

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

### PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

#### COHORTE 2022

---

**Tema:** “Los juegos de invasión de blanco y diana en el desarrollo locomotriz en estudiantes de Educación General Básica Superior”

---

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Título de Cuarto Nivel de Magister en Educación con Mención en Educación Física y Deportes

**Modalidad del Trabajo de Titulación:** Proyecto de Titulación con componente de Investigación aplicada y desarrollo

**Autor:** Licenciado Darwin Gustavo Tandalla Arequipa.


**Director:** Licenciada Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Magister

Ambato – Ecuador


2023

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

El Tribunal receptor del Trabajo de Titulación, presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magister e integrado por los señores: Licenciada Gabriela Alexandra Villalba Garzón, Magister y el Licenciado Edison Andrés Castro Pantoja, PHD, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: “Los juegos de invasión de blanco y diana en el desarrollo locomotriz en estudiantes de Educación General Básica Superior” elaborado y presentado por el señor Licenciado Darwin Gustavo Tandalla Arequipa, para optar por el Título de cuarto nivel de Magíster en Educación con Mención en Educación Física y Deportes; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación, el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.  
Presidente y Miembro del Tribunal



Lcda. Gabriela Alexandra Villalba Garzón, Mg.  
Miembro del Tribunal



Lcdo. Edison Andrés Castro Pantoja, PHD  
Miembro del Tribunal

## AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: **Los juegos de invasión de blanco y diana en el desarrollo locomotriz en estudiantes de Educación General Básica Superior**, le corresponde exclusivamente al licenciado Darwin Gustavo Tandalla Arequipa, Autor bajo la Dirección de la Licenciada Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Magister Directora del Trabajo de Titulación, y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



-----  
Lcdo. Darwin Gustavo Tandalla Arequipa.

C: I. 050310520-7

**AUTOR**



-----  
Lcda. Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Mg.

C.C.: 1801801661

**DIRECTORA**

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



-----  
Lcdo. Darwin Gustavo Tandalla Arequipa

C.C.: 0503105207

**AUTOR**

## INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	iii
DERECHOS DE AUTOR .....	iv
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS .....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
AGRADECIMIENTO .....	x
DEDICATORIA .....	xi
Resumen ejecutivo .....	xii
Abstract .....	xiv
CAPÍTULO I .....	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	1
1.1. Introducción .....	1
1.2. Justificación.....	3
1.3. Objetivos .....	4
1.3.1. General.....	4
1.3.2. Específicos .....	4
CAPITULO II.....	5
MARCO TEORICO.....	5
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	5
2.2. Estado del Arte.....	5
2.3. La Lúdica.....	8
2.4. Aprendizaje a través de la práctica.....	11

2.5. Estimulación cognitiva.....	12
2.6. Juegos de invasión de blanco y diana.....	14
2.7. Beneficios.....	16
2.8. Estimulación del equilibrio .....	17
2.9. Desarrollo de habilidades sociales .....	17
2.10. Principales actividades de invasión de blanco y diana.....	19
2.11. Evaluación y seguimiento .....	22
2.12. Desarrollo locomotriz.....	23
CAPITULO III.....	28
MARCO METODOLÓGICO.....	28
3.1. Tipo de investigación .....	28
Ubicación .....	28
3.2. Población o muestra: .....	30
3.3. Prueba de Hipótesis - pregunta científica – idea a defender .....	30
3.4. Recolección de información:.....	30
3.5. Procesamiento de la información y análisis estadístico .....	31
CAPITULO IV.....	33
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	33
4.1. RESULTADOS.....	33
4.2. DISCUSIÓN.....	39
CAPÍTULO V.....	41
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	41
5.1. Conclusiones .....	41

5.2. Recomendaciones.....	42
Bibliografía.....	43
Anexos.....	50
PROPUESTA.....	55
6.1. Título.....	55
6.2. Descripción.....	55
6.3. Desarrollo de la propuesta.....	55

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Escala del test</i> .....	33
Tabla 2 <i>Pre test actividades locomotrices</i> .....	33
Tabla 3 <i>Resumen del Pre test</i> .....	34
Tabla 4 <i>Post test actividades locomotrices</i> .....	35
Tabla 5 <i>Resumen del Post test</i> .....	35
Tabla 6 <i>Resultados Pre y Post test</i> .....	36
Tabla 7 <i>Resumen de Pre y Post test</i> .....	38
Tabla 8 <i>Prueba de rangos con signo de Wilcoxon</i> .....	38
Tabla 9 <i>Estadístico de Wilcoxon</i> .....	39



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Ubicación del lugar</i> .....	29
Figura 2 <i>Resultados de mejora</i> .....	37

## **AGRADECIMIENTO**

### **Proverbios 16:3**

Pon todo lo que hagas en manos de DIOS y tus planes tendrán éxitos. Esta palabra hace referencia que, si pones nuestros objetivos, metas y sobre todo si creemos el sueño anhelado se va a cumplir. Quiero agradecer al autor principal de este logro como es DIOS y al mismo tiempo a mi familia por ese apoyo incondicional que me brindo cada día para cumplir con el sueño que siempre anhele el de obtener mi título de Magister.

También agradecer a todos mis profesores y a mi tutora quienes impartieron sus conocimientos en cada uno de los módulos y sobre todo me enseñaron a ser buena persona impartiendo valores humanos.

Darwin Gustavo Tandalla Arequipa.

## **DEDICATORIA**

### **Josué 1:9**

Mira que te mando que te esfuerces y seas valiente, no temas ni desmayes porque Jehová tu Dios estará contigo donde quiera que vayas.

Quiero dedicar esta victoria primero a DIOS por darme la sabiduría para actualizar mis conocimientos y cumplir mi sueño, al mismo tiempo dedicarle esta meta cumplida a mi esposa Mercy a mis adorados hijos Estrella, Caleb, a mis padres Gustavo, Blanca y a mis hermanos Pilar y mi querido hermano Darío quienes son mi combustible para obtener cada meta planteada.

Darwin Gustavo Tandalla Arequipa.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**COHORTE 2022**

**TEMA:** “LOS JUEGOS DE INVASIÓN DE BLANCO Y DIANA EN EL DESARROLLO  
LOCOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”

**MODALIDAD DE TITULACIÓN:** Proyecto de Titulación con componente de Investigación aplicada y desarrollo

**AUTOR:** Licenciado Darwin Gustavo Tandalla Arequipa.

**DIRECTORA:** Licenciado Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Magister

**FECHA:** 24 de octubre 2023

**Resumen ejecutivo**

La presente investigación se centra en analizar el impacto que genera la práctica de los juegos de invasión de blanco y diana en relación con el desarrollo locomotriz de estudiantes pertenecientes a los niveles de Educación General Básica Superior, es decir, a los estudiantes que se encuentran en 8vo, 9no y 10mo curso, esperando contar con sujetos de investigación cuyas edades oscilen entre los 11 y 14 años. Este proyecto se enmarca en un modelo investigativo de carácter cuantitativo, es decir que se plantea recopilar e interpretar datos estadísticos que permitan reconocer elementos fundamentales y medibles sobre el desarrollo locomotriz, efectuándose durante un único periodo, siendo este el periodo lectivo escolar 2023-2024 del régimen sierra en el Ecuador.

En primer lugar, se realiza una recopilación bibliográfica de información que permita sustentar el desarrollo del presente estudio y encaminarlo según los objetivos planteados. Posteriormente se realiza un proceso de selección de muestra mediante el método de muestreo probabilístico por conveniencia, obteniendo una muestra final de 132 estudiantes, a quienes se los evalúa mediante la aplicación del test “3JS” para identificar factores importantes sobre el desarrollo locomotriz, como, por ejemplo: el control de objetos, desplazamiento y coordinación. Durante la interpretación de resultados, se identifica que existe un predominio de resultados regulares, implicando que la mayoría de las estudiantes ejecutan las actividades señaladas con cierto grado de dificultad y mostrando un desarrollo incompleto sobre las habilidades motrices. Adicionalmente, se plantea una propuesta estructurada que recopila algunos juegos de invasión de blanco y diana con los cuales se espera reforzar e impulsar el desarrollo motriz.

Finalmente, esta investigación arroja luz sobre la relación entre los juegos de invasión de blanco y diana y el desarrollo locomotriz en estudiantes de EGBS, proporcionando resultados fundamentales para adaptar y mejorar las estrategias pedagógicas que involucran estos juegos en el plan de estudios, brindando información relevante para educadores y formuladores de políticas educativas en un esfuerzo por promover el desarrollo físico y motor de los estudiantes de Educación General Básica Superior.

**DESCRIPTORES:** *COORDINACION, DESARROLLO LOCOMOTRIZ, EDUCACION, HABILIDADES MOTRICES, MOTRICIDAD GRUESA*

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**COHORTE 2022**

**THEMP:** “LOS JUEGOS DE INVASIÓN DE BLANCO Y DIANA EN EL DESARROLLO  
LOCOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”

**DEGREE TYPE:** Proyecto de Titulación con componente de Investigación aplicada y desarrollo

**AUTHOR:** Licenciado Darwin Gustavo Tandalla Arequipa.

**DIRECTED BY:** Licenciado Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Magister

**DATE:** 24 de octubre 2023

**Ejecutive Summary**

The present research focuses on analyzing the impact generated by the practice of target invasion games in relation to the locomotor development of students belonging to the levels of Upper Basic General Education, specifically students in the 8th, 9th, and 10th grades, with the expectation of having research subjects whose ages range from 10 to 14 years. This project is framed within a quantitative and cross-sectional research model, intending to collect and interpret statistical data that will allow for the recognition of fundamental and measurable elements regarding locomotor development, taking place during a single period, which is the 2023-2024 academic year of the Sierra region in Ecuador.

First, a bibliographic compilation of information is carried out to support the development of this study and align it with the established objectives. Subsequently, a sample selection process

is conducted using the convenience sampling method, resulting in a final sample of 132 students who are evaluated using the "3JS" test to identify important factors related to locomotor development, such as object control, movement, and coordination. During the interpretation of results, it is identified that there is a predominance of regular outcomes, implying that the majority of the students perform the specified activities with a certain degree of difficulty and exhibit incomplete development in motor skills. Additionally, a structured proposal is put forth that gathers some target invasion games with the aim of reinforcing and promoting motor development.

Finally, this research sheds light on the relationship between target invasion games and locomotor development in Upper Basic General Education students, providing essential results for adapting and enhancing pedagogical strategies that involve these games in the curriculum, offering pertinent information for educators and educational policy makers in an effort to promote the physical and motor development of Upper Basic General Education students.

**KEYWORDS:** COORDINATION, EDUCATION, GROSS MOTOR SKILLS, LOCOMOTOR DEVELOPMENT, MOTOR SKILLS

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Introducción

En un mundo moderno, en el que las tecnologías digitales y los dispositivos electrónicos capturan cada vez más la atención de los jóvenes, la importancia de preservar y comprender los juegos de invasión (Marín Gómez, Juegos de Invasión., 2018), de blanco y diana como bolos, dardos, chapas, canicas, tiros libres, penaltis sin portero, y hasta el aparentemente tranquilo golf, han sido pasatiempos que han perdurado a través de las generaciones. A menudo relegados a los recuerdos de la infancia y los patios de recreo, estos juegos tienen un valor pedagógico profundo que a menudo se pasa por alto en la educación contemporánea.

En la presente investigación se busca integrar los juegos de invasión de blanco y diana y examinar su papel crucial en el desarrollo locomotriz de los estudiantes del 8vo año paralelo A, 9no año paralelo C y 10mo año paralelo B. Estos juegos, que combinan la destreza física, la coordinación ojo-mano y la concentración, ofrecen una oportunidad única para que los jóvenes desarrollen habilidades motoras fundamentales mientras participan en actividades lúdicas (Cilla, 2007), y socialmente interactivas. A medida que el énfasis en el ejercicio y el desarrollo físico se vuelve cada vez más importante en el currículo educativo, estos juegos proporcionan una alternativa rica y atractiva a las actividades físicas convencionales (Bartoll, 2019).

Este estudio no solo se centrará en la práctica de estos juegos, sino que también investigará cómo su inclusión en el ámbito educativo puede fomentar el trabajo en equipo, la competencia saludable y la resolución de problemas, además examinaremos cómo estas actividades pueden ser adaptadas para estudiantes de diferentes edades y habilidades, asegurando así que todos los



estudiantes, independientemente de sus capacidades físicas, puedan participar y beneficiarse de estas experiencias de juego.

A medida que avanzamos hacia un futuro donde la actividad física se convierte en una necesidad imperativa para contrarrestar los desafíos de salud que enfrenta nuestra juventud, comprender y promover los juegos de invasión de blanco y diana se convierte en un paso esencial. Este estudio pretende arrojar luz sobre cómo estos juegos, que han resistido la prueba del tiempo, pueden contribuir significativamente al desarrollo locomotriz y al bienestar general de los estudiantes en el siglo XXI.

