



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

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

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

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

TEMA:

**LOS JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA
CAPACIDAD DE REACCIÓN MOTRIZ EN ESCOLARES DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**

AUTOR: CALDERÓN SÁNCHEZ JOHN DANIEL

TUTOR: ESP. LOAIZA DÁVILA LENIN ESTEBAN, PhD

Ambato - Ecuador

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **ESP. LOAIZA DÁVILA LENIN ESTEBAN, PhD**, con cédula de ciudadanía **CC: 1715330088** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE REACCIÓN MOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** desarrollado por el estudiante **CALDERÓN SÁNCHEZ JOHN DANIEL**, 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.

.....
ESP. LOAIZA DÁVILA LENIN ESTEBAN, PhD
C.C. 1715330088

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

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



.....

CALDERÓN SÁNCHEZ JOHN DANIEL
C.C. 1850186089

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE REACCIÓN MOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, presentado por el señor **CALDERÓN SÁNCHEZ JOHN DANIEL**, 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. DENNIS JOSE HIDALGO ALAVA, MG
C.C 1803568839
Miembro de Comisión Calificadora

.....

LIC. JULIO ALFONSO MOCHA BONILLA, MG
C.C 1802723161
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

Agradezco a Dios por darme las capacidades y habilidades, a mi Madre por estar en todo momento enseñándome cada uno de los valores y el sacrificio y la recompensa de estudiar, a mi Hermana que en los momentos importantes estuvo, enseñándome como seguir en el camino, a pesar que ahora esta lejos me sigue enseñando lo fuerte que se debe ser para alcanzar un objetivo.

Agradecer de una manera especial a Katherine, que ha sido la persona me ha enseñado el valor del estudio, de superacion.

Quiero cerrar diciendo gracias por la vida y por culminar este trabajo tan especial para mi.

AGRADECIMIENTO

Quisiera agradecer primero a Dios por darme la oportunidad de haber culminado una meta mas en mi vida, tambien asi agradecer a mi Madre Margoth quien ha sido la persona que ha estado a mi lado dandome las fuerzas y el soporte economico para realizar toda mi carrera.

A mi hermana Gabriela quien me ha enseñado la dedicacion por el estudio y salir adelante, a mi familia en general.

Por ultimo pero no menos importante quisiera agradecer a una persona especial Katherine quien ha sido un pilar en cada momento de adversidad, me ayudado en el proceso antes y despues.

A mi tutor quien ha sido fundamental para la elaboracion y aprendizaje para mi del trabajo realizado. Esp. Loaiza Dávila Lenin Esteban, Phd y en general a mis profesores, con una mencion importante al lic. dennis jose hidalgo alava, mg quien me ha brindado su amistad y conocimientos.

Quiero culminar quiero agradecerme a mi por haber llegado a este punto, por no dejar que los obstaculos se interpongan y culminar una meta mas en 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 GRÁFICOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT.....	xiii
CAPÍTULO 1	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación.....	1
1.2 Objetivos	16
Objetivo General	16
Objetivo Específico 1:.....	16
Objetivo Específico 2:.....	16
Objetivo específico 3:	16
CAPÍTULO II	17

METODOLOGÍA	17
2.1 Materiales.....	17
2.2 Métodos.....	18
CAPÍTULO III.....	25
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	25
3.1 Análisis y discusión de los resultados:.....	25
3.2 Verificación de hipótesis.....	29
CAPÍTULO IV.....	31
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	31
4.1 Conclusiones.....	31
4.2 Recomendaciones.....	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
ANEXOS.....	39
Anexo 1.....	39
Anexo 2.....	2

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Recursos Humanos.....	17
Tabla 2 Recursos Institucionales.....	17
Tabla 3 Recursos Materiales	18
Tabla 4 Recursos Económicos	18
Tabla 5 Caracterización de la muestra	20
Tabla 6 Niveles de capacidad de reacción motriz.....	23
Tabla 7 Resultados del diagnóstico inicial de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio.....	25
Tabla 8 Percentiles individuales de la capacidad de reacción motriz en el periodo PRE intervención.....	25
Tabla 9 Nivel de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio periodo PRE intervención.....	26
Tabla 10 Resultados de la evaluación de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio periodo POST intervención	26
Tabla 11 Percentiles individuales de la capacidad de reacción motriz en el periodo POST intervención.....	27
Tabla 12 Nivel de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio periodo POST intervención.....	27
Tabla 13 Diferencia de resultados medios entre los periodos POST y PRE intervención de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio.....	28
Tabla 14 Modificaciones individuales de percentiles de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio entre los periodos PRE y POST intervención	28

Tabla 15 Análisis cruzado entre niveles de la capacidad de reacción motriz por periodos en la muestra de estudio	29
Tabla 16 Análisis estadístico de verificación de las hipótesis de estudio	29

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1 Clasificación de los juegos populares en la cultura ecuatoriana.....	14
Grafico 2 Baremos test de Litwin. Bogotá. Hombres	22
Grafico 3 Baremos test de Litwin. Bogotá. Mujeres.....	23

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

**TEMA: LOS JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA
CAPACIDAD DE REACCIÓN MOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA MEDIA**

Autor: CALDERÓN SÁNCHEZ JOHN DANIEL

Tutor: ESP. LOAIZA DÁVILA LENIN ESTEBAN, PhD

RESUMEN EJECUTIVO

El desarrollo del proceso que se lleva a cabo en los distintos ámbitos y se orienta a conseguir un adecuado e idóneo desarrollo de la capacidad de reacción motriz en los estudiantes, en base a estos preliminares se tuvo como objetivo general determinar la incidencia de los juegos de persecución en la capacidad de reacción motriz en los escolares de general básica media, durante el periodo octubre 2022-marzo 2023. Se desarrolla un estudio basado en una metodología donde se combina sea la investigación bibliográfica como la investigación de campo para poder describir las variables y de esta manera tener un acercamiento a la realidad de los estudiantes que han sido de vital importancia al momento de realizar esta investigación. Con la ayuda del test de Litwin permite evidenciar que cuando se lleva una adecuada planificación se logra resultados que son favorables, por ende, al momento de la ejecución se recepta información de relevancia, donde los docentes y los estudiantes con el desarrollo de las actividades como son los juegos de persecución, muestra un factor positivo del desarrollo de la reacción motriz.

Palabras Clave: juegos de persecución, desarrollo, motriz

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

**THEME: LOS JUEGOS DE PERSECUCIÓN EN EL DESARROLLO DE LA
CAPACIDAD DE REACCIÓN MOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA MEDIA**

Author: CALDERÓN SÁNCHEZ JOHN DANIEL

Tutor: ESP. LOAIZA DÁVILA LENIN ESTEBAN, PhD

ABSTRACT

The development of the process that is carried out in the different areas and is oriented to achieve an adequate and suitable development of the motor reaction capacity in the students, based on these preliminaries, the general objective was to determine the incidence of the games of persecution in the ability of motor reaction in schoolchildren of general elementary school, during the period October 2022-March 2023. A study is developed based on a methodology that combines both bibliographic research and field research in order to describe the variables and in this way, have an approach to the reality of the students who have been of vital importance at the time of carrying out this investigation. With the help of the Litwin test, it allows to show that when proper planning is carried out, favorable results are achieved, therefore, at the time of execution, relevant information is received, where teachers and students with the development of activities such as chase games, shows a positive factor in the development of motor reaction.

Keywords: chase games, development, driving.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La pertinente investigación que se desarrolla da lugar a los antecedentes investigativos que surgen por la indagación, revisión y análisis de trabajos realizados con anterioridad en la Universidad Técnica de Ambato, relacionados con el tema a tratar.

De esta manera se ha presentado un estudio por Cando (2022), titulado (Los juegos de persecución en la coordinación motora en escolares de Educación General Básica Media), para que se lleve a cabo la investigación se ha tomado en cuenta emplear el método hipotético-deductivo, por otra parte menciona (Bonilla, 2018) que el proceso de enseñanza – aprendizaje en las clases de Educación Física es importante la aplicación de juegos con la finalidad de generar el desarrollo motor.

