cuando los niños han adquirido una habilidad madura. Podemos hacer lanzamientos de atrás hacia adelante, lanzamientos por encima del hombro, lanzamientos laterales, la motricidad gruesa son los ladrillos de nuestra casa con los que podemos construir aprendizajes generales son comunes a muchas personas, no son exclusivos de una cultura y, por lo tanto, son útiles para

aprender nuevas habilidades más complejas, es decir, ciertas habilidades (**Ruíz y Vicente**).

El método de lanzamiento según manifiesta el autor, la precisión, la distancia y la velocidad con que se lanza el objeto son los problemas encontrados en el desarrollo motor de la escuela los lanzamientos requieren de un proceso cognitivo previo donde el entorno se ve afectado por el impacto del objeto, como señalan las habilidades motoras de lanzamiento comienzan a desarrollarse a partir de los 5-6 años de edad, pero solo a la edad de 7-9 años el niño comienza a adquirir precisión. En cuanto al concepto de desarrollo motor, “es una habilidad básica apta para niños de 6 a 12 años (educación básica)”. El niño comienza a tirar prematuramente cuando se le caen o se le caen objetos. Por supuesto, no puede considerarse un disparador porque no consta de los mecanismos necesarios. El desarrollo de la población de la escuela primaria sigue un período temporal del primer ciclo (6-8 años) donde comienza la coordinación entre los diferentes segmentos (**Luque Hoyos**).

Función al inicio (muñeca-codo-hombro). Este es el segundo ciclo (8-10 años), durante el cual se establece el método correcto de lanzamiento, creando la automatización de varios hábitos posturales.

Que quedan en el niño. Además, desarrollar la coordinación te ayudará a mejorar tus lanzamientos, especialmente la precisión. Al mismo tiempo en el tercer ciclo (10-12 años) mejora de forma progresiva todas las capacidades físicas tales como, la fuerza a su vez esto provoca una mayor coordinación específica que propicia una técnica mejorada y precisión de los lanzamiento (**Sánchez-Alcaraz**).

El lanzamiento para el autor (**A. (. Méndez)**) no es patrimonio exclusivo de ningún deporte hay jugadores de balonmano y baloncesto, así como niños y niñas durante sus vacaciones y tiempo libre o inclusive el receso lanzan una pelota a una portería, discos en atletismo y una pelota en gimnasia rítmica. Por lo tanto, la aplicación de habilidades manipulativas no se limita al entrenamiento deportivo, sino que forma una gran parte del patrimonio motor humano por eso las habilidades manipulativas, lanzar y recibir, junto con muchas otras habilidades, fundamentales en el desarrollo motor de un niño.

Como se trata de una habilidad clave, nos interesa trabajar los lanzamientos de forma multilateral en la práctica pasar de lo global a lo específico, comenzando con movimientos que involucren a todo el alumno y pasando gradualmente a movimientos más especializados pero significativos. Comenzando con el movimiento natural y espontáneo, explorando todas las posibilidades y variaciones del movimiento. Pasar de movimientos que requieren un control y una coordinación más sencillos a movimientos que requieren una coordinación más compleja el orden progresivo de dificultad tanto en el material como en las situaciones, es decir, a través de juegos técnicos y tácticos progresivos porque son habilidades que a menudo solo falta un hemisferio del cuerpo **(Latorre)**.

El control, conviene trabajar a conciencia tanto con la derecha como con la izquierda, tanto por separado como en conjunto compromiso cognitivo del estudiante logrado con múltiples tareas de solución de autodescubrimiento. Tareas abiertas para que los alumnos sigan descubriendo, no solo imitando o repitiendo para lograr que los lanzamientos en educación física sean realizados de una mejor forma es necesario fomentar un tipo de juego con una estructura muy simple y una duración muy corta. Las "formas de juego" no solo tienen un propósito de juego, sino que mantienen una dependencia directa con el aprendizaje y requieren que la tarea se adapte y condicione para que su desempeño corresponda mejor a una determinada etapa o momento de aprendizaje **(Peiró)**.

Por lo tanto, el propósito de las "formas de juego" es presentar la tarea con matices divertidos, pero al mismo tiempo no debemos olvidar la recompensa del aprendizaje, es decir, se debe controlar la situación, haciendo que la tarea sea algo incierta. . Las "Formas Jugadas" tienen pocas reglas y solo tienen sentido para aquellos directamente involucrados en la misión. Este tipo de juego simplificado es muy común en los inicios de la práctica deportiva e incluso se utiliza en el entrenamiento deportivo el formato y organización de los juegos puede ser la base **(Luque Hoyos, F; Luque Tabernero, S.)**.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Determinar la incidencia del modelo ludo técnico en la enseñanza de los lanzamientos dentro de la clase de Educación física en escolares de Educación General Básica Superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 1:**

- Diagnosticar el nivel inicial de aprendizaje de los lanzamientos dentro de la clase de educación física en escolares de educación general básica superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 2:**

- Evaluar el nivel de aprendizaje de los lanzamiento posterior a la aplicación de un programa de enseñanza a través del modelo ludo técnico dentro de la clase de Educación física en escolares de Educación General Básica Superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 3:**

Analizar la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje de los lanzamientos y posterior a la aplicación de un programa a través del modelo ludo técnico dentro de la clase de Educación física en escolares de Educación General Básica Superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023.

## CAPÍTULO II

### **METODOLOGÍA**

#### **2.1 MATERIALES**

##### **Recursos Institucionales**

En el presente proyecto de investigación se ha tomado como recursos institucionales a la Universidad Técnica de A Ambato y a la Unidad Educativa " La Providencia " en esta institución se recopilara la información necesaria para el desarrollo del presente trabajo de titulación.

