

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

TEMA:

JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

AUTORA: PALLO PILALUMBO FLOR MELISSA

TUTOR: DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANIBAL, PhD

Ambato - Ecuador

2024

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANIBAL, PhD**, con cédula de ciudadanía **1802017523** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **"JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL"** desarrollado por la estudiante **PALLO PILALUMBO FLOR MELISSA**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Firmado electrónicamente por:
ANGEL ANIBAL
SAILEMA TORRES

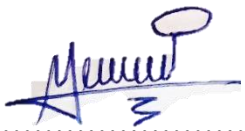
……

DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANIBAL, PhD

C.C. 1802017523

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

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



……

PALLO PILALUMBO FLOR MELISSA

C.C.0550237226

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **"JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL"**, presentado por la señorita **PALLO PILALUMBO FLOR MELISSA**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA



……

LIC. ZAPATA MOCHA ESMERALDA GIOVANNA, MG
C.C. 1801801661
Miembro de Comisión Calificadora



……

PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRES
C.C. 0401093331
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

La presente investigación es dedico a mi Dios quien me brindo fuerza para seguir continuando en este proceso de formación profesional, por darme sabiduría y conocimiento a lo largo de mi etapa, por su gran amor quien supo guíame en cada paso, además, le doy gracias por darme la oportunidad de cumplir unos de mis metas propuestas.

A mis queridos padres Pallo Rodrigo, Pilalumbo María, por ser el pilar fundamental en mi vida, por su paciencia, compresión y apoyo incondicional quienes estuvieron presentes en este viaje académico y me ha convertido en la persona quien soy hoy en día

A mis hermanos /as Nancy, Sandra, Viviana, Alexis las cuales considero como uno de los pilares esenciales porque siempre estuvieron a mi lado apoyándome, animándome, compartiendo palabras positivas, para la cual siempre deseo éxitos en sus vidas.

A mi novio por ser mi apoyo incondicional durante este proceso académico por su amor, comprensión, esta investigación es un reflejo de nuestro esfuerzo compartido.

Flor Melissa Pallo Pilalumbo

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a la Universidad Técnica De Ambato por brindarme los recursos y el ambiente propio para desarrollar las actividades y a todos los docentes de la carrera de pedagogía de la actividad física y deporte por compartir los conocimientos necesarios también, agradecerles por guiarme y orientarme para poder ser una buena profesional.

A mi tutor Mg. Ángel Aníbal Sailema Torres por su tiempo, paciencia, guía, ayuda y en la orientación en el desarrollo de la investigación.

A la Unidad Educativa “Iberoamérica” por darme la oportunidad de realizar mi investigación en sus instalaciones.

A mi familia por su apoyo inquebrantable por estar siempre motivando a seguir a delante y no rendirme fácilmente “si te caes te levantas con la frente en alta y continuas.” "Todo lo puedo en Cristo que me fortalece"

Flor Melissa Pallo Pilalumbo

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN ii

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN iii

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO iii

DEDICATORIA iv

AGRADECIMIENTO v

ÍNDICE DE TABLAS viii

INDICE DE GRAFICO ix

CAPÍTULO 1 1

MARCO TEÓRICO 1

1.1. Antecedentes de la investigación 1

1.2 Objetivos 19

Objetivo General 19

Objetivo Específico 1: 19

Objetivo Específico 2: 19

Objetivo específico 3: 19

CAPÍTULO II 20

METODOLOGÍA 20

2.1 Materiales 20

2.2 Métodos 22

CAPÍTULO III 26

RESULTADOS Y DISCUSIÓN 26

3.1 Análisis y discusión de los resultados 26

3.2 Verificación de hipótesis 37

CAPÍTULO IV 39

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 39

4.1 Conclusiones 39

4.2 Recomendaciones 40

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 42

ANEXOS 49

Anexo 1 49

ANEXO 2 62

ANEXO 3 65

Carta de compromiso 65

ANEXO 4 66

test 3JS 66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1..... 20

Tabla 2..... 20

Tabla 3..... 21

Tabla 4..... 21

Tabla 5..... 23

Tabla 6..... 24

Tabla 7..... 26

Tabla 8..... 27

Tabla 9..... 28

Tabla 10..... 29

Tabla 11..... 30

Tabla 12..... 31

Tabla 13..... 32

Tabla 14..... 33

Tabla 15..... 34

Tabla 16..... 35

Tabla 17..... 36

Tabla 18..... 37

Tabla 19..... 38

INDICE DE GRAFICO

Ilustración 1Toma de Peso y altura 62

Ilustración 3 Calentamiento 62

Ilustración 2 Estiramiento 62

Ilustración 4 Prueba 2: Giro eje longitudinal 62

Ilustración 5 Prueba 1: Salto Vertical 62

Ilustración 6Evaluación Pretest y Pos test 62

Ilustración 7Prueba 5: Carrera 63

Ilustración 8Prueba 4: Golpeo de Precisión 63

Ilustración 9 Prueba 3: Lanzamiento Precisión 63

Ilustración 10 Prueba 6: Bote 63

Ilustración 11 Prueba 7: Conducción 63

Ilustración 12 Juegos cooperativos 63

Ilustración 13 Mejorar la velocidad 63

Ilustración 14 Mejorar la conducción 64

Ilustración 15 Mejorar el giro 64

Ilustración 17 Mejorar el lanzamiento 64

Ilustración 16 Mejorar el salto 64

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

AUTORA: PALLO PILALUMBO FLOR MELISSA

TUTOR: DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANIBAL, PhD

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se desarrolló con el objetivo determinar la incidencia de la aplicación de los juegos cooperativos en las habilidades motrices básicas en los escolares de Educación Básica Elemental en la unidad educativa "Iberoamérica". El diseño de la investigación se basó en un enfoque cuantitativo aplicando una intervención de tipo por diseño pre experimental con alcance correlacional y por obtención de datos de campo con corte longitudinal, la muestra de estudio fue de 26 estudiantes pertenecientes a tercer grado. En la técnica e instrumento de estudio se aplicó el test "3JS" para medir el salto, giro eje longitudinal, lanzamiento, golpe de precisión, carrera y bote para medir la coordinación motriz. Los resultados obtenidos en el presente trabajo permitieron identificar una mejora en el periodo post intervención y estadísticamente respaldados por una significación estadística en el nivel de $P \leq 0,5$ que verifica la validez de la propuesta diseñada dándonos como resultado la existencia de una mejora de las habilidades motrices básicas a través de los juegos cooperativos.

Palabras Clave: Motricidad, juegos, habilidades motrices básicas, actividad Física

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

THEME: JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

AUTHOR: PALLO PILALUMBO FLOR MELISSA
TUTOR: DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANIBAL, PhD

ABSTRACT

The present research was developed with the objective of determining the incidence of the application of cooperative games on basic motor skills in elementary school students in the "Iberoamerica" educational unit. The research design was based on a quantitative approach applying an intervention of a pre-experimental design with correlational scope and by obtaining field data with longitudinal section, the study sample was 26 students belonging to third grade. In the study technique and instrument, the "3JS" test was applied to measure jump, longitudinal axis rotation, throwing, precision hit, running and bounce to measure motor coordination. The results obtained in the present work allowed us to identify an improvement in the post-intervention period and were statistically supported by a statistical significance at the level of $P \leq 0.5$, which verifies the validity of the designed proposal, resulting in the existence of an improvement in the basic motor skills through cooperative games.

Keywords: Motor skills, games, basic motor skills, physical activit

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente trabajo de investigación realizado en la Universidad Técnica de Ambato, por Vascones (2024) con el tema: **"JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA"** El estado inicial de la coordinación motriz en escuelas de Educación General Básica fue establecido. La muestra media del estudio mostró que el mayor porcentaje de la muestra se encontraba en un nivel "Bajo" con un valor del 72,4 %, seguido por un grupo de alrededor del 27,6 % en un nivel "Medio". Esto ayudó a determinar en qué estado inicial de coordinación motriz se encontraban los escolares.

En los estudiantes de Educación General Básica, se evaluó el nivel de coordinación motriz después de un programa basado en juegos cooperativos como "Tiro al blanco, Corre y brinca, Gira y Atrapa". Media de la muestra de estudio, demostrando que el mayor porcentaje de la muestra de estudio estaba en el nivel medio con un valor del 93,1%, seguido de los niveles "Bajo y Alto" con un valor del alrededor del 6,8%.

En el presente trabajo de investigación realizado en la Universidad Técnica de Ambato, por Barreno (2022) con el tema: **"LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL** "Se evaluó el nivel inicial de coordinación motriz en los estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa Peli leo entre abril y septiembre de 2022, y se encontró que la mayoría de la muestra de estudio se encontró en un nivel bajo de coordinación motriz y solo un representante en un nivel medio de coordinación motriz, lo que demuestra la importancia de que los estudiantes estén bien preparados desde temprana edad.

En las escuelas de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa Peli leo, se analizaron las diferencias en los niveles de coordinación motriz antes y después de un programa de juegos cooperativos entre abril y septiembre. 2022, demostrando que el programa de intervención tuvo un resultado positivo y ayudó a la mayor parte de la muestra de estudio a desarrollar su coordinación motriz y llegar a su nivel estándar de edad.

En la investigación actual realizada en la Universidad Técnica de Ambato, por Veloz (2022) con el tema: **"RETOS MOTRICES EN LA COMPRENSIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR"** Se realizó una evaluación del nivel de ejecución de los desafíos motrices en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa "Fe y Alegría", y se descubrió que los estudiantes tenían dificultades en el aspecto colaborativo. En el pre test los estudiantes se mostraban competitivos, no se incluían a todos en las actividades, no tenían creatividad para resolver el problema plateado, no tenían responsabilidad en las tareas individuales y colectivas, se agredían a los compañeros y no tenían comunicación en grupos, entre otros factores, lo que resultó en una mayoría de los resultados medios o bajos.

Se evaluó la comprensión de los juegos cooperativos a través de la práctica de desafíos motrices. Se descubrió que hubo cambios positivos en las etapas PRE y POST, lo que demuestra una mayor diferencia entre periodos en el nivel de comprensión con frecuencia, seguido del nivel de ocasionalmente y con un valor ligeramente menor. En ninguna etapa, el nivel no se observó y no obtuvo porcentaje. Los demás niveles mostraron diferencias significativas, lo que indica que los resultados POST son positivamente diferentes de los resultados PRE.

La investigación realizada en la Universidad Técnica de Ambato, por Aíllon (2022) con el tema: **"LOS JUEGOS DE COOPERACIÓN EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL** "Se utilizó una ficha de observación para evaluar la condición de las habilidades motrices básicas de un estudiante de educación inicial, lo que me ayudó a conocer los niveles en las habilidades motrices de los estudiantes fueron evaluadas.