La metodología que se aplicó en esta investigación es cuantitativa ya que busca aprovechar las fortalezas del método para proporcionar una comprensión más completa y profunda de un fenómeno de estudio. Al integrar métodos cuantitativos permiten explorar significados, percepciones y contextos que se centran en datos numéricos y estadísticas, se puede obtener una visión más rica y equilibrada del tema investigado. En donde mediante el uso del test 3JS se calificó de manera individual a los estudiantes de octavo año paralelo A, noveno año paralelo C y décimo año paralelo B, posteriormente se realizó el análisis e interpretación de datos.

En la presente investigación se desarrollaron capítulos en donde mediante la búsqueda y recolección de datos se generó un completo marco teórico en el cual se detallan las definiciones más relevantes para la fundamentación teórica, así como la importancia de integrar estas actividades. En el segundo capítulo se detalla la metodología aplicada para el desarrollo de la investigación, así como la población de estudio a la cual está dirigida la investigación. Una vez recopilado los datos se realizó el análisis e interpretación de los test. Por último, se desarrolló una propuesta mediante la integración de las diferentes actividades, se estableció un programa, las

cuales buscan traer de regreso este tipo de juegos para mejorar el desarrollo locomotriz de los estudiantes. (Barrera, 2021)

Entre las principales limitaciones que se pudo hallar en esta investigación se encuentra la falta de profesionales especializados en la asignatura de educación física que afecta en el desarrollo correcto de las habilidades locomotrices en los estudiantes, así como la falta de introducción en los planes de clase de educación física en el que los estudiantes puedan practicar estas actividades.

## **1.2. Justificación**

La investigación sobre cómo los juegos de invasión de blanco y diana como: bolos, dardos, chapas, canicas, tiros libres, penaltis sin portero y golf influyen en el desarrollo locomotriz de los estudiantes, reviste una importancia significativa en el contexto educativo actual. A medida que la sociedad avanza hacia un estilo de vida cada vez más sedentario, con el aumento del tiempo dedicado a dispositivos electrónicos y la disminución de la actividad física, es crucial entender y promover las formas tradicionales de ejercicio físico (Jiayi, 2022), que históricamente han enriquecido el desarrollo motriz de los jóvenes.

La importancia de poner en práctica este tipo de investigación recae en la preservación de una cultura lúdica en el que los juegos de invasión de blanco y diana (Tandalla-Arequipa, 2023), han sido parte integral de la cultura de muchas comunidades alrededor del mundo. Investigar cómo estos juegos contribuyen al desarrollo locomotriz no solo preserva nuestra herencia lúdica, sino que también ofrece una oportunidad para revitalizar juegos que a menudo se consideran obsoletos en la era digital.

Además, en un momento en que, el desarrollo locomotriz y sobre todo los problemas de salud relacionados con la inactividad física, están en aumento es crucial encontrar formas efectivas y atractivas de fomentar la actividad física en los jóvenes mediante los juegos de invasión de blanco

y diana. Estudiar los juegos de invasión de blanco y diana proporciona ideas valiosas sobre cómo hacer que la actividad física sea divertida y atractiva para las nuevas generaciones.

Los beneficios que se pueden adquirir con el desarrollo del juego, requieren de habilidades motoras (Mero, 2016), coordinación ojo-mano y precisión, investigar cómo estas actividades impactan puede arrojar luz sobre su importancia en el desarrollo locomotor, especialmente en una edad donde estas habilidades están en pleno desarrollo. Por lo tanto, promover la práctica de los juegos de invasión de blanco y diana ayudará a mejorar el desarrollo locomotriz en los estudiantes.

### **1.3.Objetivos**

#### **1.3.1. General**

Determinar la incidencia de los juegos de invasión de blanco y diana en el desarrollo locomotriz en estudiantes de Educación General Básica Superior.

#### **1.3.2. Específicos**

1. Diagnosticar el nivel del desarrollo locomotriz en estudiantes de Educación General Básica Superior.
2. Evaluar el nivel del desarrollo locomotriz en estudiantes de Educación General Básica Superior posterior a la aplicación de los juegos de invasión de blanco y diana.
3. Analizar la diferencia entre el nivel del desarrollo locomotriz posterior a la aplicación de los juegos de invasión de blanco y diana en estudiantes de Educación General Básica Superior

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

#### **2.2.Estado del Arte**

A nivel internacional. Gutiérrez (2022), Se establece que la utilización de juegos motores es una práctica común en la enseñanza, y su empleo como recurso didáctico en diversos niveles educativos puede tener un impacto educativo significativo y fomentar el desarrollo de competencias. Los resultados se enfocaron en crear un entorno óptimo para la adquisición de competencias y proporcionar valiosas contribuciones en los aspectos didácticos que caracterizan a los juegos motores. Este trabajo dio lugar a la creación de 26 juegos innovadores y la propuesta de siete competencias relacionadas con la educación física en la investigación titulada "El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física".

Por su parte Villavicencio et al. (2022), centraron su investigación en explorar las funciones del juego simbólico y su impacto en el desarrollo intelectual, emocional y psicomotor de los niños. Se encontró que el juego simbólico permite a los estudiantes crear un mundo imaginario donde expresan sus pensamientos internos, asumen roles, mejoran su pensamiento y resuelven problemas cotidianos de manera más efectiva. Se observó que, aunque los estudiantes en esta etapa aún no han desarrollado completamente su fuerza, resistencia o coordinación, han mejorado su coordinación psicomotora fina. Sin embargo, necesitan más actividades que fomenten la motricidad gruesa y la interacción social, ya que algunos aún no se sienten seguros para expresar emociones o participar en actividades grupales. También se destacó la importancia de estimular la creatividad y la imaginación en el juego simbólico, ya que esto permite a los estudiantes demostrar sus habilidades y capacidades. En resumen, el juego simbólico influye positivamente en el

desarrollo intelectual, social y psicomotor de los estudiantes, fomentando experiencias, aprendizaje y habilidades importantes para su vida cotidiana, lo que lo convierte en una actividad formativa esencial en la infancia.

Sin embargo, Sánchez & Stevens (2022), señalan que, según los resultados de su investigación, el desarrollo de habilidades perceptivo-motrices en edades tempranas es fundamental en la educación física. Sin embargo, los datos iniciales sugieren que en el grupo estudiado no existe un fortalecimiento adecuado de estas habilidades en relación con la edad. Por lo tanto, es esencial considerar la motivación como un factor clave al diseñar evaluaciones y actividades para estudiantes, asegurándose de que estas sean didácticas, lúdicas y activas para conectar con sus intereses. Se destaca que las actividades didácticas, como el juego y la variación constante en las actividades, pueden motivar a los estudiantes y contribuir al desarrollo de sus habilidades motoras. Además, se enfatiza que una base sólida en competencias motoras en la infancia prepara a los estudiantes para abordar con eficacia desafíos más complejos en el movimiento, lo que implica que las habilidades deportivas deben construirse a partir del dominio de habilidades básicas e intermedias, transferir ese conocimiento a habilidades específicas y luego a habilidades especializadas en el futuro.

En la actualidad, la ludo motricidad y las habilidades locomotrices se emplean como un complemento al enfoque lúdico con el fin de conectar las tácticas de enseñanza específicas de la Educación Física en el ámbito educativo. Hernández (2022), en su artículo, presenta una estrategia educativa que utiliza la ludo motricidad como un sistema praxeológico y praxiológico para promover el desarrollo de habilidades fundamentales, como andar, correr y saltar, en estudiantes de primer grado de primaria. Esta estrategia busca perfeccionar los patrones motores esenciales y transformarlos en habilidades motrices fundamentales.

A nivel de la comunidad local, es de vital importancia comprender que el progreso del desarrollo psicomotor y su influencia en el desempeño académico desempeñan un papel fundamental en el crecimiento y desarrollo de los adolescentes. La participación en juegos y actividades físicas puede ser una contribución significativa al fortalecimiento de habilidades motoras esenciales, tales como correr, saltar, lanzar y atrapar, las cuales tienen un impacto directo en la salud y el bienestar. Guamán (2019), en su investigación, se señaló que el desarrollo psicomotor está vinculado a un incremento en la proporción de estudiantes que logran un nivel de rendimiento académico altamente satisfactorio. Esto se fundamenta en los hallazgos de la prueba de correlación de Pearson, la cual evidenció una relación notable entre el desarrollo psicomotor y el desempeño escolar de los estudiantes. Además, el estudio sugiere que la introducción de actividades lúdicas y entornos que promuevan el fortalecimiento de las habilidades motoras contribuye a cumplir con los estándares educativos.

Los juegos que implican la invasión de un área específica, como el baloncesto, el fútbol o el hockey, pueden desarrollar habilidades motoras, como el equilibrio, la coordinación y la agilidad mientras que los juegos de blanco y diana, como el tiro con arco o el lanzamiento de dardos, pueden mejorar la precisión y la destreza en el lanzamiento. Para Parra (2020), los juegos de invasión de objetivos y blancos proporcionan una diversidad de ventajas significativas para el crecimiento físico, cognitivo y social de los estudiantes. Estos juegos representan un método efectivo y divertido para estimular el aprendizaje y el progreso en contextos educativos o de entretenimiento. La investigación ha confirmado que estos juegos promueven el desarrollo de habilidades motoras tanto finas como gruesas, lo que permite a los adolescentes mejorar su coordinación, equilibrio y destreza en el apuntado con precisión.

### **2.3. La Lúdica**

El enfoque lúdico, que consiste en emplear el juego como un instrumento educativo, ha evidenciado ser una táctica eficaz y enriquecedora para fomentar el crecimiento integral de los estudiantes. Esta pedagogía centrada en el juego no solo se ha consolidado como una práctica pedagógica eficiente, sino que también ha evolucionado en respuesta a la creciente comprensión de su potencial para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. En el contexto de la Educación General Básica Superior, donde la actividad física y la adquisición de habilidades motrices son cruciales para el desarrollo físico y cognitivo de los jóvenes, la inclusión deliberada de juegos emerge como una oportunidad única y enriquecedora para estimular el desarrollo locomotriz de los estudiantes de manera divertida y efectiva. (Luna Orobio, 2023).

Según Oña (2023), el fundamento de esta estrategia pedagógica radica en la idea central de que el juego representa una herramienta altamente efectiva para el proceso de aprendizaje. Esto se debe a que, por naturaleza, los juegos estimulan la motivación interna de los estudiantes, avivando su interés por explorar, descubrir y aprender de manera autónoma. La participación activa de los estudiantes en actividades lúdicas educativas no solo facilita la asimilación de conocimientos y habilidades, sino que también nutre su innata curiosidad y promueve una actitud positiva hacia el proceso de aprendizaje.

En otras palabras, la lúdica, se refiere como un enfoque pedagógico altamente efectivo y gratificante para estimular el desarrollo de los estudiantes siendo este enfoque no solo capaz de nutrir las habilidades motoras y desarrollo locomotriz, sino que también fomenta un amor por el aprendizaje y fortalece las habilidades sociales de los estudiantes, preparándolos para un futuro lleno de logros y éxito.

La lúdica cuando se integra de manera efectiva en el proceso educativo se convierte en una poderosa fuente de motivación para los estudiantes, como lo menciona Tongino (2023), los juegos y actividades lúdicas capturan la atención de los alumnos al despertar su curiosidad y creatividad la cual al sumergirse en un ambiente de aprendizaje divertido y desafiante permite que los estudiantes se sienten más motivados para participar activamente en las actividades propuestas siendo esta motivación intrínseca es esencial para fomentar la exploración y el desarrollo de habilidades, incluyendo el desarrollo motriz.

El enfoque lúdico se ha transformado en un elemento fundamental para el progreso de las habilidades motoras de los estudiantes, particularmente en las etapas iniciales de su desarrollo, gracias a la utilización de juegos y actividades recreativas, los adolescentes pueden mejorar sus habilidades motoras de manera orgánica y sin sentir presiones ni obligaciones. De acuerdo con Casnanzuela (2023), la lúdica permite que los estudiantes practiquen movimientos físicos de manera repetida y natural, lo que contribuye al perfeccionamiento de la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la destreza siendo estos beneficios no solo son cruciales para el rendimiento en actividades físicas, sino que también influyen en la confianza en sí mismos y en la percepción positiva que los estudiantes tienen de su propio cuerpo.

La lúdica no solo impulsa el desarrollo motriz, sino que también fomenta un aprendizaje integral. Según Palomo (2023), los juegos y actividades lúdicas promueven la resolución de problemas, la toma de decisiones, la comunicación efectiva y la cooperación en equipo, habilidades que son esenciales en la vida diaria y en el éxito académico. Al combinar la diversión con el desarrollo motriz y cognitivo, la lúdica ofrece a los estudiantes una experiencia educativa enriquecedora y memorable que los prepara no solo para enfrentar desafíos físicos, sino también para afrontar con éxito los retos que se les presenten en su desarrollo personal y académico.