En el proceso que ha tenido él estuvo la autora concluye que es necesario contar con estimuladoras que obviamente tengan los implementos o instrumentos necesarios para que puedan ser aplicados al momento de realizar los diferentes juegos, por ende, presenta una guía base para que tenga un eficaz desenvolvimiento teniendo como resultado niños más sociable y que sean interactivos, no dejando de lado que desarrollen su motricidad correspondiente a su edad.

El estudio realizado por Paredes (2022), titulado (Estrategias didacticas en la motivación hacia los juegos tradicionales en estudiantes de Educación General Básica.) Para el proceso de investigación, es decir el levantamiento de toda información o conocimiento que el estudio realizado causara, empleando de esta manera el método hipotético-deductivo, el mismo que será de utilidad para la aceptación o no de la hipótesis que haya sido planteada.

Con ello el autor concluye que una vez que se haya procedido a la recopilación de datos, se observa el valor que tiene la motivación hacia los juegos tradicionales donde la práctica de los diversos tipos de juegos que existan, estos ayudan en la actividad lúdica como en la diversión.

Se considera como un antecedente porque aborda temas que tienen un grado de relación con lo que se está estudiando en el presente trabajo de investigación, asimismo muestra un análisis del contexto.

Otro estudio es de la tesis que ha sido escrito por (López, 2018) titulada ("Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años"), la investigación antes mencionada ha sido desarrollada de forma descriptiva mostrando de esta manera un análisis de cómo es la realidad en cuanto se refiere a las situaciones que han sido detalladas en el estudio, permitiendo así conocer sobre costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción que el autor de la investigación ha realizado.

La autora llega a una conclusión en que menciona a la motricidad como parte del proceso educativo donde interviene el niño y el docente generando experiencia de manera significativa en la que ayuda a un desarrollo de la capacidad de reacción motriz, por ende, estas actividades deberían ser planificadas y estructuradas para que se puedan llevar a cabo y ayuden a los niños facilitando y generando un mejor aprendizaje.

Esta investigación es considerada como un antecedente para la presente investigación porque permite tener evidencia de estudios realizados con anterioridad y que muestra una realidad parecida al estudio que se está llevando a cabo, destacando así las habilidades que se desarrollan en los escolares.

Otro estudio realizado por Sebastian (2022), titulado "Juegos de persecución en la motricidad gruesa en escolares de educación inicial", el estudio que ha sido presentado por el autor se ha desarrollado de forma descriptiva donde da a conocer la relevancia que tiene los juegos de percusión en el desarrollo de la motricidad a través de las clases de cultura física, para el cual se ha utilizado diferentes tipos de juegos de percusión.

El autor para la investigación aplicó un test de nombre 3JS el cual ayuda a medir la motricidad durante los periodos PRE Y POST intervención, para ello se ha intervenido con un enfoque cuantitativo que ayudó a recopilar toda información con mayor relevancia, de igual manera tiene una investigación de campo siendo el periodo de

estudio de manera presencial creando el vínculo directo con los estudiantes para poder realizar los distintos juego.

El estudio realizo por Hualpa (2022), titulada “La saltabilidad en la velocidad de reacción en la clase de educación física en estudiantes de bachillerato”, el tema de investigación tuvo un enfoque cualitativo porque se realizó un análisis entre cada uno de los resultados que arrojó los test que fueron realizados por la autora y cuantitativo por el hecho de que se utiliza el test sea este el de Abalakov y el teste de Litwin con una escala de valoración.

Lo que lleva a una conclusión por parte de la autora que es importante y fundamental que se tome interés que desde una edad temprana se desarrolla diversas acciones motrices sean estas agarrar, soltar, atrapar, saltar, entre otras, siendo desarrollas por los estímulos que se van transmitiendo en las diferentes etapas que tienen en el desarrollo de la vida, pero si tiene mayor influencia por los profesionales que enseñan educación física y deporte.

Los juegos de persecución mencionados en el desarrollo de los niños, teniendo una mejora notable en sus actividades diarias, ya que aporta en la capacidad motriz así lo señala Platonov (2019), “coordinación de la vista, el tacto, los movimientos, los gestos y la fonética sirven de base para realizar actividades artísticas como modelar, pintar, esculpir, tocar instrumentos, expresión teatral o el aprendizaje y desempeño de oficios como relojero, pintor o cirujano” (p.59).

El desarrollo motor, se refiere a los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio. Éste forma parte del proceso total del desarrollo humano. Tiene una gran influencia en el desarrollo general del niño (a) sobre todo en el período inicial de su vida.

Como se ha visto, este proceso continuo de desarrollo de las habilidades motoras se produce en diversos grados a lo largo de los meses y años, y puede explicarse por el aumento de capacidad que acompaña al crecimiento y al desarrollo, así como por ese proceso natural, no dirigido, que se produce por imitación, ensayo y error y libertad de movimiento. Ese progreso es más o menos independiente a la actitud, facilitadora o de impedimento. De todas formas, una actitud facilitadora, según demuestran gran

cantidad de pruebas, proporciona la oportunidad de aprender habilidades motoras antes de lo habitual con respecto a su edad.

Así pues, es muy importante el apoyo a este proceso natural, de no hacerse se corre el riesgo de perder la oportunidad de progresos de orden superior por falta de un desarrollo óptimo de habilidades motrices básicas.

La manipulación y control de las circunstancias que influyen en el desarrollo motor y en la adquisición de las habilidades motoras se denomina “intervención”. Su objetivo principal es evitar el retraso de las habilidades motoras intentando ajustar el progreso al momento justo en el que el niño (a) es capaz de mejorar, basándose en su desarrollo (que aunque se “marquen” unas etapas o estadios dentro del desarrollo del niño varían según cada niño en concreto). El problema principal de la intervención y el enriquecimiento consiste en determinar qué estímulos, en qué proporción y qué momento sería el propicio para ofrecerlos con el objetivo de un desarrollo motor óptimo.

Variable Independiente

Capacidad de reacción motriz

El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y dinámico que se produce a lo largo de la infancia, mediante el cual los humanos adquirimos una gran cantidad de habilidades motoras encaminadas a lograr la independencia física y funcional mientras se produce la maduración del sistema nervioso.

El desarrollo de las habilidades motrices se adquiere según va madurando el sistema nervioso central durante los primeros años de vida viéndose influenciado por los factores comentados anteriormente mediante la interacción con personas, objetos y entornos, y podrá apreciarse en base a determinados comportamientos motrices relacionados con la edad cronológica (Tamayo Giraldo & Restrepo Soto, 2017).

Hay que tener en cuenta que dentro del desarrollo psicomotor típico según la edad pueden darse grandes variaciones que no solo pueden deberse a la incapacidad de realizar determinadas habilidades motrices en sí, si no a algún otro factor del entorno por el cual el niño no la esté desarrollando, como por ejemplo falta de motivación, la

educación o preferencias por mantenerse en alguna postura la mayor parte del día y que no quiera realizar cambios posturales. Por lo tanto, este desarrollo no es lineal en todos los casos y los nuevos cambios que se produzcan en las destrezas podrán ser cualitativos o cuantitativos.

Reacción

Se conoce como reacción a los resultados de una determinada acción. Este vocablo se concibe como una resistencia, fuerza contraria u opuesta a algo. También se trata de la manera en la cual un objeto u individuo se comporta ante un estímulo concreto.

La capacidad de reacción es especialmente importante en todas las competiciones deportivas y de artes marciales y en las disciplinas deportivas de máxima intensidad y velocidad (disciplinas de velocidad, carreras, saltos de esquí).

Las respuestas motoras a estímulos inesperados se entienden como la capacidad de iniciar y realizar rápidamente movimientos motores cortos y ventajosos a velocidades apropiadas que se correspondan con los estímulos visuales, auditivos, táctiles o cenestésicos, y de responder a los estímulos del entorno circundante:

- Velocidad y precisión en la elaboración de respuestas a los estímulos recibidos
- Comportamiento físico correcto para el comportamiento motor correspondiente
- Prepara los órganos de los sentidos para tareas más complejas o precisas.

Según (Bonilla, 2018) menciona que “la velocidad de reacción: es la capacidad de manifestar lo más rápidamente posible a un estímulo. La requiere un corredor de velocidad para salir muy rápido una vez suena la descarga de inicio de la prueba”.

