



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

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

TEMA:

JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN
ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR: CALUCHO HUALPA DAVID SEBASTIÁN

TUTOR: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

AMBATO - ECUADOR

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG**, con cédula de ciudadanía **1803378072** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL”** desarrollado por el estudiante **CALUCHO HUALPA DAVID SEBASTIÁN**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

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

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL”**, quien basada 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.



.....
CALUCHO HUALPA DAVID SEBASTIÁN
C.C. 1803316536

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL”**, presentado por el señor **CALUCHO HUALPA DAVID SEBASTIÁN**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M. Sc
C.C. 1500438617
Miembro de Comisión Calificadora

.....

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

DEDICATORIA

Mi presente trabajo de investigación está dedicado a mi familia que es y será un pilar fundamental para mi vida, ellos me ayudaron a salir adelante durante toda mi vida y me enseñaron que un resbalón no es caído, por enseñarme el valor de la responsabilidad y del esfuerzo por enseñarme a arriesgarme a afrontar los problemas por eso les digo gracias querida familia mía.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia que durante todo este tiempo ha sido mi pilar fundamental para poder alcanzar un sueño de los muchos más que cumpliré, como olvidar a mis maestros que con sus conocimientos me han convertido en un profesional, a mis amigos que durante toda esta etapa de vida universitaria han estado para compartir momentos que llevare al largo de mi vida.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO 1	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación.....	1
1.2 OBJETIVOS	21
Objetivo General.....	21
Objetivo Específico 1:.....	21
Objetivo Específico 2:.....	21
Objetivo específico 3:	21
CAPÍTULO II.....	22

METODOLOGÍA.....	22
2.1 Materiales	22
2.2 MÉTODOS.....	23
CAPÍTULO III	25
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	25
3.1 Análisis y discusión de los resultados	25
3.2 Verificación de hipótesis (según el proyecto de Integración Curricular aprobado)	33
CAPÍTULO IV	34
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	34
4.1 Conclusiones	34
4.2 Recomendaciones.....	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36
ANEXOS.....	39
Anexo 1	39
Planes de clase de los juegos de persecución.	39
Anexo 2	48
Test 3JS	48
Anexo 3	51
<i>Baremos según la escala de Likert</i>	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Clasificación del juego lúdico</i>	7
Tabla 2 <i>Estrategias Interactivas</i>	11
Tabla 3 <i>Beneficios de la motricidad</i>	17
Tabla 4 <i>Fase de desarrollo motricidad gruesa</i>	20
Tabla 5 <i>Recursos económicos</i>	23
Tabla 6 <i>Caracterización de la muestra de estudio</i>	25
Tabla 7 <i>Resultados por pruebas del test 3JS</i>	26
Tabla 8 <i>Categorización descriptiva de frecuencias por prueba del test 3JS</i>	27
Tabla 9 <i>Puntaje combinado de las pruebas del test 3JS</i>	27
Tabla 10 <i>Nivel de motricidad gruesa total periodo PRE intervención</i>	28
Tabla 11 <i>Resultados por pruebas del test 3JS periodo POST intervención</i>	29
Tabla 12 <i>Categorización descriptiva de frecuencias por prueba del test 3JS POST intervención</i>	30
Tabla 13 <i>Puntaje combinado de las pruebas del test 3JS POST intervención</i>	30
Tabla 14 <i>Nivel de motricidad gruesa total periodo POST intervención</i>	31
Tabla 15 <i>Diferencia entre periodos POST y PRE intervención del test 3JS</i>	32
Tabla 16 <i>Tabla cruzada en relación entre en POST y PRE aplicado a la muestra de estudio</i>	32
Tabla 17 <i>Análisis de la verificación de la hipótesis entre periodos</i>	33
Tabla 18 <i>Plan de clases general de los juegos de persecución</i>	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Actividad Física</i>	4
Figura 2 <i>Niveles de actividad física según el Cuestionario Internacional de AF</i>	5
Figura 3 <i>Actividades físicas</i>	6
Figura 4 <i>Tipo de estrategias</i>	10
Figura 5 <i>Tipo de habilidades</i>	16

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

TEMA: JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL

Autor: CALUCHO HUALPA DAVID SEBASTIÁN

Tutor: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación con el tema:” JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL”, busca dar a conocer la importancia de los juegos de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa durante las clases de educación física, mediante la aplicación de diferentes juegos de persecución. Hoy en día el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño con el cual desarrollan sus habilidades básicas y complementarias de manera progresiva-

El test que se aplicó fue el 3JS que ayudó a medir la motricidad gruesa de los escolares durante los periodos PRE y POST intervención, esta investigación tiene un enfoque cuantitativo que permitió recolectar información y analizarla al igual es una investigación de campo porque se estuvo de manera presencial efectuando los diferentes juegos de persecución.

Palabras Clave: juegos de persecución, motricidad gruesa, educación física.

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

THEME: JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL

Author: CALUCHO HUALPA DAVID SEBASTIÁN

Tutor: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

ABSTRACT

The present research work with the theme: "PURSUIT GAMES IN GROSS MOTOR SKILLS IN INITIAL EDUCATION SCHOOLS", seeks to make known the importance of pursuit games in the development of gross motor skills during physical education classes, through the application of different pursuit games. today the game is a fundamental tool for the integral development of children with which they develop their basic and complementary skills in a progressive way.

The test that was applied was the 3JS that helped to measure the gross motor skills of the school children during the pre and post intervention periods. This research has a quantitative approach that allowed the collection of information and its analysis, as well as a field research because the different persecution games were carried out in person.

Key words: pursuit games, gross motor skills, physical education.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

En la actualidad se ha venido dando varios cambios en el currículo educativo, con el objetivo de mejorar las estrategias metodológicas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del Sistema Educativo, por lo que es de vital importancia que las Instituciones Educativas se encuentren equipadas con instrumentos pedagógicos adecuados que ayuden al desarrollo de las capacidades múltiples que poseen los niños y niñas del nivel inicial, una de las principales actividades innata son los tipos de juegos existentes, el mismo que se ha convertido en una herramienta indispensable que utilizan los docentes como estrategia clave para el desarrollo emocional, intelectual y motriz de los estudiantes **(Rueda, Zagalaz y Sánchez, 2015)**.

En el artículo: Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial, Ayacucho- Perú , menciona que mediante un pre test se observa que el 58% de los niños presentan dificultades en el manejo de los miembros inferiores y exteriores del cuerpo, al aplicar 10 sesiones de aprendizaje en los niños y niñas de inicial mediante juegos tradicionales, se logra evaluar mediante fotos y videos el avance de las actividades lúdicas, finalmente se evaluó el desarrollo de la motricidad gruesa a través de un post test, dando como resultado el 60% de logro alcanzado, es así que se concluye que los juegos tradicionales son importantes para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa **(Quispe, 2021)**.

Según **Pérez y Palomino (2018)**, en su tesis con el tema: Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial Reyna de los Ángeles Abancay-Perú, afirman que según la teoría de cuba Moreno, aplicada con un pre test y post test, los juegos de persecución contribuyen principalmente al desarrollo integral del niño cognitivo emocional y social. Dando como resultado un buen desarrollo de la motricidad gruesa, siempre y

cuando las actividades se ejecuten con supervisión de docentes o padres de familia, cumpliendo las reglas establecidas para cada juego.

Por otro lado, en la tesis con el tema: La motricidad gruesa en el desarrollo de la expresión corporal en niños de 3 a 4 años, Cuenca- Ecuador, en su análisis menciona que el desarrollo de la motricidad tiene influencia directa en la expresión corporal, ya que la misma favorece al desarrollo de las posibilidades, habilidades, destrezas motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo. Es recomendable que para el desarrollo de la motricidad gruesa se realice actividades de dominio corporal que incluyan actividades lúdicas con objetos, juegos de percusión y juegos tradicionales, dentro de la educación inicial de los niños y niñas **(Moreno, 2020)**.

Dentro del artículo: Los juegos de percusión para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja- Ecuador. Según **Hidalgo (2016)**, manifiesta que se logró comprobar que la motricidad gruesa es necesaria para el desarrollo integral de los niños, incluyendo movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen, admitiendo que el niño se desplace para conocer lo que le rodea, además de que los juegos de percusión resultan una poderosa herramienta que ayuda al estímulo de la psicomotricidad gruesa, en la escuela Alonzo de Mercadillo se utiliza muy poco por los docentes en la jornadas diarias debido a la falta de material y espacio que es necesario.

En el informe de investigación: “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 4 años de la Unidad Educativa “Hispano América”, del cantón Ambato” concluye que a través de un test de desarrollo de Nelson Ortiz se identificó una alerta en el área motora gruesa, demostrando un retraso en el mismo, debido a que los docentes de la institución no cuentan con guías que permitan aplicar a la metodología de enseñanza “los juegos de persecución”, con el objetivo de mejorar la motricidad desde la educación inicial, es por eso que se ha identificado los siguientes juegos que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa: rayuela, gato y ratón, ensacados, soga, etc. **(Pérez, 2015)**.

Finalmente, en el proyecto de investigación: La motricidad gruesa y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia kinestésica en los niños del Centro de Educación Inicial Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua, señala que dentro y fuera del establecimiento los movimientos que los niños realizan no son los adecuados, ya que tienden a ser monótonos y repetitivos, con el problema de no ser motivados a realizar actividades que desarrolle la motricidad gruesa , mejorando la coordinación, equilibrio, flexibilidad y velocidad, ya que al no tener material didáctico también dificulta el aprendizaje (**Tarco,2017**).