##### **Recursos Bibliográficos**

Libros, Artículos Científicos basados en el tema de investigación de fuentes como:

REDALYC, GOOGLE ACADEMICO SCIELO Y LATINDEX

##### **Recursos Humanos**

Tutor phd. Castro Pantoja Edison Andrés

Investigador: Ballesteros Kevin Paul

Autoridades de la Unidad Educativa " La Providencia "

Escolares de la Unidad Educativa " La Providencia "

## Recursos Materiales

**Tabla 2 recursos materiales**

<b>Materiales</b>
<b>Silbato</b>
<b>Balones</b>
<b>Cintas</b>
<b>Materiales de oficina (esferos, hojas, etc.)</b>

**Elaborado por el autor**

**Tabla 3. Recursos Económicos**

<b>Recursos Económicos</b>
<b>Internet 25,00\$</b>
<b>Balanza electrónica 30,00\$</b>
<b>Cinta métrica 5,50\$</b>
<b>Pasajes 15,00\$</b>

**Elaborado por el autor**

## **2.2 MÉTODOS**

El marco metodológico es un conjunto de actividades sistemáticas específicas en un tipo de investigación, la misma está orientada en recolección de datos, búsqueda y aplicación de instrumentos, además de los datos y la población de estudio y su contexto. Lo define como “el conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluye las técnicas de observación y recolección de datos, determinando el “cómo” se realizará el estudio, esta tarea consiste en hacer operativa los conceptos y elementos del problema que estudiamos” (Cortés).

La presente investigación se basa en un enfoque cuantitativo de tipo por finalidad aplicada, por diseño pre experimental, por alcance explicativo, por forma o manera de obtención de datos de campo y de corte longitudinal.

Cuantitativo: “usa recopilación de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento” (Sampieri Hernández y Collado Fernández).

### **Modalidad de la investigación**

#### **ENFOQUE CUANTITATIVO**

Es un enfoque de investigación que utiliza datos de estadística para representar las características de un fenómeno estudiado en un determinado espacio y tiempo el mismo que es sujeto a un estudio” (Hernández).

#### **POR FINALIDAD APLICADA**

“Se basa en conocimientos adquiridos para desarrollar un nuevo conocimiento aplicando una serie de actividades que pretenden solucionar un problema identificado con anterioridad (Cortés)”.

#### **POR DISEÑO PRE EXPERIMENTAL**

Es un proceso de grado menor su objetivo será apegarse al problema que se pretende solucionar mediante la aplicación de diversas metodologías y avaladas y certificadas por la comunidad científica pertinente **(Cortés)**".

#### **POR FUENTE DE DATO DE CAMPO**

"Se caracteriza por que el investigador adquiere por sí mismo incluido en el contexto del problema de la investigación donde desarrolla la temática de la investigación para su posterior análisis" **(Cortés)**.

#### **ALCANCE EXPLICATIVO**

"En este alcance de la investigación se busca una explicación y determinación de los fenómenos" **(Cortés)**

#### **DE CORTE LONGITUDINAL**

"Se refiere a la metodología a cumplir en las mediciones de las respectivas dimensiones de la investigación su observación y respectivo análisis en el lapso predeterminado" **(Cortés)**.

#### **Diseño de Investigación**

La investigación comienza con un nivel exploratorio, esto se llevará a cabo con un acercamiento al objeto del presente estudio, después con un nivel descriptivo, que tendrá apoyo en las diversas modalidades de investigación para tener un mejor detalle sobre las características de las variables de estudio.

#### **Técnica**

La técnica que se aplicará para el desarrollo de la investigación será la ficha de observación y como instrumento el test denominado instrumento de evaluación para la técnica de lanzamiento en base del catcher de beisbol. **(Delgado)**.

## **Instrumento**

Como instrumento se aplicará un análisis evaluación para la técnica de lanzamiento en base del catcher de beisbol.

Para llevar a cabo el análisis cualitativo de la acción motora en el Lanzamiento del balón es importante conocer de raíz y estar bien familiarizado con dicha acción, así como hacer uso de la capacidad de observación y análisis de la acción mientras es ejecutada. Analizar una acción motora en la clase de educación física puede contener los siguientes pasos:

- Análisis de los elementos técnicos de la acción motora
- Revisión documental
- Revisión y análisis a partir de la observación en campo y video
- Análisis comparativo de la técnica de ejecución.

## **Población**

La población de estudio estará conformada un total 125 escolares del subnivel de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa la Providencia se aplicara un muestreo no probabilístico por conveniencia para seleccionar una muestra de estudiantes del noveno grado paralelo “A” de la U.E: La Providencia los cuales desarrollan su proceso educacional en la jornada matutina en la cual el investigador puede realizar el estudio.

**Muestra:** Se presentó con una población mayor a 100, por lo cual es necesario la muestra la cual son 41 estudiantes.

## **Técnicas e instrumento de investigación**

En base al instrumento de investigación se ha considerado el presente test. Según (**Manuel Soto** ) determina que este test sirve para medir la manera que se debe de realizar la técnica de recepción y de lanzamiento en el catcher.