De acuerdo con Posada (2014), la lúdica como estrategia pedagógica incluye varios elementos que la fundamentan como una herramienta práctica y efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dichos elementos son:

**Diversidad de Juegos y Actividades:** La educación lúdica se apoya en una amplia gama de juegos y actividades, como juegos de mesa, juegos de rol, juegos de cartas, juegos digitales y actividades al aire libre, entre otros. Cada uno de estos enfoques de entretenimiento estructurado se adapta cuidadosamente para abordar objetivos educativos específicos.

**Participación Activa del Estudiante:** En lugar de ser un proceso pasivo donde los estudiantes simplemente escuchan o leen, la educación lúdica destaca la participación activa. Los juegos exigen que los estudiantes tomen decisiones, resuelvan problemas y tomen acciones significativas dentro del contexto del juego.

**Desafío Personalizado:** Los juegos plantean desafíos variados que se adaptan a la complejidad y la dificultad según el nivel de los estudiantes. La superación de estos desafíos proporciona una sensación de logro y un impulso motivacional, ya que los estudiantes avanzan a su propio ritmo.

**Enfoque en Objetivos Educativos:** A pesar de su carácter divertido, la educación lúdica mantiene un enfoque firme en los objetivos educativos. Cada juego o actividad se diseña con metas de aprendizaje específicas en mente, como la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades, el fomento de la colaboración o la estimulación de la creatividad.

**Retroalimentación Inmediata y Constructiva:** Los juegos a menudo ofrecen retroalimentación inmediata sobre el desempeño de los estudiantes. Esto les permite identificar y comprender rápidamente sus errores, lo que facilita un proceso de aprendizaje continuo y motivador, respaldado por comentarios positivos.

**Promoción de la Interacción Social:** La educación lúdica fomenta la interacción social entre los participantes, ya sea a través de la colaboración, la competencia amigable o la resolución conjunta de conflictos. Estas interacciones sociales enriquecen la experiencia de aprendizaje y cultivan habilidades sociales valiosas.

**Estimulación de la Creatividad:** Los juegos a menudo requieren que los estudiantes piensen de manera creativa para resolver problemas y enfrentar desafíos dentro del contexto del juego. Esta demanda constante de imaginación estimula la creatividad y la innovación.

**Motivación Intrínseca:** La diversión inherente a los juegos y la satisfacción de superar obstáculos aumentan la motivación intrínseca de los estudiantes para participar activamente en su proceso de aprendizaje.

**Flexibilidad y Adaptabilidad:** La educación lúdica es altamente adaptable, capaz de ajustarse a diversos niveles de habilidad y edades. Esta versatilidad la convierte en una herramienta efectiva en una variedad de contextos educativos.

**Rol Esencial de los Educadores:** Los educadores desempeñan un papel central al incorporar juegos y actividades lúdicas en el plan de estudios. Deben liderar a los estudiantes, establecer objetivos claros y garantizar que los juegos estén alineados de manera efectiva con los objetivos educativos. Su orientación es fundamental para optimizar la experiencia educativa lúdica.

#### **2.4. Aprendizaje a través de la práctica**

De acuerdo con la teoría del aprendizaje, se sostiene que los estudiantes adquieren conocimientos de manera más efectiva cuando se encuentran completamente involucrados y experimentan placer en la actividad en la que participan. Los juegos que implican apuntar a un objetivo específico, como los juegos de blanco y diana, pueden ofrecer un contexto educativo

sumamente entretenido y estimulante. Esta diversión intrínseca actúa como un motor motivador que impulsa a los estudiantes a dedicar tiempo y esfuerzo a la práctica y perfección de sus habilidades motrices. En consecuencia, estos juegos no solo hacen que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, sino que también facilitan un ambiente propicio para el desarrollo y el refinamiento de las capacidades físicas de los niños. (Ballester, 2005).

Los estudiantes que se involucran en actividades de juego estructuradas y guiadas por un adulto o tutor experimentan un mejor desarrollo en las áreas cognitivas, sociales y emocionales, realizando una comparación con aquellos estudiantes que no participaban en juegos educativos similares mientras atravesaban su desarrollo. Por esta razón se resalta la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños durante sus años preescolares, incentivándolos a tener una mejor adaptación y reforzando los procesos de enseñanza-aprendizaje. (UNICEF, 2018).

El juego didáctico se considera un método de enseñanza que prepara a los estudiantes para enfrentar las responsabilidades cotidianas, fomentando el desarrollo de habilidades a través de una participación activa y emocional. A pesar de sus ventajas, esta estrategia se subutiliza en todos los niveles educativos. Las actividades lúdicas abarcan momentos de acción espontánea y la posterior reflexión y abstracción para cumplir con los objetivos del plan de estudios. El juego y el aprendizaje comparten la búsqueda de superación, la práctica, el entrenamiento y la aplicación de estrategias para el éxito, lo que hace que lo lúdico sea beneficioso para la concentración del estudiante y facilite el aprendizaje y el desarrollo de habilidades (Candela & Benavides, 2020).

## **2.5. Estimulación cognitiva**

Es importante destacar que los juegos tienen la capacidad de influir de manera beneficiosa en el desarrollo cognitivo, especialmente en el caso de los estudiantes. Estos juegos requieren que los más jóvenes realicen cálculos relacionados con la distancia, la cantidad de fuerza necesaria y

la dirección precisa para lograr alcanzar un objetivo específico. Este proceso implica la aplicación activa de habilidades matemáticas y espaciales, lo que contribuye significativamente al fortalecimiento y la mejora de su capacidad para comprender y manipular conceptos matemáticos y espaciales (Lata y otros, 2022).

De acuerdo con Candela & Benavides (2020), la estimulación cognitiva mediante el juego es una estrategia educativa y terapéutica que se utiliza para mejorar las funciones cognitivas, como la memoria, la atención, la concentración y el pensamiento abstracto, a través de actividades lúdicas y recreativas. Esta estrategia contempla los siguientes puntos clave:

**Propósito Principal:** La finalidad fundamental de la estimulación cognitiva a través del juego es conservar y potenciar las capacidades cognitivas, especialmente en individuos que pueden estar enfrentando desafíos cognitivos debido al envejecimiento, lesiones cerebrales, trastornos neurológicos o limitaciones cognitivas.

**Variación de Actividades:** Los juegos cognitivos abarcan un amplio abanico de actividades que incluyen rompecabezas, juegos de mesa, crucigramas, sudokus, juegos de memoria, enigmas y actividades en línea diseñadas específicamente para estimular la mente.

**Diversión y Compromiso:** El elemento esencial para el éxito de la estimulación cognitiva a través del juego radica en que estas actividades sean atractivas y entretenidas para la persona, lo que estimula su compromiso y participación activa en las tareas.

**Mejora de Habilidades Específicas:** Cada juego puede centrarse en el fortalecimiento de una habilidad cognitiva concreta. Por ejemplo, los crucigramas pueden enriquecer la memoria verbal y el vocabulario, mientras que los rompecabezas fomentan el desarrollo de las habilidades de resolución de problemas y la concentración.

**Personalización Individual:** Las actividades de estimulación cognitiva deben adaptarse según las necesidades y aptitudes particulares de cada persona. Es fundamental considerar el nivel de dificultad y los intereses personales para obtener los resultados más beneficiosos.

**Beneficios Adicionales:** Además de mejorar las habilidades cognitivas, la estimulación cognitiva mediante el juego también puede conllevar ventajas emocionales y sociales, ya que promueve la interacción social y fortalece la autoestima.

**Aplicaciones Terapéuticas:** Profesionales de la salud, como terapeutas ocupacionales y logopedas, a menudo incorporan juegos cognitivos como parte integral de la rehabilitación para personas que han experimentado lesiones cerebrales o padecen trastornos neurológicos.

**Relevancia a Todas las Edades:** Aunque comúnmente se asocia con el envejecimiento y la demencia, la estimulación cognitiva mediante el juego puede ser beneficiosa para personas de todas las edades como un método para conservar y enriquecer las capacidades cognitivas durante toda la vida.

## **2.6. Juegos de invasión de blanco y diana**

Los juegos de invasión de blanco y diana son una categoría de actividades recreativas que se centran en el objetivo de golpear o alcanzar blancos o dianas específicas en un entorno de juego de acuerdo con Castillo (2022), estos juegos son conocidos por su versatilidad y adaptabilidad, ya que pueden ser practicados en una variedad de escenarios, desde campos deportivos hasta áreas interiores ya que su esencia es involucrar a participantes que lancen objetos, como pelotas o proyectiles, con el objetivo de golpear o alcanzar un blanco determinado que puede ser estático o móvil. Estos juegos son apreciados por su capacidad para desarrollar la precisión, la coordinación y la concentración de los participantes, al tiempo que proporcionan una experiencia lúdica.

Según González (2021), en el caso específico de los juegos de invasión de blanco y diana, se presenta una combinación única de diversión y aprendizaje gracias a que estos juegos a menudo implican lanzar, atrapar o golpear objetivos específicos, proporcionan una plataforma ideal para mejorar las habilidades locomotoras. Mientras los estudiantes persiguen y alcanzan sus objetivos en un entorno lúdico están trabajando en el desarrollo de la coordinación mano-ojo, la cual afinan su capacidad para realizar movimientos precisos y mejoran su capacidad para adaptarse a situaciones cambiantes. Además, estos juegos ofrecen oportunidades para fortalecer la fuerza física y la resistencia, ya que involucran activamente en la actividad física a los participantes.

Los juegos de invasión de blanco y diana desempeñan un papel significativo en el aprendizaje y la recreación pues son utilizados tanto en contextos educativos como en actividades de ocio. Como menciona Palomo (2023), en la educación, estos juegos pueden ser herramientas efectivas para mejorar las habilidades motoras, la concentración y la comprensión de conceptos matemáticos, como la estimación y la geometría. Así como también son una opción popular en programas de educación física, ya que promueven el ejercicio y el trabajo en equipo además fuera del ámbito educativo, estos juegos son una elección común en parques y áreas de entretenimiento, donde brindan diversión y desafío a personas de todas las edades.

La inclusión de estos en el entorno educativo no solo se traduce en beneficios físicos y motores, sino que también tiene un impacto positivo en el desarrollo social y emocional de los estudiantes pues la naturaleza competitiva de estos juegos promueve la colaboración y la comunicación junto a la toma de decisiones en equipo, habilidades útiles en la vida cotidiana y en el futuro profesional de los jóvenes. Algunos ejemplos populares de juegos de invasión de blanco y diana incluyen el tiro al blanco con arco y flechas, el tiro al blanco con pistolas de aire comprimido, el juego de la rayuela y el dardo (Pérez Gallardo, 2021).

Estos juegos varían en complejidad y en los aspectos específicos de la destreza que se requieren, pero comparten la característica fundamental de apuntar y alcanzar blancos por lo cual estos juegos ofrecen oportunidades para la competencia amistosa, la mejora de las habilidades y sobre todo, la diversión razón por la cual su popularidad perdura a lo largo del tiempo y demuestra su atractivo universal como formas entretenidas y desafiantes de recreación y desarrollo de habilidades (Muñoz Llorente, 2022).

## **2.7. Beneficios**

### **Mejora de la coordinación**

Los juegos de invasión de blanco y diana se destacan por su capacidad única para perfeccionar la coordinación de los participantes, tanto en términos de la precisión del movimiento como en la sincronización entre las acciones del cuerpo y la percepción visual. Estos juegos demandan un movimiento preciso y coordinado en el cual los jugadores deben calcular la distancia, la fuerza y el ángulo adecuados para alcanzar sus objetivos ocasionado que este desafío constante fomenta un refinamiento excepcional de la coordinación mano-ojo, lo que desarrollan la habilidad de dirigir y controlar sus movimientos con precisión mientras siguen visualmente el blanco deseado (Baños, 2020).

Este proceso de alinear la mirada con la acción física no solo potencia las habilidades motrices, sino que también fortalece la conexión entre el sistema nervioso y el sistema musculoesquelético. Además, contribuyen al desarrollo de la coordinación general del cuerpo pues los movimientos requeridos a menudo implican la activación de músculos de todo el cuerpo lo que mejora su capacidad para controlar y coordinar los movimientos de las extremidades y el tronco traduciéndose en una mejor capacidad para realizar actividades. (Cabrera López, 2021).

## **2.8. Estimulación del equilibrio**

La práctica de juegos de invasión de blanco y diana también desempeña un papel fundamental en la estimulación del equilibrio y la propiocepción de los estudiantes pues al implicar una serie de movimientos en diferentes direcciones, como giros, saltos y desplazamientos laterales, somete a los participantes a desafíos constantes para mantener su equilibrio en situaciones cambiantes y a menudo, impredecibles siendo esta exigencia constante de ajustar el cuerpo para mantenerse estable mientras se lanzan o esquivan objetos en movimiento la que lo convierten en un ejercicio valioso para mejorar el sentido del equilibrio (Pérez, 2021).