Capacidad física

Las cualidades o capacidades físicas son los componentes básicos de la condición física y por lo tanto elementos esenciales para la prestación motriz y deportiva, por ello para mejorar el rendimiento físico el trabajo a desarrollar se debe basar en el entrenamiento de las diferentes capacidades. Aunque los especialistas en actividades físicas y deportivas conocen e identifican multitud de denominaciones y

clasificaciones las más extendidas son las que dividen las capacidades físicas en: condicionales, intermedias y coordinativas; pero en general se considera que las cualidades físicas básicas son:

- Resistencia: capacidad física y psíquica de soportar la fatiga frente a esfuerzos relativamente prolongados y/o recuperación rápida después de dicho esfuerzo.
- Fuerza: capacidad neuromuscular de superar una resistencia externa o interna gracias a la contracción muscular, de forma estática (fuerza isométrica) o dinámica (fuerza isotónica).
- Velocidad: capacidad de realizar acciones motrices en el mínimo tiempo posible.
- Flexibilidad: capacidad de extensión máxima de un movimiento en una articulación determinada.

Todas estas cualidades físicas básicas tienen diferentes divisiones y componentes sobre los que debe ir dirigido el trabajo y el entrenamiento, siempre debemos tener en cuenta que es muy difícil realizar ejercicios en los que se trabaje puramente una capacidad única ya que en cualquier actividad intervienen todas o varias de las capacidades pero normalmente habrá alguna que predomine sobre las demás, por ejemplo en un trabajo de carrera continua durante 30 minutos será la resistencia la capacidad física principal, mientras que cuando realizamos trabajos con grandes cargas o pesos es la fuerza la que predomina y en aquellas acciones realizadas con alta frecuencia de movimientos sería la velocidad el componente destacado.

Por lo tanto la mejora de la forma física se deberá al trabajo de preparación física acondicionamiento físico que se basará en el desarrollo de dichas capacidades o cualidades físicas y de sus diferentes subcomponentes, el éxito de dicho entrenamiento se fundamenta en una óptima combinación de los mismos en función de las características de cada individuo (edad, sexo, nivel de entrenamiento, etc.) y de los objetivos y requisitos que exija cada deporte.

Motricidad

En este sentido, (Pazmiño & Proaño (2009), mencionan que: “La motricidad es la capacidad del hombre y de los animales de generar movimiento por sí mismos. Al

existir una adecuada sincronización entre todas las ordenaciones que intervienen en el movimiento, sistema nervioso, sentidos, sistema muscular esquelético” (pág. 26).

La motricidad es la capacidad que el cuerpo posee para realizar movimientos. Los movimientos surgen como resultado de las contracciones y desplazamientos musculares, algo en lo que también influye el equilibrio. De esta forma, el desarrollo de la motricidad en los niños es fundamental para su desarrollo integral.

El desarrollo de la motricidad se produce principalmente en los primeros años de vida, desde el nacimiento hasta la escolarización. Sin embargo, durante toda la vida se puede seguir desarrollando. Se trata de un aprendizaje que involucra tanto lo corporal como lo psicológico ya que, mediante el movimiento del cuerpo, se adquieren experiencias, aprendizajes, conocimientos y se fortalece el aparato psíquico del niño. La motricidad también forma parte de la conformación de la personalidad de los seres humanos y permite la relación con el medio social y el mundo exterior. Por eso también se puede hablar de “psicomotricidad”.

Murcia et al., (2021), define a la motricidad como “el dominio que cada ser humano puede ejercer sobre su cuerpo. Va más allá de realizar movimientos, sino que estos deben ser coordinados e involucrar la espontaneidad, la creatividad y la intuición” (pág. 8).

La motricidad es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos, abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto, tacto y auditivo) para procesar y guardar la información de su entorno. El ritmo de evolución varía de un niño a otro de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento y la estimulación ambiental.

La motricidad comienza a desarrollarse incluso antes de nuestro nacimiento. Cuando nos estamos formando dentro del útero de nuestra madre, realizamos los primeros movimientos. Una vez llegados al mundo, tendremos que terminar de desarrollar nuestra motricidad.

La **motricidad fina** es la coordinación de las partes y órganos del cuerpo (músculos, huesos y nervios) necesarios para la realización de movimientos precisos, coordinados y controlados con las zonas más distales del cuerpo, es decir manos y dedos, realizando con ello movimientos voluntarios. Muchas de estas actividades están presentes en el día a día de cualquier persona como cambiarse de ropa, alimentarse, usar un lapicero, escribir en un ordenador, etc. Estas competencias irán adquiriéndose a lo largo del desarrollo psicomotor del niño, pero que muchas veces pueden tener dificultades tanto en su aprendizaje como en su automatización.

Para que exista un control correcto de la motricidad fina, es necesario que haya una planeación de la ejecución de la actividad que queremos realizar, una correcta fuerza muscular y una sensibilidad acertada, puesto que con estos rasgos, junto con el tiempo y la práctica, ayudarán a crear una correcta coordinación. Actividades tan sencillas como recortar con tijera, dibujar círculos, escribir con un lápiz, doblar ropa y/o apilar bloques, ayudan a mejorar estas destrezas sensoriomotoras en la persona.

Cuando hablamos de **motricidad gruesa**, nos referimos a todos los movimientos más generales que realiza el cuerpo. Esto es: la coordinación, el equilibrio, y la sincronización. Al hacer este tipo de movimientos los niños involucran muchos grupos de músculos grandes, huesos y nervios. Además, está relacionada con el crecimiento cronológico del niño: el crecimiento del cuerpo, los brazos, piernas, manos y pies. El niño va adquiriendo conciencia de las diferentes partes del cuerpo y se va apropiando de sus movimientos.

Variable dependiente

Los juegos de persecución

Los juegos de persecución pueden analizarse a partir de diferenciar tres protagonistas principales: a) un perseguidor, b) un perseguido, c) un refugio.

En su origen, para que se constituya en un juego, el perseguidor debe ser reconocido por el niño como una persona confiable y de confianza, este rol no puede protagonizarlo con éxito por una persona desconocida. Esta confianza en la persona

que protagoniza el rol de perseguidor, le garantiza al niño que nada malo va a suceder y que puede aceptar la amenaza como una ficción, reduciendo la sensación de incertidumbre (Petrou & Henríquez, 2006).

En las formas más primarias de jugar la persecución, se produce a un mismo tiempo un distanciamiento del cuerpo amenazador y un acercamiento extremo con el cuerpo protector, una diferenciación (con el perseguidor) y una indiferenciación (con el refugio).

Menciona Farfán & Pérez (2018), que los juegos de persecución según Calmels (2016) son los que permiten fortalecer la percepción espacial en los niños y las niñas, al igual que posibilitan los juegos de roles asumiendo el rol de refugio, perseguidor y perseguido, es aquí en donde los juegos tradicionales amplían su mirada a partir de esta característica trayendo juegos como, lleva congelada, gato y ratón y policías y ladrones (p. 22).

Por otro lado, Ruiz (2010), recalca que los “juegos de persecución: consisten en la construcción espacial de un refugio como espacio seguro que le da al niño la sensación interna de estar protegido en un lugar donde la amenaza no llega”.

Autores como Guerrón (2019), menciona como características que forman parte de los juegos tradiciones como de los juegos de persecución las siguientes:

- Por placer: Las alegrías típicas de la misma edad llevan a los bebés a actividades de juego. Los niños deciden por sí mismos cuándo, dónde y cómo juegan.; fue creado para satisfacer a las necesidades básicas de los niños.
- Por temporada, Se practica en varios momentos del día o según la estación. Ya sea por moda o por tradición, en ocasiones aparecen y en otras desaparecen.
- • Una característica importante es que es fácil de entender. Absorbieron fácilmente las reglas que podían memorizar y seguir rápidamente. Las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costos elevados.
- Valorar lo propio: Ayudan al rescate de las tradiciones, como señala Guerrón (2019), “Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas” (p.89).