Se valoró su desempeño en las clases de educación física en las escuelas de educación inicial al jugar juegos cooperativos como la cadena, el lago encantado y el balón, los cuales tuvieron una mejora significativa en comparación con la evaluación inicial; esta evaluación ayudó a comprender el impacto positivo de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes de educación inicial.

Se examinó la relación entre la participación en juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escuelas de educación inicial. Los hallazgos de la investigación sugieren que existe una relación directa entre la práctica de juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

En el presente trabajo de investigación realizado en la Universidad Técnica de Ambato, por Sánchez (2022) con el tema: **"ACTIVIDADES LÚDICAS CON MATERIALES ALTERNATIVOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL"** Se realizó una evaluación del nivel inicial de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de educación inicial en la Escuela Fray Vicente Solano, lo que permitió determinar que en el período previo a la intervención, el 100% de los estudiantes .Dado que la muestra de estudio estaba en un rango de edad en el que las habilidades motrices aún estaban en desarrollo, su nivel de coordinación motriz no superaba el nivel bajo.

Se llevó a cabo un análisis de cómo los estudiantes de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica Fray Vicente Solano desarrollaron las habilidades motrices básicas utilizando materiales alternativos. Se descubrió que entre el período. Debido a que muchos estudiantes presentaron un aumento en las diferentes pruebas, llegando a tener diferencias en los totales desde un punto hasta cinco puntos entre periodos, hubo un progreso en las habilidades motrices después y antes de la intervención. El uso de materiales alternativos durante las actividades recreativas tiene un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes.

En la presente investigación realizado en la Universidad Técnica de Ambato, por Gavilanes (2022) con el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES”** Para evaluar el nivel inicial de habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica elemental, se llevó a cabo una revisión bibliográfica basada en fuentes netamente académicas, lo que mejoró la comprensión de tema en varios campos de investigación. Después de implementar una guía de juegos populares, se evaluó el nivel de habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica elemental escolar.

La implementación de una guía de juegos populares en los estudiantes de educación básica elemental mostró diferencias en el nivel inicial de habilidades motrices básicas y permitió una mejor comprensión por los estudiantes y el personal docente al realizar actividades que están relacionadas con el proceso de desarrollo integral del estudiante, mejorando las habilidades motrices básicas de los estudiantes.

En el presente trabajo realizado en la Universidad Técnica de Ambato, por Mera (2024) con el tema: **“LOS JUEGOS DE INVASIÓN EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** Después de la propuesta basada en juegos de invasión, se evaluó el nivel de habilidades motrices básicas de los estudiantes de Educación General Básica Media del séptimo grado paralelo "A". Desde la Unidad Educativa Sagrada Familia, se demostró que después de la intervención, las habilidades motrices básicas mejoraron y se ubicaron en un nivel alto en comparación con la sumatoria, lo que demuestra que, a pesar de estar en un nivel alto, se pudo continuar desarrollando sus habilidades motrices básicas.

Se determinó que la ejecución de los juegos de invasión experimentó cambios antes y después de la intervención, y estos juegos tuvieron un impacto positivo. Al principio de las 6 semanas de intervención, los juegos de invasión tuvieron un impacto negativo. En el período previo a la intervención, los estudiantes tenían niveles medios y altos, y las habilidades motrices básicas mejoraron después de implementar la propuesta. Después de verificar la hipótesis, se descubrió que los

juegos de invasión afectan las habilidades motrices básicas, con resultados estadísticos con un nivel de significación de P ≤0,05

Variable independiente

ACTIVIDAD FÍSICA

Según, Ortiz (2020) menciona que la actividad física es cualquier movimiento corporal voluntario que requiera un gasto cardiaco mayor al de reposo. Así también, la actividad física aporta muchos beneficios para los sistemas musculares esquelético, cardiovascular. Además, podría disminuir la probabilidad de desarrollar enfermedades crónico-degenerativas cuando se vuelve adulto.

Para Vélez y Sandoval (2020) afirma que la actividad física son aquellos movimientos del cuerpo que se realizan durante todo el día, excepto cuando estamos dormidos o en reposo, y son producidas por los músculos, los cuales gastan energía. (p. 202-218)

Según, Prieto (2019) la actividad física es cualquier movimiento corporal repetido para mantener o mejorar la salud.

Para OMS (2022) la actividad física como cualquier movimiento corporal generado por los músculos esqueléticos, con el resultado de un consumo de energía. El término "actividad física" describe a todo movimiento, incluso en el tiempo libre, para desplazarse a lugares específicos. Por ende, al realizar ejercicio moderado como intenso, mejora la salud como caminar, montar en bicicleta, pedalear, practicar deportes, participar en actividades recreativas y juegos son algunas de las actividades físicas más comunes, y todas ellas se pueden realizar con cualquier nivel de habilidad y para disfrute de todos.

La actividad física regular ha demostrado ser beneficiosa para prevenir y controlar enfermedades no transmisibles como las enfermedades cardíacas, los accidentes cerebrovasculares, la diabetes y una variedad de otras.

Para Rodríguez (2020) El movimiento del cuerpo que ha sido planificado para mejorar la salud. Por ende, los médicos y científicos han sugerido que hacer ejercicio mejora el estilo de vida porque previene muchas enfermedades y mejora la salud mental. (p. 1-2)

Tipos de actividad física

Actividad física ligera: Estas actividades son importantes porque ayuda a motivar y crear un grado de aceptación a la actividad física en las personas que por diversas circunstancias están comenzando un programa.

- Caminar
- Subir escaleras
- Jugar con una mascota
- Quehaceres del hogar
- Yoga
- Dar un paseo en la bicicleta

Actividad física moderada: nos ayuda obtener una buena condición física también, permiten resistir esfuerzos prolongados, soportar o vencer resistencias moderadas y tener un buen índice de recuperación.

- Caminar a paso rápido
- Bailar
- Practicar deporte o realizar juegos
- Paseo con sus mascotas
- Trabajos de construcción generales

Actividad física vigorosa: Estas actividades son las más beneficiosas para el sistema cardiovascular y respiratorio.

- Footing (Correr al aire libre)
- Ascender a paso rápido o trepar por una ladera
- Desplazamientos rápidos en bicicleta
- Aerobic

- Natación rápida
- Deportes y juegos competitivos.

Beneficios

La actividad física reduce el riesgo cardiovascular, la obesidad, la diabetes y la intolerancia a los hidratos de carbono, la osteoporosis, las enfermedades mentales ansiedad, depresión y ciertos tipos de cáncer colon, pulmón.

Para OMS (2022) afirma que al realizar ejercicio tiene muchas ventajas, entre las que se destacan las siguientes:

- Mejora el estado muscular y cardiorrespiratorio, lo que resulta en una mayor vitalidad y energía.
- Mejora el sistema inmunológico reduce el riesgo de hipertensión, diabetes, accidente cerebrovascular.
- Controla el peso corporal y mantiene el equilibrio energético. Reduce los niveles de estrés, ansiedad y depresión.
- La actividad física mejora el funcionamiento mental, la autoconfianza, la autoestima y la sensación de control.

La actividad física recomendada para adolescentes

La actividad física que recomienda OMS (2022) para niños y adolescentes es la siguiente:

- Practicar al menos 60 minutos diarios de actividad física moderada o intensa.
- Duraciones superiores a los 60 minutos de actividad física procuran aún mayores beneficios para la salud para ello es importante incluir actividades que fortalezcan los músculos y huesos, por lo menos tres veces a la semana.

JUEGOS

Según, Suba (2021) afirma que el juego es un método de educación física libre y espontáneo que fomenta la socialización y la integración entre los estudiantes también, nos permite relacionar el mundo real, con el mundo imaginario. Este

comportamiento se desarrolla en tres etapas: entretener, motivar la actividad y afectar el crecimiento.

Para Arija (2021) El juego es una actividad natural y espontánea del niño que fomenta la adquisición de aprendizajes, también, se conoce como instrumento esencial en el día a día del aula porque el infante puede investigar, explorar, manipular y experimentar. (p. 2)

Para Haro y González (2022) el juego es una actividad innata y se utiliza como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños por ende los infantes se involucran completamente en el juego, con cuerpo, mente y espiritual, también, experimentan de manera segura mientras juegan, aprenden sobre su entorno, prueban comportamientos, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

Para Medrano 2005 citado por Londoño (2020) el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales específicos, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas. (p. 30-36)

Para Martínez (2021) el juego es una actividad placentera fuente de gozo ya que es una actividad divertida, voluntaria, espontanea son libremente elegida, a través del juego el niño descubre del mundo exterior y de sí mismo también el estudiante expresa su personalidad integral (p. 1-2)

Beneficios

Para Moreano (2021) menciona que, como maestros, debemos comprender que el juego es parte de la vida diaria de un niño, por lo tanto, debemos darle el valor que merece. (p. 11)

- Reúne elementos comunes importantes para mejorar las habilidades cognitivas y sociales, como el pensamiento, los sentimientos y la actuación. El niño puede adivinar y anticipar comportamientos superiores gracias a todo lo que hace como juego también, los niños ven el juego como un mundo aparte que los separa de la realidad.

- Es el medio de expresión más adecuado que tienen los niños para poder expresar sus sentimientos, pensamientos o situaciones actuales.
- A través del juego involucran el funcionamiento de todo el cuerpo.
- El juego permite a los estudiantes explorar nuevas realidades ayuda a desarrollar sensibilidad ante las percepciones y busca la manera de resolver problemas, así también los infantes mejoran sus habilidades de toma de decisiones y reacción.
- Las actividades lúdicas en la escuela promueven una variedad de habilidades cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas.
- Para Piaget (1946) el juego fundamental ya que los estudiantes pueden comunicarse, expresarse y construir conocimientos. Por ende, el juego es libre, voluntario y nadie está obligado a participar.

Tipos de juegos

- **Juegos funcionales o de ejercicio**

  Repetición de una acción por placer (gatear, lanzar, morder)

  Beneficios: Coordinación de movimientos, Desarrollo sensorial, Equilibrio.
- **Juegos funcionales o de ejercicio**

  Repetición de una acción por placer (gatear, lanzar, morder)

  Beneficios: coordinación de movimientos, desarrollo sensorial, equilibrio
- **Juegos simbólicos**

  Objetos y personajes no presentes en el momento de juego. Simulación de situaciones,

  Beneficios: desarrollo del lenguaje, imaginación, compresión del entorno que nos rodea.
- **Juegos de reglas**

  Presencia de reglas en el juego desde los primeros años.

  Beneficios: Aprende a respetar turnos a ganar o perder, favorece el lenguaje, la memoria
- **Juegos de construcción**

  Para dar soluciones a problemas y creaciones inteligentes.

  Beneficios: Facilita el juego compartido, potencia la creatividad, aumenta el control corporal

RECREACIÓN

Según, Castillo (2022) la recreación siempre estuvo presente en la historia del hombre ya que, proporcionaba experiencias significativas para su desarrollo intelectual y las actitudes que caracterizan a una persona también, permite el desarrollo de la perseverancia, mejorando sus capacidades de adaptación al entorno.