Actividad física

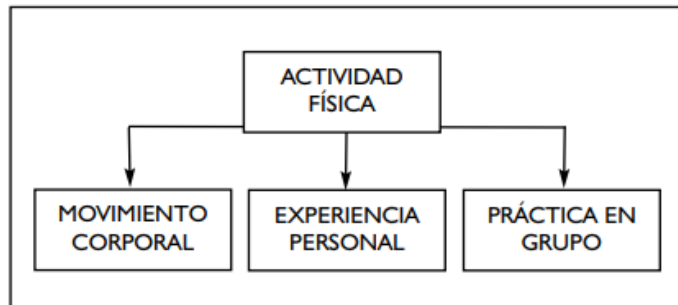
Hoy en día la actividad física se ha convertido en un pilar fundamental para las estrategias y programas de salud pública, ya que, al tener numerosos beneficios y prevenir las principales causas de morbimortalidad entre la población adulta, la actividad física realizada desde la infancia puede influir en la adopción de hábitos vida activa y el mantenimiento de una condición física saludable a lo largo del ciclo vital (**Echeverría, 2015**).

Según **la Organización de Mundial de la Salud (2020)**, define a la actividad física como toda necesidad básica del ser humano que es el movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, con el fin del consumo de energía. Además, hace referencia a todo movimiento, incluso durante el tiempo de ocio, o como parte del trabajo de una persona, es importante saber que la actividad física tanto moderada como intensa, mejora la salud. Entre las actividades más conocidas son: caminar, pedalear, practicar deportes, montar en bicicleta, juegos, etc.

Por otra parte, la actividad física es casi siempre una práctica social, debido a que es un medio para interactuar con otras personas y a su vez se convierte en una experiencia y vivencia personal, la cual permite conocer mejor a nuestro “yo” interno y aceptar las limitaciones que se presente, como se puede observar en el siguiente gráfico (**Echeverría, 2015**).

Figura 1

Actividad Física



Fuente: Echeverría (2015).

Nivel de actividad física

Las directrices y recomendaciones que se proporciona se detallan en cuanto a los diferentes grupos de edad y los grupos de población específicos, sobre qué nivel de actividad física se necesita para gozar de buena salud (**Barrera, 2017**). Los que pertenecen al nivel alto o medio cumplen con todas las recomendaciones de las actividades, mientras que los de nivel bajo no las cumplen, por lo tanto, se dividen en 3 grupos de edad:

Edad 5-17 años

- 60 min de actividad diaria moderada
- Actividad aeróbica y actividades que refuercen músculos y huesos

Edad 18-64 años

- 50 min semanales de actividad aeróbica moderada
- 75 min actividad aeróbica combinada
- Sesiones de al menos 10 min
- Actividades de fortalecimiento de los grandes grupos musculares

Edad 65 años o mas

- Lo mismo del grupo anterior

- Personas con movilidad reducida actividad al menos de 3 días a la semana para mejorar su equilibrio y prevenir caídas

A continuación, en la figura 2 se puede observar el nivel de actividad física por categorías.

Figura 2

Niveles de actividad física según el Cuestionario Internacional de AF

Bajo (Categoría 1)	No realiza ninguna actividad física.
	La actividad física que realiza no es suficiente para alcanzar las categorías 2 o 3.
Moderado (Categoría 2)	3 o más días de actividad física vigorosa durante al menos 25 minutos por día.
	5 o más días de actividad física moderada y/o caminar al menos 30 minutos por día.
	5 o más días de una combinación de caminar y/o actividad de intensidad moderada y/o vigorosa, alcanzando un gasto energético de al menos 600 Mets por minuto y por semana.
Alto (Categoría 3)	Realiza actividad vigorosa al menos tres días por semana alcanzando un gasto energético de 1500 Mets por minuto y semana.
	7 o más días por semana de una combinación de caminar y/o actividad de intensidad moderada y/o vigorosa alcanzando un gasto energético de al menos 3000 Mets por minuto y por semana.

Fuente: Barrera, (2017)

Tipo de actividades físicas

La práctica de la actividad física es apta para todas las personas de cualquier parte del mundo, simplemente es necesario buscar y encontrar la actividad que se ajuste a las necesidades personales, la misma que se debe integrar al estilo de vida de cada individuo, con el objetivo de mejorar la salud, el rendimiento físico y sobre todo que la persona se sienta libre y satisfactoria al practicarla. Según **González (2015)**,

menciona una variedad de posibilidades de practica física y físico- deportiva, en la siguiente figura:

Figura 3

Actividades físicas



Fuente: González (2015)

Práctica Lúdica

El ser humano a lo largo de su vida practica actividades, las cuales se les denomina lúdicas, las mismas que sirven de distracción, relajación, recreación, educación o simplemente entretenimiento de otras actividades fuera de lo común. Las actividades lúdicas en el fondo constituyen una retro progresión, una vuelta a los orígenes vitalmente mediatizados por una motricidad que acompaña al ser humano desde los antepasados hasta la actualidad (**Ortiz, 2017**).

Las practicas lúdicas son todo aquellas actividades físicas y recreativas, las cuales permiten relajarse, desarrollar y estimular al ser humano, para salir de la rutina diaria, los mismos que consigo atraen beneficios como:

- Mejoran el equilibrio y la flexibilidad
- Aumenta la circulación sanguínea
- Ayuda a liberar endorfina y serotonina
- Estimulan la inclusión social

Por otra parte, se considera que lo lúdico, no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico, lo que importa es el adaptar a las necesidades, intereses y principalmente a los propósitos del nivel educativo. Es así que el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como una estrategia pedagógica respondiendo a los objetivos de la formación integral de los niños y niñas (García, 2019).

Actividades lúdicas

La teoría de los juegos resulta ser una herramienta teórica, muy usada para ayudar agrupar o clasificar a los tipos de juegos lúdicos disponibles en la didáctica educativa. Según **Chávez (2017)** señala que existe varias formas de clasificar al juego lúdico, y lo detalla en la siguiente tabla basándose en función del marco de la actividad física

Tabla 1

Clasificación del juego lúdico

CRITERIO	CATEGORÍAS
Energético-Funcional	Juegos muy activos
	Juegos de intensidad
	Juegos activos
	Juegos de poca intensidad
Tipo de Movimiento	Juego de marcha
	Juego de lucha
	Juego de carrera
	Juego de equilibrio

	Juego de salto
	Juego de coordinación
	Juegos individuales
Dimensión social	Juegos de equipo
	Juegos de grupo
	Juegos sensoriales (visuales, táctiles, auditivos)
Efecto que producen	Juegos motores (coordinación, saltos, equilibrio)
	Juegos gestuales
	Juegos libres y espontáneos
Estructura funcional	Juegos de organización
	Juegos reglamentados
	Juegos de oposición
Participación/ comunicación	Juegos cooperativos

Fuente: Elaboración de la autora en base a Chávez (2017)

Principios en la aplicación de los juegos lúdicos

Los juegos lúdicos deben estar encaminados a un aprendizaje individual o colectivo, utilizadas como metodología didáctica en un salón de clases, por lo que **Almora y Quispe (2019)** mencionan en los siguientes principios:

- Participación: Principio fundamental, en donde se encuentra el conjunto de fuerzas físicas e intelectuales del niño, identificando el self de cada participante y su ubicación en el juego lúdico.
- Dinamismo: El juego lúdico representa el factor temporal, movimientos, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- Entretenimiento: Ejercen un efecto emocional en el niño durante el juego lúdico, por lo que puede ser motivo fundamental que propicien la participación activa en el juego.
- Desempeño de roles: Refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

Estrategia didáctica

Las estrategias se usan para responder a los diferentes estilos de aprendizaje que pueden poseer los estudiantes que cursan una misma asignatura. Según **Campusano y Díaz (2017)** lo definen como procedimientos organizados que poseen una clara definición de sus etapas orientadas al logro de los aprendizajes esperados, en donde el docente a partir de las estrategias orienta el recorrido pedagógico que los estudiantes deben seguir para el desarrollo de su aprendizaje, los cuales se utilizan en periodos largos como en planes de estudio o asignatura.

Para **Alvarado (2016)**, las estrategias didácticas son acciones planificadas por el docente con el simple objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y así se alcancen los objetivos planteados. Su aplicación en la vida diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya responsabilidad recae sobre el docente, en donde implica una planificación del proceso de enseñanza y las decisiones que el docente debe tomar.

Beneficios de la estrategia didáctica

El uso de las estrategias didácticas son herramientas de gran utilidad al momento del aprendizaje, en donde las dos partes son beneficiadas tanto el docente como el alumno al momento de la construcción del aprendizaje. El desarrollo de la autonomía del alumno favorece a la creación de estrategias propias de aprendizaje, creando un sentimiento de autosuficiencia y utilidad. Si se logra un correcto manejo de las estrategias didácticas se optimizará la adquisición de los conocimientos, en

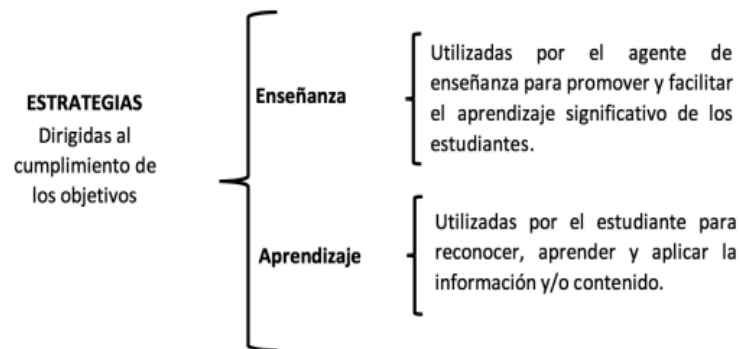
donde favorece el aprendizaje de los alumnos que se hayan preestablecido como importante

Tipos de estrategias didácticas

Es importante resaltar que las estrategias están enfocadas a cumplir los objetivos que se plantean en un determinado contexto de enseñanza y aprendizaje, en donde las dos se ponen en práctica. Según **Flores (2017)**, identifica dos grandes tipos de estrategias didácticas que se describen a continuación:

Figura 4

Tipo de estrategias



Fuente: Flores (2017)

Las estrategias en general comparten elementos en común los cuales son considerados componentes esenciales y son los siguientes:

- Los estudiantes y docentes son los participantes activos del proceso de enseñanza y aprendizaje
- Contenido a enseñar: conceptual, procedimental y actitudinal
- Ambiente del aprendizaje
- Actitudes del estudiante
- Tiempo
- Modalidad de trabajo (individual-grupal)
- Proceso de evaluación

Estrategias didácticas interactivas en el aula de clase

Es importante que el docente prepare un ambiente de aprendizaje interactivo durante el proceso de aprendizaje, el mismo que sea innovador y activo, a través de su creatividad, visión, innovación, experiencia, habilidades, etc. Dicha caracterización dará lugar a que las actividades didácticas se desarrollen en un mejor ámbito de interacción entre el maestro y estudiante (Delgado, Contreras y Río, 2018). A continuación, se detalla algunas experiencias didácticas que permiten la interacción pedagógica entre el docente y alumno, en donde se construya sus propias vivencias de aprendizaje de forma creativa.