Además, Según Alemán (2022), la práctica de estos juegos también contribuye a la propiocepción que es la conciencia y la capacidad de sentir la posición y los movimientos del propio cuerpo en el espacio por lo cual los participantes desarrollan una mayor sensibilidad para percibir la ubicación y la orientación de sus extremidades y su tronco. La propiocepción mejorada no solo es beneficiosa en el contexto de estos juegos, sino que también se traduce en una mayor seguridad y destreza en actividades cotidianas, deportes y tareas que requieren un control preciso del cuerpo.

## **2.9. Desarrollo de habilidades sociales**

Estos juegos no solo son una fuente de diversión y desarrollo motriz, sino que también se destacan por su capacidad para fomentar habilidades sociales esenciales donde la colaboración, la comunicación y la toma de decisiones en equipo son elementos fundamentales para el éxito del grupo (Illán, 2021). Donde esta colaboración forzada crea un entorno propicio para el desarrollo de habilidades sociales que trascienden el ámbito del juego y se convierten en herramientas valiosas en la vida cotidiana.



De acuerdo con Delgado (2019), la colaboración se convierte en una necesidad natural ya que los participantes deben trabajar juntos para lograr un objetivo común, ya sea alcanzar una diana, defender una posición o coordinar ataques y defensas lo que promueve la comprensión mutua, la empatía y la capacidad de confiar en los demás, habilidades necesarias para establecer relaciones saludables y efectivas.

### **Socialización y colaboración**

Los juegos blanco y diana pueden ser actividades grupales que fomentan la socialización y la colaboración entre los estudiantes. Esto puede ayudar en el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos.

### **Promoción de la actividad física**

Los juegos de invasión de blanco y diana juegan un papel fundamental en la promoción de un estilo de vida activo y saludable pues los juegos al ser una fuente de diversión y entretenimiento, motivan a los estudiantes a participar en actividad física de manera voluntaria y placentera. Así también, al convertir el ejercicio en una actividad atractiva y estimulante los participantes se involucran en movimientos activos sin sentir que están cumpliendo una rutina de ejercicios tradicional lo que permite una base sólida para la adopción de un estilo de vida activo. (Almache Pincay, 2020).

Por otro lado la lúdica en estos juegos no solo motiva a los estudiantes a ser activos, sino que también fomenta la competencia amistosa y el deseo de mejorar constantemente donde el deseo de superación personal y de alcanzar metas en el juego puede extenderse a otras áreas de la vida, incluyendo la adopción de hábitos saludables fuera del entorno de juego (Luna Orobio, 2023).

La inclusión de juegos de invasión de objetivos y blancos en el contexto educativo como parte de enfoque lúdico representa una valiosa oportunidad para el desarrollo de las habilidades locomotoras de los estudiantes. Estos juegos no solo mejoran las capacidades motoras, sino que también fomentan la actividad física, el trabajo en equipo y la diversión en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es fundamental que los educadores reconozcan la relevancia de la lúdica en la formación de habilidades locomotoras y la incorporen de manera efectiva en el aula para garantizar un desarrollo integral y saludable de sus alumnos.

## **2.10. Principales actividades de invasión de blanco y diana**

### **Tiro al Blanco**

El tiro al blanco es un juego o disciplina deportiva que implica lanzar proyectiles hacia un objetivo designado conocido como "blanco". El propósito principal es alcanzar el centro del blanco o aproximarse lo más posible a él con el fin de obtener puntos o demostrar una gran precisión en el tiro. Este juego puede emplear diversos tipos de proyectiles, como flechas, balas o dardos, y se lleva a cabo en una variedad de contextos, desde competencias deportivas hasta actividades recreativas (Gimenez, 2006).

### **Dardos**

El juego de los dardos es una actividad que exige una habilidad meticulosa, en la cual los participantes lanzan pequeñas flechas llamadas dardos hacia una diana circular que está fijada en una pared. La diana se encuentra subdividida en diferentes sectores, cada uno con asignado un valor de puntuación. El objetivo primordial es acumular la máxima cantidad de puntos posible al impactar en los sectores de mayor valor. Los dardos se han convertido en un pasatiempo apreciado en bares, clubes y competencias a nivel mundial (Gimenez, 2006).

### **Tiro con Arco**

El tiro con arco es un deporte milenario que implica el uso de un arco para disparar flechas hacia un objetivo, comúnmente una diana colocada a una distancia determinada. Los participantes buscan la precisión al acertar en el centro del blanco o en áreas específicas de la diana para sumar puntos o alcanzar objetivos específicos. El tiro con arco es una actividad que requiere un alto grado de concentración, técnica y control de la respiración, y ha sido practicado tanto como deporte competitivo como por entusiastas de la arquería (Gimenez, 2006).

### **Tiro al Plato**

El tiro al plato es un deporte de tiro que consiste en disparar contra platos de arcilla lanzados al aire a distancias predefinidas. El desafío radica en derribar los platos en el aire con precisión antes de que toquen el suelo. Este juego pone a prueba la agilidad y puntería de los participantes, exigiendo un rápido tiempo de reacción y una excelente coordinación mano-ojo. El tiro al plato se ha convertido en una disciplina popular en competencias de tiro deportivo (Tandalla-Arequipa, 2023).

### **Tiro con Pistola de Aire**

El tiro con pistola de aire es una disciplina deportiva que implica el uso de pistolas de aire comprimido para disparar a blancos específicos, a menudo a distancias controladas. El objetivo principal es agrupar los disparos de manera cercana al centro del blanco para obtener la máxima puntuación. Este deporte requiere un alto grado de precisión y concentración por parte de los tiradores, así como un control fino de la técnica de disparo. El tiro con pistola de aire es practicado tanto a nivel competitivo como recreativo, y es una disciplina de tiro popular en competencias olímpicas y eventos deportivos. (Tandalla, 2023).

## **Bolos**

Los bolos, también conocido como bowling en inglés, es una actividad deportiva y recreativa que se lleva a cabo en una superficie rectangular denominada "cancha de bolos" o "pista de bowling". El objetivo principal del juego consiste en derribar un conjunto de bolos, que son objetos cilíndricos hechos de madera o plástico, utilizando una bola de considerable peso. Los bolos se colocan en una disposición triangular al final de la pista, y el jugador lanza la bola desde una línea de lanzamiento con el fin de derribar la mayor cantidad de bolos posible en cada turno. (Gimenez, 2006).

## **Golf**

El golf es un deporte de precisión que se juega en un campo al aire libre diseñado específicamente para este fin. El objetivo principal del juego es completar un recorrido de 18 hoyos con la menor cantidad de golpes posibles. Los jugadores utilizan una variedad de palos de golf, cada uno diseñado para una distancia y situación específica, para golpear una pequeña bola blanca desde un punto de salida (tee) hacia un agujero en el campo, que está marcado por una bandera. El golf requiere habilidades de precisión, control de distancia, estrategia y concentración, y es conocido por su ambiente relajado y social en el que los jugadores compiten contra sí mismos y el campo. (Tandalla-Arequipa, 2023)

## **Tiro a la Portería**

El tiro a la portería es una actividad deportiva que se encuentra comúnmente en deportes como el fútbol, el hockey y el balonmano, entre otros. Consiste en el intento de un jugador de lanzar un balón, puck o pelota hacia una portería con la intención de marcar un gol o punto. El éxito del tiro depende de la precisión, la fuerza y la coordinación del jugador, así como de su capacidad para superar la defensa del equipo contrario y el arquero o portero. El tiro a la portería

es una parte esencial de muchos deportes de equipo y puede variar en dificultad según la distancia y el ángulo desde el cual se realiza el disparo (Gimenez, 2006).

### **Encestar un Balón**

El acto de encestar un balón se refiere comúnmente al proceso de anotar puntos en deportes como el baloncesto y el baloncesto callejero. Implica lanzar un balón hacia una canasta o aro elevado con la intención de que el balón pase a través de la red y la cesta. En el baloncesto, un tiro exitoso enceestado desde fuera del área de tres puntos vale tres puntos, mientras que un tiro enceestado dentro del área de tres puntos cuenta como dos puntos. La habilidad de encestar requiere precisión en el lanzamiento, coordinación mano-ojo, técnica y capacidad para enfrentar la defensa del equipo contrario (Tandalla, 2023).

### **Pases de Balón**

Los pases de balón son una técnica fundamental en una variedad de deportes de equipo, incluyendo el fútbol, el baloncesto, el fútbol americano y el voleibol, entre otros. Se refiere a la acción de transferir el control del balón de un jugador a otro mediante un lanzamiento controlado y dirigido. Los pases pueden ser cortos o largos, y la elección del tipo de pase depende de la situación y la estrategia del juego. Los pases exitosos requieren precisión, fuerza y timing, y son esenciales para la fluidez y el éxito en el juego en equipo, ya que permiten a los jugadores moverse y avanzar hacia la meta o canasta mientras mantienen la posesión del balón (Tandalla-Arequipa, 2023).

## **2.11. Evaluación y seguimiento**

Es importante destacar que estos juegos pueden ser empleados de manera efectiva como instrumentos de evaluación para seguir de cerca y medir el avance en el desarrollo de las habilidades locomotoras en estudiantes. Llevar un registro meticuloso del desempeño de los

estudiantes en juegos que involucran dianas y blancos a lo largo del tiempo puede proporcionar una valiosa perspectiva sobre su evolución en términos de habilidades motoras.

Según Tandalla (2023), Este tipo de juegos, además de ofrecer diversión y entretenimiento, se convierten en una herramienta invaluable para una evaluación sistemática y precisa de la coordinación, precisión y control de los movimientos de los niños. Esta información es esencial para comprender cómo se están desarrollando físicamente y para identificar áreas donde podrían necesitar apoyo adicional en su desarrollo locomotor.

En resumen, los juegos que incorporan dianas y blancos no solo son una fuente de disfrute, sino que también representan una oportunidad valiosa para evaluar y seguir de cerca el progreso de las habilidades motoras de los niños a lo largo del tiempo. Esto proporciona información de gran utilidad para padres, educadores y profesionales de la salud que desean respaldar de manera efectiva el desarrollo físico y motor de los niños. (Gimenez, 2006).

Sin embargo, según (Gutiérrez F. G., 2022), los juegos se vuelven desactualizados en poco tiempo, pero para mantener su valor pedagógico y mantener el interés de los estudiantes en volver a jugarlos, se aconseja limitar su práctica a 20-30 minutos.

## **2.12. Desarrollo locomotriz**

Según Churqui (2020), el desarrollo locomotriz representa el progresivo y ordenado proceso mediante el cual los individuos adquieren y perfeccionan sus habilidades motoras y locomotoras durante su ciclo de vida. Estas habilidades comprenden una variedad de movimientos básicos, como andar, correr, saltar, escalar, rodar y otros, que son cruciales para la movilidad y la interacción en su entorno. Este desarrollo locomotriz comienza desde el nacimiento y continúa a lo largo de la niñez y adolescencia, ejerciendo influencia en la capacidad de una persona para desplazarse con eficiencia y confianza.

Durante la niñez, el desarrollo locomotor adquiere una importancia crucial, ya que constituye el cimiento sobre el cual se edifican habilidades motoras más complejas. Según Ponluisa (2023), los niños que adquieren destrezas locomotoras sólidas desde temprana edad disfrutan de una ventaja significativa en su capacidad para explorar su entorno y participar de manera eficaz en actividades físicas y deportivas. En consecuencia, el desarrollo locomotor en la infancia guarda una estrecha relación con el crecimiento cognitivo y social, puesto que el movimiento y la interacción con el entorno son elementos fundamentales para el aprendizaje y la adquisición de aptitudes sociales.

Según Gamarra (2021), el desarrollo locomotriz es influenciado por una serie de factores, incluyendo la genética, el ambiente, la estimulación temprana y la práctica constante donde la genética puede establecer una predisposición a ciertas habilidades motoras, pero el ambiente y las oportunidades de aprendizaje desempeñan un papel clave en la actualización de ese potencial siendo la estimulación temprana por medio de actividades físicas y juegos, la que puede acelerar el desarrollo locomotriz en los estudiantes, mientras que la práctica constante es esencial para la mejora continua de las habilidades motoras a lo largo de la vida.

El desarrollo locomotriz no solo se traduce en la capacidad de moverse con destreza, sino que también tiene una serie de beneficios en la salud física y emocional. Como menciona Cuasquer (2022), las personas que han desarrollado habilidades locomotoras sólidas tienden a tener una mejor postura, una mayor resistencia física junto a una mayor coordinación y un menor riesgo de lesiones relacionadas con la movilidad. Además, la capacidad de moverse con confianza y comodidad mejora la autoestima y la confianza en uno mismo, lo que contribuye al bienestar emocional y social.

El desarrollo locomotriz es un proceso continuo que no se limita a la infancia, sino que continúa a lo largo de la vida pues a medida que las personas envejecen, el mantener y mejorar sus habilidades motoras es esencial para la independencia y la calidad de vida. Adicionalmente, la participación regular en actividades físicas, como el ejercicio y los deportes, puede ayudar a preservar y fortalecer el desarrollo locomotriz en todas las edades, lo que subraya su importancia a lo largo de la vida (Mejía, 2021).