Según, Navas (2021) la recreación es un modo de vida ya que, nos permite alcanzar un nivel de éxito brindando satisfacción. Por ende, la teoría de recreación fomenta la participación en actividades divertidas en diferentes momentos, especialmente durante el tiempo libre, ya que esto permite la recuperación y renovación de energía que se puede utilizar en actividades posteriores.

El tiempo libre es valioso para actividades recreativas en donde los estudiantes puedan disfrutar, distraerse o jugar, en la cual, se fomentan las interacciones con el entorno y la convivencia. Por lo tanto, es importante tener en cuenta la recreación como parte de la planificación.

Según, Prado (2023) Al realizar actividades recreativas, conlleva mucho aporte hacia todas las edades porque al disfrutar de las actividades de tiempo libre nos ayuda a mejorar nuestras habilidades motrices básicas, la expresión corporal y la comunicación social. También la recreación es muy beneficiosa porque nos mantiene motivados de la misma manera evita caer en el sedentarismo y sus enfermedades como la obesidad, el estrés al realizar recreación estamos en constante movimiento, lo que produce un gasto calórico que reduce el sobrepeso, ayuda a los sistemas cardiovasculares y respiratorios.

Según, Lavandero y Obando (2024) la actividad recreativa es un medio para modificar estados de ánimo, integrar y proyectar la vida ya que, es una forma de humanizar los procesos educativos, dar sentido y esperanza a la vida, pasar de la rigidez a la libertad.

Según, Muñoz (2020) El buen humor es esencial para la recreación, ya que permite crear un ambiente cálido y afectivo donde se puedan difundir sentimientos y risas, lo que resulta en espacios de convivencia efectivos, en los espacios escolares fomentan el conocimiento para comprender el mundo, la creatividad para resolver problemas de vida y el auto respeto, que son valores que se promueven en los espacios escolares, así como la implicación en las preocupaciones y problemas de las personas.

Para Nieves (2020) La recreación como proceso educativo, se caracteriza por ser el crecimiento placentero y espontáneo de la persona a partir del buen humor, porque al jugar nos mantiene de buen humor también podemos ver de otra manera al mundo desde lo cómico, gracioso, irónico, dramático y por eso puede hacer reír a los individuos, jugar con humor es soñar riendo y abrir otros mundos posibles.

Para Rosario (2023) la importancia del tiempo libre radica en la disponibilidad de tiempo con la que cuenta la persona para realizar actividades desde la subjetividad, encaminadas normalmente hacia la satisfacción personal de necesidades relacionadas con el placer, como juegos, deportes y pasa tiempos.

Según, Posso (2020) En el campo de la educación física, el tiempo libre es esencial para lograr una sensación de relajación y tranquilidad después de un período de alta intensidad motriz, ya que ayuda a desarrollar actividades que ayudan al aprendizaje del estudiante, como juegos de mesa que mejoran la capacidad mental o actividades que mejoran la motricidad fina.

JUEGOS COOPERATIVOS

Para Hernández (2023) los juegos cooperativos es la forma de interactuar con los demás y superar obstáculos en lugar de superar a otros individuos. Sin embargo, es importante destacar que, en los juegos cooperativos, la satisfacción de un jugador, no se logra con la eliminación o la disminución de las personas ya que implica la colaboración entre los jugadores para así lograr el objetivo del juego. Dicho de otra

manera, jugando a ser considerados unos con otros, más empáticos y motivados a trabajar por el bien común.

Según, Giraldo (2023) El juego cooperativo se comprende como un conjunto de valores como el respeto a la vida, la libertad, la democracia, la educación, la tolerancia, la cooperación, la igualdad entre hombres y mujeres y el respeto al medio ambiente para así lograr construir, crear, imaginar, colaborar en obtener una cultura de Paz. Por ende, la paz proporciona a toda tranquilidad, calma y armonía, no solo a pocos más bien a todos.

Ventajas de juegos cooperativos en aulas

Para Moncada (2022) la implementación del juego cooperativo en las aulas de educación física es fundamental porque la cooperación es algo que los estudiantes necesitan para trabajar juntos.

- El juego cooperativo fomenta valores como la empatía, la comunicación, la confianza y la participación.
- Estos valores son importantes en los alumnos para que aprendan y pongan en práctica en la escuela y en la vida.
- Los jugadores deben actuar en grupo y trabajar juntos para lograr un objetivo planteado.
- Son aquellos en los que los jugadores colaboran entre sí para lograr metas.

Características

- Todos los participantes tienen un objetivo común en trabajar juntos
- Todos ganan si se logra la meta, y todos pierden en caso contrario.
- Los participantes compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- Los jugadores combinan sus diversas habilidades para lograr la finalidad del juego.

Cuatro características específicas de los juegos cooperativos:

- Participación.
- Diversión

- Cooperación.
- Aceptación.

El juego cooperativo debe cumplir una serie de requisitos, tales como:

Libre de competición: La necesidad de superar a los demás se elimina y se abre la posibilidad de tener interacciones más positivas.

Libre para crear: La estructura del juego cooperativo establece un objetivo común pero no un método específico para lograrlo. Se ofrece la posibilidad de pensar de manera contraria.

Libre de exclusión: la eliminación, ya que ésta propicia desconfianzas y perjudica el auto concepto del participante.

Libre de elección: estimula la iniciativa personal y demuestra respeto por ellos, fortaleciendo su fe en la capacidad de autogestión

Variable dependiente

MOTRICIDAD

Según, Álvarez (2020) la motricidad es fundamental para la formación del ser humano porque tiende a la mejora integral del cuerpo, el espíritu y la mente mediante actividades motrices planificadas racionalmente. (p. 6-10)

Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre.

Para Palmar (2020) la motricidad es esencial en las aulas porque estimula la actividad motriz de los estudiantes, logrando un gran grado de madurez en sus patrones de movimiento básicos, como coordinación, lateralidad, manipulación de objetos, equilibrio, por ende, es la base para preparar a los estudiantes en el futuro. (p. 36)

Para Pazos y Trigo (2022) la motricidad del ser humano se manifiesta en toda su vida consciente, no solo durante el juego, el deporte, las actividades de tiempo libre o las actividades saludables, sino también en otras áreas. Nos estamos haciendo presentes en cada momento, en cada acción que realizamos de forma consciente e intencional, y con ello estamos manifestando nuestra corporeidad y motricidad.

La expresión motricidad se refiere a dos significados: la capacidad que tienen las personas de manifestarse en el mundo de manera deliberada y consciente, con el objetivo de superar y desarrollar personalmente.

Es la capacidad del cuerpo humano para realizar movimientos y acciones que requieren la coordinación de los músculos y el sistema nervioso que se conoce como motricidad. Este término abarca todos los tipos de movimiento, grandes, amplios como caminar, correr, y movimientos pequeños como escribir o atar cordones.

MOTRICIDAD GRUESA

Para Castro et al.,(2021) La motricidad gruesa son movimientos, que involucran grandes grupos musculares como saltar, correr, rodar, gatear, subir y bajar escalones, entre otros. (p. 6)

Para Sánchez (2023) La motricidad gruesa es la que nos permite realizar movimientos extensos con la participación de varios músculos y la intervención de equilibrio, agilidad, fuerza y velocidad en cada movimiento como: caminar y saltar, así como actividades más complejas como ir en bicicleta o nadar, son movimientos que requieren el funcionamiento de una gran cantidad de músculos.

La motricidad es la habilidad para realizar movimientos generales grandes que se realizan con brazos, piernas, pies o el cuerpo entero. Dicho control requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de los músculos huesos y nervios.

La evolución adecuada de la motricidad en los niños se muestra a continuación.

- Se gira deliberadamente a los tres meses.
- Puede controlar su cabeza a los cuatro meses.
- A los seis años logra sentarse sin ayuda y a los ocho meses y medio logra hacerlo sin ayuda.
- Entre los seis y diez meses, empieza a gatear.
- Se mantiene en pie durante un año.
- Entre los 12 y 13 meses, aprende a caminar.

Beneficios

La motricidad gruesa es esencial para que los niños se muevan y exploren su entorno ya que, permite el desarrollo de habilidades viso espaciales, integración lateral, orientación y otras capacidades relacionadas con las funciones cognitivas, especialmente con la lectoescritura, también es importante para el desarrollo de las habilidades de aprendizaje y la atención.

Según, Castro (2020) la motricidad gruesa también, es beneficioso para el desarrollo integral del niño. Según la investigación, al realizar actividad física regular mejora la salud de los estudiantes con resultados académicos, propioceptivos, cognitivos y socioemocionales.

Para Enríquez (2020) La motricidad gruesa es el desarrollo gradual del cuerpo como de las manos, brazos, piernas, pies, ya que, juega un papel importante en el desarrollo del niño tanto en el lenguaje, pensamiento y las habilidades motrices para que puedan relacionarse con el mundo exterior. (p. 40-52)

MOTRICIDAD FINA

Para Hidalgo (2020) La motricidad fina alcanza todas las actividades de los niños que requieren una precisión, un alto nivel de coordinación de tal modo requiere una formación pedagógica en psicomotricidad, corporalidad. Para que el aprendizaje se lleve a cabo en etapas posteriores y así, tengan éxito en su formación académica desde la infancia. De esta manera, los estudiantes no tendrán problemas y podrán avanzar en su aprendizaje a su nivel actual.

Según, Velas tegui (2022) La estimulación en la motricidad fina de los niños preescolar implica activar los músculos pequeños de las manos y los dedos para que se vuelvan más precisos, lo que aumenta la destreza manual y la coordinación visomotora. Además, se refleja positivamente en las actividades diarias que intervienen en el desarrollo del niño.

Para Rubio y Rubio (2023) La motricidad fina es la capacidad de utilizar músculos pequeños para realizar movimientos muy específicos, como arrugar la frente,

apretar los labios, cerrar el puño, recortar, por lo tanto, requieren la participación de las manos y los dedos. Por lo tanto, la motricidad fina se refiere a un nivel alto de maduración o nivel neurológico dependiendo de muchos factores, incluido el aprendizaje, la estimulación, la madurez y las capacidades individuales de cada niño dependiendo de su edad.

De la misma manera, la motricidad fina implica movimientos deliberados y controlados que requieren el crecimiento muscular y la madurez del sistema nervioso central, en efecto los recién nacidos pueden mover sus brazos y manos, pero su cuerpo no tiene control sobre sus movimientos.

La motricidad fina es el fortalecimiento de los músculos, huesos y nervios más pequeños del cuerpo, como el movimiento de las manos y los dedos, lo que permite tener mayor control sobre objetos más pequeños.