Tabla 2

Estrategias Interactivas

ESTRATEGIA	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO
La telaraña	Mediante una bola de estambre se lanza a cada uno de los participantes y comparten sus datos personales	Presentación de participantes en un grupo
Lio escolar	Se distribuyen roles a los participantes para escenificar una situación	Escenificación
Los números	Los participantes se integran en un círculo y el moderador dice números para ubicarse en equipos	Integrar equipos de trabajo

Los animales	Distribuir tarjetas con el nombre de animales, imitar al animal	Integrar equipos de trabajo
--------------	---	-----------------------------

Fuente: Delgado, Contreras y Río (2018)

Juegos de persecución

Los juegos de persecución son definidos como juegos tradicionales que van de generación en generación, con el objetivo principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio el cual los rodea y se desenvuelve, estos juegos se los ha visto más involucrados con el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que se logra conseguir una estimulación y potencialización de habilidades y destrezas motoras **(Pérez, 2015)**.

Los juegos de persecución tienden a ser una actividad muy recreativa, en su mayoría se encuentran ligados con los más pequeños de la casa, en gran parte gozan de popularidad, volviendo su juego favorito. Muchos niños conocen a los juegos de persecución en sus clases de educación física, con el objetivo de que estas actividades permitan a los niños aprender a interactuar entre ellos **(Pérez, 2015)**.

Objetivo de los juegos de persecución

Los objetivos de los juegos de persecución poseen una finalidad diferente de:

- Socializar e interactuar con el grupo, lo que permite forjar lazos afectivos
- Respetar las normas de convivencia y responder mejor ante los conflictos
- Las actividades lúdicas, les permiten ir canalizando emociones y sentimientos
- Adquirir autonomía favorece la toma de decisiones

Beneficios de los juegos de persecución

El juego es garantía de la salud tanto física como emocional para los niños, por esa razón el esparcimiento, la despreocupación, la diversión deben mantenerse siempre en una infancia feliz, tranquila y plena **(Green, 2016)**. La parte emocional,

psicológico, físico, motriz, cognitivo y social aparecen reflejados en el juego, siendo una herramienta útil en el aula, ya que los niños aprenden jugando, además:

- Desarrollan su creatividad
- Exploran la realidad
- Ganan autoconfianza
- Aprenden a organizar y tomar decisiones
- Mejoran su manejo del lenguaje

Movimiento

Desde el punto de vista etimológico el término “movimiento” proviene de latín “motus-us” que significa agitar o mover algo. El movimiento es una prioridad que posee el ser humano, es un cambio de posición de lugar de alguien o de algo, también denominado desplazamiento el cual puede ser animado o inanimado, es decir puede moverse por completo o solo una parte. Los elementos que se considera para evaluar el desplazamiento de un objeto son: la trayectoria que se encuentra relacionada al tiempo y la ubicación o posición inicial (**Quirós, 2018**).

Por otra parte, **Quirós (2018)**, define al movimiento como un método de comunicación universal que nos ayuda en múltiples tareas, y es la que puede salvarnos incluso cuando nos encontramos en un país en el que no conocemos el idioma, por lo tanto, el movimiento es la forma de mover el cuerpo para hacer cualquier actividad, siendo una herramienta útil para el manejo del lenguaje de señas. En el ámbito educativo tiene el objetivo de agilizar los procesos de aprendizaje en los niños y niñas, de esta forma ayuda a mantener la concentración y la retención de información.

Para **López (2019)**, el movimiento en la asignatura de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte tiene como propósito la dinámica bio-psico-social, es decir la manera eficiente del movimiento formado desde la niñez de la cual todo debe ser propio de exploración de conocimiento y de infancia, es importante saber que el movimiento no solo forma a un ser humano sino de un niño en sí, lo cual tiene la capacidad de evitar el sedentarismo y mejorar la salud.

Importancia del movimiento en el aprendizaje

El poder del movimiento es increíble en la enseñanza, ya que al liberar a los alumnos de una postura de aprendizaje pasiva es capaz de conectar de una forma creativa con lo que están aprendiendo, al permitir mover o al menos tener algo en las manos que los niños puedan manipular, dejan de tener la necesidad de concentrarse en estar tranquilos, así al liberarse de la presión pueden enfocarse mejoren el aprendizaje **(López,2019)**.

Tipos de movimientos corporales

En el día a día los movimientos corporales son de gran ayuda al momento de realizar varias tareas, a través de repeticiones planteadas, de la misma forma ayuda a mejorar el bienestar físico que al mismo tiempo mejora la salud mental. En educación física los tipos de movimientos corporales generalmente articulares, se clasifican en:

- Flexión
- Extensión
- Abducción o alejamiento
- Rotación interna y externa
- Supinación
- Pronación y flexión lateral

Todos los días realizamos actividades en diferentes lugares, teniendo la necesidad de desplazarse de un punto a otro, este esfuerzo que se realiza es conocido como “movimiento”. El mover el cuerpo tiene muchos beneficios, ayuda a mantener una buena salud ósea, además de regular el peso y el gasto energético, pero no solo se habla de sentirse físicamente mejor sino también de enriquecer la salud mental. La actividad física en cualquiera de sus formas potencia el estado de ánimo en todas las edades, desarrollando su creatividad y especialmente a la interacción con el mundo que los rodea **(Infante y Miranda, 2017)**.

Habilidad

Según la Real Academia Española define a la habilidad como la capacidad que tiene alguien para desenvolverse de manera correcta y con mayor facilidad una tarea determinada, proviene del latín *habilis*, que significa aquello que se puede tener. Usualmente, las habilidades se les conoce como talentos innatos, naturales, o también pueden ser perfeccionados, es decir que una persona puede nacer con un talento propio para cierta actividad o puede adquirir habilidades con la ejercitación constante (**Sánchez, Amar y Triadú, 2018**).

Por otra parte, la habilidad es la cualidad que se posee para cumplir con los objetivos planteados, es decir realizarlo de una manera adecuada, es importante saber que la mayoría de seres humanos pueden disfrutar de ciertas habilidades que los hacen destacarse de los demás, lo contrario a que si no se tiene la capacidad de hacer algo quiere decir que le falta conocimiento, los recursos o la fuerza para realizar la actividad (**Alonso, 2018**).

La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que posee una persona para ejercer con éxito determinadas actividades o trabajos. La mayoría de seres humanos incluso aquellos que tienen algún problema motriz o discapacidad intelectual, se distinguen por algún tipo de aptitud, gracias a esto existe la diversificación de tareas y trabajos ya que no todos somos iguales, pero nos gusta lo mismo (**Alonso, 2018**).

Tipos de habilidades

Según **Lozano (2019)**, señala que dentro de las habilidades existe una serie de vertientes que conforman a sus tipos, es imposible hacer una sola lista con todo los skills, ya que la variedad de rasgos humanos que podemos encontrar puede llegar a ser difícil de conceptualizar, por lo tanto, a continuación, se muestra los principales tipos de habilidades:

Figura 5

Tipo de habilidades

Habilidades interpersonales	Competencias sociales	Habilidades metódicas
<ul style="list-style-type: none">• Resiliencia• Responsabilidad individual• Compromiso• Motivación• Curiosidad• Autodisciplina• Autorreflexión• Confianza en uno mismo	<ul style="list-style-type: none">• Empatía• Capacidad de integración• Capacidad de comunicación• Capacidad de aceptar las críticas• Conocimiento de la naturaleza humana• Capacidad para trabajar en equipo• Forma de interactuar	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades analíticas• Capacidad de organización• Técnicas de presentación• Resolución de problemas• Resistencia al estrés• Saber desenvolverse con los nuevos medios

Fuente: Lozano (2019)

Motricidad

La motricidad considera el movimiento como un medio de comunicación, expresión y relación con los demás, teniendo un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad, debido a que los niños no solo desarrollan sus habilidades motoras, sino que la misma les permite integrar el pensamiento, las emociones y la manera de socializar. La motricidad es una capacidad que está relacionada con movimientos y gestos específicos, la cual permite moverse y articular las partes del cuerpo, las mismas que se desarrollan en el sistema central y tiene un impacto directo en la personalidad (**Garófano y Guirado, 2017**).