Según Sanchez & Stevens (2022), el progreso en las habilidades motoras y la coordinación física a medida que los niños y adolescentes crecen se conoce como desarrollo locomotor. Este proceso sigue un patrón predecible, aunque variable en términos de velocidad y las habilidades específicas adquiridas. Algunos aspectos clave sobre el desarrollo locomotriz son:

**Logros en el desarrollo:** A lo largo de la infancia y la adolescencia, los estudiantes experimentan una serie de logros en su desarrollo locomotor. Estos incluyen alcanzar hitos como aprender a gatear, caminar, correr, saltar, trepar y participar en actividades deportivas más complejas.

**Progresión gradual:** El desarrollo locomotor se caracteriza por ser un proceso gradual que se divide en múltiples etapas. Por ejemplo, es común que los bebés comiencen gateando antes de caminar, y a medida que avanzan, mejoran su equilibrio y coordinación al aprender a correr y saltar.

**Influencia de factores genéticos y ambientales:** Tanto la genética como el entorno ejercen influencia en el desarrollo locomotor. Algunos estudiantes pueden alcanzar ciertos hitos más temprano debido a factores genéticos, mientras que las oportunidades para el juego y la actividad física en su entorno también son determinantes.



**Importancia del juego activo:** El juego activo y la participación en deportes son fundamentales para estimular el desarrollo locomotor. Estas actividades contribuyen al fortalecimiento de la fuerza, la coordinación, el equilibrio y las habilidades sociales de los estudiantes fomentando la interacción con los demás.

**Desarrollo individualizado:** Cada estudiante avanza a su propio ritmo en el desarrollo locomotor, por lo que es importante evitar comparaciones, ya que las diferencias individuales son completamente normales.

**Adolescencia:** Durante la adolescencia, los jóvenes continúan perfeccionando sus habilidades motoras, aunque pueden enfrentar cambios físicos notables asociados con el crecimiento y la pubertad, lo que puede afectar temporalmente su coordinación y equilibrio.

**Promoción de la actividad física:** Es esencial fomentar la actividad física y el juego activo en adolescentes para apoyar un desarrollo locomotor saludable. Esto no solo mejora sus habilidades físicas, sino que también conlleva beneficios para su bienestar mental y emocional.

Por su parte, Barrera & Caro (2021) apoyar el desarrollo de habilidades motoras sólidas y la coordinación física en niños y adolescentes es crucial, por lo tanto, se establecen las siguientes consideraciones para promover el desarrollo locomotriz:

**Estimular el juego activo:** Brindar ocasiones para que los jóvenes participen en actividades lúdicas enérgicas, como correr, saltar, trepar y jugar al aire libre. El juego activo contribuye al fortalecimiento de la fuerza, la coordinación y la resistencia.

**Incentivar la participación en deportes:** Involucrar a los estudiantes en deportes que les interesen, como fútbol, baloncesto, natación o danza. Los deportes ayudan a desarrollar habilidades específicas, como equilibrio y destreza, y fomentan la interacción social.

**Proporcionar el equipo adecuado:** Asegurarse de que los estudiantes tengan acceso al equipamiento apropiado para sus actividades físicas, como bicicletas, cascos, calzado deportivo y ropa cómoda. El equipamiento adecuado mejora la seguridad y el rendimiento de los estudiantes.

**Promover el tiempo al aire libre:** El juego al aire libre ofrece un entorno enriquecedor para el desarrollo locomotor. La exposición a la naturaleza y la exploración al aire libre pueden estimular el interés y la curiosidad de los estudiantes.

**Ofrecer oportunidades tanto de juego estructurado como no estructurado:** Tanto el juego estructurado, como las clases de educación física o deportes organizados, como el juego no estructurado, como jugar en el parque, generan resultados positivos. Puesto que estos tipos de juego aportan beneficios únicos para el desarrollo.

**Apoyar la diversidad de actividades:** Exponer a los estudiantes a una variedad de actividades físicas y deportivas para que puedan desarrollar una amplia gama de habilidades motoras y descubrir sus propios intereses.

**Brindar apoyo emocional:** Es importante alentar y respaldar emocionalmente a los estudiantes en sus esfuerzos físicos. La confianza y la autoestima desempeñan un papel fundamental en el desarrollo locomotor, por lo que es crucial reconocer sus logros y proporcionar apoyo en momentos de desafío.

**Modelar un estilo de vida activo:** Los padres y cuidadores pueden servir de ejemplo al mantener un estilo de vida activo y participar en actividades físicas junto con los estudiantes fomentando la actividad en la familia.

**Garantizar acceso a programas de educación física de calidad:** Asegurarse de que los estudiantes tengan acceso a programas de educación física de alta calidad en la escuela. La educación física proporciona una base sólida para el desarrollo locomotor.

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Tipo de investigación**

La investigación se opta por una metodología cuantitativa, la cual representa un enfoque de investigación que se centra en la adquisición, el análisis y la interpretación de datos en forma numérica con el fin de comprender y explicar fenómenos, tendencias y relaciones. Esta metodología se fundamenta en la recopilación metódica de información cuantitativa, es decir, datos que pueden ser medidos y expresados en términos numéricos, y utiliza técnicas estadísticas y matemáticas para examinar estos datos de manera imparcial.

Dentro del enfoque cuantitativo, se recolectan datos mediante procedimientos estandarizados como el análisis de conjuntos de datos, con la finalidad de obtener resultados expresados en valores numéricos que puedan ser cuantificados y comparados. Estos datos numéricos se someten a un proceso de análisis estadístico riguroso, que involucra la aplicación de técnicas como la estadística descriptiva, la inferencia estadística y la modelización matemática. El objetivo primordial de este análisis es detectar patrones, tendencias o relaciones de relevancia entre las variables examinadas. (Galindo, 2020)

#### **Ubicación**

La presente investigación se realizará en la Unidad Educativa “Primero de Abril”, situada en el cantón Latacunga, perteneciente a la provincia de Cotopaxi- Ecuador.

**Figura 1**  
*Ubicación del lugar*



Nota: Fuente Google Maps

**Datos generales de la Institución**

**Código AMIE:** 05H00110

**Tipo de educación:** Educación Regular

**Provincia:** Cotopaxi

**Cantón:** Latacunga

**Parroquia:** La matriz

**Dirección:** Hermanas Páez S/N av. Oriente

**Tipo de Unidad Educativa:** Fiscal

**Nivel educativo:** EGB y Bachillerato

**Régimen escolar:** Sierra

**Modalidad:** Presencial

**Jornada:** Matutina y Vespertina

**Forma de acceso:** Terrestre

### **3.2. Población o muestra:**

La población se caracterizó por incluir a estudiantes de Educación Básica Superior pertenecientes a la Unidad Educativa “Primero de Abril” con un total de 450, nuestra muestra de trabajo lo realizaremos con 132 estudiantes pertenecientes a los niveles de 8vo, 9no y 10mo cursos.

### **3.3. Prueba de Hipótesis - pregunta científica – idea a defender**

**H1:** Los juegos de invasión de blanco y diana SI incide en el desarrollo locomotriz de los estudiantes de Educacion General Básica Superior

**HO:** Los juegos de invasión de blanco y diana NO incide en el desarrollo locomotriz de los estudiantes de Educacion General Básica Superior

### **3.4.Recolección de información:**

En la realización de este estudio, se utilizó como herramienta de recopilación de información el "3JS" (Benjumea, 2017), un examen diseñado para evaluar la coordinación motriz en estudiantes de edades comprendidas entre los 11 y los 15 años. Este test comprende siete pruebas especialmente concebidas para medir el grado de coordinación motriz, las cuales involucran movimientos corporales coordinados y fluidos. Entre estas habilidades se incluyen correr, girar, saltar y el control de objetos como lanzamientos, el pateo de balón, la conducción de balón y el driblin. El proceso de evaluación se basó en criterios cuantitativos y contempló cuatro criterios de valoración.

Cada una de las siete habilidades que mide el test 3JS fue dividida en criterios de evaluación a cada estudiante se le asignaron puntuaciones que oscilaban entre 1 y 4, según su desempeño y cumplimiento de los criterios establecidos. Posteriormente, se sumaron las puntuaciones obtenidas

en la fase locomotora y la de control de objetos. Estas puntuaciones proporcionaron una medida del nivel de desarrollo motor presente en cada estudiante.

Dado que la población de estudio era extensa, se calculó la media de las edades de los estudiantes, lo que arrojó un resultado de una edad promedio de 12 años. Este dato resultó útil para comprender el rango o intervalo del desarrollo motor en el grupo estudiado, como se presenta en la gráfica correspondiente.

El test "3JS" es una herramienta de evaluación empleada en la medición de habilidades físicas y motoras, diseñada con el propósito de evaluar la coordinación motriz de estudiantes de edades comprendidas entre 11 y 15 años. Para llevar a cabo esta evaluación, se aplican individualmente siete actividades específicas que incluyen saltos verticales por encima de vallas, giros en el eje longitudinal, lanzamiento preciso con pelota de tenis, precisión en el golpeo de un balón de fútbol, carrera de eslalon, bote de un objeto y conducción. Además, se realiza una evaluación mediante una escala de Likert, considerando los aciertos y la objetividad en el desempeño de los estudiantes.

### **3.5. Procesamiento de la información y análisis estadístico**

Los datos y resultados recopilados en la investigación fueron sometidos a un análisis estadístico utilizando Microsoft Excel y el software SPSS. Se llevará a cabo una caracterización de la muestra mediante el análisis de frecuencias y porcentajes de la variable referente al desarrollo locomotriz. Consecutivamente, en el análisis inferencial se realizó una prueba de normalidad, considerando el tamaño de la muestra, para determinar si se deben aplicar pruebas paramétricas o

no paramétricas, permitiendo verificar las hipótesis de estudio al identificar diferencias significativas entre los períodos de estudio y el post test.

**CAPITULO IV**  
**RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

**4.1. RESULTADOS**

En el capítulo se ilustra las escalas de valoración y se detalla los resultados obtenidos del pre test, post test por intervención y para finalizar el análisis de la prueba de Wilcoxon.

**Tabla 1**  
*Escala del test*

<b>ESCALA</b>	
Malo	1 a 7
Regular	8 a 14
Bueno	15 a 21
Muy	
Bueno	22 a 28

**Tabla 2**  
*Pre test actividades locomotrices*

<b>Pre test de actividades locomotrices</b>		
<b>Actividades</b>	<b>Porcentaje</b>	
Saltar con pies juntos por encima de las picas	45,45	-54,55
Realizar un salto y girar en el eje longitudinal	56,63	-43,37
Lanzar pelotas al poste de una portería	50,76	-49,24
Golpear balón al poste de una portería	48,3	-51,7
Desplazarse corriendo haciendo eslalon	56,82	-43,18
Botar un balón de baloncesto ida y vuelta en eslalon	50,19	-49,81
Conducir ida y vuelta un balón con el pie superando un eslalon	49,24	-50,76



**Tabla 3***Resumen del Pre test*

<b>PRE TEST DESARROLLO LOCOMOTRIZ</b>			
<b>ESCALA</b>	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
Malo	1	0	1
Regular	18	51	69
Bueno	37	25	62
Muy Bueno	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>56</b>	<b>76</b>	<b>132</b>

### **ANÁLISIS**

Los resultados obtenidos en la aplicación del pre test 3JS que se realizó a 123 estudiantes del 8vo, 9no y 10mo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril” se observa en la primera toma que el 45,45% realizan el salto con pies juntos bien por encima de las pizas y el 54,55% no realizan correctamente, el 56,63% realizan el salto en el eje longitudinal correctamente y el 43,37% no realizan correctamente, el 50,76% lanzan una pelota de tenis al poste correctamente y el 49,24% no lanzan correctamente, el 48,30% golpean el balón con el pie al poste de una portería correctamente y el 51,70% no patean correctamente, el 56,82% se desplazan correctamente en slalom y el 43,18% no lo realizan correctamente, el 50,19% botean el balón en slalom correctamente y el 49,81% no lo realizan correctamente y el 49,24% conducen el balón en zigzag correctamente y el 50,76% conducen el balón con falencias. Estos datos son fundamentales en el cual permitirán adaptar los juegos de invasión de blanco y diana para observar la mejora del desarrollo locomotriz.