Beneficios

Según, Chuva (2020) señala que el desarrollo motriz fina se encuentra presente durante toda la formación académica y en la vida diaria de los estudiantes. El desarrollo de la motricidad fina de los niños no solo mejora su habilidad para leer y escribir, sino que también fomenta el desarrollo de otras habilidades como:

- Mejora la memoria.
- El control del equilibrio.
- Construye el ritmo.
- La ubicación del espacio físico.
- Desarrollar la creatividad y la expresión de una manera más amplia.
- Control de una variedad de coordinaciones motoras.
- Dominio de los planos vertical y horizontal.
- La sensación de tener el cuerpo en reposo o en movimiento.
- Conceptos de intensidad, tamaño y circunstancia.
- Diferenciación entre colores, formas y tamaños.
- Conceptos sobre situación y orientación.
- La organización tanto del espacio como del tiempo es importante.

Para Enríquez (2020) la motricidad fina se describe a movimientos que se realizan a través de grupos musculares más pequeños que requieren coordinación, como los movimientos del ojo y la mano, por ende, necesita de atención y concentración del niño mientras dure la actividad. Por lo tanto, se desarrolla una variedad de movimientos precisos centrados en una o varias partes del cuerpo. Se espera que los niños aprendan a tomar objetos correctamente mediante actividades que le ayude a mejorar la coordinación entre ojos y mano.

HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

Para Pérez et al. (2021) Las habilidades motrices básicas son una variedad de acciones motrices que aparecen en la evolución humana, como correr, saltar, lanzar. Por ende, se relacionan con la coordinación, equilibrio ya que, las habilidades perceptivas están presentes desde el nacimiento y evolucionan junto con las habilidades básicas.

Para López et al. (2022) Las habilidades motrices básicas son fundamental para el desarrollo de los seres humanos ya que podemos realizar una variedad de actividades, desde lo simple como recoger una pelota del suelo hasta lo complejo como participar en actividades deportivas recreativas o de competencia. Por lo tanto, las clases de educación física deben convertirse en un lugar donde los estudiantes puedan practicar la motricidad con un enfoque pedagógico y didáctico que tenga un impacto positivo en la práctica deportiva.

Las habilidades motrices básicas, incluyen a la capacidad de una persona, adquirida a través del aprendizaje, de realizar patrones motores fundamentales, a partir de los cuales, dependiendo de las etapas evolutivas biológicas, se desarrollarán habilidades más complejas.

La habilidad motriz básica es fundamental para el desarrollo de habilidades gruesas como finas, así como para el desempeño de actividades formativas deportivas con elementos de la didáctica y metodología propia de la educación física.

Clasificación De Las Habilidades

Según, el autor Arias (2020)

Locomotrices: Caer, trepar, subir, bajar, andar, correr, saltar, diferentes saltos, galopar, botar, esquivar, deslizarse, rodar, pararse. Son toda progresión de un punto a otro, utilizando el movimiento corporal, total o parcial.

No locomotrices: Las características principales de las no locomotrices son el manejo y dominio del cuerpo en el espacio (centro de gravedad). Sus acciones incluyen balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse y equilibrarse.

De manipulación y contacto de objetos: receptar, atrapar, rodar, driblar, lanzar, golpear.

Tipos de habilidades

Habilidades fundamentales:

- Locomoción: saltar, correr
- Manipulación: lanzar, coger

Estabilidad Habilidades específicas:

- Actividades de lucha
- Actividades gimnásticas
- Actividades atléticas
- Deportes colectivos

Etapas

Para los autores Acebes et al. (2021)

Motricidad refleja: En el primer año de vida los movimientos son involuntarios que están controlados por el cerebro medio y están basados en el proceso de maduración. Callhua distingue dos tipos de reflejos:

Primitivos: vinculados a la supervivencia

Posturales: asociados a movimientos voluntarios.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia de la aplicación de los juegos cooperativos en las habilidades motrices básicas en los escolares de Educación Básica Elemental en la unidad educativa “Iberoamérica”

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

Diagnosticar el nivel inicial de las habilidades motrices básicas en los escolares de Educación Básica elemental en la Unidad Educativa “Iberoamérica”.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

Evaluar el estado de las habilidades motrices básicas en los escolares de Educación Básica Elemental en la Unidad Educativa “Iberoamérica”

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

Analizar la diferencia entre el estudio inicial de las habilidades motrices básicas y el nivel posterior con la aplicación de un programa basada en los juegos cooperativos en los escolares de Educación Básica Elemental mediante juegos cooperativos en la Unidad Educativa “Iberoamérica”

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Tabla 1

Recursos materiales

Recursos materiales
• Computadora portátil • Balanza • Cronometro • Hojas • Esfero • Tiras de madera o tablas • Celular • Cinta métrica

Tabla 2

Recursos humanos

Recursos humanos
Autora: Flor Melissa Pallo Pilalumbo
Tutor: Dr. Sailema Torres Ángel Aníbal, PhD
Autoridades de la Unidad Educativa “Iberoamérica”
Docente del área de educación física de la Unidad Educativa “Iberoamérica”
Estudiantes de 4to Básica Elemental Unidad Educativa “Iberoamérica”.

Tabla 3

Recursos institucionales

Recursos institucionales
• Unidad Educativa “Iberoamérica”. • Universidad Técnica de Ambato • Bibliotecas virtuales • Repositorio académico UTA. • Recopilación de los datos • Biblioteca FCHE

Tabla 4

Recursos económicos

Recursos económicos
• Internet • Pasaje • Materiales de oficina (hojas, esferos, goma, cinta adhesiva, tijeras, marcadores y silicón)

2.2 MÉTODOS

En el presente trabajo de investigación se realizó con un enfoque cualitativo con un diseño cuasi experimental por alcance correlacional con la obtención de datos de campo y de corte longitudinal. Para el desarrollo del marco teórico se empleó el método analítico-sintético del mismo modo para el desarrollo de la práctica se aplicó el método hipotético-deductivo.

Enfoque cuantitativo

El método cuantitativo es la recolección de datos para experimentar hipótesis basadas en mediciones y análisis estadísticos, establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

Diseño cuasi experimental

El diseño cuasi experimental es investigar el impacto de los tratamientos o procesos de cambio en situaciones donde los sujetos o unidades de observación no se han asignado aleatoriamente.

Diseño correlacional

El diseño correlacional tiene como objetico determinar el grado de relación entre las variables manifestando hasta qué punto la alternación de una, depende de la otra.

Investigación del Campo

La investigación de campo nos permite recoger los datos directamente de la realidad por ende se menciona primarios su valor radica en que permite garantizar las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos.

Corte longitudinal

Los diseños longitudinales representan datos a lo largo del tiempo en puntos o periodos para inferir los cambios, de los determinantes y sus consecuencias.

Método analítico-sintético

El método analítico-sintético es un método de investigación que consiste en dividir un fenómeno en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Después de esto, se elabora una síntesis general del fenómeno estudiado para relacionar cada reacción.

Método hipotético-deductivo

Metodología de deducción hipotética son aquellos que se basa en una hipótesis basada en el avance teórico de una ciencia específica, lo que permite llegar a nuevas conclusiones y predicciones empíricas, las cuales son verificadas utilizando las reglas lógicas de la deducción.

Población de muestra

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Iberoamérica en la ciudad de Ambato ubicado en la provincia de Tungurahua con una población de 60 estudiantes de Básica Elemental, por lo tanto, se seleccionó una muestra de 26 escolares perteneciente al 3ero grado.

Tabla 5

Caracterización de la muestra de estudio.

Variable	Masculino (N=15- 57,69%)		Femenino (N=11-42,31%)		Total (N=26-100%)	
	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	Media	Desviación. estándar
Edad	7,43	±0,51	7,08	±0,28	7,27	±0,45
Peso	23,75	±2,79	24,01	±2,59	23,88	±2,65
Altura	1,24	±0,04	1,24	±0,05	1,24	±0,04

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

Observando la caracterización de la muestra logramos establecer al grupo elevado analizando a la variable del sexo femenino con un valor correspondiente al 42,31% y al grupo masculino que representa 57,69 % completando los 26 sujetos inmersos en la mediación que representan al 100%

Técnicas e instrumentos de investigación

Para la medición de las habilidades motrices básicas fue evaluado mediante la observación y la recopilación de datos, los cuales se aplicó la prueba 3JS que tiene como objetivo evaluar la coordinación motriz en los niños de diferentes edades. En el test 3JS se desarrolló siete pruebas que son: salto vertical, salto con giro, lanzamiento, golpeo, desplazamiento, boteo y conducción, estas pruebas se evalúan a través de la observación del docente, por ende, en cada prueba se puede alcanzar un máximo de cuatro puntos que se clasifica en niveles: 1 insuficiente 2 malo 3 bueno 4 muy bueno para ello se aplicó planificaciones por semana así obtener mejoría en los estudiantes.

Tabla 6

Técnicas de investigación

Técnicas	Instrumentos
Observación	Determinar el peso corporal de los estudiantes (balanza)
	Determinar la estatura de los estudiantes (cinta métrica)
Test	3JS
Ficha de observación	Coordinación Motriz

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

- Asistir a la unidad educativa Iberoamérica elegir la muestra de estudio.
- Recopilar datos informativos de los alumnos. (nombres completos, edad, talla, peso)
- Aplicar el pre test a los estudiantes para así ayudar a mejorar

- ❖ Realización de propuestas para mejorar la coordinación motriz en los alumnos de tercer grado de educación general básica elemental de la Unidad Educativa “Iberoamérica”.
- ❖ Aplicar el post test y evaluar la mejora en la coordinación motriz.

Hipótesis

HL: Los juegos cooperativos **SI INCIDE** en las habilidades motrices básicas de los escolares de educación básica elemental

HO: Los juegos cooperativos **NO INCIDE** en las habilidades motrices básicas de los escolares de educación básica elemental

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se exponen los resultados derivados del análisis estadístico, siguiendo los criterios establecidos para recopilar datos sobre el uso de juegos cooperativos para mejorar las habilidades motrices básicas de los alumnos de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa "Iberoamérica".

Resultados sociodemográficos:

La tabla 7 muestra la información sociodemográfica de los estudiantes que cursan el Tercer Año de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa "Iberoamérica" del cantón Ambato, ubicado en la provincia de Tungurahua.

Tabla 7

Resultados sociodemográficos de los estudiantes

Pre test de Agilidad Slalom	**N**	**Mínimo**	**Máximo**	**Media**	**Desviación Estándar**
Altura		1,18	1,33	1,24	±0,044
Peso	26	21,10	29,20	23,90	±2,636
Edad		7,00	8,00	7,27	±0,452

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

Según los resultados de la muestra de participantes del Test 3JS para evaluar las habilidades motrices básicas, se encontró que la estatura promedio es de 1,24 metros, con una desviación estándar de 0,044 metros y un rango que va desde 1,18 metros hasta 1,33 metros. En cuanto al peso, el promedio fue de 23,90 kg, con una desviación estándar de 2,636 kg, y un rango que va desde 21,10 kg hasta 29,20 kg. Respecto a la edad, se determinó que la media es de 7,27 años, con una desviación

estándar de 0,452 años y edades que oscilan entre 7 y 8 años. Por otro lado, la tabla 8 presenta la distribución del género de los estudiantes junto con los correspondientes porcentajes.

