



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 VELOCIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**

AUTOR: PONLUISA PONLUISA DENNIS ANDRÉS

TUTOR: PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS

Ambato - Ecuador

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **PhD. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS** , con cédula de ciudadanía **0401093331** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE VELOCIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** desarrollado por el estudiante **PONLUISA PONLUISA DENNIS ANDRÉS**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

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

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **“LOS JUEGOS DE VELOCIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS 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.



.....
PONLUISA PONLUISA DENNIS ANDRÉS
C.C. 1850996602

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE VELOCIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, presentado por el señor **PONLUISA PONLUISA DENNIS ANDRÉS**, 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

.....

ESP. LOAIZA DÁVILA LENIN ESTEBAN, PhD
C.C. 1715330089
Miembro de Comisión Calificadora

.....

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

DEDICATORIA

Con la firme convicción de que la educación transforma el mundo, dedico este trabajo a aquellos que han sido fundamentales en mi camino.

Primero que nada, dedico este hito a Dios por haberme dado la fuerza y la claridad mental necesaria para enfrentar los desafíos y superar los obstáculos atravesados a lo largo de mi vida.

A mis padres, mi apoyo incondicional, Su amor inquebrantable, su apoyo constante y su sacrificio han sido la base de mi éxito. Me han brindado su inagotable aliento y han sido mi faro en los momentos de duda. Gracias por creer en mí, por animarme a perseguir mis sueños y por enseñarme el valor del esfuerzo y la determinación. Este logro también es suyo.

A la Universidad Técnica de Ambato, Por su excelencia académica y la oportunidad de formarme en su prestigiosa institución, expreso mi gratitud. Agradezco a mis profesores por su dedicación y conocimientos compartidos, que han enriquecido mi aprendizaje.

Asimismo, a mis compañeros de clase por su colaboración, amistad y por hacer de este viaje una experiencia memorable.

Andy

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi agradecimiento a Dios por su infinita bondad y amor, por haberme dado la vida, la salud y la sabiduría para alcanzar mis metas y lograr la culminación de este proyecto.

A mis padres, Elvis y Lolita mi eterno agradecimiento por ser mi guía, mi apoyo y mi inspiración constante en cada paso que doy. Gracias por enseñarme valores, por inculcarme la disciplina y la perseverancia, y por su incondicional amor y cariño. Siempre estaré agradecido con ustedes por todo lo que han hecho por mí.

A mis amigos Edgar, Selene, Adriana y Mateo por su presencia, su amistad y por alegrar mis días con su compañía y sus palabras de aliento. Gracias por estar ahí en los buenos y en los malos momentos, por creer en mí y por hacerme sentir acompañado en todo momento.

A mi tutor PhD. Edison Andrés Castro Pantoja, le agradezco por su tiempo, sus consejos y su dedicación a lo largo de este proceso. Sus conocimientos y experiencia fueron de gran ayuda para la realización de este trabajo.

Agradezco también a la universidad, mi gratitud por brindarme la oportunidad de formarme y de adquirir conocimientos valiosos que me han permitido crecer como persona y como profesional.

¡A dios, a mis padres y a la Universidad, gracias por hacer posible mi sueño académico!

Andy

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
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT.....	xi
CAPÍTULO 1	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación.....	1
1.2 Objetivos	24
Objetivo General	24
Objetivo Específico 1:.....	24
Objetivo Específico 2:.....	24
Objetivo específico 3:	24
CAPÍTULO II	25
METODOLOGÍA	25
2.1 Materiales	25

2.2 Métodos.....	27
CAPÍTULO III.....	31
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	31
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	31
3.2 Verificación de hipótesis	39
CAPÍTULO IV.....	40
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	40
4.1 Conclusiones	40
4.2 Recomendaciones.....	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
ANEXOS	1
ANEXO 1.....	1
ANEXO 2.....	6
ANEXO 3.....	10

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Recursos Materiales.....	25
Tabla 2: Recursos Humanos	26
Tabla 3: Recursos Institucionales.	26
Tabla 4: Baremos de evaluación	30
Tabla 5: Caracterización de la muestra de estudio.....	32
Tabla 6: Resultados de las pruebas del test de Ozeretski Guilmain en el periodo de PRE intervención.	33
Tabla 7: Resultado del cálculo de los coeficientes y puntajes típico del test Ozeretski Guilmain en el periodo PRE intervención.	34
Tabla 8: Niveles de habilidades motrices básicas en el periodo PRE intervención..	34
Tabla 9: Resultados de las pruebas del test de Ozeretski Guilmain en el periodo POST intervención.	35
Tabla 10: Resultado del cálculo de los coeficientes y puntajes típico del test Ozeretski Guilmain en el periodo POST intervención.....	36
Tabla 11: Niveles de habilidades motrices básicas en el periodo POST intervención.	36
Tabla 12: Diferencia de resultados entre los periodos de intervención en la muestra de estudio.	37
Tabla 13: Análisis cruzado entre los niveles de habilidades motrices básicas en los periodos PRE y POST intervención.....	38
Tabla 14: Análisis de verificación de las hipótesis de estudio.....	39