Además, la motricidad no es lo mismo que el movimiento, ya que la motricidad abarca una totalidad de las funciones y de los procesos que conlleva un movimiento incluyendo el factor mental. Por otro lado, los problemas de motricidad se encuadran en la llamada deficiencia motriz que se muestra mediante un trastorno en el aparato locomotor, existe problemas en las personas con este tipo de trastorno ya que puede mostrar dificultad para realizar actividades comunes como escribir, tomar un esfero o simplemente desplazarse al momento de coordinar o mantener movimientos (**Garófano y Guirado, 2017**).

Características principales de la motricidad

Hoy en día, en la vida diaria se desarrollan varias actividades físicas que requieren del que las realiza, determinadas capacidades motrices. Las capacidades motrices se clasifican atendiendo a factores energéticos y sensomotrices así:

- Capacidades condicionales: Determinada por factores energéticos que se liberan en el proceso de intercambio de sustancias en el organismo como la fuerza, velocidad, resistencia.
- Capacidades coordinativas: Aquellas que se realizan conscientemente en la regulación y dirección de los movimientos con una finalidad y son: generales, especiales, complejas y movilidad

Beneficios de la motricidad

Según **Pérez (2016)**, manifiesta que la motricidad es un componente esencial que forma parte de la educación, ya que contribuye a varios beneficios en los más jóvenes, tanto en el nivel primario como en la secundaria, desarrollar la motricidad hace que en general se mejore el movimiento y favorece el dominio de diferentes habilidades, como podemos observar en la siguiente tabla los principales beneficios que tiene la motricidad

Tabla 3

Beneficios de la motricidad

BENEFICIOS	CARACTERÍSTICAS
Equilibrio y coordinación	Gracias a los ejercicios motrices se tendrá un mayor sentido del equilibrio y de la coordinación
Agilidad	Movimientos de manera más fluida, con precisión y eficacia

Percepción espacio-tiempo Cualidades promocionadas por la motricidad

Habilidades físicas Desarrollo de la velocidad, fuerza o resistencia

Fuente: Pérez (2016)

Tipos de motricidad

Es de gran importancia tomar en cuenta los tipos de motricidad que existen, para poderlas aplicar a diferentes edades. La motricidad se divide en fina y gruesa las cuales son primordiales para conseguir distintas habilidades durante el crecimiento de los niños, las mismas que permanecerán a lo largo de la vida, por esa razón es necesario estimular el desarrollo en las primeras etapas de enseñanza (**Gamonales, 2016**).

Motricidad fina: Son habilidades que permite realizar varias actividades que requieren llevar mayor precisión, es decir aquellas actividades que se necesita un control de las manos o dedos, incluye principalmente los hábitos cotidianos

Motricidad gruesa: Es aquella que se encarga de emplear todas las partes del cuerpo en actividades que requieren esfuerzo, es vital trabajar este tipo de motricidad a temprana edad ya que de esta manera ayuda al niño con el equilibrio, coordinación y habilidades.

En la siguiente figura podemos observar los dos tipos de motricidad con sus respectivos ejemplos

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa se define como la coordinación del grupo muscular, en donde se involucra el salto, el equilibrio, la locomoción, etc. La evolución del área motora sigue 2 leyes psicofisiológicas esenciales:

- Céfalocaudal: va desde la cabeza hacia los pies
- Próximo-distal: va desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades

Para conseguir un desarrollo motriz, se considera vital las áreas verdes recreacionales para un correcto desarrollo infantil, ya que de esta manera es un lugar en donde los niños despiertan su motricidad gruesa, alcanzando un equilibrio correcto, elasticidad, agilidad y fuerza en cada movimiento, además de encontrarse rodeado de naturaleza de un ambiente sano originando su propia autonomía (Valles y Castillo, 2019).

Actividades que desarrollan la motricidad gruesa

Según Guerrero y Merino (2018), señala que el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños dependerá mucho de los padres de familia al momento de educar en casa y de los docentes en las instituciones educativas en donde a través de las diferentes metodologías de enseñanza en el aprendizaje se logre un desenvolvimiento motriz, como una alternativa para la realización de estas actividades son los parques, en donde los niños reciben varios estímulos del medio que los rodea, algo más cómodo para jugar, algunas de estas actividades que se puede realizar son:

- Correr, jugar fútbol
- Saltar, escalar
- Caminar, estar de pie
- Arrastrarse
- Montar bicicleta
- Reírse, hacer muecas, señas, etc.

Fases del desarrollo de la motricidad gruesa

El estímulo de la motricidad gruesa es de vital importancia en los niños, ya que es deber de todos estar atentos ante cualquier retraso o dificultad que se presente durante su fase de desarrollo, para que de esta manera el niño o niña sea atendido inmediatamente por un profesional de la salud. Existe varias fases en donde la motricidad gruesa se desarrolla, y que lo podemos observar a continuación:

Tabla 4*Fase de desarrollo motricidad gruesa*

FASES	CARACTERÍSTICAS
De 0 a 3 meses	Girar la cabeza y levantarla
De 3 a 6 meses	Girar el cuerpo y darse la vuelta
De 6 a 9 meses	Sentarse solos y empieza el gateo
De 9 a 12 meses	Gatea continuamente y da sus primeros pasos
De 12 a 18 meses	Comienza a caminar y se agachan
De 18 a 24 meses	Baja y sube escaleras con ayuda
De 2 a 3 años	Comienza a correr, esquiva obstáculos, salta
De 3 a 4 años	Se balancea sobre un pie, salta escalones
De 4 a 5 años	Da la vuelta sobre sí mismo, mantiene el equilibrio
De 5 años en adelante	Total, autonomía motora del cuerpo

Nota: Elaborado por el autor de la fuente Guerrero y Merino (2018)

1.2 OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la incidencia de los juegos de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” durante el periodo abril-septiembre 2022.

Objetivo Específico 1:

Diagnosticar el nivel de motricidad gruesa en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” durante el periodo abril-septiembre 2022.

Objetivo Específico 2:

Valorar el nivel de motricidad gruesa posterior a la aplicación de los juegos de persecución en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” durante el periodo abril-septiembre 2022.

Objetivo específico 3:

Analizar la diferencia entre el nivel de motricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos de persecución en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” durante el periodo abril-septiembre 2022.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Recursos institucionales

En la presente investigación se utilizará los siguientes recursos institucionales: La Universidad Técnica de Ambato, la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” donde se aplicará el test para obtener la información para la realización de la investigación.

Recursos bibliográficos

Artículos científicos, libros con base en fuentes verificables tales como: SCIELO, GOOGLE ACADEMICO, REDALYC, LATINDEX

Recursos Humanos

- Un tutor designado por la Universidad Técnica de Ambato el Lic. Cristian Mauricio Sánchez Cañizares, Mg.
- El rector de la unidad educativa “Nicolás Martínez”
- Los escolares de la Unidad Educativa.
- Docente del área de educación física de la misma unidad que ayudara a facilitar la investigación.

Recursos materiales

- Conos
- Paquete de hojas
- Silbato
- Pañuelos

Recursos económicos

Tabla 5

Recursos económicos

Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Precio Total
10	Conos	2.00	20.00
1	Paquete de hojas	3.50	3.50
1	Silbato	7.00	7.00
30	Pañuelo	15.00	15-00
	Internet	25.00	25.00
	transporte	15.00	15.00
	impresiones	10.00	10.00
Total			95.50

Elaborado por: David Calucho (2022)

2.2 MÉTODOS

Diseño de la investigación

La presente investigación un enfoque cuantitativo que permite recolectar información y obtener resultados, es de tipo pre-experimental donde se evaluara a la muestra de estudio y verificar las posibles hipótesis, tiene un corte transversal (PRE y POST intervención), además es una investigación de campo donde se obtendrá información de los sujetos sin alterar la realidad o las condiciones existentes.

Población y muestra

Población: Finita 76 escolares educación inicial.

Muestra: No probabilístico por conveniencia donde se trabajó con los grados A y B de educación inicial.

Técnica de instrumento

Se trabajó con el test 3JS (Anexo 2) la mismas que consta de 7 ítems a evaluar donde alcanzan una puntuación mínima de 1 y máxima de 4, estas están divididas por variables donde la primera describe la coordinación locomotriz, la segunda la coordinación de control de objetos y el último control de objetos, dando como resultado final la coordinación motriz, este test se aplicará a los educandos de educación inicial de la unidad educativa Nicolás Martínez para evaluar la motricidad gruesa PRE y POST aplicación de 5 planes de clases de juegos de persecución..

Plan de recolección de información

Se recolectará la información siguiendo el siguiente proceso:

- Selección de la muestra de estudio.
- Aplicación del PRE test 3JS para evaluar la motricidad gruesa.
- Aplicación de juegos persecución para la mejora de la motricidad gruesa.
- Aplicación del POST test.
- Elaboración de las matrices de Excel con los datos recogidos.
- Análisis estadístico en el programa SPSS Statistic versión 25.
- Elaboración de conclusiones y recomendaciones.

Tratamiento estadístico de los resultados

En el proceso analístico estadístico de los resultados alcanzados en la presente investigación se aplicó el paquete estadístico SPSS en la versión 25, donde se aplicó la caracterización de la muestra de estudio para determinar las diferencias significativas entre las variables del grupo por sexo, de la misma forma se caracterizó la edad, el peso y la estatura, donde se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk conociendo que la muestra de estudio es menor a 50, aplicando pruebas paramétricas para la peso y la estatura denominada Prueba T de Student para muestras independientes y una prueba no paramétrica para la edad denominada U-de Mann-Whitney, luego para la verificación de la hipótesis se aplicó la prueba no paramétrica para muestras relacionadas denominada Wilcoxon.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

Para dar cumplimiento a este capítulo se desarrolló cada uno de los objetivos planteados al inicio de la investigación.