Tabla 8

Resultados del género de los estudiantes

Género	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Masculino	16	61,50	61,50	61,50
Femenino	10	38,50	38,50	100,00
Total	26	100,0	100,00	

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

Al analizar los datos relativos al género de los estudiantes, se puede apreciar que el 61,5% de la muestra son varones, en comparación con el 38,5% que son mujeres. Estos resultados indican una leve predominancia de alumnos del sexo masculino en la población estudiada. Es esencial tener en cuenta esta información al implementar el programa de juegos cooperativos destinado a mejorar las habilidades motrices básicas de los alumnos de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa "Iberoamérica" en el cantón Ambato.

Resultados del diagnóstico de las habilidades motrices en estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa "Iberoamérica" del cantón Ambato.

Utilizando las técnicas detalladas en la metodología de la investigación para examinar la conexión entre los juegos cooperativos y las habilidades motrices básicas, se logró recopilar los resultados de todas las evaluaciones llevadas a cabo con la herramienta 3JS en el pre test, tal como se detalla en la tabla 9.

Tabla 9

Resultados del Test 3JS para el caso del pre test

Test 3JS	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación Estándar
Salto vertical		1	2	1,31	±0,471
Giro-eje longitudinal		1	2	1,35	±0,485
Lanzamiento precisión		1	2	1,31	±0,471
Golpe de precisión	26	1	2	1,35	±0,485
Carrera de slalom		1	2	1,42	±0,504
Bote		1	2	1,35	±0,485
Conducción		1	2	1,42	±0,504

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

El análisis de la prueba 3JS indicó que, en el pre test, la muestra estudiada mostró mejores desempeños en las pruebas de conducción, con una media de 1,42 puntos, y en la carrera de slalom, también con una media de 1,42 puntos. En contraste, las pruebas de salto vertical y lanzamiento de precisión tuvieron puntuaciones más bajas, con medias de 1,31 puntos respectivamente. A partir de estos resultados, se pudo calcular la evaluación en función de los distintos tipos de coordinación y la coordinación motriz en general, tal como se presenta detalladamente en la tabla 10.

Tabla 10

Resultados por tipos de coordinación motriz para el caso del pretest

Tipos de Coordinación Motriz	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación Estándar
Coordinación Locomotriz	26	3	6	4,08	±0,935
Coordinación Control de Objetos		4	7	5,42	±0,809
Habilidades Motrices Básicas		7	12	9,50	±1,241

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

En relación con las distintas categorías de coordinación motriz, el análisis del Test 3JS durante el pre test reveló que la coordinación de control de objetos presentó un mejor desempeño en los estudiantes, con una media de 5,42 puntos, mientras que la coordinación locomotora alcanzó una media de 4,08 puntos. Estos resultados reflejan un nivel relativamente bajo de habilidades motrices básicas con una media de 9,50 puntos en los juegos cooperativos entre los alumnos. De esta manera, en base a la evaluación global de las habilidades motrices básicas, la muestra de estudio fue categorizada en diferentes niveles de acuerdo con los criterios establecidos en los baremos diseñados para este propósito, como se detalla en la tabla 11.

Tabla 11

Niveles de habilidades motrices básicas para el caso del pretest

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	11	42,3%	42,3%	42,3%
Medio	10	38,5%	38,5%	80,8%
Alto	5	19,2%	19,2%	100,0%
Total	26	100,0%	100,0%	

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

Según los criterios establecidos, se concluye que la mayoría de los alumnos de Tercer Año de Educación General Básica Elemental tienen un nivel bajo de habilidades motrices básicas en los juegos cooperativos, representando el 42,3% de los estudiantes. Por otro lado, un grupo adicional de estudiantes, equivalente al 38,5%, exhibe un nivel medio de habilidades motrices básicas; y finalmente un 19,2% de estudiantes un nivel alto.

Resultados de la evaluación de las habilidades motrices básicas posterior a la aplicación de un programa enfocado en juegos cooperativos a los estudiantes de Educación General Básica Elemental

Utilizando las herramientas definidas en la metodología de investigación para analizar el nivel de habilidades motrices básicas posterior a la implementación de un programa basado en juegos cooperativos, se han obtenido los resultados del pos test del Test 3JS, los cuales se presentan detalladamente en la tabla 12.

Tabla 12

Resultados del Test 3JS para el caso del pos test

Test 3JS	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación Estándar
Salto vertical	31	3	4	3,46	±0,508
Giro-eje longitudinal		3	4	3,38	±0,496
Lanzamiento precisión		3	4	3,42	±0,504
Golpe de precisión		3	4	3,42	±0,504
Carrera de slalom		3	4	3,42	±0,504
Bote		3	4	3,42	±0,504
Conducción		3	4	3,50	±0,510

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

Al analizar el Test 3JS en el pos test, se encontró que la muestra estudiada logró mejores resultados en las pruebas de conducción, con una media de 3,50 puntos, y en salto vertical, con una media de 3,46 puntos. En contraste, las pruebas de giro-eje longitudinal, lanzamiento de precisión, golpe de precisión, carrera de slalom y bote obtuvieron puntuaciones más bajas, con medias de 3,38 y 3,42 puntos respectivamente. Se evidenció una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes en todas las pruebas en general. Además, basándose en estos resultados, se realizó un análisis de los valores según los tipos de coordinación motriz y de las habilidades motrices básicas, como se detalla en la tabla 13.

Tabla 13

Resultados por tipos de coordinación motriz para el caso del pos test

Tipos de Coordinación Motriz	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación Estándar
Coordinación Locomotriz	26	9	12	10,27	±0,919
Coordinación Control de Objetos		12	15	13,77	±0,908
Habilidades Motrices Básicas		22	27	24,04	±1,280

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

En relación con las diversas formas de coordinación motriz, los resultados del pos-test del Test 3JS indicaron que la coordinación de control de objetos destacó entre los estudiantes, con un promedio de puntuación de 13,77 puntos, mientras que la coordinación locomotriz obtuvo una media de 10,27 puntos. Estos resultados sugieren un nivel alto de habilidades motrices básicas, con una puntuación media de 24,04 puntos, en lo que respecta a los juegos cooperativos por parte de los alumnos. Basándose en estos hallazgos, se procedió a categorizar a la muestra de estudio en diferentes niveles de habilidades motrices básicas, siguiendo los criterios establecidos en los baremos diseñados con este propósito, los cuales se presentan detalladamente en la tabla 14.

Tabla 14

Niveles de habilidades motrices básicas para el caso del pos-test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	9	34,6%	34,6%	34,6%
Medio	14	53,8%	53,8%	88,5%
Alto	3	11,5%	11,5%	100,0%
Total	26	100,0%	100,0%	

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

A partir de los datos obtenidos de los baremos diseñados, se concluye que la mayoría de los alumnos del Tercer Año de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa "Iberoamérica" muestran principalmente un nivel medio o bajo de habilidades motrices básicas en los juegos cooperativos, con un 53,8% y 34,6% de los estudiantes respectivamente. Por otro lado, un grupo minoritario de alumnos, representando el 11,5%, demostró tener habilidades motrices básicas a un nivel alto; lo cual sugiere una mejora en otras dimensiones de las pruebas del Test 3JS.

Resultado del análisis comparativo entre el pre test y pos-test de las habilidades motrices básicas posterior a la aplicación de un programa enfocado en juegos cooperativos en los estudiantes de Educación General Básica Elemental

Para realizar la comparación entre el nivel de habilidades motrices básicas al inicio de la evaluación y el nivel alcanzado después de la aplicación de un programa enfocado en juegos cooperativos, se empleó una tabla de análisis cruzado que presenta los resultados de manera detallada en la tabla 15.

Tabla 15

Resultados comparativos Test 3JS en los casos del pre test y pos test

Test 3JS	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación Estándar
Salto vertical		2,00	3,00	2,385	±0,355
Giro-eje longitudinal		2,00	3,00	2,365	±0,362
Lanzamiento precisión		2,00	3,00	2,365	±0,389
Golpe de precisión	26	2,00	3,00	2,385	±0,293
Carrera de slalom		2,00	3,00	2,423	±0,337
Bote		2,00	3,00	2,385	±0,382
Conducción		2,00	3,00	2,461	±0,242

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

Con la ejecución del programa destinado a potenciar las habilidades motrices básicas a través de juegos cooperativos, se evidenció un avance significativo en las evaluaciones realizadas. Se observaron incrementos en las puntuaciones de las pruebas de conducción, con una media de 2,461 puntos, y de carrera de slalom, con una media de 2,423 puntos. Asimismo, se detectó una mejoría notable en las pruebas de salto vertical, golpe de precisión y bote, con medias de 2,385 puntos en cada una. Además, se llevó a cabo un análisis minucioso de los resultados según los distintos tipos de coordinación y habilidades motrices básicas, como se detalla en la tabla 16.

Tabla 16

Resultados comparativos por tipos de coordinación del pre test y pos test

Tipos de Coordinación Motriz	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación Estándar
Coordinación Locomotriz	26	6,50	8,50	7,17	±0,631
Coordinación Control de Objetos		8,50	10,50	9,60	±0,617
Habilidades Motrices Básicas		15,50	19,00	16,77	±0,863

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

En cuanto a las distintas formas de coordinación motriz, los resultados generales de la evaluación comparativa del Test 3JS indicaron que los estudiantes tuvieron más éxito en la coordinación de control de objetos, con una puntuación promedio de 9,60 puntos, en contraste con la coordinación locomotriz, que promedió 7,17 puntos. Además, se observó un incremento en las habilidades motrices básicas, que alcanzaron un promedio de 16,77 puntos. Estos resultados condujeron a la clasificación de la muestra de estudio en diferentes niveles de habilidades motrices básicas, siguiendo los criterios establecidos por los baremos diseñados con este propósito y el programa enfocado en juegos cooperativos, los cuales se detallan en la tabla 17.