Juego

Según Huizinga (1957), en su libro *Homo Ludens*, menciona que:

“El juego es más viejo que la cultura”. El autor antes nombrado hace referencia a que los animales tienen más antigüedad que el hombre, por lo que se dice que ellos no necesitaron ayuda de algún ente para que les enseñe a jugar, sucedido de manera natural y espontánea, siendo un ejemplo claro cuando dos cachorros están jugando a luchar pero se tiene una regla clave que es no morderse en alguna parte sensible del cuerpo con mucha fuerza, es ahí donde se puede observar la simplicidad de la palabra juego, puesto que produce diversión, satisfacción y lo importante de esto es que es de forma natural y espontánea (pág. 11) .

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social (Petrou & Henríquez, 2006).

En el caso que tiene mayor interés, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

Según Ortíz (2022), menciona que en el Diccionario de la Real Academia de Lengua Castellana de 1837 se presenta la palabra con una definición que es la siguiente “Juego” (ludus), entretenerse, “jugar” (ludere), divertirse, con algún juego, travesear. En el Diccionario de la Real Academia de Lengua Española reza actualmente: “Juego” (iocus), acción y efecto de jugar, pasatiempo y diversión. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Acción desplegada espontáneamente por la mera satisfacción que representa, en general etimológicamente hablando, la palabra juego viene de dos palabras 7 del latín: “Jocus” y “ludus-ludere”. Ambas palabras significan acto de jugar, pasatiempo, diversión, frivolidad (pág. 17).

Según García (2010) en El diccionario de las Ciencias de la Educación define al juego como: “La actividad de enseñanza que tiene un fin en sí misma, con la independencia de que se realice con un valor extrínseco” (pág. 15).

De los diferentes significados antes mencionados se puede mencionar que prevalece una relación entre sí, llegando a una palabra en común que es diversión.

El juego presenta una oportunidad para poder entender el mundo del que estamos rodeados, es así que tiene relación y un vínculo de manera directa con la enseñanza, donde los niños son aquellos individuos que generan una predisposición para aprender, siendo el medio de enseñanza para que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Michelet (1986) En su libro, resume que:

La influencia del juego y el empleo de juguetes en el desarrollo de la personalidad, afirmando que la actividad lúdica explica el desarrollo de cinco características de la personalidad íntimamente relacionadas entre sí: La afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad, la sociabilidad (pág. 117).

Según (Montañés et al., (2000), mencionan que:

El juego ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas, emocionales. Le permite descubrirse a sí mismo, a conocerse y desarrollar su personalidad. Numerosos investigadores de la educación concluyen que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego (pág. 241).

Según Antón (2015), en su libro menciona que:

El juego como medio educativo da la posibilidad de que el niño aprenda conceptos, desarrolle socialización se puede evaluar la personalidad del niño; desarrolla las siguientes facultades: psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura/riesgo, de evasión, de autoevaluación, de conocimiento. (pág. 06)

El juego en la vida del niño es la base de un buen desarrollo, jugar es la actividad más natural y para ellos es la cosa más seria del mundo; es tan vital como el aire que respiran. Los niños que no juegan hoy, es posible que cuando sean grande no sabrán

pensar ni actuar, porque no han vivido experiencias y no han desarrollado habilidades que se dan a través del juego, la niñez se ha dado justamente para jugar.

A través del juego está el secreto en el que se pueden forjar voluntades, habilidades, adquirir conocimientos y fuerzas que ninguna otra actividad puede proporcionar y, menos en forma tan atractiva. Los amigos son esenciales para jugar, aprender a compartir, a saber, perder y que hay ocasiones que si se ganan y en otras no. En todo hay que aprender a decir siempre la verdad, a respetar el puesto del otro que llego primero, inculcarles iniciativas, espíritu de decisión, espontaneidad y satisfacción en lo que hacen.

Los planos emocional, psicológico, físico y motriz, cognitivo y social aparecen reflejados en el juego. Además, es una útil herramienta en el aula, porque los niños son más susceptibles de adquirir conocimientos si lo hacen jugando. Además:

- Desarrollan su creatividad.
- Aprenden a relacionarse con los demás.
- Conocen el entorno e interactúan con él.
- Exploran la realidad y la imaginan.
- Aprenden a respetar normas.
- Dan rienda suelta a su curiosidad.
- Ganan autoconfianza.
- Mejoran su manejo del lenguaje.
- Aprenden a organizar y tomar decisiones.

El juego va muy unido a la forma de aprender en los primeros años: los niños insistirán en hacer algo hasta que lo consigan. Como adultos debemos respetar sus tiempos e intereses, fomentar su curiosidad y proporcionar aquello que necesiten para desarrollar el juego.

También es un instrumento que sirve para transmitir la cultura y las tradiciones, así como para estrechar los vínculos intrafamiliares. Fomentar el juego en familia es muy positivo para las relaciones intergeneracionales y también para la afectividad.

Además de los beneficios para el desarrollo de habilidades y sus efectos en el desarrollo a lo largo de la vida, el juego también proporciona un contexto de apoyo para ayudar a los niños a sobrellevar el estrés y la adversidad al permitirles:

- Crear eventos imaginarios que pueden controlar y que les permiten expresar emociones negativas libremente, mejorando su estado de ánimo y reduciendo la ansiedad.
- Comprender sus experiencias y encontrar formas novedosas de enfrentar situaciones difíciles.
- Desarrollar la habilidad de regular sus emociones y comportamiento.

Juegos populares

Según Lavega (2000):

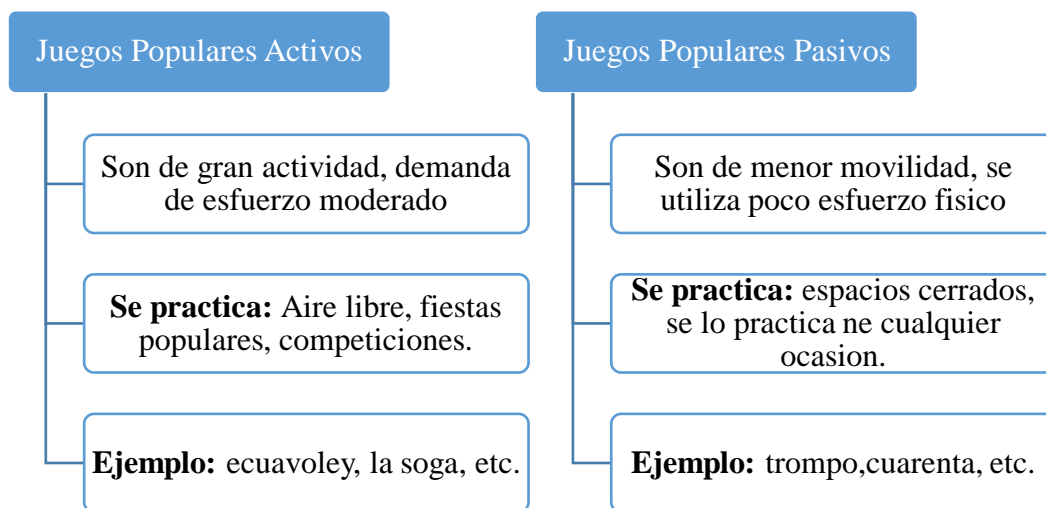
El juego es por esencia un dialogo corporal, del jugador con su cuerpo, con los objetos de su entorno y también con el resto de participantes que deciden participar de la misma aventura lúdica y motriz. En el caso de los juegos populares las reglas a menudo se improvisan, se definen y se terminan de pactar en función de las características de los protagonistas y de las circunstancias del momento. Por eso este tipo de juegos se puede entender como una invitación a la participación, a divertirse y a comunicarse con los demás utilizando el cuerpo. (pág. 79)

Según Parra (2014) dice que:

Los juegos populares expresan la alegría, la imaginación, el compañerismo, las ganas de salir de la rutina y de convivencia de los ecuatorianos al momento de divertirse y distraerse compartiendo un momento de ocio, recreación y tiempo libre.