## Texto de Artículo

file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-

DisenoDeInstrumentoDeEvaluacionParaLaTecnicaDeLanz-5391131.pdf

### **Análisis estadístico de los resultados de investigación**

El análisis estadístico de los resultados de la investigación se realizó a través del de la aplicación del software SPSS versión 24. Realizando un análisis descriptivo de valores mínimos, máximos, medios y desviaciones estándares para las variables cuantitativas y un análisis de frecuencias y porcentajes para las variables cualitativas. Se realizó un análisis de normalidad con la prueba Shapiro Wilk para muestras menores a 50 datos, la cual permitirá seleccionar la no paramétricas de U de Man Whitney para muestras independientes (masculino y femenino) en el proceso de caracterización de la muestra de estudio y la no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas en la verificación de las hipótesis de investigación para determinar diferencias significativas entre los resultados de los diferentes periodos de estudio.

En base a los puntajes máximos a alcanzar según el instrumento de evaluación (10) y tomando como referencia los percentiles 33 y 66 se construyeron los baremos de categorización en niveles de aprendizaje:

**Tabla 4. Baremos de categorización en niveles de aprendizaje**

Niveles	Mínimo	Máximo
Bajo	0	3
Medio	4	7
Alto	8	10

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

El propósito de este capítulo es explicar los resultados obtenidos en base a los objetivos específicos de este proyecto de investigación.

#### CARACTERÍSTICA DE LA MUESTRA DE ESTUDIO

Al analizar las características de la muestra de estudio se consideraron las siguientes variables: sexo, peso, edad y talla; igual que puntos de referencia de la media de la muestra.

En base a diferentes variables obtenidas en el proceso inicial de investigación se logró caracterizar a la muestra de estudio de la siguiente manera.

**Tabla 5 .Caracterización de la muestra de estudio**

Variable	Masculino (n=12 – 29,3%)		Femenino (n=29 – 70,7%)		P	Total (n=41 – 100%)	
	M	±DS	M	±DS		M	±DS
Edad (años)	13,58	0,52	13,83	0,38	0,102*	13,76	0,44
Peso (kg)	47,67	8,84	53,03	16,85	0,557*	51,46	15,05
Estatura (m)	1,60	0,08	1,60	0,09	0,829*	1,60	0,08

Nota. Análisis de valores medios (M) y desviaciones estándares (±DS) con diferencias significativas en un nivel de  $P>0,05(*)$

En relación a la variable del sexo de la muestra de determino que un porcentaje mayor en el sexo femenino de un 41,4 % más que el masculino; en referencia a la variable de la edad, el sexo femenino presenta una edad media mayor en 0,25 años más que el sexo masculino y a su vez el peso femenino es mayor en 15,5 kg que el masculino. En la estatura es mayor en 8 cm el sexo femenino. En todas las variables que caracterizan a la muestra de estudio no existen diferencias significativas a nivel estadístico entre grupos por sexo con un valor de  $P > 0,05$ , lo cual permite determinar una homogeneidad estadística entre grupos.

(Tabla 5)

### **3.1.2. RESULTADOS**

Los resultados para cada objetivo específico se obtuvieron utilizando la herramienta de evaluación propuesta en el mismo.

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN A NIVEL INICIAL**

Para conocer los resultados alcanzados con este objetivo se realizaron pre-test, los cuales fueron tratados como instrumento de evaluación en la metodología de investigación de este proyecto.

### **RESULTADOS POR OBJETIVOS**

Resultados del diagnóstico del nivel inicial de aprendizaje de los lanzamientos dentro de la clase de educación física en escolares de educación general básica superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023.

Para este análisis se consideraron niveles de resultados obtenidos antes y después de la intervención. Se calculó una diferencia aritmética de entre las puntuaciones totales posteriores a la intervención y previas a la intervención obteniéndolos siguientes resultados de manera general.

**Tabla.6 Resultados por parámetros de aprendizaje observados de los lanzamiento en la muestra de estudio periodo PRE intervención.**

<b>Parámetros de observación de aprendizaje de la técnica</b>	<b>N</b>	<b>Mín</b>	<b>Máx</b>	<b>M</b>	<b>±DS</b>
La mano usada para escribir (mano escritura)	0	1	0,93	0,26	
La mano usada para lanzar una pelota hacia un objeto con puntería (lanzamiento)	0	1	0,95	0,22	
La mano usada para lanzar una pelota lo más lejos posible (fuerza)	0	1	0,95	0,22	
La mano usada para colocar objetos con (precisión)	0	1	0,81	0,40	
La pierna usada para subir y bajar de forma alternada un escalón (escalón)	0	1	0,54	0,34	
La pierna usada para realizar un salto longitudinal con una sola pierna (salto)	0	1	0,85	0,36	
La pierna usada para chutar una pelota con precisión (chute)	41	0	1	0,83	0,38
Ojo utilizado de forma monocular para observar un objeto a lo lejos a través de un tubo cilíndrico de cartón (tubo de cartón)	0	1	0,81	0,40	
Ojo utilizado para observar un objeto a lo lejos a través de un agujero en una cuartilla teniendo los dos ojos abiertos (hoja agujereada)	0	1	0,63	0,49	
Realizar un giro de 360° de forma rápida para observar el sentido de giro (giro de 360°)	0	1	0,22	0,40	
<b>Puntaje general de aprendizaje de la técnica del lanzamiento</b>		<b>2,50</b>	<b>9,50</b>	<b>7,51</b>	<b>1,54</b>

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

Los parámetros que mayor puntaje se han presentado son:

La mano usada para lanzar una pelota hacia un objeto con puntería (lanzamiento) 0.95

La mano usada para lanzar una pelota lo más lejos posible (fuerza) 0.95

La mano usada para escribir (mano escritura) 0.93

Los parámetros que menor puntaje se han presentado son:

La pierna usada para subir y bajar de forma alternada un escalón (escalón) 0.54

Ojo utilizado para observar un objeto a lo lejos a través de un agujero en una cuartilla teniendo 0.63