Tabla 17

Análisis cruzado de las habilidades motrices básicas del pre test y pos test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	3	11,5%	11,5%	11,5%
Medio	10	38,5%	38,5%	50,0%
Alto	13	50,0%	50,0%	100,0%
Total	26	100,0%	100,0%	

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

El análisis comparativo de las habilidades motrices básicas entre los resultados del pre test y el pos test reveló que, tras la aplicación del programa que se centra en juegos cooperativos, hubo mejoras en los niveles de habilidad de los estudiantes. Los datos mostraron que el nivel bajo disminuyó al 50 %, mientras que el nivel medio aumentó al 38,5 % y el nivel alto se incrementó al 11,5 % en la evaluación del Test 3JS. En conjunto, 23 estudiantes se ubicaron en los niveles altos y medio, lo que significa que la mayoría experimentó mejoras significativas en sus habilidades motrices básicas y estado físico.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

El proceso de validación de las hipótesis planteadas; tanto la hipótesis nula como la hipótesis alternativa en la investigación, se inicia mediante el análisis de la normalidad de los datos a través de las pruebas de Kolmogórov-Smirnov y la prueba de Shapiro-Wilk. Esta última se aplica específicamente en la muestra de 26 estudiantes de Educación General Básica Elemental, dado que el tamaño de la muestra es menor a 50 individuos. Una vez se haya establecido el nivel de significancia en la prueba de Shapiro-Wilk, se empleará un método de verificación de hipótesis para pruebas paramétricas, como la prueba T de Student, como se detalla en la tabla 18.

Tabla 18

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para la verificación de hipótesis

Pruebas de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov			**Shapiro-Wilk**		
	Estadístico	**Gl**	**Sig.**	**Estadístico**	**Gl**	**Sig.**
Pretest	0,233	26	0,000	0,922	26	0,051
Postest	0,166	26	0,064	0,940	26	0,131

a. Corrección de significación de Lilliefors

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

Los resultados obtenidos de la prueba de Shapiro-Wilk revelan que se obtuvo un nivel de significancia de 0,051 unidades para las habilidades motrices básicas en el pretest y de 0,131 unidades en el pos test. Estos valores son superiores a $P \leq 0,05$, lo que indica que se emplea un enfoque basado en métodos para pruebas paramétricas, como la prueba T de Student, en el proceso de verificación de hipótesis como se muestra en la tabla 19.

Tabla 19

Verificación de hipótesis a través de la prueba T-student.

	t	**gl**	**Sig. (bilateral)**	**Diferencia de medias**	**95% de intervalo de confianza de la diferencia**	
					Inferior	**Superior**
Pre test	39,035	26	0,000	9,500	9,00	10,00
Pos test	95,758	26	0,000	24,038	23,52	24,56

Elaborado por: *Pallo. F (2024)*

En base a la aplicación de la prueba de T de Student y el análisis de los resultados del pre test y pos test mediante los parámetros de la estadística descriptiva, se encontró un valor de significancia de 0,000. Este valor es inferior a $P \leq 0,05$, lo que indica la presencia de diferencias significativas entre los resultados obtenidos antes y después de la intervención con el programa de juegos cooperativos. Los hallazgos sugieren que el programa implementado podría mejorar el rendimiento físico de los estudiantes de Educación General Básica Elemental. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, la cual establece que los juegos cooperativos **si incide** en las habilidades motrices básicas de los alumnos de la Unidad Educativa "Iberoamérica".

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- La determinación de la incidencia de la aplicación de los juegos cooperativos en las habilidades motrices básicas de los escolares de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa "Iberoamérica" demostró que, en los resultados comparativos del Test 3JS entre el pretest y pos test, no se observan cambios significativos en el rendimiento de los participantes en las pruebas de habilidades motoras evaluadas. Las puntuaciones en el salto vertical, giro-eje longitudinal, lanzamiento de precisión, golpe de precisión, carrera de slalom, bote y conducción se mantienen en un rango estrecho de 2,00 a 3,00 puntos, con desviaciones estándar relativamente bajas. Esto sugiere que, a nivel general, se han producido mejoras notables en las habilidades motrices básicas.

- El diagnóstico del nivel inicial de las habilidades motrices básicas en los escolares de Educación General Básica Elemental demostró que, los participantes han experimentado mejoras significativas en todas las áreas de coordinación motriz evaluadas; la coordinación locomotriz ha aumentado de manera notable, con una media de 7,17 puntos y una desviación estándar de ±0,631; la coordinación control de objetos y las habilidades motrices básicas también han experimentado mejoras sustanciales, con medias de 9,60 y 16,77 puntos respectivamente, ambas con desviaciones estándar relativamente bajas. Estos resultados sugieren que el programa enfocado en juegos cooperativos implementado ha sido efectivo en el desarrollo y mejora de las habilidades motoras de los participantes en todas las áreas de coordinación motriz evaluadas.

- La evaluación del estado de las habilidades motrices básicas en los escolares de Educación Básica Elemental en la Unidad Educativa "Iberoamérica" develó que, los participantes experimentaron mejoras en todas las áreas evaluadas en el Test 3JS entre el pre test y pos test. Por ejemplo, en el salto

vertical, la media aumentó de 2.00 a 2.385 puntos, en el giro-eje longitudinal de 2.00 a 2.365 puntos, en el lanzamiento de precisión de 2.00 a 2.365 puntos, en el golpe de precisión de 2.00 a 2.385 puntos, en la carrera de slalom de 2.00 a 2.423 puntos, en el bote de 2.00 a 2.385 puntos, y en la conducción de 2.00 a 2.461 puntos. Estos resultados respaldan la conclusión de que el programa de juegos cooperativos fue efectivo en mejorar las habilidades motrices básicas; además porque generan una mejor participación de los estudiantes en actividades físicas, en favor de una mejor calidad de vida.

- El análisis de la diferencia entre el estudio inicial de las habilidades motrices básicas en los escolares de Educación Básica Elemental mediante juegos cooperativos en la Unidad Educativa "Iberoamérica" reveló que, en base a los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk los niveles de significancia de 0,051 y 0,131 unidades para las habilidades motrices básicas en el pre test y pos test respectivamente, determinó un enfoque basado en métodos para pruebas paramétricas. Al aplicar la prueba de T de Student se obtuvo un valor de significancia de 0,000, inferior a $P \leq 0,05$, lo que indica la presencia de diferencias significativas entre ambas mediciones, el programa de juegos cooperativos contribuyó a mejorar el rendimiento físico de los estudiantes; además, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, la cual establece que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en las habilidades motrices básicas de los discentes.

4.2 RECOMENDACIONES

- Es necesario que el Ministerio de Educación implemente capacitaciones y talleres para docentes y personal educativo sobre la importancia y la metodología de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades motrices de los estudiantes, con el propósito de fomentar la creación de programas de seguimiento y evaluación para medir de forma continua el impacto de las actividades físicas y deportivas en el rendimiento de los alumnos. También, incorporar este enfoque en la planificación curricular de las asignaturas de Educación Física en todas las instituciones educativas.

- Es imperante que las autoridades de la Unidad Educativa "Iberoamérica" amplíen la variedad de juegos cooperativos implementados en las diferentes etapas educativas, adaptándolos de acuerdo a las necesidades y capacidades de los estudiantes. De igual forma, establezcan alianzas con instituciones deportivas o entidades externas para enriquecer la oferta de actividades físicas, programas deportivos y recreativos. En conjunto a la comunidad educativa, realizar seguimientos periódicos para evaluar la continuidad y la eficacia de los juegos cooperativos en relación al desarrollo de habilidades motrices básicas de los estudiantes.

- Es idealmente importante que los docentes de Educación Física revisen constantemente la planificación de clases para incluir variedad de juegos cooperativos que estimulen diferentes habilidades motrices en los estudiantes. De la misma manera, se motive la participación activa de todos los estudiantes en las actividades físicas, promoviendo un ambiente inclusivo y de colaboración. Estos factores, facilitarán que los discentes tengan una retroalimentación individualizada para su mejora continua en las habilidades motoras y el fortalecimiento de la autoestima y los aprendizajes significativos en la cultura deportiva y estilo de vida.

- Los padres de familia y representantes legales de los estudiantes requieren apoyar y motivar a sus hijos a participar en actividades físicas y deportivas fuera del horario escolar, como practicar deportes en equipo o realizar actividades al aire libre. Esto con el ánimo de mejora la calidad de vida y mitigar el sedentarismo en los hogares. También, es preciso establecer rutinas familiares que promuevan el ejercicio, como paseos en bicicleta, caminatas o juegos cooperativos en el campo. Asimismo, se requiere una comunicación continua con los docentes y autoridades escolares para estar informados sobre el desarrollo de habilidades motoras de sus hijos y colaborar en su mejora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finlaidades educativas: El alineamiento . *Profesorado.* , 241-255.

Álvarez, Y. A. (2020). *Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España).* Universidad de Vigo. doi:https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294

Arias, C. (2020). *Educación física en casa, mantente en movimiento: habilidades motrices* . Instituto Claret. Obtenido de https://institutoclaret.cl/wp-content/uploads/2020/07/Guia-11-habilidades-motrices-6%C2%B0-b%C3%A1sico.pdf

Arija, N. A. (2021). *El juego como recurso Educativa.* Obtenido de https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-3005.pdf?sequence=1

Barreno, P. C. (2022). *Los juegos Cooperativos en la coordinación motriz en escolares de educación general básica elemental.* Tecnica de Ambato, Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35786/1/EST.%20BARRENO%20PONCE%20CRISTHOPER%20MAURICIO%2c%20TESIS%20FINAL%20-signed-signed-signed.pdf

Beatriz, E. M. (28 de Diciembre de 2020). El humor y la recreación en el encuentro virtual de aprendizaje, desde la convivencia felicitaria en tiempos de pandemia. *Revista Educare, 24*(3). doi:https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1353

Chuva, C. P. (2020). *Desarrollo de la motricidad fina a través de técnica gráfico plásticas en niños de 3 á 4 años de la escuela de educación básica Federico Gonzáles Suarez.* esis, Universidad Po- litécnica Salesiana]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana.

Efra, V. L. (2022). Motricidad fina y su contribución en el desarrollo académico de los niños y niñas de educación. *Jounal of sciencie Zenodo, 7*(1). doi:https://zenodo.org/records/7782497

Gavilanes, B. L. (2022). *Los juegos populares en el desarrollo de habilidades motrices básicas en escolares.* Tecnica de Ambato, Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34257/1/10.%20EST.GAVILANES%20BAUTISTA%20LAURA%20GABRIELA%20TESIS-signed-signed-signed.pdf

Hernández, D. E. (2023). Juego cooperativo, dispositivo de formación para la paz y la convivencia. *REVISTA BOLETÍN REDIPE , 10*(12), 117-123 . Obtenido de file:///C:/Users/PC/Downloads/Revista+BOLETIN+Redipe+12-10+OCTUBRE-117-123.pdf

Hincapié, L. F. (Mayo de 2020). Desarrollo de motricidad gruesa a través de estrategias didácticas aplicadas a niños. *Uniminuto*. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/15051/1/UVDT.EDI_CastroLuisa-JimenezDaniela-BermudezYuliana_2020.pdf

Javier, V. O. (2024). *Juegos cooperativos en el desarrollo de la coordinación motriz de escolares de educación general básica media.* Tecnica de Ambato, Ambato.