Gráfico 1

Clasificación de los juegos populares en la cultura ecuatoriana



Nota. Fuente: (Parra, 2014)

Los juegos populares son actividades que están inmersas en las recreaciones sean estas infantiles como folclóricas donde intervienen el desarrollo de las capacidades y habilidades de las motricidades tanto fina como gruesa. (Rodríguez, 2012)

Los juegos populares han sido transmitidos de generación en generación al igual que los tradicionales, pero, estos juegos están más ligados a las actividades de un pueblo. De la mayoría no se conoce su origen ni se sabe cómo se inventaron, lo que sí sabe es que fueron inventados por la necesidad de la gente de jugar, divertirse etc.

Dentro de los juegos populares se logra observar que existe una amplia gama de actividades lúdicas: mencionando de esta manera a los juegos de niños como el trompo; canciones de cuna, juegos de adivinanza como veo-veo, juegos de rima como la rana, de juguetes como la rayuela, etc. En diversas ocasiones se ha visto que mientras sigue avanza el tiempo ya no prevalece algunos de estos, pero en ciertas ocasiones existe la práctica de ellos (Suarez, 2010).

Educación física

La educación física es una disciplina que trata de ofrecer una educación integral sobre el cuerpo humano contribuyendo al cuidado de la salud.

Con la materia de educación física se busca educar a los individuos en el uso de su propio cuerpo, enseñándoles a mantener su salud física y corporal. Además, reciben formación sobre los diferentes deportes que existen lo que puede ayudarles a practicarlos de forma segura.

En las clases de Educación Física se aprende a llevar a cabo diferentes actividades que requieran de un esfuerzo físico sin dañarnos, a ejercitar el cuerpo y conocer nuestras limitaciones y logros; en el ámbito educativo las clases de Educación Física aportan en la formación integral de los estudiantes para fomentar el aspecto cognitivo y afectivo (Bonilla, 2020).

La educación física se contempla como un área esencial de la formación educativa por todo lo que aporta a las personas. Lo más básico sería recalcar que ayuda a mantener la salud gracias al ejercicio físico, pero vas allá y aporta otro tipo de ventajas muy importantes para el desarrollo integral de las personas.

A través de la educación física se aprenden ciertos valores como la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia y el respeto.

Algunos de los beneficios que aporta la educación física son:

- Combate el sedentarismo
- Muestra los beneficios de una vida activa
- Enseña a trabajar en equipo
- Aumenta la creatividad
- Muestra maneras de aprovechar el tiempo libre
- Ayuda a disminuir la ansiedad, el estrés o la depresión.

Las clases de educación física debe llevarlas a cabo un instructor que enseñe las diferentes disciplinas deportivas que son requeridas para el desarrollo de los individuos. Para esto, el profesor debe tener una formación que le haya proporcionado todos los conocimientos necesarios para llevar a cabo las clases de manera correcta.

El objetivo de la educación física es que los alumnos sean capaces de desarrollar sus competencias físicas y que tengan conocimiento sobre los movimientos que realizan.

El fin de la educación física es que aprendan a desarrollar actividades relacionadas con un estilo de vida saludable.

Las actividades que se llevan a cabo en educación física ejercitan diferentes destrezas como el equilibrio, la flexibilidad, la velocidad, la fuerza o la resistencia.

Uno de los objetivos de la educación física es aprender a trabajar en equipo y relacionarse con los demás en diferentes ámbitos. Para ello, gracias a esta materia se aprenden a comunicar, resolver conflictos y cooperar entre muchas otras cosas.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia de los juegos de persecución en la capacidad de reacción motriz en los escolares de general básica media, durante el periodo octubre 2022-marzo 2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

- Diagnosticar el nivel inicial de capacidad de reacción motriz en los escolares de general básica media, durante el periodo octubre 2022- marzo 2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

- Evaluar el nivel de la capacidad de reacción motriz posterior a la aplicación de juegos de persecución en escolares de general básica media, durante el periodo octubre 2022-marzo 2023.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

- Analizar la diferencia entre el nivel inicial de la capacidad de reacción motriz y posterior a la intervención de los juegos de persecución en escolares de básica media, durante el periodo octubre 2022- marzo 2023.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

En el proceso de la presente investigación se contó con materiales que permitieron el desarrollo óptimo para cada una de las fases. Con ello se tuvo acceso a recursos como son: humanos, institucionales, materiales y económicos.

Tabla 1

Recursos Humanos

RECURSOS HUMANOS	
Autor	Calderón Sánchez John Daniel
Tutor	Esp. Loaiza Dávila Lenin Esteban, Phd

Tabla 2

Recursos Institucionales

RECURSOS INSTITUCIONALES	
Universidad Técnica de Ambato	Repositorio Académico
Unidad Educativa Adventista	Biblioteca Virtual

Tabla 3

Recursos Materiales

RECURSOS MATERIALES	
Canchas deportivas de la institución educativa	
Silbato	
Cronometro	

Tabla 4

Recursos Económicos

RECURSOS ECONÓMICOS	
Hojas de papel	\$ 1,00
Esferográficos	\$ 1,00

2.2 MÉTODOS

Diseño de la Investigación

La presente investigación respondió a un enfoque de tipo cuantitativo bajo un diseño Cuasi-experimental por alcance explicativo y de corte longitudinal. Se aplicó para el desarrollo de la fundamentación teórica el método analítico sintético y para el proceso investigativo y obtención de información el método Hipotético-Deductivo, de igual manera el método comparativo para el desarrollo de las conclusiones del estudio guiados en los objetivos planteados.

Se usa para comprender frecuencias, patrones, promedios y correlaciones, entender relaciones de causa y efecto, hacer generalizaciones y probar o confirmar teorías, hipótesis o suposiciones mediante un análisis estadístico. De esta manera, los resultados se expresan en números o gráficos.

Por ello se propone utilizar una **investigación pre experimental** se trata de hacer una primera aproximación al fenómeno que se quiere estudiar con el fin de determinar el tipo de estudio que se necesita llevar a cabo. Solo se estipula una variable, pero sin manipularla, también como la **investigación explicativa** buscan encontrar las razones o causas que ocasionan ciertos fenómenos. Su objetivo último es explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste. Los estudios de este tipo implican esfuerzos del investigador y una gran capacidad de análisis, síntesis e interpretación.

Incluso interviene una **investigación longitudinal** Es un tipo de diseño de investigación que consiste en estudiar y evaluar a las mismas personas por un período prolongado de tiempo. Es decir, es un tipo de estudio que emplea la metodología de observación encargada de investigar el comportamiento de una comunidad a largo plazo y en varias ocasiones, con el propósito de obtener datos estadísticos de generaciones consecutivas, para de esa forma establecer cómo están vinculados estos grupos a pesar del tiempo.

En otras palabras, demostrar qué características de esta comunidad conservan los descendientes más modernos. Además de considerar cuáles han sido las variaciones que han ocurrido e investigar a qué se deben.

Métodos de Investigación

Para el presente estudio se llevó a cabo por el **método analítico sintético** método filosófico dualista por medio del cual se llega a la verdad de las cosas, primero se separan los elementos que intervienen en la realización de un fenómeno determinado, después se reúnen los elementos que tienen relación lógica entre sí (como en un rompecabezas) hasta completar y demostrar la verdad del conocimiento.

Método hipotético deductivo

Es un proceso iterativo, es decir, que se repite constantemente, durante el cual se examinan hipótesis a la luz de los datos que van arrojando los experimentos. Si la teoría no se ajusta a los datos, se ha de cambiar la hipótesis, o modificarla, a partir de inducciones. Se actúa entonces en ciclos deductivos-inductivos para explicar el fenómeno que queremos conocer

Método comparativo

Consiste en poner dos o más fenómenos, uno al lado del otro, para establecer sus similitudes y diferencias y de ello sacar conclusiones que definan un problema o que establezcan caminos futuros para mejorar el conocimiento de algo.

La utilización del método comparativo requiere, al igual que cualquier otro método de análisis empírico, una serie de decisiones previas referidas al diseño de investigación.

Población y muestra de estudio

La población estuvo compuesta por un total de 70 estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa Adventista Ambato.