Realizar un giro de 360° de forma rápida para observar el sentido de giro (giro de 360°) 0.22

(Tabla 6)

En base a los puntajes generales de aprendizaje para este periodo PRE intervención, se categorizo a la muestra de estudio en niveles de aprendizaje, tomando en cuenta los baremos establecidos en la metodología de investigación:

**Tabla 7 Niveles de aprendizaje de los lanzamientos en la muestra de estudio periodo PRE intervención**

<b>Niveles de aprendizaje</b>	<b>de Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	1	2,4%
Medio	18	43,9%
Alto	22	53,7%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

El nivel más alto de la muestra de estudio se encontró con un valor de 53,1 % referente a 22 y seguido por un grupo medio de 43,9 % referente a 18 seguido con un nivel más bajo con un porcentaje de 2,4 % referente a 1.

(Tabla 7).

Bajo las mismas condiciones del periodo de investigación se analizó la muestra de estudio en base a determinar los resultados por parámetros de aprendizaje observados en la técnica de lanzamientos:

**Resultados de la evaluación Evaluar el nivel de aprendizaje de los lanzamiento posterior a la aplicación de un programa de enseñanza a través del modelo ludo técnico dentro de la clase de Educación física en escolares de Educación General Básica Superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023.**

**Tabla 8. Resultados por parámetros de aprendizaje observados del lanzamiento en la muestra de estudio periodo POST intervención**

<b>Parámetros de observación de aprendizaje de la técnica</b>	<b>N</b>	<b>Mín</b>	<b>Máx</b>	<b>M</b>	<b>±DS</b>
La mano usada para escribir (mano escritura)	0	1	0,92	0,26	
La mano usada para lanzar una pelota hacia un objeto con puntería (lanzamiento)	0	1	0,95	0,22	
La mano usada para lanzar una pelota lo más lejos posible (fuerza)	0	1	0,95	0,22	
La mano usada para colocar objetos con (precisión)	0	1	0,81	0,40	
La pierna usada para subir y bajar de forma 41 alternada un escalón (escalón)	0	1	0,57	0,43	
La pierna usada para realizar un salto longitudinal con una sola pierna (salto)	0	1	0,89	0,33	
La pierna usada para chutar una pelota con precisión (chute)	0	1	0,83	0,38	
Ojo utilizado de forma monocular para observar un objeto a lo lejos a través de un tubo cilíndrico de cartón (tubo de cartón)	0	1	0,81	0,40	

Ojo utilizado para observar un objeto a lo lejos a través de un agujero en una cuartilla teniendo los dos ojos abiertos (hoja agujereada)	0	1	0,66	0,48
Realizar un giro de 360° de forma rápida para observar el sentido de giro (giro de 360°)	0	1	0,31	0,46
<b>Puntaje general de aprendizaje de la técnica del lanzamiento</b>	<b>2,50</b>	<b>9,50</b>	<b>7,68</b>	<b>1,69</b>

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín), Máximos (Máx), medios (M) y sus respectivas desviaciones estándares ( $\pm$ DS)

Los parámetros que mayor puntaje se han presentado son:

La mano usada para lanzar una pelota hacia un objeto con puntería (lanzamiento) 0,95

La mano usada para lanzar una pelota lo más lejos posible (fuerza) 0,95

La mano usada para escribir (mano escritura) 0,92

Los parámetros que menor puntaje se han presentado son:

Realizar un giro de 360° de forma rápida para observar el sentido de giro (giro de 360°) 0,31

La pierna usada para subir y bajar de forma alternada un escalón (escalón) 0,57

Ojo utilizado para observar un objeto a lo lejos a través de un agujero en una cuartilla teniendo los dos ojos abiertos (hoja agujereada) 0,66

(Tabla 8)

De igual manera que periodo anterior y en base a los puntajes generales de aprendizaje para este periodo POST intervención, se categorizo a la muestra de estudio en niveles de aprendizaje, tomando en cuenta los mismos baremos establecidos en la metodología de investigación.

**Tabla 9 Niveles de aprendizaje de los lanzamientos en la muestra de estudio periodo POST intervención**

<b>Niveles de aprendizaje</b>	<b>de Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	1	2,4%
Medio	16	39%
Alto	24	58,5%
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

El nivel más alto de la muestra de estudio se encontró con un valor de 58,5 % referente a 24 y seguido por un grupo medio de 39 % referente a 16 seguido con un nivel más bajo con un porcentaje de 2,4 % referente a 1.

Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje de los lanzamientos y posterior a la aplicación de un programa a través del modelo ludo técnico dentro de la clase de Educación física en escolares de Educación General Básica Superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023.

**Tabla 10 Resultados de la diferencia de puntajes por parámetros de aprendizaje observados del lanzamiento en la muestra de estudio entre los periodos POST y PRE intervención.**

<b>Parámetros de observación de aprendizaje de la técnica</b>	<b>N</b>	<b>Mín</b>	<b>Máx</b>	<b>M</b>	<b>±DS</b>
La mano usada para escribir (mano escritura)		0	0	0	0
La mano usada para lanzar una pelota hacia un objeto con puntería (lanzamiento)		0	0	0	0
La mano usada para lanzar una pelota lo más lejos posible (fuerza)		-1	1	0	0,22
La mano usada para colocar objetos con precisión)		0	0	0	0
La pierna usada para subir y bajar de forma alternada un escalón (escalón)		-1	1	0,04	0,41
La pierna usada para realizar un salto longitudinal con una sola pierna (salto)		0	1	0,02	0,16
La pierna usada para chutar una pelota con precisión (chute)	41	0	0	0	0
Ojo utilizado de forma monocular para observar un objeto a lo lejos a través de un tubo cilíndrico de cartón (tubo de cartón)		0	0	0	0
Ojo utilizado para observar un objeto a lo lejos a través de un agujero en una cuartilla teniendo los dos ojos abiertos (hoja agujereada)		0	1	0,02	0,16
Realizar un giro de 360° de forma rápida para observar el sentido de giro (giro de 360°)		0	1	0,09	0,27
<b>Puntaje general de aprendizaje de la técnica del lanzamiento</b>		<b>-1</b>	<b>1,50</b>	<b>0,17</b>	<b>0,55</b>