**Tabla 4***Post test actividades locomotrices*

<b>Post test de actividades locomotrices</b>		
<b>Actividades</b>	<b>Porcentaje</b>	
Saltar con pies juntos por encima de las picas	84,66	-15,34
Realizar un salto y girar en el eje longitudinal	87,31	-12,69
Lanzar pelotas al poste de una portería	92,42	-7,58
Golpear balón al poste de una portería	85,8	-14,2
Desplazarse corriendo haciendo eslalon	83,71	-16,29
Botar un balón de baloncesto ida y vuelta en eslalon	78,22	-21,78
Conducir ida y vuelta un balón con el pie superando un eslalon	76,52	-23,48

**Tabla 5***Resumen del Post test*

<b>POST TEST DESARROLLO LOCOMOTRIZ</b>			
<b>ESCALA</b>	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
Malo	0	0	0
Regular	0	0	0
Bueno	12	12	24
Muy Bueno	44	64	108
<b>TOTAL</b>	<b>56</b>	<b>76</b>	<b>132</b>

**ANÁLISIS**

Los resultados obtenidos en la aplicación del post test 3JS a 123 estudiantes del 8vo, 9no y 10mo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril se observa que en la segunda toma aplicado luego de las 16 semanas el 84,66% mejoraron el salto con pies juntos por encima de las picas mientras que el 15,34% tuvieron dificultades al saltar por el temor a golpearse, el 87,31% mejoraron el salto en el eje longitudinal mientras que el 12,69 %

tuvieron dificultad por el temor a no tener estabilidad, el 92,42% mejoraron el lanzan con la pelota de tenis y el 7,58% no lograron mejorar realizando el lanzamiento sin un gesto correcto, el 85,80% mejoraron el golpeo del balón con el pie al poste de una portería mientras que el 14,20% tuvieron dificultades, el 83,71% mejoraron el desplazamiento en slalom, mientras que el 16,29% no mejoraron su coordinación , el 78,22% mejoraron el boteo del balón de baloncesto en slalom mientras que el 21,78% no dominaron bien el boteo y por último el 76,52% mejoraron la conducción de balón en zigzag mientras que el 23,48% realizaron la conducción con dificultad no tuvieron control del balón . Estos datos me ayudaron a observar que los juegos de invasión de blanco y diana sirvieron para mejorar el desarrollo locomotriz.

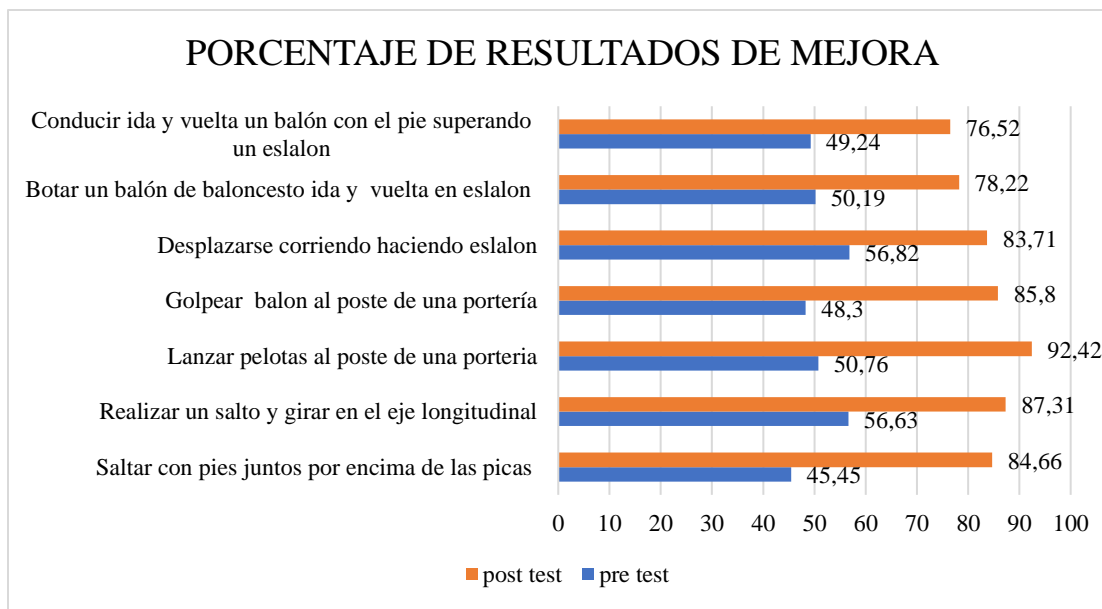
**Tabla 6**  
*Resultados Pre y Post test*

<b>Cuadro de resultados del pre y post test del desarrollo locomotriz</b>				
<b>Actividades</b>	<b>pre test</b>	<b>post test</b>	<b>mejora</b>	<b>Porcentaje de mejora</b>
Saltar con pies juntos por encima de las picas	45,45	84,66	39,21	0,86
Realizar un salto y girar en el eje longitudinal	56,63	87,31	30,68	0,54
Lanzar pelotas al poste de una portería	50,76	92,42	41,66	0,82
Golpear balón al poste de una portería	48,3	85,8	37,5	0,78
Desplazarse corriendo haciendo eslalon	56,82	83,71	26,89	0,47
Botar un balón de baloncesto ida y vuelta en eslalon	50,19	78,22	28,03	0,56
Conducir ida y vuelta un balón con el pie superando un eslalon	49,24	76,52	27,28	0,55
<b>Porcentaje de desarrollo locomotriz</b>	<b>51,056</b>	<b>84,09</b>	<b>33,036</b>	<b>0,66</b>

## ANÁLISIS

De acuerdo al análisis obtenido de las 7 actividades aplicadas con el test 3JS a 123 estudiantes del 8vo, 9no y 10mo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril se observa que en la ejecución del pre test y pos test se detalla una mejora en el impulso y la técnica de un 39,21% en los saltos con pies juntos por encima de una pica, el 30,68% mejorar en realizar el salto en el eje longitudinal sin perder equilibrio logrando girar casi los 360 grados, el 41,66% mejora el lanzamiento de una pelota de tenis contra el poste logrando tocar el poste y aproximándose, el 37,50% logra golpear el balón de fútbol contra el poste utilizando la técnica adecuada golpeando el balón con el borde interno del pie más hábil el 26,89% logra coordinar los movimientos de los brazos y piernas al desplazarse en slalom mejorando su velocidad, el 28,03% mejora el boteo del balón de baloncesto en eslalon utilizando una técnica adecuada y por último se observa una mejora de un 27,28% en conducir el balón en eslalon utilizando el empeine exterior.

**Figura 2**  
*Resultados de mejora*



**Tabla 7***Resumen de Pre y Post test*

<b>Cuadro resumen del desarrollo locomotriz</b>						
<b>Escala</b>	<b>Pre test</b>			<b>Post test</b>		
	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
Malo	1	0	1	0	0	0
Regular	18	51	69	0	0	0
Bueno	37	25	62	12	12	24
Muy Bueno	0	0	0	44	64	108
<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>76</b>	<b>132</b>	<b>56</b>	<b>76</b>	<b>132</b>

Una vez concluido al análisis del pre test y post test por intervención se aplicó la prueba no paramétrica para muestras relacionadas “Wilcoxon” que me permitió comprobar la hipótesis en donde se observa la siguiente información.

**Tabla 8***Prueba de rangos con signo de Wilcoxon*

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Toma dos - Toma uno	Rangos negativos	1 <sup>a</sup>	1,50	1,50
	Rangos positivos	131 <sup>b</sup>	67,00	8776,50
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	132		

a. Toma dos &lt; Toma uno

b. Toma dos &gt; Toma uno

c. Toma dos = Toma uno

**Tabla 9**  
*Estadístico de Wilcoxon*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
Toma dos - Toma uno	
Z	-9,974 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	<,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

## 4.2. DISCUSIÓN

Durante la investigación se identifica que el uso de deportes y actividades que involucran los juegos de invasión de blanco y diana refieren un sin número de beneficios y ventajas en los procesos educativos, especialmente al enfocarse en el desarrollo motriz y la adquisición de habilidades específicas, de igual forma, se evidencia que la practica constante de este tipo de juegos promueve el mejoramiento en sectores específicos del área motriz, como lo es el desplazamiento y la coordinación, así como también, se ejerce un incremento en la motivación de los estudiantes en cuanto a la participación activa. Concordando con Tandalla-Arequipa (2023), quien establece que los juegos de invasión de blanco y diana promueven el aprendizaje en la educación física, al igual que implica el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, psicoemocionales, procesos físico-corporales e incluso aspectos sociales.

Marin (2016), establece que los juegos de invasión se consolidan como una estrategia de enseñanza practica que fomenta el desarrollo de habilidades cooperativas, comunicacionales y de resolución de problemas, motivando a los estudiantes a la autoevaluación y la mejoría de componentes relacionados con los aspectos locomotrices, siempre que exista la debida planificación y supervisión de los docentes.

Se evidencia que los estudiantes con edades que van entre los 11 y 14 años mantienen habilidades locomotrices regulares y aun en desarrollo, es decir, que mientras más complejas sean las actividades por realizar, se detectaran una mayor cantidad de dificultades que intervienen en su desarrollando, siendo que los estudiantes con entrenamiento y juego previos consiguen efectuar de mayor manera las consignas que incluyen movimientos, desplazamientos, lanzamientos y piruetas. Coincidiendo con los resultados de Rodero & Esmeral (2013), quienes determinan en su investigación que los estudiantes cuyas edades van desde los 8 hasta los 12 años, se encuentran en una etapa de desarrollo locomotriz evidente e importante, en la cual acumulan habilidades específicas en los ámbitos motrices, estableciendo que hasta los 12 años se puede continuar con el desarrollo locomotor.

La inclusión de los juegos de blanco y diana genera una alternativa didáctica y eficiente al momento de centrar la educación física, no solo en la condición física, sino también en el desarrollo locomotor de los niños, empleando actividades que requieren de la practica constante para referir mejorías en el desempeño, sin embargo, es importante considerar un equilibrio al momento de planificar la metodología de estudio, puesto que una sobre carga de actividades puede llegar a agotar física y emocionalmente a los estudiantes, frenando la aparición de beneficios. Esto coincide con lo explicado por Giménez (2010), siendo que las respuestas reflexivas y sobresalientes de los estudiantes se veía afectadas por la fatiga física y emocional que causaba una saturación de actividades de blanco sin una base lógica y estructurada.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

Al diagnosticar el nivel de desarrollo motriz mediante la incidencia general entre la práctica de juegos de invasión de blanco y diana en los estudiantes de Educación General Básica Superior, se determina que existe un impacto significativo con el desarrollo de la motricidad gruesa, así como también, con el refuerzo y consolidación de habilidades motrices, tales como, el desplazamiento, coordinación, saltos y giros al implicar a los estudiantes en juegos didácticos y prácticos que buscan perfeccionar su habilidad, control de objetos y puntería, evidenciando que los estudiantes reflejan una mejoría en el desempeño motriz y de coordinación posterior a la práctica constante de juegos de invasión de blanco y diana.

Al evaluar el nivel de desarrollo locomotriz de los estudiantes de Educación General Básica Superior se reconoce una población cuyas edades oscilan entre los 11 y los 14 años, arrojando una tendencia clara en la que las habilidades locomotrices se encuentran en desarrollo, estableciendo que la mayoría de estudiantes de 8vo, 9no y 10mo curso arrojaban resultados regulares en la ejecución de actividades que implicaban un dominio de la motricidad gruesa, explicando que se requiere enfatizar una metodología que explote e impulse un mayor desarrollo de la motricidad y permita el acceso a una mejor condición física.

Al analizar la diferencia del nivel de desarrollo locomotriz se evidencio que los estudiantes que previamente practicaban juegos y actividades que involucraban la invasión de blanco y diana, lograron obtener resultados buenos o sobresalientes de una manera más recurrente, sin embargo, el grupo que implicaba un mayor desarrollo locomotriz representaba una minoría estadística frente



a la mayoría de los estudiantes que no conseguía ejecutar las actividades o que presentaban dificultades durante el proceso y finalización. En otras palabras, los estudiantes con experiencia previa en estos juegos señalaban mantener un desarrollo motriz concreto y avanzado.

## **5.2. Recomendaciones**

Fomentar la inclusión de los juegos de invasión de blanco y diana en los planes de estudios de las asignaturas referentes a la educación física, con la finalidad de ayudar a mejorar el nivel del desarrollo locomotriz, impulsando el desarrollo de habilidades como la coordinación, el desplazamiento y el control de objetos en estudiantes de EGBS.

Establecer y gestionar un sistema de seguimiento y evaluación que permita monitorear el progreso de los estudiantes en términos de desarrollo locomotriz a lo largo del tiempo. Buscando ayudar tanto a profesores, como a estudiantes, a ajustar los enfoques y programas según sea necesario.

Enfocarse en mayor medida en el mejoramiento del nivel del desarrollo locomotriz de los estudiantes que reflejan resultados negativos o regulares, implementando una guía de actividades de juegos de invasión de blanco y diana y un programa de ejercicios que se centre en mejorar la motricidad gruesa y otras habilidades locomotrices que pueden resultar beneficiosas para el desarrollo personal.