Perez, J. & Eugenia, T. (2022). Motricidad Humana y gestión municipal. *Estudios Pedagógicos*, *40*(1). Obtenido de https://www.scielo.cl/pdf/estped/v40n1/art22.pdf

Lavandero, G. C., & Obando, E. A. (2024). Educación Física, Recreación y Deportes. *4*(1). doi:https://revista.redgade.com/index.php/Gade/issue/view/21

López, A. J., Gómez, U. M., Jaramillo, R. A., & Coyago, O. F. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470

Managón, R. P. (2020). Relación entre indicadores de desempeño motor y maduración biológica en futbolistas menores de 16 años. *Lecturas: Educación Física y Deportes*(23), 92-102. doi:https://doi.org/10.46642/efd.v25i269.1859

Palmar, M. H. (2020). Educacion fisica a temprana edad motricidad. *Educacion y Pesquisa*, *5*(1), 36-52. doi:https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294

Mario, P. S., & Mario, G. G. (20 de Junio de 2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. *Digital Publisher*, 145-156. doi:doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148

Marly, C. ,. (30 de Mayo de 2022). La recreación como ciencia: un recurso didáctico para la adquisición de competencias metodológicas. *Ciencia Latina*. doi:DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2552

Martínez, N. O. (2021). El juego como medio de estimulacion educativa. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, *1*(9), 1-2. Obtenido de https://www.eumed.net/rev/ced/09/nom3.htm

Mayra, A. ,. (28 de Agosto de 2020). El humor y la recreación en el encuentro virtual de aprendizaje, desde la convivencia felicitaria en tiempos de pandemia. *Revista Educare*, *24*(3). doi:https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1353

Medrano, N. (2019). El gran libro de los juegos de mesa. *Andrómeda*.

Mera, G. R. (2024). *Los juegos de invasión en las habilidades motrices básicas de escolares de Educación General Básica Media.* Tecnica de Ambato, Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/40342/1/15.%20TESIS%20FINAL%2c%20EST.%20MERA%20GALARZA%20RICHARD%20SEBASTI%c3%81N-signed.pdffirmado-signed-signed.pdf

Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.

Milàn, R. M. (2022). *Juegos Cooperativos.* Universidad de Valladolid. Obtenido de https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62330/TFG-G6315.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Morales, R. B. (Octubre de 2023). Juego cooperativo de paz en los niños. *Redipe*, 117-123. Obtenido de file:///C:/Users/PC/Downloads/Revista+BOLETIN+Redipe+12-10+OCTUBRE-117-123.pdf

Moreano, D. (2021). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista Para el Aula*(19), 11-12. Obtenido de https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf

Moreno, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación. *Vivat Academia*, 12-25.

Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil.* Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf

Navas, L. (2021). Diseño de un programa de Recreación organizada dirigido a los estudiantes del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista de Investigación, 38*(85), 155-172.

Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones*, 267-276.

Pérez, C. L., Acebes, V. P., & López, S. S. (2021). Habilidades motrices. *Educacion Fisica Escolar*. Obtenido de https://www5.uva.es/guia_docente/backup/2014/404/40487/1/Documento11.pdf

Pérez, C. L., Acebes, V. P., López, S. S., Flores, O. T., & Hernán, R. T. (2021). *habilidades motrices basicas.* Obtenido de https://www5.uva.es/guia_docente/backup/2014/404/40487/1/Documento11.pdf

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño.* México D.F.

Prieto, M. (2019). Actividad Fisica y Salud. *Innovacion y referencias educativas*(42), 1-8.

Ricardo, O. P., & María, L. R. (2020). Actividad física, cognición y rendimiento escolar: una breve revisión desde las neurociencias. *Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*(38), 868. Obtenido de file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-ActividadFisicaCognicionYRendimientoEscolar-7397352.pdf

Rodríguez, J. L. (2023). Actividades de tiempo libre y ocio como estilo de vida saludable. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva, 2*. Obtenido de https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6472/5258

Rodríguez, T. A. (28 de Septiembre de 2020). El sedentarismo y beneficios de la actividad fisica en los adolescentes. *Polo del Conocimiento*, 1-2. Obtenido de https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1778/html

Ronny, D. P. (Marzo de 2023). Las actividades recreativas y el uso del tiempo libre de los adolecentes. *Gade: Revista Cientifica*, 119. Obtenido de file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-LasActividadesRecreativasYElUsoDelTiempoLibreDeLos-8878520.pdf

Rubio, E. M., & Rubio, E. M. (2023). La motricidad fina en la educación inicial. doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4677

Salud, O. M. (5 de Octubre de 2022). Obtenido de https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity

Sampieri, H. (2018). *Metodología de la investigación.* Mexico.

Sánchez, E. (20 de Octubre de 2023). Motricidad gruesa: qué es, características, y etapas de desarrollo. *Psicología educativa y del desarrollo*. Obtenido de https://psicologiaymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa

Sánchez, S. S. (2022). *Actividades lúdicas con materiales alternativos en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación Inicial.* Tecnica de Ambato, Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36047/1/EST.%20S%c3%81NCHEZ%20S%c3%81NCHEZ%20SHAKIRA%20NATHALY%20TESIS%20FINAL-signed-signed-signed.pdf

Suba. (2021). Juegos Lúdicos para el Desarrollo de las Capacidades Físicas en los Estudiantes del Club. *Taekwondo Neyking. Ekp*. Obtenido de . https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1614

Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de Abril de 2013). La musica y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermeria, 29*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003

Uzgiris, J. (2020). *El juego en el desarrollo infantil.* Obtenido de https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf

Vedarte, V., & Sandoval, A. (2020). Actividad Fisica. *Estrategia de promocion de la salud. Hacia la promocion de la salud, 1*(16), 202-218.

Veloz, Y. B. (2022). *Retos motrices en la comprensión de los juegos cooperativos en escolares de Educación General Básica Superior.* Tecnica de Ambato,

Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35957/1/EST.%20VELOZ%20YANZA%20BYRON%20JOSU%c3%89%20TESIS%20COMPLETA-signed-signed-signed.pdf

Villarreal, J. F. (2020). Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años. *Caribeña de ciencias sociales*, 40-52. Obtenido de file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-MotricidadGruesaEnArticulacionConLosJuegosTradicio-9060941.pdf

ANEXOS

ANEXO 1

PLAN DE CLASE			
		UNIDAD EDUCATIVA “IBEROAMÉRICA ”	
DATOS INFORMATIVOS	**AREA:** Educación Física	**NIVEL EDUCATIVO** Básica Elemental	**AÑO LECTIVO** 2024-2025
CONTENIDOS		**RECURSOS**	**TIEMPO**
INICIAL	**Movilidad articular** Empezamos por el tren superior desde la cabeza flexión, Extensión, Flexión lateral derecha e izquierda, rotación, circunducción de los hombros y brazos, rotación y circunducción, aducción y abducción de cadera empezamos con el tren inferior, flexión-extensión de piernas, rodillas, circunducción de tobillo.		10 min

	Calentamiento Los niños trotaran indistintamente por la cancha esperando que la maestra de la orden de que formen grupos de 6 o cualquier número que le diga así sucesivamente, para la siguiente actividad realizamos un juego del gato y ratón también el juego del ladrones y policías **Estiramiento** Entrelazamos las manos con dirección hacia arriba, abajo derecha, izquierda, posterior y anterior, elevamos la rodilla a la altura del pecho, talón al glúteo, separamos las piernas a la anchura del hombro nos inclinamos para lograr tocar los pies.		
PLAN DE CLASE N.º 1	**Nombre del juego:** Salto de altura cooperativo	• Cancha de la institución • Cuerda	25 min

	Objetivo: Trabajar la coordinación y el salto vertical en equipo. **Desarrollo:** los estudiantes formaran grupas de 6 integrantes en la cual deben saltar la cuerda con ambos pies, tomadas de las manos sin tirar la cuerda por ende la cuerda ira subiendo más alto. **Variante:** los niños formaran en columna con las manos apoyadas en el hombre del compañero se colocan al frente de la cuerda por lo tanto cada integrante debe ir saltando la cuerda con ambos pies, no deben despegar las manos del hombro.	• Conos • Silbato	
PLAN DE CLASE N.º **2**	**Nombre del juego**: giro con velocidad **Objetivo:** Desarrollar la coordinación y el salto vertical con giros.	• Cancha de la institución • Conos • Platos de plástico • Silbato	25 min

	Desarrollo: formaran grupos de 6 integrantes, colocan en columna, cada integrante del grupo saldrá corriendo hasta el otro extremo de la cancha donde se encuentra aro y realiza dos giros. **Variante:** se coloca los conos en columnas y los integrantes del grupo deben salir corriendo en zigzag hasta el otro extremo de la cancha **y** realizar dos giros**.**		
PLAN DE CLASE Nº 3	**Nombre del juego:** Golpeo al aro **Objetivo:** Mejorar la coordinación ojo-mano en el lanzamiento. **Desarrollo**: se forman grupos de 6 integrantes y se colocan en columna, cada integrante del grupo debe poseer una pelota, el aro estará colgado a la altura adecuada, por lo tanto, el integrante de cada grupo tendrá que	• Cancha de la institución • Silbato • Pelota • Conos • Aro	25 min

	encestar con una mano dentro del aro. **Variante:** los niños deben lanzar la pelota con un solo pie después lanzar la pelota de espalda.		
PLAN DE CLASE Nº 4	**Nombre del juego:** Golpeo al muro **Objetivo:** Trabaja la coordinación y la concentración. **Desarrollo:** los estudiantes formaran grupos de 6 integrante con balón cada integrante del grupo debe patear el balón y derivar los conos que estará colocados en diferentes distancias. **Variante:** los conos estarán colocados en columna, los estudiantes deben realizar zigzag con el balón y al final del cono debe derivar los conos que estará	• Cancha de la institución • Silbato • Balón • Conos	25 min

	colocado en diferentes distancias.		
PLAN DE CLASE Nº 5	**Nombre del juego:** Carrera con giros **Objetivo:** Desarrollar la velocidad y la coordinación con giros. **Desarrollo:** los estudiantes formarán en columna en grupos de 6 integrantes, los conos estarán colocados en el extremo de la cancha, para cada grupo, los niños deben salir corriendo hasta el extremo de la cancha y realizar dos giros alrededor del cono. **Variante:** en esta ocasión se le asignara números a cada integrante del grupo la cual el docente mencionara el número y saldrán corriendo en zigzag y realizar el mismo recorrido.	• Cancha de la institución • Silbato • Conos	25 min

PLAN DE CLASE Nº 6	**Nombre del juego**: Juego del Pilla-Pilla por relevos **Objetivo**: mejorar su coordinación, velocidad, estrategia y comunicación en equipo de una manera divertida y colaborativa. **Desarrollo:** los estudiantes formaran en columna de grupos de 6 integrando, los niños realizar dribling utilizando ambas manos, en zigzag hasta el extremo de la cancha y realizara giro alrededor del cono. **Variante:** los estudiantes realizaran dribling utilizando ambas manos está el cono deben lograr encestar en unan cesta**.**	• Cancha de la institución • Silbato • Balón • Conos • Cesta	25 min
PLAN DE CLASE Nº 7	**Nombre del juego:** Conducción en zigzag	• Cancha de la institución • Silbato • Balón	25 min

	Objetivo: Mejorar la conducción del balón en zigzag. **Desarrollo:** los conos estarán colocados en columna para cada grupo, el integrante de cada grupo debe salir conduciendo el balón utilizando ambos pies en zigzag cuando esta al final del cono debe patear el balón al arco. **Variante:** para esta ocasión formo los conos en círculo grande, los integrantes de cada grupo deben salir conduciendo el balón alrededor de los conos al culminar deben patear el balón al arco.	• Conos • Platos	
FINAL	Vuelta a la calma Aseo personal Despedida		10 min
		TOTAL	45 minutos

PLAN DE DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO SEMANAL						
1.DATOS INFORMÁTICOS						
Docente:	Flor Pallo	**Área/Asignatura:**	Educación Física	**Grado/Curso:**	3ro	**Paralelo:** "A"

N.º Unidad de Planificación:	Boque N°1	**Título de Unidad de Planificación:**	Prácticas Lúdicas: los Juegos y el Jugar	**Objetivos Específicos de la Unidad de Planificación:**	O.EF.2.4. Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas y gimnásticas), que favorezcan la combinación de habilidades motrices básicas y capacidades motoras, de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.