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

En tales parámetros los valores de pre y post existieron cambios negativos así como positivos y valores que se mantuvieron quiere decir que no mejoraron ni empeoraron pero de manera general si éxito un cambio pequeño de 0,17 puntos a nivel general. (Tabla 10)

De igual manera se analizó las modificaciones entre niveles de aprendizaje por periodos, realizado a través de una tabla cruzada

**Tabla 11. Análisis cruzado entre niveles de aprendizaje por periodos en la muestra de estudio**

<b>Nivel aprendizaje PRE</b>	<b>de Nivel de aprendizaje POST</b>			<b>Total</b>
	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>	
Bajo	1	0	0	1
Medio	0	16	2	18
Alto	0	0	22	22
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>16</b>	<b>24</b>	41

En un nivel pre de aprendizaje se encontró un integrante de la muestra de estudio en un nivel bajo el cual posterior a la investigación se mantuvo en el mismo nivel bajo en el nivel de aprendizaje pre medio se encontraban 18 los cuales 16 se mantuvieron y dos cambiaron positivamente su nivel alto y en un nivel alto se encontraron 22 de los cuales posterior a la intervención se mantuvieron en el mismo nivel.

(Tabla 11).

### 3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Para el análisis de verificación de la muestra de estudio y en base a la normalidad de los datos analizados, se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas:

**Tabla 12. Análisis estadístico de verificación de las hipótesis de estudio**

Datos analizados	N	PRE		POST		Diferencia		P
		Intervención		Intervención				
		M	±DS	M	±DS	M	±DS	
Puntaje ejecución aprendizaje	de 41	7,51	1,54	7,68	1,69	0,17	0,55	0,035*

Nota. Análisis descriptivo de valores medios (M) y sus respectivas desviaciones estándares (±DS) con diferencias significativas a nivel de  $P \leq 0,05$ (\*)

El análisis estadístico determino la existencia de diferencias significativas entre los puntajes obtenidos en el periodo PRE y POST intervención, siendo esta diferencia positiva, se acepta la hipótesis alternativa de investigación:

H1: El modelo Ludo Técnico INCIDE en la enseñanza de los lanzamientos dentro de la clase de Educación física en escolares de Educación General Básica Superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023.

## **CAPÍTULO IV**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **4.1 CONCLUSIONES**

- En síntesis, de la evaluación a nivel inicial de aprendizaje de los lanzamientos dentro de la clase de educación física en escolares de educación general básica superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023, se manifestó que el nivel más alto de la muestra de estudio se encontró con un valor de 53,1 % referente a 22 y seguido por un grupo medio de 43,9 % referente a 18 seguido con un nivel más bajo con un porcentaje de 2,4 % referente a 1.
- Se valoró el nivel de aprendizaje de los lanzamiento posterior a la aplicación de un programa de enseñanza a través del modelo ludo técnico dentro de la clase de Educación física en escolares de Educación General Básica Superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023 donde se llegaron a los resultados el nivel más alto de la muestra de estudio se encontró con un valor de 58,5 % referente a 24 y seguido por un grupo medio de 39 % referente a 16 seguido con un nivel más bajo con un porcentaje de 2,4 % referente a 1.
- A modo de cierre de análisis la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje de los lanzamientos y posterior a la aplicación de un programa a través del modelo ludo técnico dentro de la clase de Educación física en escolares de Educación General Básica Superior durante el periodo Octubre 2022 Marzo 2023 En un nivel pre de aprendizaje se encontró un integrante de la muestra de estudio en un nivel bajo el cual posterior a la investigación se mantuvo en el mismo nivel bajo en el nivel de aprendizaje pre medio se encontraban 18 los cuales 16 se mantuvieron y dos cambiaron positivamente su nivel alto y en un nivel alto se encontraron 22 de los cuales posterior a la intervención se mantuvieron en el mismo nivel.

## 4.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda la utilización del modelo Ludo Técnico que desarrollen las acciones motoras básicas en las clases de Educación Física para ayudar a la enseñanza- aprendizaje siendo así una forma interactiva de aprender.
- Se recomienda ejecutar actividades Ludo Técnicas para ayudar a generar una mejora en el desarrollo del gesto técnico para así el estudiante no caiga en el desinterés y la acción repetitiva.
- Se debe analizar el grado de motivación y el interés que causa la utilización del modelo Ludo Técnico para el aprendizaje de los gestos técnicos en la motricidad básica.
- Es preciso determinar los juegos que se van a desarrollar previo a iniciar la clase los cuales conlleven el grado técnico de los lanzamientos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre Lora, Ma. Esther. Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio. 2001. <<https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf>>.
- Alcoba González, Jesús. «Organización de los métodos de enseñanza en función de las finalidades educativas: El alineamiento .» Profesorado. (2013): 241-255.
- Alvarez C., Angela y Eugeniav Orellano E. «Revista Latinoamericana de Psicología.» Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget. (1979): 249-259.
- Andes, Universidad de los. «Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas .» educere (2003): 100-106.
- Aponte, Huamani. «LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS.» 2014. <<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20Ei%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.
- Arteaga Maria, Jesús Recalde Meneses, José Alberto Luna. «ESTRATEGIA DIDÁCTICA:» Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (2015): 73-94.
- Ballesteros, Soledad. «MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA.» Psicothema (1999): 705-723.
- Benalcázar Francis Ortizv, Torres Bustamante Johanna. INNOVA Research Journal. 2018. <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>>.