### 5.3. Bibliografía

- Alemán, S. D. (2022). Beneficios de los ejercicios propioceptivos para la profilaxis del esguince de tobillo en hockistas élites. *Revista Cubana de Medicina del Deporte y la Cultura Física*, 16(2), 15-35. <https://revmedep.sld.cu/index.php/medep/article/view/500>
- Almache Pincay, K. I. (2020). Las actividades lúdicas en el desarrollo motriz en los estudiantes del cuarto grado de educación básica, de la unidad educativa “11 de octubre” de la Ciudad de Quito, en el periodo 2019 al 2020. *Universidad Tecnológica Indoamérica*, 18-38. <https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/1872>
- Ballester, A. (2005). El aprendizaje significativo en la práctica. *In V Congreso Internacional Virtual de Educación*.
- Baños, L. G. (2020). Situaciones relevantes para el desarrollo de capacidades perceptivo-motrices en la Educación Física de Estudiantes de Educación Preescolar y Primaria en Tabasco. *Cuerpo Académico de la ENEF*. [http://bibliotecadigital.setab.gob.mx/doctos/SituacionesRelevantes\\_Priego\\_ENEF.pdf](http://bibliotecadigital.setab.gob.mx/doctos/SituacionesRelevantes_Priego_ENEF.pdf)
- Barrera, V. A. (2021). El juego como estrategia para fortalecer las habilidades locomotrices en las clases de educación física en etapa preescolar. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 465-474.
- Bartoll, O. C. (2019). " e-Sports" y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal. *Cultura, ciencia y deporte*, 14(40), 71-79.
- Benjumea, J. M.-T. (2017). Test de coordinación motriz 3JS: Cómo valorar y analizar su ejecución. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (32), 189-193.
- Cabrera López, C. A. (2021). Las formas jugadas para potenciar las habilidades motoras. *Repositorio Institucional Unilibre* , 11-37. [repositorio.unilibre.edu.co/handle/10901/19381](https://repositorio.unilibre.edu.co/handle/10901/19381)

- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *evista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 90-98.
- Casnanzuela Andagua, J. P. (2023). La lúdica para el desarrollo de la inteligencia corporal kinestésica en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” en el año lectivo 2022–2023. *Repositorio Digital Universidad Técnica de Cotopaxi*, 18-33. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9984>
- Castillo Zavaleta, M. A. (2022). Centro de formación deportiva para menores en Villa el Salvador. *Universidad Ricardo Palma*, 12-37. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/5568>
- Churqui Choque, R. M. (2020). Desarrollo motor y la educación del movimiento en el pre-escolar. *Universidad Mayor de San Andrés*, 10-37. <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/30373>
- Cilla, R. O. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial Paidotribo.
- Cuasquer Cuasapaz, A. I. (2022). Actividades físicas deportivas y recreativas para estabilizar la coordinación general en los octavos y novenos años de educación básica de la unidad educativa “Priorato” en el año 2020-2021. *Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte*, 12-28. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12289>
- Delgado Linares, I. (2019). Dinamización grupal. *Ediciones Paraninfo, SA*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=BgiXDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=La+colaboraci%C3%B3n+se+convierte+en+una+necesidad+natural+ya+que+los+participantes+deben+trabajar+juntos+para+lograr+un+objetivo+com%C3%BAn,+ya+sea+alcanzar+una+diana,+defender+una+>
- Galindo, H. (2020). *Estadística para no estadísticos: una guía básica sobre la metodología cuantitativa de trabajos académicos*. 3Ciencias.

- Gamarra Jama, D. J. (2021). Proceso de Estimulación Temprana del Desarrollo Psicomotriz en Niños de 2 a 3 años del CIVB “Nurtac Infantil. *Universidad de Guayaquil-Facultad de Ciencias Psicológicas*, 11-37.  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/56868/2/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n%20Gamarra%20Diana-Sisalima%20Joselyn.pdf>
- Gimenez, A. (2006). Los juegos de diana desde un modelo comprensivo-estructural basado en la autoconstrucción de materiales. *Tándem: Didáctica de la educación física*, 101-112.
- González Víllora, S. F. (2021). Modelos centrados en el juego para la iniciación comprensiva del deporte. Ediciones Morata. *Ediciones Morata*.  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=tCovEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=En+el+caso+espec%C3%ADfico+de+los+juegos+de+invasi%C3%B3n+de+blanco+y+diana,+se+presenta+una+combinaci%C3%B3n+%C3%BAnica+de+diversi%C3%B3n+y+a+aprendizaje&ots=acj-OzAy64&sig=2KNOeEuhKf>
- Guamán Leime, S. P. (2019). El Desarrollo Psicomotor y su Relación con el Rendimiento Escolar en estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo. *Universidad Central del Ecuador*, 14-34.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19359>
- Gutiérrez, F. G. (2022). El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (45), 1119-1126.
- Gutiérrez, F. G. (2022). El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 1119-1126. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471507>

- Héctor Jesús Pérez Hernández, C. S. (2022). La ludomotricidad y habilidades motrices básicas locomotrices (caminar, correr y saltar). *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 1141-1146.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8368607>
- Hernández, H. J. (2022). La ludomotricidad y habilidades motrices básicas locomotrices (caminar, correr y saltar): Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (44), 1141-1146.
- Illán, J. F. (2021). Comunicación efectiva y trabajo en equipo. . *Ediciones de la U*.  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=jRNUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=En+estos+juegos,+la+colaboraci%C3%B3n,+la+comunicaci%C3%B3n+y+la+toma+de+decisiones+en+equipo+son+elementos+fundamentales+para+el+%C3%A9xito+del+grupo&ots=uNgAtC3ZGB&sig=pHf3P0WB25XZ>
- Jiayi, W. (2022). INVESTIGACIÓN SOBRE EL ESTADO DEL EJERCICIO FÍSICO DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EN LA ÚLTIMA ETAPA DE LA EPIDEMIA DE COVID-19. *Revista Brasileira de Medicina do Esporte*, 29.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.1590/1517-8692202329012022\\_0215](https://doi.org/https://doi.org/10.1590/1517-8692202329012022_0215)
- Lata, E., Parra, D., Pérez, J., & Crespo, G. (2022). Gamificación en la estimulación cognitiva de niños entre 5-7 años con síndrome de down en la UNAE. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 3676-3692.
- Luna Orobio, E. &. (2023). Estrategia Lúdica para desarrollar respeto y tolerancia en educandos de secundaria en la Institución Educativa Rural La Rastra, Milán Caquetá. *Fundación Universitaria Los Libertadores*, 15-29.  
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/5985>

Marín Gómez, G. (2018). Juegos de Invasión.

Marín Gómez, G. (2018). Juegos de Invasión.

Mejía, G. (2021). Calidad de vida y felicidad en la persona adulta mayor. *Editorial del Pueblo*, 22-50. <https://www.binasss.sa.cr/opac-ms/media/digitales/CALIDAD%20DE%20VIDA%20Y%20FELICIDAD%20EN%20LA%20PERSONA%20ADULTA%20MAYOR.pdf>

Menezes, R. P. (2021). Enseñanza de los deportes colectivos de invasión: de las generalizaciones a las especificidades. *Revista Peruana de ciencia de la actividad física y del deporte*, , 8(3), 1189-1199.

Mero, D. M. (2016). El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria. *Dominio de las Ciencias*, 2(4), 164-178.

Mosquera, J. C. (2021). Sedentarismo, actividad física y salud: una revision narrativa. . *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (42), 478-499.

Muñoz Llorente, L. (2022). Los juegos tradicionales y populares en Educación Física. *Universidad de Valladolid*, 12-29. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/56635>

Oña Chango, A. G. (2023). Evaluación de la Lateralidad en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa" Rosa Zárate" como base para la aplicación de la lúdica como estrategia pedagógica. *Repositorio Digital Universidad Técnica de Cotopaxi* , 10-28. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/10439>

Ortíz, D. C. (2019). Estado actual de la Educación Física desde el punto de vista del profesorado. Propuestas de mejora. . *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (35), 47-53.

- Palomo, A. M. (2023). Combinando fuerzas: mejorando el aprendizaje a través de la integración de la educación física y las matemáticas. *Universidad de Valladolid*, 11-34. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/60591>
- Parra Calle, J. (2020). Ilustración con imágenes de los contenidos de E. F.: estrategias para los juegos deportivos. Lograr superioridad numérica en ataque. *Universidad de Valladolid*, 13-34. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/43074>
- Pérez Gallardo, E. &. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos educativos: revista de educación.*, 12-27. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/217217>
- Pérez, L. M. (2021). Educación Física y baja competencia motriz. *Ediciones Morata*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=uVApEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=esta+exigencia+constante+de+ajustar+el+cuerpo+para+mantenerse+estable+mientras+s+e+lanzan+o+esquivan+objetos+en+movimiento+la+que+lo+convierten+en+un+ejercicio+valioso+para+mejorar+el>
- Ponluisa Ponluisa, D. A. (2023). Los juegos de velocidad en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Media. *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*, 11-23. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/38950>
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Doctoral dissertation*.
- Sanchez, C., & Stevens, M. (2022). Efectos de un plan didáctico en tenis de campo sobre el desarrollo de las capacidades perceptivomotrices enfocado en el uso de material alternativo en niños de 8 a 10 años. *Benemérita y Centenaria*.

- Tandalla, D. (2023). Juegos Modificados y Desarrollo Psicomotor en Estudiantes de Educación Básica General. *CIENCIAMATRIA*, 235-247.
- Tandalla-Arequipa, D. G. (2023). Juegos Modificados y Desarrollo Psicomotor en Estudiantes de Educación Básica General. *CIENCIAMATRIA*, 9(2), 235-247.
- Tonguino Muriel, I. (2023). Implementación de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de primer grado de la IE Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Orito. *Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNA*, 12-23.  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/57054>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a travez del juego*. New York: UNICEF.
- Valencia, C. C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro educacional*, (33), 115-122.
- Villavicencio, J., Caymayo, D., Brito, D., & Oviedo, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 81.



## 5.4. Anexos



### CARTA DE COMPROMISO



Latacunga, 17 febrero 2023

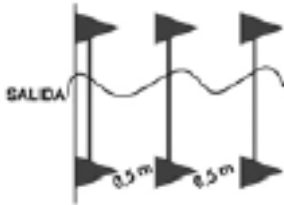

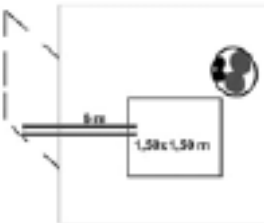
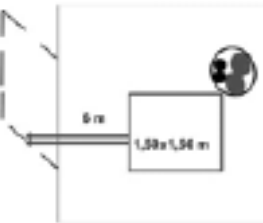
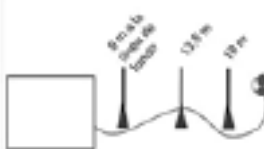
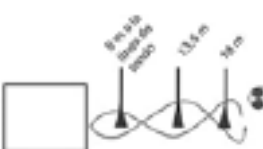


Doctor  
Víctor Hernández  
Presidente de la Unidad de Titulación de Posgrado  
Maestría en Educación Física y Deportes  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Lic. Carlos Alberto Segovia Villalva en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa “Primero de Abril”, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo proyecto de titulación bajo el Tema: **“LOS JUEGOS DE INVASIÓN DE BLANCO Y DIANA EN EL DESARROLLO LOCOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**. propuesto por el estudiante Darwin Gustavo Tandalla Arequipa portador de la Cédula de Ciudadanía: 050310520-7, estudiante de la Maestría en Educación Física y Deportes Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato. A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

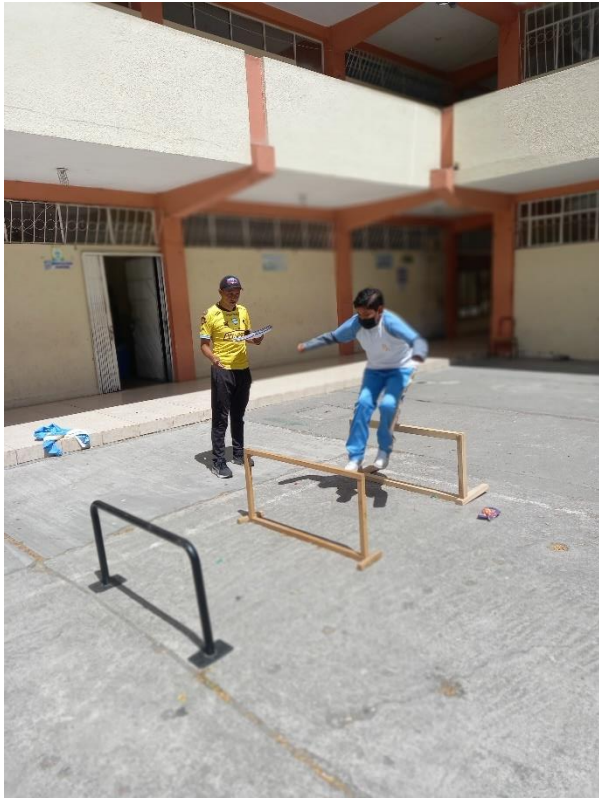
Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.  
Lic. Carlos Segovia Villalva  
Rector Unidad Educativa “Primero de Abril”  
Cédula de Ciudadanía: 0501403638  
No teléfono convencional: 032234829  
No teléfono celular: 0998019690  
Correo electrónico: casegovi4@hotmail.com

### Habilidades planteadas en el test 3JS

Tarea		Descripción materiales	Tarea	Descripción materiales
1ª	Salto vertical	Locomotoriz 	2ª	Girorajon glit udinal Locomotoriz  Cruz de 1x1 metro pletada en la colchoneta
3ª	Lanzamiento o precisión	Control de objetos 	4ª	Control de objetos 
5ª	Carrera	Locomotoriz 	6ª	Control de objetos 
7ª	Conducción	Control de objetos 	 <div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: small;"> <div> <p>□ Zona de lanzamiento-golpeo</p> <p>• Poste de inicio</p> <p>▲ Poste con agujero</p> <p>○ Bola de béisbol</p> </div> <div> <p>■ Línea de 1,50x1,50 m</p> <p>— Fita</p> <p>● Bola de béisbol</p> </div> <div> <p>⚾ Faltas al tiro</p> <p>● Bola de béisbol</p> </div> </div> <p>Detalle de la portería</p>	

## Fotografías







## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1.Título**

Guía de actividades de juegos de invasión de blanco y diana para el desarrollo locomotriz en estudiantes de Educacion General Básica Superior de la Unidad Educativa Primero de Abril”

#### **6.2.Descripción**

La siguiente guía recopila 8 juegos de invasión de blanco y diana, con los cuales se plantea fomentar el desarrollo motriz de los estudiantes. Cada actividad se encontrará detalla en cuanto a materiales, reglas y numero participantes, lo que brindará a los docentes un instructivo claro que permita efectuar de manera eficiente y concisa cada juego.