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 VELOCIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

AUTOR: PONLUISA PONLUISA DENNIS ANDRÉS

TUTOR: Ph.D. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS

RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo principal del presente proyecto fue evaluar la efectividad de los juegos de velocidad en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación General Básica Media en la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez. Se llevó a cabo un estudio cuasiexperimental de enfoque cuantitativo, con un diseño de finalidad aplicada y un alcance explicativo. Se recopilaron datos de campo de forma longitudinal, la muestra de estudio consistió en 34 estudiantes, tanto hombres como mujeres, pertenecientes al nivel de Educación General Básica Media. Se utilizó la encuesta como técnica de recolección de datos, empleando el test de Ozeretski Guilmain como instrumento. Se aplicaron pruebas antes y después del estudio (Pre Test y Post Test) utilizando juegos de velocidad que se realizaron semanalmente, con el objetivo de promover el desarrollo de las habilidades motrices básicas. El análisis estadístico se realizó utilizando el programa SPSS versión 25. Los resultados mostraron diferencias significativas con un nivel de significancia de $P \leq 0,05$. Se observaron mejoras en todos los niveles de habilidades, con un progreso desde valores inferiores hacia valores superiores, tanto en los resultados generales de las habilidades como en los periodos Pre y Post, estos hallazgos respaldan la afirmación de que los juegos de velocidad tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Palabras Clave: Juegos de velocidad, desarrollo, habilidades matrices básicas

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 VELOCIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

AUTHOR: PONLUISA PONLUISA DENNIS ANDRÉS

TUTOR: Ph.D. CASTRO PANTOJA EDISON ANDRÉS

ABSTRACT

The main objective of this project was to evaluate the effectiveness of speed games in the development of basic motor skills in students of Middle Basic General Education at 'Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez.' A quasi-experimental study with a quantitative approach, applied purpose design, and explanatory scope was conducted. Longitudinal field data were collected. The study sample consisted of 34 students, both males and females belonging to the Middle Basic General Education. The survey was used as a data collection technique, employing the Ozeretski Guilmain test as the instrument. Pre-tests and post-tests were administered using speed games conducted on a weekly basis, with the aim of promoting the development of basic motor skills. Statistical analysis was performed using SPSS version 25. The results showed differences with a significance level of $P \leq 0.05$. Improvements were observed in all levels of skills, with progress from lower to higher values, both in the overall skill results and in the Pre and Post periods. These findings support the hypothesis that speed games have a positive impact on the development of basic motor skills.

Keywords: Speed games, development, basic motor skills.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Los antecedentes investigativos encontrados luego de una verificación bibliográfica en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Técnica de Ambato y en fuentes ajenas, a continuación, se describen en secuencia temporal para establecer el alcance del tema a lo largo del tiempo. Las investigaciones más significativas acerca de “Los juegos de velocidad en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares de educación básica media” son:

En el estudio realizado por Salazar & Castro (2023) que lleva de tema “**JUEGO DE ROLES EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA: una revisión.**” Se demostró que los juegos deben ser parte de la asignatura de Educación Física, ya que son una herramienta efectiva en la estimulación del desarrollo motor y cognitivo en niños. Además de fomentan la expresión emocional, la diversión, el aprendizaje y la socialización, los juegos proporcionan una experiencia lúdica y desafiante para los niños, que les permite aprender y mejorar en una variedad de habilidades, como la coordinación motriz, el equilibrio, la fuerza y la velocidad. Además, los juegos también ayudan a los niños a desarrollar su personalidad, ya que les permiten expresarse de forma natural a través del movimiento. Los juegos también son una herramienta valiosa para la socialización, ya que les permite a los niños interactuar y trabajar juntos en un ambiente no competitivo, lo que les ayuda a aprender habilidades sociales importantes, como la cooperación y la comunicación.