Blázquez, D. «"Iniciación a los deportes de equipo".» Martínez Roca. Barcelona. (1986).

—. «Iniciación a los deportes de equipo.» Bulletin of Physical Education (1983).

Castellanos Jackelin, Sarmiento Maria. Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología. 2015. <[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](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)>.

Collelldemont, Eulàlia. «La memoria visual de la escuela.» Educatio Siglo XXI (2010): 133-156.

Conde, Valero &. «Incidencia del modelo ludotécnico sobre la motivación en la práctica del atletismo.» Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA (2003): 716.

Cortés, Manuel E. Cortés. «Generalidades sobre Metodología.» Universidad Autónoma del Carmen (2004).

Delgado, Manuel Antonio Soto. «DISEÑO DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA LA TÉCNICA DE LANZAMIENTO A BASE DEL CATCHER DE BEISBOL.» Dialnet (2009).

Díaz, J. «La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas.» Editorial Inde. (1999).

Fernández Ruiz, J. A. «Fundamentos y metodología de la maquetación digital.» (2002): 91.

Fernandez, Anna. «Género y canción infantil.» scielo (2006): parr 6.

- González, Beatriz. «Procesos cognitivos: De la prescripción curricular.» Revista de (2013): 49-67.
- Hernández, Fernández y Baptista. «Investigación cuantitativa, cualitativa y mixta.» Universidad de Colima (2014).
- Jornet S., Gómez-Mármol, A., & Valero, A. « El modelo ludotécnico como alternativa didáctica para la enseñanza y aprendizaje del salto con pértiga.» Trances (2017).
- Lamas, Marta. «Diferencia de sexo, genero y diferencia sexual.» Redalyc (2000): 2.
- Latorre, PA. «Actividades lúdico-tradicionales de la Loma.» En Prensa. Editorial Octaedro (2002).
- Laudadío, María Julieta y Elizabeth Da Dalt. «Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad.» Educación y Educadores (2014): pp. 483-498.
- Le Boulch, J. «La educación por el movimiento en la edad escolar.» Paidotribo. Barcelona. (1992).
- Leñero, Martha. Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar. Mexico: ISBN, 2009.
- Lucas, Francisco Manuel Moreno. «La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil.» 2015. <<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>>.
- Luque Hoyos, F. «Guía de juegos escolares con compañeros.» Velocidad-equilibrio-ritmo. Editorial Gymnos. Madrid. (1995).
- Luque Hoyos, F; Luque Tabernero, S. «Guía de juegos escolares con espalderas.» Editorial Gymnos. Madrid. (1995).
- Manuel Soto . «DISEÑO DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA LA TÉCNICA DE LANZAMIENTO A BASE DEL CATCHER DE BEISBOL.» Dialnet (2009): 129-131.

- Méndez, A. «Técnicas de enseñanza en la iniciación al baloncesto.» Barcelona: Inde (2005).
- Méndez, A. (2003). «Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física. Juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales.» Editorial Paidotribo. Barcelona. (2003).
- Mera Segovia Carlota Mónica, Dra. Berlis Gómez Leyva. «Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud.» 12 de Marzo de 2020. <<http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369>>.
- Merchán Price María Susana, José Henao. «Influencia de la percepción visual en el aprendizaje.» Dialnet (2011): 93-101.
- Metzler, M. «Instructional Models for Physical.» Holcomb Hathaway (2005).
- Moreno, Francisco. «Función pedagógica de los recursos materiales en educación.» Vivat Academia (2015): 12-25.
- Moreno, J., Gómez, A., & Cervello, E. «Un estudio del efecto de la cesión de autonomía en la motivación sobre las clases de educación física.» European Journal of Human Movement (2010).
- Moreno, Lucas Francisco. «La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil.» 2015. <<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>>.
- Mosston, M. «La enseñanza de la Educación Física.» Barcelona: Paidós (1988).
- Omeñaca, R y JV. Ruiz Omeñaca. «Juegos cooperativos y Educación Física.» Editorial Paidotribo. Barcelona. (1998).
- Ortega, Ivana S. y Eliana Ruetti. « La memoria del niño en la etapa preescolar.» Anuario de Investigaciones (2014): 267-276.
- Peiró, C. (2001). «Materiales curriculares y formación del profesorado de educación física.» Editorial Graó. Barcelona. (2001).