Este manual mantiene un formato descriptivo, esperando brindar información detalla y completa sobre cada actividad propuesta, fundamentada con información validada y confiable en cuanto a las estrategias que fomentan el desarrollo motriz en estudiantes de entre 11 a 14 años, de igual forma, se detallara secuencialmente la consigna que permitirá que los estudiantes participen junto a la supervisión del docente.

Cada actividad o juego propuesto mantiene un formato activo y participativo, es decir, que el presente manual mantiene un enfoque de campo al requerir que cada actividad sea ejecutada y no únicamente analizada, esperando obtener el mayor beneficio posible mediante la práctica y la experiencia mediante el juego constante.

#### **6.3.Desarrollo de la propuesta**

# JUEGOS

# 1 BOLOS RECICLABLES

**MODALIDAD:** Individual

**MATERIALES:**

- Botellas de plástico
- Balón de baloncesto
- Balón de fútbol
- Pelota de tenis



**DESCRIPCION:** Los estudiantes competirán de manera individual en un torneo de bolos, utilizando un espacio de 5 metro en cuyo extremo se colocarán 10 botellas en forma de pirámide (pinos) que deben ser derribadas utilizando los balones.

**OBJETIVO:** Conseguir el mayor puntaje acumulativo en tres rondas. Fomentar el control de objetos y habilidad de lanzamiento.

**REGLAS:**

1. Las botellas deben ubicarse al final de un carril cuya extensión sea de 5 metros de largo
2. Los estudiantes deben rodar la pelota hasta su objetivo, está prohibido lanzarla o hacerla rebotar
3. Los estudiantes no pueden pasar el limine del carril para realizar su lanzamiento (límite del carril de 5 metros)
4. Cada estudiante debe participar en tres rondas diferentes, realizando dos lanzamientos con cada pelota (baloncesto, fútbol y tenis) independientemente del número de pinos que logre derriba solo puede hacer un total de 6 lanzamientos o menos.
5. Cada botella derribada tiene el valor de 1 punto, derribar los 10 pinos de un solo lanzamiento equivale a 10 puntos +1.



## 2 DARDOS QUE EXPLOTAN

**MODALIDAD:** Individual

**MATERIALES:**

- Dardos
- Globos amarillos
- Globos blancos
- Globos azules



**DESCRIPCION:** Los estudiantes competirán de manera individual, lanzando dardos hacia diferentes globos ubicados a diferentes distancias desde el punto de lanzamiento.

**OBJETIVO:** Conseguir el mayor puntaje acumulativo. Fomentar el control de objetos y habilidad de lanzamiento.

**REGLAS:**

1. Se seleccionará un área de lanzamiento de entre 3 a 6 metros en los que se ubicaran los globos en una pared al extremo final.
2. Los estudiantes no pueden realizar el lanzamiento antes del área limite designada
3. Cada estudiante contara con 60 segundos para reventar la mayor cantidad de globos con sus dardos
4. Cada globo se ubicará de forma aleatoria en la pared, teniendo cada uno un valor especifico: blancos (1p), amarillos (2p) y azules (4p)

**VARIACION:**

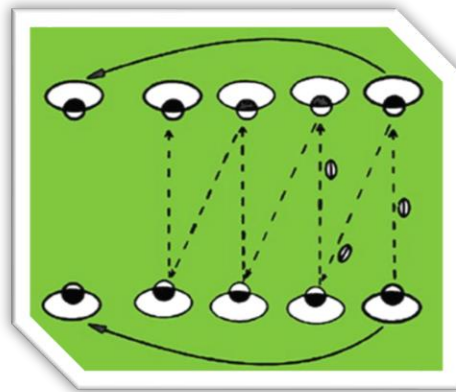
Los globos pueden colocarse en el piso de espacio de lanzamiento, mientras más lejos este el globo que se ha reventado, mayor puntuación tendrá.

### 3 PASE PRECISO

**MODALIDAD:** En parejas

**MATERIALES:**

- Balón de fútbol



**DESCRIPCION:** Cada pareja debe completar un desplazamiento por un carril cuya distancia es de 20 metros de largo, durante su trayecto deben manipular un balón con los pies y pasarlo a su compañero.

**OBJETIVO:** finalizar el desplazamiento sin perder el balón, fomentar el trabajo en equipo y la coordinación.

**REGLAS:**

1. El trayecto de recorrido debe medir 20 metros de distancia
2. cada equipo debe ubicarse frente a frente, con una separación de 6 metros
3. cada estudiante debe realizar el pase y desplazarse, está prohibido movilizarse si no se a efectuado un pase de balón previo
4. perder el balón descalifica inmediatamente a la pareja

**VARIACION:**

A medida que se complete cada recorrido, la pareja debe alejarse secuencialmente, buscando obtener un control de objeto más preciso.

## 4 PENAL SIN ARQUERO

**MODALIDAD:** individual

**MATERIALES:**

- Balón de fútbol
- Portería



**DESCRIPCION:** Cada estudiante debe lanzar un balón hacia la portería, apuntando hacia cierto objetivo según la señal que identifique. Los objetivos hacia los que debe lanzar el balón son: dentro de la portería y cualquiera de sus postes.

**OBJETIVO:** Desarrollar las habilidades de control de objeto, reacción a estímulos, toma de decisiones y motricidad gruesa.

**REGLAS:**

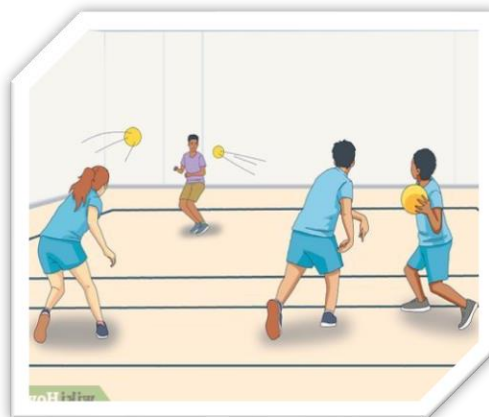
1. La portería debe permanecer vacía (sin portero)
2. Cada estudiante debe situarse en la marca de punto de penal.
3. El estudiante debe patear el balón según la señal que emita el docente: 2 silbatos (lanzar el balón a la portería) o 3 silbatos (lanzar el balón hacia uno de los postes de la portería)
4. El lanzamiento debe ser inmediato en relación con el último silbato emitido, no ejecutar el lanzamiento rápido implica la resta de 1 punto (-1)
5. Golpear al objetivo (+2p), fallar el tiro (+0p), realizar la acción contraria a la señal (-1p)

## 5 EL ÚLTIMO EN PIE

**MODALIDAD:** Grupal

**MATERIALES:**

- Balones de vóley



**DESCRIPCION:** Se formarán equipos de 5 jugadores, cada equipo competirá en un juego de “quemados” en el que deben lanzar balones a sus oponentes para descalificarlos o atrapar los proyectives para evitar salir del juego.

**OBJETIVO:** fomentar el trabajo en equipo, estimular el desarrollo de reflejos, control de objetos y desplazamientos

**REGLAS:**

1. Cada equipo se ubicará en un extremo del área de juego
2. Los jugadores deben lanzar balones a sus oponentes para descalificarlos
3. Atrapar el balón que arroja el jugador rival evita que el estudiante sea sacado del juego
4. Los jugadores no pueden quedarse en el mismo lugar durante todo el juego y deben realizar un pase previo a lanzar el balón a un rival
5. El equipo que se quede sin jugadores pierde
6. Está prohibido lanzar el balón a zonas sensibles de los participantes
7. Atrapar 5 lanzamientos del rival permitirá trae a un compañero de vuelta al juego

## 6 MEDIO RELOJ

**MODALIDAD:** individual

**MATERIALES:**

- Balón de baloncesto
- Cancha de baloncesto



**DESCRIPCION:** Cada estudiante debe encestar el balón en el aro desde distintos ángulos de lanzamiento, buscando recorrer un semicírculo a medida que se acierta y se obtiene puntos.

**OBJETIVO:** Desarrollar las habilidades de control de objeto y desplazamiento

**REGLAS:**

1. Cada estudiante empieza en la esquina derecha de la cancha de baloncesto
2. Los participantes deben recorrer secuencialmente la línea límite de 3 puntos desde la esquina derecha hasta llegar a la esquina izquierda de la mitad de la cancha de baloncesto
3. El lanzamiento de efectuar desde la línea de 3 puntos, el jugador no puede moverse del lugar establecido hasta conseguir una anotación
4. Cada anotación permitirá al jugador avanzar
5. Fallar 2 veces seguidas ocasionara que el jugador retroceda un lugar

# 7 NO SON CANICAS

**MODALIDAD:** Grupal

**MATERIALES:**

- Ula ula
- Pelotas de tenis
- Pelotas de ping pong
- Canicas



**DESCRIPCION:** Se formarán equipos de 5 estudiantes, cada uno tendrá una pelota de tenis con la que debe mover otras pelotas dentro de un círculo ula para poder reclamarlas.

**OBJETIVO:** Desarrollar las habilidades de control de objeto, motricidad gruesa y trabajo en equipo

**REGLAS:**

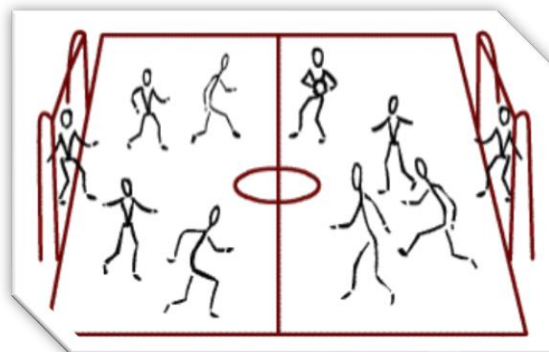
1. En el espacio de juego se colocarán varios círculos ula en los que se ubicarán algunas pelotas de tenis y ping pong
2. Cada equipo empezara con 5 pelotas (1 por cada jugador)
3. Por turnos cada estudiante debe lanzar su pelota y tratar de sacar la mayor cantidad posible de pelotas de los círculos ula ula
4. Si la pelota lanzada se queda dentro del ula ula sin sacar otras pelotas, el jugador perderá dicha pelota
5. Si un equipo se queda sin canicas será descalificado
6. Los jugadores pueden golpear las canicas pertenecientes a los jugadores rivales, con lo que pueden reclamarlas

## 8 Los 10 pases más porterías

**MODALIDAD:** Grupal

**MATERIALES:**

- Pelota numero 2
- Chalecos
- Cancha múltiple



**DESCRIPCION:** Se formarán dos equipos de 5 jugadores, en el cual deben realizar 10 pases consecutivos para lanzar a la portería y alcanzar goles con la mano.

**OBJETIVO:** Desarrollar las habilidades de control de objeto, motricidad gruesa y trabajo en equipo

**REGLAS:**

1. Pueden jugar más de 5 personas
2. Se puede jugar por tiempo o por cantidad de goles marcados con la mano
3. Si la pelota cae en el piso o es interceptado por otro jugador que no es del equipo la cuenta inicia desde cero
4. Se puede incrementar el número de pases
5. Se puede jugar con dos pelotas
6. Los goles se pueden realizar con el pie o cabeza
7. El equipo con mayor puntaje gana el juego.