Muestra y muestreo

A través de un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador se seleccionó una muestra de estudio de un total de 15 estudiantes, los cuales se caracterizaron de la siguiente manera:

Tabla 5

Caracterización de la muestra

Variable	Masculino (n=9 - 60%)		Femenino (n=6 - 40%)		P	Total (n=15 - 100%)	
	M	±DS	M	±DS		M	±DS
Edad	10,00	0,71	9,83	0,75	0,650*	9,93	0,70
Peso	33,98	8,45	34,67	7,99	0,768*	34,25	7,98
Estatura	1,44	0,07	1,42	0,07	0,681*	1,43	0,07

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

En base al proceso de caracterización de la muestra de estudio, se concluyó que está en su mayoría estuvo compuesta por integrantes del sexo masculino en un 20% mayor al grupo de sexo femenino.

En relación a la edad, el grupo de sexo masculino presenta un valor medio superior en 0,17 años sobre el grupo de sexo femenino, la variable del peso en el grupo del sexo femenino tiene un valor medio superior en 0,69 kg sobre su similar masculino y en relación a la variable de la estatura, el grupo masculino muestra un valor medio superior en 0,02 cm sobre el femenino, en todos los casos sin la existencia de diferencia significativa en un nivel de $P > 0,05$, lo cual determina una igualdad estadística que no incidió en el proceso de investigación y los resultados obtenidos.

Técnicas e instrumentos de investigación

La técnica que se utilizara para la investigación es la encuesta y como instrumento el test, mediante el cual se pudo evaluar y recolectar datos de las variables analizadas.

El **test de Litwin** fue el instrumento seleccionado, el cual consiste en:

- Trazar una línea en el piso donde es la partida del estudiante, a dos metros de la línea de partida en diagonal como un triángulo colocando un círculo y al otro lado un cuadrado.
- El juego consiste en si el silbato suena una vez se debe salir al círculo, pero si el silbato suena dos veces se debe salir al cuadrado, esto se lo debe hacer en el menor tiempo posible para que se marque en el cronometro un tiempo específico.
- Las reglas son que se debe estar atrás de la línea de partida y que el cronometro se detiene cuando este dentro de la figura que le haya tocado al evaluado.
- Se realizan 3 intentos y se saca la media de los mismos.

Para evaluar el nivel de capacidad de reacción motriz se aplicaron los baremos específicos para el instrumento, tomando en cuenta la edad y el sexo del evaluado.

Grafico 2

Baremos test de Litwin. Bogotá. Hombres

Edad	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Percentil	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.
90%	1.67	1.86	1.51	1.46	1.38	1.53	1.40	1.26	1.34
85%	1.73	1.72	1.58	1.52	1.45	1.58	1.47	1.32	1.40
80%	1.78	1.78	1.64	1.58	1.51	1.63	1.53	1.37	1.45
75%	1.82	1.83	1.69	1.62	1.57	1.67	1.58	1.42	1.49
70%	1.86	1.87	1.73	1.66	1.61	1.70	1.62	1.46	1.53
65%	1.89	1.90	1.77	1.69	1.66	1.73	1.66	1.49	1.56
60%	1.92	1.91	1.81	1.73	1.70	1.76	1.70	1.53	1.59
55%	1.96	1.98	1.85	1.76	1.74	1.79	1.73	1.56	1.63
50%	1.99	2.00	1.89	1.80	1.78	1.82	1.77	1.60	1.66
45%	2.02	2.05	1.93	1.83	1.82	1.85	1.80	1.63	1.69
40%	2.05	2.08	1.96	1.86	1.87	1.87	1.84	1.67	1.72
35%	2.08	2.12	2.00	1.90	1.90	1.90	1.88	1.70	1.75
30%	2.12	2.16	2.04	1.93	1.93	1.93	1.92	1.74	1.79
25%	2.16	2.20	2.09	1.97	1.97	1.97	1.96	1.78	1.82
20%	2.20	2.25	2.14	2.02	2.01	2.01	2.01	1.82	1.86
15%	2.25	2.30	2.20	2.07	2.05	2.05	2.06	1.87	1.91
10%	2.31	2.37	2.27	2.13	2.10	2.10	2.13	1.94	1.97

Grafico 3

Baremos test de Litwin. Bogotá. Mujeres

Edad	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Percentil	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.	SEG.
90%	1.82	1.66	1.72	1.60	1.77	1.78	1.73	1.56	1.38
85%	1.89	1.75	1.83	1.68	1.84	1.84	1.80	1.63	1.47
80%	1.94	1.81	1.89	1.74	1.90	1.89	1.86	1.68	1.54
75%	1.98	1.86	1.94	1.79	1.95	1.94	1.90	1.73	1.60
70%	2.02	1.91	1.98	1.83	1.99	1.98	1.95	1.77	1.65
65%	2.05	1.96	2.02	1.88	2.03	2.01	1.98	1.80	1.70
60%	2.09	2.00	2.06	1.92	2.07	2.05	2.02	1.84	1.75
55%	2.12	2.05	2.09	1.95	2.11	2.08	2.06	1.87	1.80
50%	2.15	2.09	2.13	1.99	2.15	2.11	2.09	1.91	1.85
45%	2.18	2.13	2.17	2.03	2.18	2.15	2.13	1.94	1.89
40%	2.21	2.17	2.20	2.07	2.22	2.18	2.16	1.98	1.94
35%	2.25	2.21	2.24	2.11	2.26	2.21	2.20	2.01	1.99
30%	2.28	2.26	2.28	2.15	2.30	2.25	2.24	2.05	2.04
25%	2.32	2.31	2.32	2.20	2.31	2.29	2.28	2.09	2.09
20%	2.36	2.36	2.37	2.25	2.39	2.33	2.33	2.14	2.15
15%	2.41	2.43	2.43	2.31	2.15	2.38	2,38	2.19	2.23
10%	2.48	2.51	2.51	2.38	2.52	2.45	2.45	2.26	2.32
5%	2.57	2.63	2.63	2.49	2.63	2.54	2.56	2.35	2.45

Una vez establecido los percentiles para cada evaluado se construyeron baremos de caracterización en base a los percentiles propuestos en tres niveles:

Tabla 6

Niveles de capacidad de reacción motriz

Niveles	Mínimo	Máximo
Bajo	5	33
Medio	34	62
Alto	63	90

Hipótesis de investigación

Para el presente estudio se plantearon las siguientes hipótesis:

H₀: Los juegos de persecución NO INCIDEN en la capacidad de reacción motriz en escolares de educación general básica media.

H₁: Los juegos de persecución INCIDEN en la en la capacidad de reacción motriz en escolares de educación general básica media.

Tratamiento estadístico de los resultados de la investigación

El análisis estadístico de los resultados de la investigación se desarrolló a través del software SPSS versión 25. Realizando un análisis descriptivo de las variables cuantitativas y un análisis de frecuencias y porcentajes de las variables cualitativas. Además, se realizará un análisis de normalidad a través de la prueba de Shapiro Wilk para muestras inferiores a 50 datos, la cual permitió seleccionar las pruebas paramétricas T-Student y no paramétricas U de Mann Whitney para muestras independientes y la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas que calcularon las diferencias significativas entre los resultados por periodos de estudio.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

En base a los objetivos de investigación planteados se aplicó el instrumento seleccionado obteniendo diferentes resultados.

Resultados de diagnóstico del nivel inicial de capacidad de reacción motriz en los escolares de general básica media, durante el periodo octubre 2022- marzo 2023.

Mediante el instrumento de investigación se pudo registrar los resultados de cada intento realizado y se calculó el valor medio de la capacidad de reacción motriz en segundos:

Tabla 7

Resultados del diagnóstico inicial de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio

Intentos	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Intento 1		1,80	2,64	2,20	±0,29
Intento 2	15	1,89	2,54	2,13	±0,18
Intento 3		1,86	2,52	2,12	±0,19
Valor medio		1,85	2,57	2,15	±0,21

El valor medio calculado permitió determinar los percentiles en los cuales se ubicaron los integrantes de la muestra de estudio:

Tabla 8

Percentiles individuales de la capacidad de reacción motriz en el periodo PRE intervención

CI	Percentiles	CI	Percentiles	CI	Percentiles
1	90	6	65	11	20
2	35	7	55	12	5
3	75	8	55	13	15
4	25	9	35	14	30
5	35	10	30	15	35

En base a los diferentes percentiles determinados se categorizo a la muestra de estudio en niveles de la capacidad de reacción motriz, según los baremos establecidos en la metodología de investigación:

Tabla 9

Nivel de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio periodo PRE intervención

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	40%
Medio	6	40%
Alto	3	20%
Total	15	100%

El análisis de categorización en niveles de la capacidad de reacción motriz, determino que para el periodo PRE intervención, se evidencio que los mayores porcentajes de la muestra de estudio se encontraban entre los niveles “bajo” y “medio” con igualdad de porcentajes con un total del 80%, en un nivel “alto” se encontraron solo 1/5 parte de la muestra de estudio.