- Pellicer, Paloma Palau. «Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil.» Universitat Jaume (2017): 1-86.
- Pérez, M., Valero, A., & Gomez-Marmol, A. «Aplicación del modelo ludotécnico a las disciplinas atléticas de saltos.» Acción motriz (2017).
- Posada, F. «Ideas práctica para la enseñanza de la Educación Física.» Editorial Agonos. Lérida. (2000).
- Rojas Rodríguez Diana, Fontana Hernández Angelica, Pereira Pérez Zulay. «Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas.» Educare (2017).
- Rubio-Castillo, A, & Gómez-Mármol, A. «Efectos del Modelo Ludotécnico en el aprendizaje técnico, competencia y motivación en la enseñanza del baloncesto en Emducación Física.» SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte (2016).
- Ruíz, O y J. Vicente. «Los métodos cooperativos en Educación Física.» EFDeportes.com, Revista Digital. (2008).
- Sampieri Hernández, Roberto y Carlos y Lucio Baptista, Pilar Collado Fernández. «Metodología de la investigacion.» McGraw-Hill Iteramericana (2003): 1-18.
- Sánchez Bañuelos, F. «Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte.» Madrid: Gymnos. (1990).
- Sánchez-Alcaraz, B. «Aplicación de un programa basado en el soporte de clases de educación física.» Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Fisica y el Deporte (2017).
- Sánchez-Morales. «. Efectos de una unidad didáctica ludotécnica en el aprendizaje del saltode alumnos de bachillerato.» Ágora para la ef y el deporte (2016).
- Trujillo Nelcy, Torres Akira. «La musica y el enfoque de género en niños y niñas.» Revista Cubana de Enfermeria 29 (2013).

- Ureña, N. «Las habilidades motrices básicas en primaria. Programa de intervención.» Editorial Inde. España. (2006).
- Valenzuela, Dr. Alfonso Valero. «La técnica de enseñanza en el modelo ludotécnico: su aplicación a la educación física en primaria.» researchgate.net (2007): 13.
- Valero, A. «Análisis de los cambios producidos en la metodología de la iniciación deportiva.» Apunts, Educación física y Deportes (2005).
- . «Atletismo: enfoque ludotécnico.» Didáctica de la Educación Física (2013).
- . «Fundamentos del Modelo de enseñanza Ludotécnico en la Educación Física de Primaria.» Aula de Encuentro (2006).
- . «La evaluación en el modelo de enseñanza ludotécnico para la iniciación a la práctica del atletismo dentro del contexto escolar .» Cultura, Ciencia y Deporte (2006): 89-94.
- Valero, A y M Delgado. «Comparación de los enfoques tradicional y ludotécnico sobre la eficacia y la mejora técnica en el atletismo.» European Journal of Human Movement (2005): 199-133.
- Valero, A. «Fundamentos del Modelo de enseñanza Ludotécnico en la Educación Física de Primaria.» Aula de Encuentro (2006): 59-65.
- . «La evaluación en el modelo de enseñanza ludotécnico para la práctica del atletismo dentro del contexto escolar.» Cultura, Ciencia y Deporte (2006).
- Valero, A. y Conde, J.L. «La iniciación al atletismo a través de los juego.» Málaga: Aljibe (2003).
- Valero, A., & Gómez, M. «Las tareas de aprendizaje en la iniciación al atletismo a través del modelo de enseñanza ludotécnico.» Revista Kronos (2007).
- Valero, A., Delgado, J., & Conde. « Motivación hacia la práctica del atletismo en la educación Primaria en función de dos Propuestas de enseñanza/aprendizaje .» Revista de Psicología del Deporte (2009).

Valero, A.; Conde, A.; Delgado, M. y Conde, J.L. « Incidencia de los enfoques de enseñanza tradicional y ludotécnico sobre las variables relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje en la iniciación al atletismo.» Apunts, Educación Física y Deportes (2006).

Vilatuña Correa, Fausto, y otros. «Sensación y percepción en la construcción del conocimiento.» Sophia, Colección de Filosofía de la educación (2012).

Wickstrom, R.L. «Patrones motores básicos.» Alianza Deporte. Madrid. (1983).

# ANEXOS

## ANEXO 1

### Test de Lanzamiento

TEST DE LANZAMIENTO A SEGUNDA BASE				
Nombre: _____				
Edad: _____ Sexo: _____ Fecha de Nacimiento: _____				
Fecha de la aplicación: _____ Equipo: _____ Tiempo entrenando: _____				
SITUACION DE JUEGO	ELEMENTOS DEL GESTO TECNICO	PUNTUACIÓN 3 Lo hace siempre	1 Algunas veces	0 No lo hace
<b>POSICION DE LAS EXTREMIDADES SUPERIORES PARA LANZAR A SEGUNDA BASE</b>	<b>POSICION DEL BRAZO DERECHO PARA LANZAR</b> Agarrar la pelota con la mano de lanzar (derecha) llevándola a la <b>ALTURA</b> y a un <b>LADO</b> del oído, haciendo un ángulo aproximado de <b>45°</b> entre brazo y antebrazo.	La <b>ALTURA</b> y a un <b>LADO</b> del oído, haciendo un ángulo aproximado de <b>45°</b> entre brazo y antebrazo.	con la mano de lanzar (derecha) haciendo un ángulo que rebasa los <b>45°</b> entre brazo y antebrazo. Llevando mano y pelota por detrás del <b>oído</b> (sobre-extendiendo el hombro). Si respeta el ángulo aproximado de <b>45°</b>	<b>NINGUNA.</b>
<b>POSICION DEL CUERPO PARA LANZAR A SEGUNDA BASE</b>	<b>DIRECCIÓN Y FUERZA DEL LANZAMIENTO.</b> Al momento de prepararse para lanzar el <b>HOMBRO</b> izquierdo junto con la <b>CADERA</b> realizan una torsión apuntando hacia la base objetivo esto es para darle dirección y fuerza al lanzamiento. El hombro y cadera se dirigen a <b>SEGUNDA</b> para realizar el lanzamiento	el <b>HOMBRO</b> izquierdo junto con la <b>CADERA</b> realizan una torsión apuntando hacia la base	el <b>HOMBRO</b> izquierdo no apunta hacia la base objetivo, pero si posicionó la <b>CADERA</b>	<b>Hombro y cadera no apuntaron hacia el objetivo</b>
<b>POSICION DE LAS EXTREMIDADES INFERIORES PARA LANZAR A SEGUNDA BASE</b>	<b>POSICION DE LOS PIES CUANDO LANZA</b> Pies separados apenas <b>rebasando las líneas</b> que definen la <b>anchura</b> de los hombros	El pie izquierdo <b>adelantado</b> al derecho <b>aproximadamente un pie.</b>	El pie izquierdo lo adelanto <b>aproximadamente dos pies.</b>	<b>No adelanta el pie izquierdo.</b>
<b>SEGUNDA BASE</b>	<b>DIRECCION DE LANZAMIENTO</b> Desde la posición de recepción preparándose a lanzar hacia las bases realiza un <b>paso enfrente</b> con	<b>Paso enfrente</b> con el pie izquierdo, los pies <b>perpendiculares</b> hacia la <b>segunda base</b> , un <b>medio giro</b> pie, cadera y hombro.	un paso a enfrente con el pie izquierdo y el pie derecho lo deja atrás sin seguir al pie izquierdo	<b>Activo</b> <b>No realiza el paso</b>