Característica de la muestra de estudio

Para la caracterización de la muestra de estudio se analizó las variables del sexo, la edad, el peso y la estatura.

Tabla 6

Caracterización de la muestra de estudio

Variables de caracterización	Masculino (n=17 – 44,7%)		Femenino (n=21 – 55,3%)		P	Total (n=38 – 100%)	
	M	DS±	M	DS±		M	DS±
Edad (años)	5,47	0,514	5,33	0,483	0,486 **	5,39	0,50
Peso (kg)	19,74	0,98	19,48	1,10	0,461**	19,60	1,04
Estatura (m)	1,00	0,026	0,926	0,020	0,000*	0,96	0,05

Elaborado por: David Calucho (2022)

Nota. Descripción de valores medios (M), desviaciones estándares (DS±) y diferencias significativas en un nivel de $P \geq 0,05(**)$ y $P \leq 0,005(*)$.

Se determinó que en el grupo del sexo el femenino es mayor con un 10.6 % más que el sexo masculino, en relación a la edad el sexo masculino es mayor en 0,14 años de edad que el femenino, en relación al peso de la misma forma es mayor en 0,3 kg y también la estatura en un 0,07 cm del sexo femenino, en estas tres variables de caracterización se presentó evidencias significativas con un valor mayor $P \geq 0,05(**)$ y $P \leq 0,005(*)$ reflejando datos normales para la edad y el peso y datos anormales para la estatura.

Resultados por objetivos.

Se dará solución a cada uno de los objetivos planteados al inicio de la investigación.

Resultado del diagnóstico del nivel de motricidad gruesa en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” durante el periodo abril-septiembre 2022.

Se aplicó el test 3JS que está compuesto por 7 pruebas donde se evalúa la motricidad gruesa de los escolares, obteniendo como resultados por prueba de test evaluado. (tabla7)

Tabla 7

Resultados por pruebas del test 3JS

Pruebas 3JS	n	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Salto con los pies junto		1	2	1,95	±0,23
Giro longitudinal		1	2	1,95	±0,23
Lazar dos pelotas al poste de una portería		2	2	2,00	±0,00
Golpear dos balones de una portería desde una distancia	38	1	2	1,66	±0,48
Desplazarse corriendo		1	2	1,92	±0,27
Botar un balón de baloncesto ida y vuelta		1	2	1,50	±0,51
Conducir ida y vuelta un balón con el pie		1	2	1,53	±0,51

Elaborado por: David Calucho (2022)

Se realizó un análisis descriptivo por cada pregunta del test 3JS donde menciona que puede llegar a 4 puntos como máximo y 1 como mínimo, pero ejecutando el análisis se pudo constatar que el máximo que se llega en este periodo PRE intervención es de 2 como máximo y 1 como mínimo. Además, se realizó la categorización por niveles malo, regular, bueno y muy bueno para dar a conocer

mediante el análisis descriptivo de frecuencias los resultados de este periodo PRE intervención por cada prueba del test 3JS. (tabla 8)

Tabla 8

Categorización descriptiva de frecuencias por prueba del test 3JS

Pruebas 3JS	Malo		Regular		Total	
	f	%	f	%	f	%
Salto	2	5,3	36	94,7	38	100
Giro	2	5,3	36	94,7		
Lanzamiento	0	0	38	100		
Golpeo	13	34,2	25	65,8		
Desplazamiento	3	7,9	35	92,1		
Bote	19	50,0	19	50,0		
Conducción	18	47,4	20	52,6		

Elaborado por: David Calucho (2022)

Se pudo determinar mediante la categorización del análisis descriptivo de frecuencias por prueba del test 3JS que el mayor porcentaje se establece en un nivel regular en las pruebas de salto y giro con un 94,7% y el menor con un 50% en la prueba de bote de la misma forma en el nivel malo el mayor porcentaje se establece en la prueba de bote con un 50 % y la menor en la prueba de salto y giro con un 5,3% destacando que la mayoría de escolares se encuentran en un nivel regular y una pequeña parte de la muestra de estudio se encuentra en un nivel malo de motricidad gruesa posibilitando la mejora durante la intervención.

Tabla 9

Puntaje combinado de las pruebas del test 3JS

Puntaje de motricidad gruesa del test 3JS Periodo POST intervención.					
	n	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Puntaje de coordinación locomotriz	38	4,00	6,00	5,81	±0,46

Puntaje de coordinación de control de objetos	5,00	8,00	6,68	±0,84	
Puntaje de control de objetos pie	2,00	4,00	3,18	±0,69	
Puntaje de control de objetos mano	3,00	4,00	3,50	±0,51	
Puntaje de motricidad gruesa	38	10,00	14,00	12,50	±0,86

Elaborado por: David Calucho (2022)

Se determine el análisis estadístico descriptivo para establecer los puntajes de la coordinación locomotriz ,coordinación control de objetos ,control de objetos de la mano y el pie y el puntaje total de la coordinación motriz pero en nuestro caso utilizaremos este valor para calificar la motricidad gruesa de los escolares donde se elaboró una tabla para ver el nivel de motricidad gruesa con ayuda de los baremos construidos en los percentiles 33 y 66 que categoriza al total de las pruebas del test 3JS en Bajo, medio y alto.(tabla 10)

Tabla 10

Nivel de motricidad gruesa total periodo PRE intervención.

Nivel de motricidad gruesa periodo PRE intervención	f	%
Bajo	25	65,8
Medio	13	34,2
Total	38	100,0

Elaborado por: David Calucho (2022)

Durante el periodo PRE intervención se encontró que los escolares se encuentran en un nivel bajo con un 65,8% y en un nivel medio con el 34,2 %.de motricidad gruesa dando puntos a favor para que mediante la intervención suban los niveles de motricidad gruesa.

Resultado de la valoración del nivel de motricidad gruesa posterior a la aplicación de los juegos de persecución en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” durante el periodo abril-septiembre 2022.

Para dar cumplimiento a este objetivo se aplicará el test 3JS, pero en esta ocasión POST intervención obteniendo los resultados por prueba. (tabla11)

Tabla 11

Resultados por pruebas del test 3JS periodo POST intervención.

Pruebas 3JS	n	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Salto con los pies junto		2	3	2,79	±0,413
Giro longitudinal		2	3	2,76	±0,431
Lazar dos pelotas al poste de una portería		2	3	2,79	±0,413
Golpear dos balones de una portería desde una distancia	38	2	3	2,42	±0,500
Desplazarse corriendo		2	3	2,50	±0,507
Botar un balón de baloncesto ida y vuelta		2	3	2,26	±0,446
Conducir ida y vuelta un balón con el pie		2	3	2,21	±0,413

Elaborado por: David Calucho (2022)

Se realizó un análisis descriptivo por cada pregunta del test 3JS donde menciona que puede llegar a 4 puntos como máximo y 1 como mínimo, pero ejecutando el análisis se pudo constatar que el máximo que se llega en este periodo POST intervención es de 3 como máximo y 2 como mínimo. Además, se realizó la categorización por niveles malo, regular, bueno y muy bueno para dar a conocer mediante el análisis descriptivo de frecuencias los resultados de este periodo POST intervención por cada prueba del test 3JS. (tabla 12)

Tabla 12*Categorización descriptiva de frecuencias por prueba del test 3JS POST intervención*

Pruebas 3JS	Regular		Bueno		Total	
	f	%	f	%	f	%
Salto	8	21,1	30	78,9	38	100
Giro	9	23,7	29	76,3		
Lanzamiento	8	21,1	30	78,9		
Golpeo	22	57,9	16	42,1		
Desplazamiento	19	50,0	19	50,0		
Bote	28	73,7	10	26,3		
Conducción	30	78,9	8	21,1		

Elaborado por: David Calucho (2022)

Se pudo determinar mediante la categorización del análisis descriptivo de frecuencias por prueba del test 3JS que el mayor porcentaje se establece en un nivel bueno en las pruebas de salto y lanzamiento con un 78,9% y el menor con un 42% en la prueba de golpeo de la misma forma en el nivel regular el mayor porcentaje se establece en la prueba de conducción con un 78,9 % y la menor en la prueba de salto y lanzamiento con un 5,3% destacando que la mayoría de escolares se encuentran en un nivel bueno y una pequeña parte de la muestra de estudio se encuentra en un nivel regular de motricidad gruesa POST intervención .

Tabla 13*Puntaje combinado de las pruebas del test 3JS POST intervención*

Puntaje de motricidad gruesa del test 3JS Periodo POST intervención.	n	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Puntaje de coordinación locomotriz	38	7,00	9,00	8,0526	,76925

Puntaje de coordinación de control de objetos	8,00	12,00	9,6842	,84166	
Puntaje de control de objetos pie	4,00	6,00	4,6316	,63335	
Puntaje de control de objetos mano	4,00	6,00	5,0526	,61281	
Puntaje de motricidad gruesa	38	16,00	20,00	17,74	±1,01

Elaborado por: David Calucho (2022)

Se determine el análisis estadístico descriptivo para establecer los puntajes de la coordinación locomotriz ,coordinación control de objetos ,control de objetos de la mano y el pie y el puntaje total de la coordinación motriz pero en nuestro caso utilizaremos este valor para calificar la motricidad gruesa de los escolares donde se elaboró una tabla para ver el nivel de motricidad gruesa con ayuda de los baremos construidos en los percentiles 33 y 66 que categoriza al total de las pruebas del test 3JS en Bajo, medio y alto periodo POST intervención.

Tabla 14

Nivel de motricidad gruesa total periodo POST intervención

Nivel de motricidad gruesa periodo PRE intervención		
	f	%
Medio	38	100,0
Total	38	100,0

Elaborado por: David Calucho (2022)

Durante el periodo POST intervención se encontró que todos los 38 escolares subieron a un nivel medio de motricidad gruesa evidenciando que se mejoró su motricidad mediante los juegos de persecución.

Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel de motricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos de persecución en escolares de

Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” durante el periodo abril-septiembre 2022.

Para dar cumplimiento a este objetivo se analizará la diferencia entre periodos del PRE y POST test donde se obtuvo los siguientes datos. (tabla 15)

Tabla 15

Diferencia entre periodos PRE y POST intervención del test 3JS

Diferencia entre periodos pre – post	n	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Post	38	16,00	20,00	17,74	±1,01
Pre		10,00	14,00	12,50	±0,86
Diferencia entre periodos		3,00	8,00	5,24	±1,26

Elaborado por: David Calucho (2022)

Se pudo determinar una diferencia entre las medias con el cual el POST es mayor con 5,24 que el PRE destacando una diferencia aritmética durante los periodos.

Tomando en cuenta la categorización por cada periodo se elaboró una tabla cruzada para ver los cambios entre el periodo PRE y POST. (tabla 16)

Tabla 16

Tabla cruzada en relación entre en PRE y POST aplicado a la muestra de estudio

Nivel de motricidad gruesa PRE intervención	Nivel de motricidad gruesa POST intervención	Total
	Medio	
Bajo	25	25
Medio	13	13
Total	38	38

Elaborado por: David Calucho (2022)

Durante el periodo PRE intervención se pudo evidenciar que 25 escolares se encontraban en un nivel bajo y 13 en un nivel medio para que en el periodo POST intervención el 100% de escolares subieron a un nivel medio destacando el cambio favorable entre periodos con la ayuda de la intervención y de la implementación de los juegos de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa.

3.2 Verificación de hipótesis (según el proyecto de Integración Curricular aprobado)

Para la verificación de la hipótesis se realizó una prueba de normalidad entre los periodos PRE y POST, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk para datos menores a 50 donde se obtuvo datos anormales con los que se procedió a la aplicación de una prueba no paramétrica para muestras relacionadas llegando a la prueba de verificación de hipótesis denominada de Wilcoxon. (tabla17)

Tabla 17

Análisis de la verificación de la hipótesis entre periodos

Diferencia entre periodos PRE y POST	n	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar	P
Post		16	20	17,74	1,01	
Pre	38	10	14	12,50	0,86	0.001*
Diferencia entre periodos		3	8	5,24	1,26	

Elaborado por: David Calucho (2022)

Nota: Nivel de significación aproximada en un nivel de $P \leq 0.05$ (*)

Con lo que se destacado que hay cambios significativos, y nos posibilita a tomar la hipótesis alternativa donde:

H1: Juegos de persecución **incide** en el desarrollo motriz grueso en los escolares de Educación inicial.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

Se diagnosticó el nivel de motricidad gruesa en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”, mediante la aplicación del test 3JS y con asistencia del programa estadístico SPSS versión 25, donde se determinó mediante un análisis estadístico de frecuencias que los escolares se encuentran en un nivel bajo con un 65,8%, además en un nivel medio con un 34,2% de motricidad gruesa.

Se valoró el nivel de motricidad gruesa posterior a la aplicación de los juegos de persecución en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”, mediante la aplicación del test 3JS y con asistencia del programa estadístico SPSS versión 25, se realizó un análisis estadístico de frecuencias dando como resultado que la mayoría de los escolares durante el periodo PRE intervención se encontraban en un nivel bajo de motricidad gruesa pero luego de la aplicación de los juegos de persecución los escolares subieron al 100% en un nivel medio de motricidad gruesa .

Al analizar el nivel de motricidad gruesa luego de haber aplicado los juegos de persecución en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” se determinó que mejoraron en (5,24%) con respecto al nivel inicial aplicado en el pre test, por lo que es importante aplicar este tipo de actividades en las clases de educación Física y favorecer un mejor desarrollo en la población aplicada el presente estudio.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda diagnosticar el nivel de motricidad gruesa en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”, mediante la aplicación del test 3JS, con la asistencia del programa estadístico SPSS versión 25 y con el análisis estadístico de frecuencias en porcentajes, para poder controlar el desarrollo de la motricidad gruesa.

Se recomienda valorar el nivel de motricidad gruesa posterior a la aplicación de los juegos de persecución en escolares de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez”, mediante la aplicación del test 3JS, con la asistencia del programa estadístico SPSS versión 25 y con el análisis estadístico de frecuencias en porcentajes, para poder ver los cambios del desarrollo de la motricidad gruesa durante un POST periodo de la aplicación de los juegos de persecución.

Es importante analizar periódicamente los niveles de motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” ya que nos permite ser más conscientes del grado o el nivel en el que se encuentran y poder planificar e implementar actividades acordes a sus necesidades para promover una mejora en las mismas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almora, I y Quispe, E. (2019). Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial Innovan Schools, Huancayo (Tesis especialización).
- Alonso, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Artseduca* (19), 224-225
- Barrera, R. (2017). Cuestionario Internacional de actividad física. *Revista Enfermería del trabajo*, 7(2), 49-55.
- Alvarado, J. (2016). Estrategias didácticas y aprendizaje de las ciencias sociales. *Revista Científica de FAREM-Esteli*, (17), 65-80
- Campusano, K., y Díaz, C. (2017). Manual de estrategias didácticas: orientaciones para su selección. Santiago de Chile: Ediciones INACAP, 12-123.
- Echeverría, P. (2015). Factores asociados a la actividad física al sedentarismo en estudiantes universitarios. Universidad de San Martín de Porres.
- Delgado, J., Contreras, F., y Ríos, C. (2018). Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva.
- Flores, J. (2017). Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios. Universidad de Concepción. Unidad de investigación y desarrollo docente.
- García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*.
- Gamonales, J. (2016). La educación física en educación infantil. La motricidad en edades tempranas. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 8, 115-127
- Garófano, V., y Guirado, L. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista Digital de educación física*, 1(47), 88-100.

- González, J. (2015). La actividad física orientada a la promoción de la salud. Recuperado de https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/6800/1/jagonzalez_ea7
- Green, C. (2016). Jugando al aire libre: Mas de 100 ideas para disfrutar en espacios abiertos. NARCEA.
- Guerrero, R., y Merino, M. (2018). Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial. Recuperado de <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/341>
- Hidalgo, G. (2016). Los juegos de percusión para mejorar la psicomotricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal de Educación básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja- Ecuador.
- Infante, R y Miranda, M. (2017). Movimiento y aprendizaje en el desarrollo de competencia. Cuadernos Fronterizos 1(40)
- López, J. (2019). La motricidad gruesa en el desarrollo de las capacidades físicas en las niñas de la unidad educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Ambato en la Provincia de Tungurahua (Tesis pregrado), 92-93.
- Moreno, C. (2020). La motricidad gruesa en el desarrollo de la expresión corporal en niños de 3^a 4 años. Recuperado de <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/9745>
- Organización Mundial de la Salud (2020). Actividad física. Recuperado de: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20actividad%20f%C3%ADsica,el%20consiguiente%20consumo%20de%20energ%C3%ADa>.
- Ortiz, J. (2017). Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica. Wanceulen Editorial.
- Pérez, G. (2015). Beneficios psicológicos de la actividad física y el deporte. Revista de Educación, Motricidad e Investigación, 1 (7), 1-4
- Pérez, D. y Palomino, L. (2018). Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial Reyna de

los Ángeles Abancay-Perú. Recuperado de http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/610/T_0333.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Pérez, C. (2015). Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América”, del cantón Ambato” (tesis de pregrado).
- Quirós, F. (2018). La publicación continua y la publicación preliminar: modalidades de publicación electrónica en pensar en movimiento, Scielo, Pensar en Movimiento. Revista de ciencias del ejercicio y la salud 1(1), 24-30.
- Quispe, A. (2021). Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicias N° 432-163 Andamarca, Ayacucho.
- Rueda, J., Zagalaz, C y Sánchez, M (2015). Propuesta didáctica para la educación física. Juegos populares y tradicionales. Nuevas Tendencias en Educación Física Deporte y Recreación (28), 116-121
- Sánchez, O., Amar, R., y Triadú, J. (2018). Habilidades blandas necesarias para la formación integral del estudiante universitario. Revista Científica Ecociencia, 5(1), 1820.
- Tarco, W. (2017). La motricidad gruesa y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia kinestésica en los niños/as de 3 a 5 años del Centro de Educación Inicial Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua (tesis de pregrado).
- Valles, G., y Castillo, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming, 3(2), 1-17


ANEXOS

Anexo 1


Planes de clase de los juegos de persecución.