Resultado de la evaluación del nivel de la capacidad de reacción motriz posterior a la aplicación de juegos de persecución en escolares de general básica media, durante el periodo octubre 2022-marzo 2023.

Posterior a la intervención basada en juegos de persecución y bajo la aplicación del instrumento de investigación ya descrito, se pudo registrar los resultados de cada intento realizado y se calculó el valor medio de la capacidad de reacción motriz en segundos:

Tabla 10

Resultados de la evaluación de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio periodo POST intervención

Intentos	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Intento 1	15	1,70	2,12	1,94	±0,12
Intento 2		1,72	2,11	1,92	±0,10

Intento 3	1,65	2,08	1,92	±0,12
Valor medio	1,69	2,10	1,93	±0,11

El valor medio calculado permitió determinar los percentiles en los cuales se ubicaron los integrantes de la muestra de estudio en el periodo POST intervención:

Tabla 11

Percentiles individuales de la capacidad de reacción motriz en el periodo POST intervención

CI	Percentiles	CI	Percentiles	CI	Percentiles
1	90	6	90	11	20
2	55	7	75	12	65
3	80	8	85	13	65
4	55	9	75	14	30
5	60	10	60	15	70

En base a los diferentes percentiles determinados se categorizo a la muestra de estudio en niveles de la capacidad de reacción motriz para el periodo POST intervención, según los baremos establecidos en la metodología de investigación anterior mente descritos:

Tabla 12

Nivel de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio periodo POST intervención

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	6,7%
Medio	4	26,7%
Alto	10	66,7%
Total	15	100%

El análisis de categorización en niveles de la capacidad de reacción motriz, determino que para el periodo POST intervención, se evidencio que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel “alto” con más del 60% de la muestra, en un nivel “medio” se encontraban un poco más de ¼ de la muestra y solo un integrante de la misma en un nivel “bajo”.

Resultado del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de la capacidad de reacción motriz y posterior a la intervención de los juegos de persecución en escolares de básica media, durante el periodo octubre 2022- marzo 2023.

Para determinar la diferencia entre el nivel inicial y posterior a la aplicación de la propuesta de estudio, en primer lugar, se calculó la diferencia descriptiva entre el valor medio del periodo POST intervención y el valor obtenido en el periodo PRE intervención:

Tabla 13

Diferencia de resultados medios entre los periodos POST y PRE intervención de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio

Diferencia de resultados	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
POST – PRE intervención	15	-0,67	-0,04	-0,22	0,15

El análisis de diferencia de resultados entre los periodos POST y PRE intervención, evidencio un valor negativo de la capacidad de reacción motriz, lo cual evidencia una mejora en el periodo POST intervención.

De igual manera se estableció los cambios de percentiles de manera individual entre los periodos analizados:

Tabla 14

Modificaciones individuales de percentiles de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio entre los periodos PRE y POST intervención

CI	Percentiles		CI	Percentiles		CI	Percentiles	
	PRE	POST		PRE	POST		PRE	POST
1	90	90	6	65	90	11	20	20
2	35	55	7	55	75	12	5	65
3	75	80	8	55	85	13	15	65
4	25	55	9	35	75	14	30	30
5	35	60	10	30	60	15	35	70

En base a los niveles categorizados en cada periodo de estudio se realizó un cruzado para identificar las modificaciones de niveles de la capacidad de reacción motriz en la muestra de estudio

Tabla 15

Análisis cruzado entre niveles de la capacidad de reacción motriz por periodos en la muestra de estudio

Nivel de aprendizaje PRE	Nivel de aprendizaje POST			Total
	Bajo	Medio	Alto	
Bajo	1	2	3	6
Medio	0	2	4	6
Alto	0	0	3	3
Total	1	4	10	15

El respectivo análisis evidencio que para el periodo PRE intervención, en el nivel “bajo” se encontraban 6 integrantes de la muestra de estudio, de los cuales 1 se mantuvo para el periodo POST intervención, 2 modificaron a un nivel “medio” y 3 a un nivel “alto”, en el mismo periodo en el nivel “medio” se encontraban 6 integrantes, de los cuales solo 2 se mantuvieron en el mismo nivel para el periodo POST intervención y 4 modificaron a un nivel “alto”. En relación a los 3 integrantes de la muestra que en el periodo PRE intervención se encontraban en un nivel “alto”, estos no modificaron su nivel en el periodo POST intervención.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

En el análisis de verificación de las hipótesis de estudio y en base a la normalidad de los datos analizados (no normales), se determinó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas:

Tabla 16

Análisis estadístico de verificación de las hipótesis de estudio

Datos analizados	N	PRE		POST		Diferencia		P
		Intervención		Intervención				
		M	±DS	M	±DS	M	±DS	

Capacidad de reacción motriz	15	2,15	±0,21	1,93	±0,11	-0,22	0,15	0,000*
---------------------------------	----	------	-------	------	-------	-------	------	--------

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

El resultado del análisis estadístico determino la existencia de una diferencia significativa en un nivel de $P \leq 0,05$, lo cual determina que los resultados entre periodos a nivel estadístico se consideran diferentes y al existir una disminución descriptiva de la capacidad de reacción motriz, se acepta la hipótesis alternativa de estudio:

H₁: Los juegos de persecución INCIDEN en la en la capacidad de reacción motriz en escolares de educación general básica media.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

Posterior al estudio realizado se obtuvo resultados donde se plantean las siguientes conclusiones:

- Se diagnosticó el nivel inicial de capacidad de reacción motriz en los escolares de general básica media, durante el periodo octubre 2022- marzo 2023, evidenciando que los mayores porcentajes de la muestra de estudio se encontraban entre los niveles “bajo” y “medio” con igualdad de porcentajes con un total del 80%, en un nivel “alto” se encontraron solo 1/5 parte de la muestra de estudio.
- Se evaluó el nivel de la capacidad de reacción motriz posterior a la aplicación de juegos de persecución en escolares de general básica media, evidenciando que el mayor porcentaje de la muestra de estudio se encontraba en un nivel “alto” con más del 60% de la muestra, en un nivel “medio” se encontraban un poco más de ¼ de la misma y solo un integrante en un nivel “bajo”.
- Se analizó la diferencia entre el nivel inicial de la capacidad de reacción motriz y posterior a la intervención de los juegos de persecución en escolares de básica media, evidenciando modificaciones positivas de niveles entre los periodos, una diferencia descriptiva que evidencia la mejoría de la capacidad en estudio y un respaldo estadístico que evidencia la incidencia de los juegos de persecución en la capacidad de reacción motriz.