TEST DE LANZAMIENTO A SEGUNDA BASE				
Nombre: _____				
Edad: _____ Sexo: _____ Fecha de Nacimiento: _____				
Fecha de la aplicación: _____ Equipo: _____ Tiempo entrenando: _____				
SITUACION DE JUEGO	ELEMENTOS DEL GESTO TECNICO	PUNTUACIÓN 3 Lo hace siempre	1 Algunas veces	0 No lo hace
POSICION DE LAS EXTREMIDADES SUPERIORES PARA LANZAR A SEGUNDA BASE	<u>POSICION DEL BRAZO DERECHO PARA LANZAR</u>	La <b>ALTURA</b> y a un <b>LADO</b> del oído, haciendo un ángulo aproximado de <b>45°</b> entre brazo y antebrazo.	con la mano de lanzar (derecha) haciendo un ángulo que rebasa los <b>45°</b> entre brazo y antebrazo. Llevando mano y pelota por detrás del <b>oído</b> (sobre-extendiendo el hombro). Si respeta el ángulo aproximado de <b>45°</b>	<b>NINGUNA</b>
POSICION DEL CUERPO PARA LANZAR A SEGUNDA BASE	<u>DIRECCIÓN Y FUERZA DEL LANZAMIENTO.</u>	el <b>HOMBRO</b> izquierdo junto con la <b>CADERA</b> realizan una torsión apuntando hacia la base	el <b>HOMBRO</b> izquierdo no apunta hacia la base objetivo, pero si posicionó la <b>CADERA</b>	<b>Hombro y cadera no apuntaron hacia el objetivo</b>
POSICION DE LAS EXTREMIDADES INFERIORES PARA LANZAR A SEGUNDA BASE	<u>POSICION DE LOS PIES CUANDO LANZA</u>	El pie izquierdo adelantado al derecho aproximadamente un pie	El pie izquierdo lo adelanto aproximadamente dos pies.	<b>No adelanta el pie izquierdo.</b>
<u>LANZAMIENTO A SEGUNDA BASE</u>	<u>DIRECCION DE LANZAMIENTO</u>	Paso <b>enfrente</b> con el pie izquierdo, los pies <b>perpendiculares</b> hacia	un paso a enfrente con el pie izquierdo y el pie derecho lo deja atrás sin seguir al pie izquierdo	<b>No realizo el paso</b>

## ANEXO 2 PLAN DE CLASE

<b>Objetivo de la sesión:</b> Llevar a cabo juegos que impliquen precisión en el lanzamiento.		
<b>Contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas y posibilidades de lanzamientos y recepciones</li> <li>- Utilización de habilidades básicas como lanzamientos y recepciones en juegos.</li> <li>- Confianza y seguridad en sí mismo al afrontar situaciones habituales.</li> </ul>		
<b>Estrategia de enseñanza:</b> Global <b>Estilos:</b> asignación de tareas y enseñanza mediante la búsqueda		
<b>Recursos materiales e instalaciones:</b> Cuerdas, conos, aros, pelotas y pista polideportiva.		
Descripción de la actividad	Gráfico	Organ/tiempo
<b>FASE INICIAL:</b> 1. Información inicial general; Los alumnos se colocan en semicírculo y el profesor explica el contenido de la sesión. 2. Calentamiento general. 3. Juego "El mundo al revés"; Los niños se desplazan por la pista y a la señal del profesor, deben realizar lo que este les indique. Cuando lo han entendido lo realizan todo al "revés".		Gran grupo 4´  Gran grupo 7´-10´
<b>FASE PRINCIPAL:</b> 1. Juego "Achicar balones"; Dos equipos de 12 alumnos, cada uno en su campo, a la señal se deben mandar las pelotas al campo contrario y el otro equipo debe realizar lo mismo. Los alumnos de un grupo no pueden pasar al campo contrario y la pelota se pasará mediante lanzamientos con la mano. 2. Juego "los cazadores y las liebres"; Continuamos con la clase dividida en dos grupos y delimitamos dos líneas separadas unos 10		Tiempo; 30´-35´ Grupos de 12

ANEXO 3

*Grafico 1 INTERVENCION*



ANEXO 4

*Grafico 2 INTERVENCION*



ANEXO 5

*Grafico 3 INTERVENCION*



ANEXO 5

*Grafico 4 INTERVENCION*



*Grafico5 INTERVENCION*



ANEXO 6

*Grafico 6 INTERVENCION*