2. PLANIFICACIÓN	
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:	**INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:**

<table>
<tr><td colspan="3">EF.2.1.3. Identificar posibles modos de optimizar las acciones motrices necesarias para participar en cada juego, según los objetivos a alcanzar (por ejemplo, saltar lejos, correr rápido, lanzar lejos, entre otras)

EF.2.1.6. Reconocer la necesidad de acordar pautas para jugar y cooperar con otros, de manera segura, en el logro de los objetivos de diferentes juegos.</td><td colspan="3">I.EF.2.1.1. Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.)

I.EF.2.1.2. Mejora su desempeño de modo seguro en juegos propios de la región, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo a las necesidades del grupo. (J.3., S.4.)</td></tr>
<tr><td>EJES TRANSVERSALES:</td><td>• La interculturalidad
• La formación de una ciudadanía democrática
• El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes
• La educación sexual en los jóvenes
• Protección del Medio Ambiente</td><td>PERIODOS:</td><td>7 semanas</td><td>SEMANA DE INICIO:</td><td>8 de abril de 2024

24 de mayo 2024</td></tr>
</table>

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
Calentamiento ❖ Movilidad articular ❖ movimientos de tren superior e inferior. ❖ Segunda parte de calentamiento trote indistintamente por la cancha realización de juegos. ❖ Tercera parte estiramiento **Desarrollo** **Salto con obstáculos cooperativo** **Desarrollo:** Se colocan obstáculos a diferentes alturas. Por grupos, deben saltar por encima de los obstáculos que sujetan entre todos. **Lanzamiento al compañero**	❖ Cancha de la institución ❖ Conos ❖ Planos ❖ Silbato ❖ Cesta ❖ Balón , Pelota	• Participa con pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. • Mejora su desempeño de modo seguro en juegos propios de la región, construyendo con sus pares modos cooperativos/colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo a las necesidades del grupo.	• Orientaciones generales y específicas sobre temáticas a trabajar • Juegos y Dinámicas. • Demostración y aplicación de las actividades a realizar • Aseo personal • Prueba de Observación.

Desarrollo: Por parejas, a una distancia determinada, los niños deben lanzarse una pelota intentando que el compañero la atrape. Gana la pareja con más pases exitosos **Golpeo a dianas** **Desarrollo:** Se colocan dianas (conos, aros, etc.) a diferentes distancias. Por equipos, deben golpear con el pie un balón intentando derribar las dianas. Gana el equipo que más dianas tire. **Carrera con obstáculos** **Desarrollo**: Se colocan obstáculos en un recorrido. Los niños deben correr sorteando los obstáculos. Gana quien completa el recorrido más rápido **Comecocos del baloncesto** **Desarrollo:** Los estudiantes se forman grupos de 6 integrantes deben realizar dribling			

hasta el otro extremo de la cancha y encesta en la cesta. **Conducción en equipo** **Desarrollo**: Se divide al grupo en equipos. Cada equipo debe conducir el balón en fila, pasándolo al compañero de atrás cuando se da una palmada.			

ANEXO 2





Ilustración 1Toma de Peso y altura



Ilustración 2 Calentamiento



Ilustración 3 Estiramiento



Ilustración 6Evaluación Pretest y Pos test



Ilustración 5 Prueba 1: Salto Vertical



Ilustración 4 Prueba 2: Giro eje longitudinal



Ilustración 9 Prueba 3: Lanzamiento Precisión



Ilustración 8Prueba 4: Golpeo de Precisión



Ilustración 7Prueba 5: Carrera



Ilustración 10 Prueba 6: Bote





Ilustración 11 Prueba 7: Conducción



Ilustración 12 Juegos cooperativos



Ilustración 13 Mejorar la velocidad



Ilustración 15 Mejorar el giro



Ilustración 14 Mejorar la conducción



Ilustración 17 Mejorar el salto



Ilustración 16 Mejorar el lanzamiento

ANEXO 3

CARTA DE COMPROMISO

ANEXO 3
CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 28 de marzo 2024

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente de la Unidad de Titulación
Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente

Alex Fernando Vázquez Vázquez en mi calidad de Director/Rector de la **Unidad Educativa Iberoamérica** , me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: **"JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL"** propuesto por la **EST. PALLO PILALUMBO FLOR MELISSA**, portadora de la Cédula de Ciudadanía **0550237226**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte** de **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.

UNIDAD EDUCATIVA IBEROAMERICA

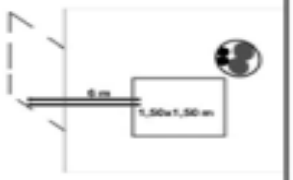
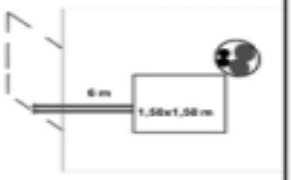
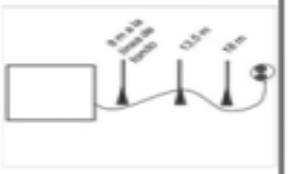
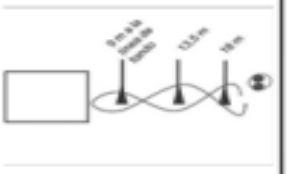
Director/Rector
C.C: 1801798305
TEL. CON: 0999034965
TEL. CEL: 0999034965
CORREO ELECTRÓNICO: alexfernandovázquezvázquez@hotmail.com

ANEXO 4

TEST 3JS

Tarea/Puntos		Criterios de valoración/Puntuación
1º. Saltar con los dos pies juntos por encima de las picas situadas a una altura.	1	No se impulsa con las dos piernas simultáneamente. No realiza flexión de tronco.
	2	Flexiona el tronco y se impulsa con ambas piernas. No cae con los dos pies simultáneamente.
	3	Se impulsa y cae con las dos piernas, pero no coordina la extensión simultánea de brazos y piernas.
	4	Se impulsa y cae con los dos pies simultáneamente coordinando brazos y piernas.
2º. Realizar un salto y girar en el eje longitudinal.	1	Realiza un giro entre 1 y 90º.
	2	Realiza un giro entre 91 y 180º.
	3	Realiza un giro entre 181 y 270º.
	4	Realiza un giro entre 271 y 360º.
3º. Lanzar dos pelotas al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	1	El tronco no realiza rotación lateral y el brazo lanzador no se lleva hacia atrás.
	2	Realiza poco movimiento de codo y existe rotación externa de la articulación del hombro (ligero armado del brazo).
	3	Hay armado del brazo y el objeto se lleva hasta detrás de la cabeza.
	4	Coordina un movimiento fluido desde las piernas y el tronco hasta la muñeca del brazo contrario a la pierna retrasada.
4º. Golpear dos balones al poste de una portería desde una distancia y sin salirse del cuadro.	1	No coloca la pierna de apoyo al lado del balón. No hay una flexión y extensión de la rodilla de la pierna que golpea.
	2	No coloca la pierna de apoyo al lado del balón y golpea con un movimiento de pierna y pie.
	3	Se equilibra sobre la pierna de apoyo colocándola al lado del balón. Balancea la pierna golpeando con una secuencia de movimiento de cadera, pierna y pie.
	4	Se equilibra sobre la pierna de apoyo y balancea la pierna de golpeo, siguiendo una secuencia de movimiento desde el tronco hacia la cadera, muslo y pie.
5º. Desplazarse corriendo haciendo eslalon.	1	Las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual. Fase aérea muy reducida.
	2	Se distinguen las fases de amortiguación e impulsión pero con un movimiento limitado del braceo (no existe flexión del codo).
	3	Existe braceo y flexión en el codo. Los movimientos de brazos no facilitan la fluidez de los apoyos (la frecuencia del braceo no es la misma que la de los apoyos).
	4	Coordina en la carrera brazos y piernas y se adapta al recorrido establecido cambiando la dirección correctamente.

6º. Botar un balón de baloncesto ida y vuelta superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	1	Necesita agarre del balón para darle continuidad al bote.
	2	No hay homogeneidad en la altura del bote o se golpea el balón (no se acompaña el contacto con el balón).
	3	Se utiliza la flexión y extensión de codo y muñeca para ejecutar el bote. Utiliza una sola mano/brazo.
	4	Coordina correctamente el bote utilizando la mano/brazo más adecuado para el desplazamiento en el eslalon. Utiliza adecuadamente ambas manos/brazos.
7º. Conducir ida y vuelta un balón con el pie superando un eslalon simple y cambiando el sentido rodeando un pivote.	1	Necesita agarrar el balón con la mano para darle continuidad a la conducción
	2	No hay homogeneidad en la potencia del golpeo. Se observan diferencias en la distancia que recorre el balón tras cada golpeo.
	3	Utiliza una sola pierna para dominar constantemente el balón, utilizando la superficie de contacto más oportuna y adecuando la potencia de los golpeos.
	4	Domina constantemente el balón, utilizando la pierna más apropiada y la superficie más oportuna. Adecua la potencia de los golpeos y mantiene la vista sobre el recorrido (no sobre el balón).

Tarea			Descripción materiales	Tarea			Descripción materiales
1ª	Salto vertical	Locomotriz		2ª	Giro eje longitudinal	Locomotriz	
3ª	Lanzamiento precisión	Control de objetos		4ª	Golpeo de precisión	Control de objetos	
5ª	Carrera	Locomotriz		6ª	Bote	Control de objetos	
7ª	Conducción	Control de objetos	