4.2 RECOMENDACIONES

- Es importante diagnosticar el nivel inicial de capacidad de reacción motriz en los escolares de educación general básica media, para identificar las diferentes problemáticas en relación al desarrollo motriz y de esta manera detectar las diversas causas que afectan al desempeño.
- Es importante evaluar el nivel de la capacidad de reacción motriz posterior a la aplicación de juegos de persecución en escolares de educación general básica media, demostrando de esta manera que se pueda evidenciar una mejoría a través de los juegos antes mencionados, aplicando instrumentos estandarizados y validados.
- Es importante analizar la diferencia entre el nivel inicial de la capacidad de reacción motriz y posterior a la intervención de los juegos de persecución en escolares de básica media, con el objetivo de tener evidencias de la efectividad de las intervenciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abigail, V. G. (2022). *La saltabilidad en la velocidad de reaccion en la clase de educación física en estudiantes de bachillerato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finalidades educativas: El alineamiento . *Profesorado* . , 241-255.
- Alvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). *Revista Latinoamericana de Psicología. Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget.*, 249-259.
- Andes, U. d. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas . *educere*, 100-106.
- Antón, D. (2015). *El Libro de Juegos de Darío*. Alicante, España: Scout E.N.E.A.
- Aponte, H. (2014). *LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS*. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20EI%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arteaga Maria, J. R. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA:. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.
- Ballesteros, S. (1999). MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA. *Psicothema*, 705-723.
- Benalcázar Francis Ortizv, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>
- Bonilla, J. I. (2018). *La velocidad de reacción en los desplazamientos técnicos del árbitro profesional de fútbol*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

- Bonilla, J. A. M., Ortiz, P. G. O., Zapata, E. G., & Zúñiga, A. V. C. (2018). Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años. *Ciencia Digital*, 2(2), 64-78.
- Bonilla, J. A. M., Benítez, M. C., & Galak, E. L. (2020). Apoyo motivacional docente y necesidades psicológicas básicas en la Educación Física: una revisión sistemática. *Ciencia Digital*, 4(1.1.), 5-20.
- Calmels, D. (2016). *El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza*. Buenos Aires. Recuperado el 18 de octubre de 2022, de <https://jurecmardelplata.org.ar/wp-content/uploads/2016/03/Eljuegocorporal.pdf>
- Cando Lara, R. S. (2022). *Los juegos de persecución en la coordinación motora en escolares de Educación General Básica Media*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGIA_HISTORICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI
- Collelledemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio Siglo XXI*, 133-156.
- Farfán, L. M., & Pérez, L. F. (2018). *Los juegos tradicionales para potenciar el aprendizaje de la exploración del medio*. Cali: Universidad de San Buenaventura Colombia. Recuperado el 18 de octubre de 2022, de <https://bibliotecadigital.usb.edu.co/server/api/core/bitstreams/1262003e-8de2-46c1-b855-7d38ea81922b/content>

- Fernández Ruiz, J. A. (2002). Fundamentos y metodología de la maquetación digital. 91.
- Fernandez, A. (2006). Género y canción infantil. *scielo*, parr 6. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422006000200003
- García, A. (2010). *El diccionario de las Ciencias de la Educación*. Barcelona, España: INDE Publicaciones.
- González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de* , 49-67.
- Guerrón, C. (2019). *Juegos de persecución y tradicionales*. México. Kapeluz.: Lúdica y educación.
- Huizinga, J. (1957). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza Editorial.
- Lamas, M. (2000). Diferencia de sexo, genero y diferencia sexual. *Redalyc*, 2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf>
- Laudadío, M. J., & Da Dalt, E. (2014). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.
- Lavega, P. (. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona, España: INDE Publicaciones.
- Leñero, M. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar*. Mexico: ISBN. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Equidad-de-genero-y-prevencion-de-la-violencia-en-preescolar.pdf>
- López Velasco, E. F. (2018). “*Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*”. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Lucas, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>

- Méndez, A. (2008). La investigación en la era de la información: guía para realizar la bibliografía y fichas de trabajo. 22. Recuperado el 20 de octubre de 2022
- Mera Segovia Carlota Mónica, D. B. (12 de Marzo de 2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud*. Obtenido de <http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369>.
- Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.
- Michelet, A. (1986). *Perspectivas. El Maestro y el Juego*. París, Francia: UNESCO.
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Sánchez, J., Serrano, J., y otros. (2000). *El Juego en el Medio Escolar*. España: Universidad de Castilla.
- 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>
- Murcia, Napoleón, & Corvetto, Giovanni. (2021). Motricidad y corporeidad como relaciones basadas en el desarrollo de lo humano. *Cinta de moebio*, 55-71. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.4067/s0717-554x2021000100055>
- Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones*, 267-276.
- Ortíz, J. P. (2022). El Deporte como Juego: un análisis cultural. *Alicante*.
- Paredes Bayas, J. A. (2022). *Estrategias didácticas en la motivación hacia los juegos tradicionales en estudiantes de Educación General Básica*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Parra. (2014). *El Rescate de los Juegos Populares Ecuatorianos y su Aplicación en la Animación Turística*. Cuenca: Universidad de Cuenca.

- Pazmiño, M., & Proaño, P. (. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños de dos a tres años*. Latacunga, Ecuador: Repositorio UTC.
- Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil . *Universitat Jaume* , 1-86.
- Petrou, O., & Henríquez, A. (2006). Guía de juegos motrices, estrategia metodológica para desarrollar habilidades kinestésicas y coordinativas en niños de primer grado dirigida a docentes de Educación Física. *Revista de Investigación*(59), 141-163. Recuperado el 20 de octubre de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140373006.pdf>
- Platonov, V. (2019). Desarrollo motor y teoría del entrenamiento deportivo olimpico.
- Rodriguez, M. (2012). *Los juegos recreativos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los valores humanos*. Caracas, Venezuela: Libro Mundo.
- Rojas Rodriguez Diana, F. H. (2017). Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas. *Educare*.
- Ruiz, A. (2010). Los juegos de crianza y el holding corporal. *EDUCAR*, 45, 37-49. Recuperado el 18 de octubre de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/3421/342130834004.pdf>
- Sebastian, C. H. (2022). *Juegos de persecución en la motricidad gruesa en escolares de educación inicial*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Suarez, W. (2010). *Programa recreativo con juegos populares tradicionales infantiles para el consejo popular Agramonte*. La Habana, Cuba: Universidad de Matanzas.
- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (enero-junio de 2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. Recuperado el 20 de octubre de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

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

Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la educación* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

Hoja de recopilación de datos

Nombres completos:

Sexo:

Evaluación Preliminar:

Talla: _____

Peso: _____

Evaluación de velocidad de reacción

Intento 1	Intento 2

ANEXO 2



ANEXO 3

Intervención

Utilicé 4 clases dos horas a la semana, empecé por tomar los datos a cada estudiante, como es: nombres completos, edad, estatura y peso en kg.

La segunda clase aplique el juego del gato y el ratón, donde conocemos que dos estudiantes son los actores principales, el gato y el ratón, los demás estudiantes hacen un círculo agarrados de la mano solo que este juego hice una variante que el gato debía atraparle al ratón antes de llegar al minuto, de lo contrario el ratón ganaría. Así realice con cada uno de los estudiantes.

Tercera clase realicé un juego con una variante el primero para desarrollar su reacción, solo tenían que correr de un lugar a otro, de punto A al punto B. Sería de un extremo al otro de la cancha, yo me encontraba afuera de la cancha donde hice sonar el silbato para que ellos salieran corriendo lo más rápido posible, hasta llegar al otro extremo. Eso lo hicimos 5 veces.

Segunda variante: Los estudiantes se encontraban en parejas, cuando sonaba el silbato dos veces salía la persona que estaba ubicada en el lado izquierdo, cuando sonaba el silbato una vez era el de la derecha. Eso lo realizamos 5 veces de igual forma.

Cuarta clase y última: Empezamos por realizar un calentamiento, para continuar el juego con el cual tome el tiempo para realizar el test. Trazamos una línea recta donde es la línea de partida, colocamos a dos metros de la línea de partida diagonal donde había dos figuras un círculo y cuadrado.

El juego consiste en un silbato sale corriendo al círculo lo más rápido posible y regresar a la línea de partida para tomar el tiempo, si el silbato suena dos veces el estudiante debe salir corriendo al cuadrado y regresar a la línea de partida para tomar el tiempo cumplido.

Para realizar este juego necesite: Silbato, cronometro, ula ula, sogá y la hoja de recopilación de datos.

Plan de clase para evaluar.

Tiempo estimado 40 minutos.

Calentamiento 10 minutos: Realizamos 100 saltos en cinco series de veinte saltos seguido de dos vueltas a la cancha trotando.

Empezamos el juego para tomar el tiempo estimado de cada estudiante, en orden de lista se ubicaban los estudiantes detrás de la línea de partida para escuchar el silbato si sonaba dos veces o una para salir a la figura y regresar a la línea de partida para que se detenga el tiempo. Cada estudiante tuvo tres intentos. Para finalizar la clase con los estudiantes realizamos estiramiento para relajar los músculos y volver a la calma, para que puedan continuar con sus actividades.