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO				
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACION				
PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE				
Plan semanal				
Guía de juegos de persecución				
Asignatura: Educación Física	Dirigido por: David Calucho	Unidad Educativa: “Nicolás Martínez”		Clase: # 1
		Grado: EDUCACION INICIAL	Hora:7: 20-8:00	Fecha: 10-05-2022
Objetivo: Practicar el trabajo en equipo entre niños y niñas	Metodología: <ul style="list-style-type: none"> • Se trabajará siguiendo el proceso pedagógico en marcado en el ciclo del aprendizaje. Método de mando directo: 1.- Observación.2.- Ejercitación 3.- Práctica. 4.- Aplicación.		Material es -Silbato -Conos -Cancha	
Partes de la clase	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
Parte inicial	Calentamiento	Movimiento articular: -Movimiento del cuello (flexión, extensión) -Movimiento de brazos. Cadera y pies. Ejercicios coordinativos: -elevación de talones -Gateo como oso -Equilibrio sobre una pierna izquierda y derecha Juego de activación: Juego de imitación El docente da la bienvenida a los estudiantes y les reta que se desplacen libremente por la cancha procurando de no tropezar con nadie, a la señal de docente dirá que se desplacen como: Enanos	-Silbato -Conos -Cancha	10 minutos


		Jirafas Monos Ranas Canguros		
Parte principal	Juego de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa	Juego el gato y el ratón: Se elige 2 participantes y unos se convertirá en gato y el otro en ratón Los niños formarán un círculo tomados las manos donde el gato se coloca afuera del círculo y el ratón por dentro del mismo donde los participantes dirán los siguientes diálogos: ¡ratón ratón ¡ ¿Qué quieres gato ladrón? ¡comerte quiero ¡ ¡cómeme si puedes ¡ ¡estas gordito ¡ ¡hasta la punta de mi rabito ¡ En donde el gato perseguirá al ratón con el objetivo de atrapar al ratón y los que forman el círculo no permitirán que ingrese el gato al círculo		20 minutos
Parte final	Vuelta a la calma ejercicios de estiramiento	Estiramiento -Mano derecha al pie izquierdo -Mano izquierda al pie derecho -Cruzamos los pies con la punta de los dedos tomamos los pies -Pierna derecha hacia adelante pierna izquierda estirada flexionamos hacia la derecha luego cambiamos de pierna y le flexión hacia la izquierda -Tomamos pierna derecha hacia atrás del glúteo mantenemos el equilibrio cambiamos de pierna -Ejercicio de respiración inhalamos y exhalamos		10 minutos
Retroalimentación	Se trabajara la guía de juegos de manera consecutiva para mejorar la motricidad gruesa de los educandos			
UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO				
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACION				
PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE				
Plan semanal				

Guía de juegos de persecución				
Asignatura: Educación Física	Dirigido por: David Calucho	Unidad Educativa: “Nicolás Martínez”		Clase: # 2
		Grado: EDUCACION INICIAL II A-B	Hora: 7:20- 8:00	Fecha: 10-05- 2022
Objetivo: Estimular la velocidad de reacción de los niños	Metodología: • Se trabajará siguiendo el proceso pedagógico en marcado en el ciclo del aprendizaje. Método de mando directo: 1.- Observación.2.- Ejercitación 3.- Práctica. 4.- Aplicación.		Material es: -Silbato -Conos -Cancha	
Partes de la clase	Actividad	Descripción	Recurso s	Tiemp o
Parte inicial	Calentami ento	Movimiento articular: -Movimiento del cuello (flexión, extensión) -Movimiento de brazos. Cadera y pies. Ejercicios coordinativos: -elevación de talones -Gateo como oso -Equilibrio sobre una pierna izquierda y derecha Juego de activación: Juego el trencito El docente da la bienvenida a los estudiantes y les reta foramen 2 grupo y formen dos columnas imitando a un tren donde recorrerán toda la cancha sin soltarse	-Silbato -Conos -Cancha	10 minuto s
Parte principal	Juego de persecució n para el desarrollo de la motricidad gruesa	Juego policías y ladrones:  Se escoge a 4 o 5 niños y se les denominara policías y al resto los ladrones, los policías perseguirán a los ladrones hasta tocarlos y al		20 minuto s

		momento de ser tocados se les lleva a la cárcel donde el lugar será una pequeña parte de la cancha. los ladrones esperan en la cárcel y para ser salvados deben ser tocados con la mano de su otro compañero el juego termina cuando todos los ladrones son atrapados por los policías		
Parte final	Vuelta a la calma ejercicios de estiramiento	Estiramiento -Mano derecha al pie izquierdo -Mano izquierda al pie derecho -Cruzamos los pies con la punta de los dedos tomamos los pies -Pierna derecha hacia adelante pierna izquierda estirada flexionamos hacia la derecha luego cambiamos de pierna y le flexión hacia la izquierda -Tomamos pierna derecha hacia atrás del glúteo mantenemos el equilibrio cambiamos de pierna -Ejercicio de respiración inhalamos y exhalamos		10 minutos
Retroalimentación	Se trabajara la guía de juegos de manera consecutiva para mejorar la motricidad gruesa de los educandos			
UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACION PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE				
Plan semanal Guía de juegos de persecución				
Asignatura: Educación Física	Dirigido por: David Calucho	Unidad Educativa: "Nicolás Martínez" Grado: EDUCACION INICIAL II A-B	Hora: 7:20-8:00	Clase: # 3 Fecha: 17-05-2022
Objetivo: Desarrollar la velocidad de reacción y la coordinación	Metodología: • Se trabajará siguiendo el proceso pedagógico en marcado en el ciclo del aprendizaje. Método de mando directo: 1.- Observación.2.- Ejercitación 3.- Práctica. 4.- Aplicación.		Material es: -Silbato -Conos -Cancha	
Partes de la clase	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo

Parte inicial	Calentamiento	<p>Movimiento articular:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Movimiento del cuello (flexión, extensión) -Movimiento de brazos. Cadera y pies. <p>Ejercicios coordinativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -elevación de talones -Gateo como oso -Equilibrio sobre una pierna izquierda y derecha <p>Juego de activación:</p> <p>Juego de las estatuas</p> <p>El docente plantea a cada estudiante corra y salte por toda la cancha, haciendo cada uno lo que quiera, siguiendo el ritmo de la música, sin molestar a los demás cuando la música pare no se podrán mover y estarán como estatuas</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Silbato -Conos -Cancha - parlante -música 	10 minutos
Parte principal	Juego de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa	<p>Juego de las cuatro esquinas:</p>  <p>Los escolares se ubicaran en grupos de 5 niños y formaran un cuadrado con un participante en la mitad, cada participante debe estar en una esquina del cuadrado, entonces el que está en la mitad tratara de ubicarse en una esquina del cuadrado mientras el grupo se mueve, el participantes que pierda su lugar deberá ubicarse en la mitad del cuadrado y buscara robar el lugar del otro.</p>		20 minutos
Parte final	Vuelta a la calma ejercicios	<p>Estiramiento</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mano derecha al pie izquierdo -Mano izquierda al pie derecho 		10 minutos

	de estiramiento	-Cruzamos los pies con la punta de los dedos tomamos los pies -Pierna derecha hacia adelante pierna izquierda estirada flexionamos hacia la derecha luego cambiamos de pierna y le flexión hacia la izquierda -Tomamos pierna derecha hacia atrás del glúteo mantenemos el equilibrio cambiamos de pierna -Ejercicio de respiración inhalamos y exhalamos		
Retroalimentación	Se trabajara la guía de juegos de manera consecutiva para mejorar la motricidad gruesa de los educandos			
UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACION PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE				
Plan semanal Guía de juegos de persecución				
Asignatura: Educación Física	Dirigido por: David Calucho	Unidad Educativa: “Nicolás Martínez”	Clase: # 4	
		Grado: EDUCACION INICIAL II A-B	Hora: 7:20-8:00	Fecha: 31-05-2022
Objetivo: Desarrollar la orientación espacial	Metodología: • Se trabajará siguiendo el proceso pedagógico en marcado en el ciclo del aprendizaje. Método de mando directo: 1.- Observación.2.- Ejercitación 3.- Práctica. 4.- Aplicación.		Material es: -Silbato -Conos -Cancha	
Partes de la clase	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
Parte inicial	Calentamiento	Movimiento articular: -Movimiento del cuello (flexión, extensión) -Movimiento de brazos. Cadera y pies. Ejercicios coordinativos: -elevación de talones -Gateo como oso -Equilibrio sobre una pierna izquierda y derecha Juego de activación: Juego pato pato ganso El docente da la bienvenida a los estudiantes y les reta foramen un circulo don después se sentarán y	-Silbato -Conos -Cancha	10 minutos

		el docente ira topando la cabeza de los niños diciendo pato pato hasta que cuando diga ganso el niño seguirá al docente y tratara de ubicarse en el lugar que estaba sentado el niño así se hará con los demás niños y niñas		
Parte principal	Juego de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa	<p>Juego de la gallinita ciega:</p>  <p>Se elegirá al azar un niño o niña en donde será la gallinita y se le procederá a vendarle los ojos, se le ubicara en la mitad de la cancha y los demás participantes estarán dispersos, se le dará 10 vueltas en su mismo sitio y se le procederá a que atrape a los demás niños cuando la gallinita atrape a un niño y niña se convertirá en la gallinita ciega</p>		20 minutos
Parte final	Vuelta a la calma ejercicios de estiramiento	<p>Estiramiento</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mano derecha al pie izquierdo -Mano izquierda al pie derecho -Cruzamos los pies con la punta de los dedos tomamos los pies -Pierna derecha hacia adelante pierna izquierda estirada flexionamos hacia la derecha luego cambiamos de pierna y le flexión hacia la izquierda -Tomamos pierna derecha hacia atrás del glúteo mantenemos el equilibrio cambiamos de pierna -Ejercicio de respiración inhalamos y exhalamos 		10 minutos

Retroalimentación	Se trabajara la guía de juegos de manera consecutiva para mejorar la motricidad gruesa de los educandos			
UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACION PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE				
Plan semanal Guía de juegos de persecución				
Asignatura: Educación Física	Dirigido por: David Calucho	Unidad Educativa: "Nicolás Martínez"		Clase: # 5
		Grado: EDUCACION INICIAL II A-B	Hora: 7:20-8:00	Fecha: 08-06-2022
Objetivo: Desarrollar la velocidad de reacción y la estrategia	Metodología: <ul style="list-style-type: none"> Se trabajará siguiendo el proceso pedagógico en marcado en el ciclo del aprendizaje. Método de mando directo: 1.- Observación.2.- Ejercitación 3.- Práctica. 4.- Aplicación.		Material es: -Silbato -Conos -Cancha	
Partes de la clase	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
Parte inicial	Calentamiento	Movimiento articular: -Movimiento del cuello (flexión, extensión) -Movimiento de brazos. Cadera y pies. Ejercicios coordinativos: -elevación de talones - Gateo como oso -Equilibrio sobre una pierna izquierda y derecha Juego de activación: Juego el trencito El docente da la bienvenida a los estudiantes y les reta foramen 2 grupo y formen dos columnas imitando a un tren donde recorrerán toda la cancha sin soltarse	-Silbato -Conos -Cancha	10 minutos
Parte principal	Juego de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa	Juego el pañuelo:		20 minutos