Según Sacatoro & Sánchez (2023) en la investigación “**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS: una revisión**”. Se analizó la importancia de los juegos tradicionales ya que no se

limitan únicamente a juegos de motricidad, sino que también abarca una amplia variedad de actividades, además ayudan a desarrollar la expresión corporal, otras son propiamente creadas por los educadores y docente sabiendo que ayudan en el desarrollo del niño. Se propone los juegos tradicionales como una herramienta dentro del campo de la Educación Física para fomentar las capacidades coordinativas en los estudiantes, se debe tener en cuenta su carácter significativo y los resultados positivos que puede tener en el desarrollo de los mismos. Se considero un sistema de juegos creados debido a que tiene un propósito pedagógico definido y un objetivo que impacta en los estudiantes, quienes deben ser conscientes de que, implícitamente en el juego y la diversión, existe un propósito pedagógico para su formación y desarrollo.

Toaza & Castro (2023) en el artículo que lleva de título **“LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA HABILIDAD DE LA CARRERA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA: una revisión”**. Por medio de este trabajo se logra comprender de una mejor manera como se logra el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños ya que es un aspecto importante en su crecimiento físico y cognitivo. Sin embargo, se ha identificado que muchos niños que no asisten a círculos infantiles o programas institucionales de educación presentan dificultades en el desarrollo de estas habilidades, y aún aquellos que sí asisten, pueden enfrentar escasez de actividades que promuevan su desarrollo motor. Ante esta situación, se propuso la aplicación de actividades físicas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los mismos. Es importante destacar la relevancia de este estudio en el ámbito de la educación y la salud infantil, ya que promueve el uso de actividades físicas lúdicas como herramienta para el desarrollo integral de los niños en su temprana edad

Moreta & Sánchez (2022) En el artículo que lleva de nombre: **“LOS JUEGOS MODIFICADOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL: una revisión”**. Explica la importancia de la educación en la formación de individuos capaces de hacer frente a los acontecimientos imprevisibles del medio. En los

primeros grupos de sociedad, la educación se percibió como una causa práctica que no segregaba entre el aprendizaje de conocimientos de las habilidades. Las habilidades motrices siempre han estado estrechamente relacionadas con la educación del ser humano, ya que está vinculada al modelo de hombre y el desarrollo del cuerpo. En los primeros sistemas creados de educación, se otorgaba a la motricidad un protagonismo muy relevante, ya que se la consideraba como una manera para aquellos aprendizajes que podían resultar útiles e indispensables para la supervivencia y el desarrollo de la colectividad. Las actividades lúdicas han sido una parte importante de la vida de las personas ya que eran indispensables para sobrevivir en sociedad. En la actualidad, la educación física es una materia esencial en la formación integral de los estudiantes, ya que contribuye al desarrollo de habilidades motrices, al fomento de la salud y al cultivo de valores como el trabajo en equipo, la disciplina y el respeto. Además, el juego y la actividad física son herramientas poderosas para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes, al mismo tiempo que les brindan una forma de escape y diversión en un mundo cada vez más demandante y estresante.

En el trabajo investigativo realizado por Aillòn & Medina (2022) que lleva de título: **“LOS JUEGOS DE COOPERACIÓN EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL: una revisión”**. Se destaca que los juegos son una parte fundamental en el desarrollo de las habilidades motrices en los niños. Se indagó en diversas formas de programas lúdicos que se emplearon para el mejoramiento de la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la flexibilidad y la resistencia en los infantiles. Se hizo hincapié en la necesidad de proporcionar un ambiente seguro y agradable para jugar, ya que esto ayudó a los niños a desarrollar habilidades motoras mientras disfrutaban de la actividad física. La experimentación y la exploración son aspectos esenciales en el aprendizaje motor y, por lo tanto, el juego es un medio excelente para lograr estos objetivos. Además, se resalta el valor de fomentar en los niños el amor por el movimiento y la actividad física, lo que les ayudará a mantener un estilo de vida saludable a lo largo de su vida.

Los antecedentes previamente mencionados ofrecen múltiples perspectivas que enriquecen el tema de investigación y señalan puntos relevantes para el desarrollo del presente trabajo. Además, permiten profundizar en aspectos que no se abordaron en los proyectos mencionados. Los artículos citados destacan la importancia de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocándose en el desarrollo integral del alumno y en la pedagogía empleada por el profesional.