		 <p>Se formarán dos grupos con el mismo número de niños donde un grupo se ubicará un pañuelo en la parte de atrás de su pantalón y el otro grupo tratará de quitar el pañuelo de, el juego termina cuando todos los participantes del otro grupo logren tener todos los pañuelos del grupo</p>		
Parte final	Vuelta a la calma ejercicios de estiramiento	<p>Estiramiento</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mano derecha al pie izquierdo -Mano izquierda al pie derecho -Cruzamos los pies con la punta de los dedos tomamos los pies -Pierna derecha hacia adelante pierna izquierda estirada flexionamos hacia la derecha luego cambiamos de pierna y le flexión hacia la izquierda -Tomamos pierna derecha hacia atrás del glúteo mantenemos el equilibrio cambiamos de pierna -Ejercicio de respiración inhalamos y exhalamos 		10 minutos
Retroalimentación	Se trabajara la guía de juegos de manera consecutiva para mejorar la motricidad gruesa de los educandos			

Tabla 18 Plan de clases general de los juegos de persecución

Anexo 2

Test 3JS

PRUEBA 1. SALTAR CON LOS DOS PIES JUNTOS LAS PICAS SITUADAS A UNA ALTURA		
1 punto	<p>No se impulsa con las dos piernas simultáneamente. No realiza flexión de tronco.</p> <p>Importante fijarse en que ni se impulsa, ni cae con las dos piernas.</p>	
2 puntos	<p>Flexiona el tronco y se impulsa con ambas piernas. No cae con los dos pies simultáneamente.</p> <p>Esta vez se impulsa con las dos piernas a la vez pero NO cae con las dos al mismo tiempo.</p>	
3 puntos	<p>Se impulsa y cae con las dos pero no coordina la extensión simultánea de brazos y piernas.</p> <p>Esta vez se impulsa y cae con las dos piernas a la vez pero NO coordina movimiento de brazos y piernas.</p>	
4 puntos	<p>Se impulsa y cae con los dos pies simultáneamente coordinando brazos y piernas.</p> <p>Esta vez se impulsa y cae con las dos piernas a la vez y el movimiento es totalmente coordinado de brazos y piernas.</p>	

Figura 2. Criterios de valoración de la prueba 1

PRUEBA 3. LANZAR DOS PELOTAS AL POSTE DE UNA PORTERÍA DESDE UNA DISTANCIA Y SIN SALIRSE DEL CUADRO		
1 punto	<p>El tronco no realiza rotación lateral de hombro y el brazo lanzador no se lleva hacia atrás.</p> <p>Brazo delante sin llevar la pelota atrás.</p>	
2 puntos	<p>Realiza poco movimiento de codo y existe rotación externa de la articulación del hombro.</p> <p>Ligero armado del brazo, la pelota sigue sin llegar atrás.</p>	
3 puntos	<p>Hay armado del brazo y el objeto se lleva hasta detrás de la cabeza.</p> <p>La pelota se lleva atrás pero el movimiento no es coordinado entre brazos y piernas. (Ejemplo: descoordinación pierna adelantada con el brazo ejecutor)</p>	
4 puntos	<p>Coordina un movimiento fluido desde las piernas y el tronco hasta la muñeca del brazo contrario a la pierna adelantada.</p> <p>Pelota llevada atrás, coordinación tronco y pierna contraria adelantada.</p>	

Figura 4. Criterios de valoración de la prueba 3

1 punto	<p>Realiza un giro entre 1 y 90°.</p> <p>El niño/a salta y NO es capaz de dar más de un cuarto de giro en el eje longitudinal (cae con las puntas de los pies en el primer cuadrante).</p>	
2 puntos	<p>Realiza un giro entre 91 y 180°.</p> <p>El niño/a salta y NO es capaz de hacer un giro de más de media vuelta en el eje longitudinal, pero sí más de un cuarto de giro (cae con las puntas de los pies en el segundo cuadrante).</p>	
3 puntos	<p>Realiza un giro entre 181 y 270°.</p> <p>El niño/a salta y NO es capaz de dar más de tres cuartos de giro en el eje longitudinal, pero sí más de media vuelta (cae con las puntas de los pies en el tercer cuadrante).</p>	
4 puntos	<p>Realiza un giro entre 271 y 360°.</p> <p>El niño/a salta y SÍ es capaz de dar más de tres cuartos de giro en el eje longitudinal (cae con las puntas de los pies en el cuarto cuadrante).</p>	

Figura 3. Criterios de valoración de la prueba 2

PRUEBA 4. GOLPEAR DOS BALONES AL POSTE DE UNA PORTERÍA DESDE UNA DISTANCIA Y SIN SALIRSE DEL CUADRO		
1 punto	<p>No coloca la pierna de apoyo al lado del balón. No hay una flexión y extensión de la rodilla de la pierna que golpea.</p> <p>Pie de apoyo lejano al balón y/o no hay flexión extensión de rodilla y cadera.</p>	
2 puntos	<p>No coloca la pierna de apoyo al lado del balón y golpea con un movimiento de pierna y pie.</p> <p>Sí hay flexión extensión de rodilla y cadera. Pie de apoyo lejano al balón</p>	
3 puntos	<p>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.</p> <p>Pie de apoyo junto al balón y sí hay flexión extensión de rodilla y cadera. No hay secuencia de movimientos coordinados.</p>	
4 puntos	<p>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.</p> <p>Pie de apoyo junto al balón y sí hay flexión extensión de rodilla y cadera. No hay secuencia de movimientos coordinados de todo el cuerpo</p>	

Figura 5. Criterios de valoración de la prueba 4

PRUEBA 5. DESPLAZARSE CORRIENDO HACIENDO EL SLALOM		
1 pu nto	<p>Las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual. Fase aérea muy reducida.</p> <p>Apenas levanta los pies del suelo y/o las piernas están rígidas en la carrera.</p>	
2 pu ntos	<p>Se distinguen las fases de amortiguación e impulsión pero con un movimiento limitado del brazo (no existe flexión del codo).</p> <p>El tren inferior realiza bien el movimiento pero no el brazo (brazos rígidos).</p>	
3 pu ntos	<p>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).</p> <p>Braceo y movimiento de piernas que no facilitan la marcha.</p>	
4 pu ntos	<p>Coordina en la carrera brazos y piernas y se adapta al recorrido establecido cambiando la dirección correctamente.</p> <p>Flexo – extensión de brazos perfectamente coordinada.</p>	

Figura 6. Criterios de valoración de la prueba 5





PRUEBA 7. CONDUCIR IDA Y VUELTA UN BALÓN CON EL PIE SUPERANDO UN SLALOM SIMPLE Y		
1 pu nto	<p>Necesita agarrar el balón con la mano para darle continuidad a la conducción.</p> <p>Toca el balón con la mano.</p>	
2 pu ntos	<p>No hay homogeneidad en la potencia del golpeo. Se observan diferencias en la distancia que recorre el balón tras cada golpeo.</p> <p>Golpeos no uniformes.</p>	
3 pu ntos	<p>Utiliza una sola pierna para dominar constantemente el balón, utilizando la superficie de contacto más oportuna y adecuada la potencia de los golpeos.</p> <p>Lo hace bien. Sólo usa su pierna dominante.</p>	<p>PERFECTO CON UN PIE</p> 
4 pu ntos	<p>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).</p> <p>Lo hace bien. Utiliza ambas piernas.</p>	<p>PERFECTO CON AMBOS PIES</p> 

Figura 8. Criterios de valoración de la prueba 7





PRUEBA 6. BOTAR UN BALÓN DE BALONCESTO IDA Y VUELTA SUPERANDO UN SLALOM SIMPLE Y CAMBIANDO EL SENTIDO RODEANDO UN PIVOTE		
1 punto	<p>Necesita agarre del balón para darle continuidad al bote.</p> <p>Coge la pelota con las manos sin botar, no hay continuidad, pierde el control del balón...</p>	
2 puntos	<p>No hay homogeneidad en la altura del bote o se golpea el balón (no se acompaña el contacto con el balón).</p> <p>Bote no homogéneo o pelota golpeada.</p>	
3 puntos	<p>Se utiliza la flexión y extensión de codo y muñeca para ejecutar el bote. Utiliza una sola mano/brazo.</p> <p>Movimiento coordinado y correcto sólo con una mano, aun haciendo uso de las dos.</p>	<p>AVISO: MANOS DESCOORDINADAS</p> <p>AVISO: MANOS DESCOORDINADAS</p> 
4 puntos	<p>Coordina correctamente el bote utilizando la mano/brazo más adecuado para el desplazamiento en el slalom. Utiliza adecuadamente ambas manos/brazos.</p> <p>Movimiento coordinado y correcto utilizando ambas manos.</p>	<p>PERFECTO, CON AMBAS MANOS</p> 

Figura 7. Criterios de valoración de la prueba 6

Anexo 3

Baremos según la escala de Likert

Escala de Likert	Mínimo 0	Máximo 4
Nro de ítems	7	
Nro de niveles	3	
Escala de valoración para tres niveles		
	Mínimo	Máximo
Bajo	7	14
Medio	15	21
Alto	22	28