Variable Independiente

1. Didáctica de la Educación Física

Bartoll, Capella, & Marc (2018) opina que el aprendizaje es un servicio que brinda la didáctica para la enseñanza de la educación física siendo una metodología educativa que combina la adquisición de conocimientos y habilidades con la prestación de servicios a la comunidad (pág. 277). Se puede crear un sistema de aprendizajes en el cual los estudiantes se involucran ya sea actividades físicas o deportivas con el propósito de contribuir al bienestar de cada uno de ellos también se busca promover valores como la solidaridad, el respeto y la responsabilidad social. Mediante esta metodología, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar los conceptos aprendidos en situaciones reales y significativas. Por ejemplo, pueden organizar eventos deportivos con fines benéficos, ofrecer clases de actividad física a personas mayores o colaborar en la implementación de programas de actividad física en escuelas cercanas. Estas actividades les brindan la experiencia de presenciar el impacto positivo que la actividad física puede tener en la vida de las personas y en la comunidad en general. Además de servir a la comunidad, el aprendizaje-servicio en la educación física también impulsa el desarrollo integral de los estudiantes. A través de su participación en proyectos de servicio, los estudiantes desarrollan habilidades de liderazgo, trabajo en equipo, comunicación y resolución de problemas.

Alfonzo (2020) postula que la educación experimento cambios significativos debido al confinamiento provocado por la pandemia de COVID-19, las clases virtuales se convirtieron en la principal forma de garantizar la continuidad del proceso de

enseñanza-aprendizaje, lo que supuso un desafío tanto para los docentes como para los estudiantes en el estudio de la Educación Física. Fue necesario dominar las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como implementar estrategias innovadoras para mantener la motivación e interés de los alumnos (pág. 32). En este contexto, se adoptó un enfoque emergente basado en una investigación-acción que combinó métodos cualitativos y cuantitativos, desde una perspectiva crítica y reflexiva de la situación actual. Se llevó a cabo una entrevista para evaluar la opinión de los docentes sobre las clases de Educación Física en condiciones de emergencia sanitaria. Los resultados revelaron que los docentes se encontraban inciertos sobre cómo garantizar la efectividad del proceso de enseñanza en esta especialidad. Los componentes de la didáctica fueron el punto de partida para estructurar la propuesta, adaptándola al contexto virtual sin dejar de lado los lineamientos curriculares. Esta investigación buscó abordar los desafíos y proporcionar soluciones para mejorar la calidad de la enseñanza de la Educación Física en el entorno virtual.

De acuerdo con Días, Molina-García, & Monfort-Pañego (2020) deduce que el conocimiento de la intencionalidad didáctica en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) por parte del profesorado de educación física desempeñan un papel esencial en la enseñanza de esta disciplina. El uso adecuado, planificado de las mismas puede enriquecer las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, estimular su participación activa y fomentar su interés por la educación física (pág. 52). Para utilizarlas de manera efectiva, los profesores deben poseer un sólido conocimiento de las herramientas tecnológicas disponibles y comprender cómo integrarlas coherentemente en su planificación didáctica. Esto implica no solo familiarizarse con las distintas aplicaciones o plataformas, sino también comprender cómo aprovechar estas herramientas para promover el desarrollo de habilidades motoras, el aprendizaje conceptual y la interacción social. Además del conocimiento técnico, los profesores de educación física deben tener una clara intencionalidad didáctica al utilizar las herramientas. Esto implica identificar objetivos de aprendizaje específicos que se pretenden alcanzar mediante el uso de estas herramientas buscando diseñar actividades y tareas que estimulen el desarrollo de habilidades.

Valencia, E, & Ayala (2022) sostiene que el conocimiento didáctico en el contexto de la enseñanza para la comprensión de la educación física escolar se refiere a la habilidad del profesorado para crear experiencias de aprendizaje significativas que fomenten una comprensión profunda de los conceptos y habilidades propios de esta disciplina. Este tipo de conocimiento va más allá de simplemente transmitir información, ya que su objetivo es que los estudiantes adquieran un entendimiento sólido aplicable de los contenidos de educación física (pág. 28). Para lograr esto, se debe tener un profundo conocimiento de los conceptos principios, así como también de habilidades específicas para la educación física, comprender cómo se relacionan en situaciones reales permitiendo así la organización de los contenidos de manera lógica sobre todo coherente, adaptándolos a las necesidades y características de los estudiantes. Además, implica la capacidad de identificar las dificultades de las concepciones erróneas que los estudiantes puedan tener en relación con los contenidos de educación física desarrollando así estrategias didácticas que les ayuden a superar estos obstáculos y avanzar en su comprensión. Facilitar la comprensión del conocimiento didáctico también implica la capacidad de evaluar el aprendizaje de los estudiantes de manera auténtica y formativa, proporcionando retroalimentación efectiva para mejorar su progreso.

Mengibar & Espinosa (2021) enfatiza que en momentos de crisis o situaciones de emergencia que restringen la movilidad y obligan a las personas, especialmente a los adolescentes, a permanecer en sus hogares, adquiriendo un papel fundamental como estrategia para mantener un estilo de vida activo y saludable. Es en este contexto que nos planteamos el objetivo de presentar una propuesta didáctica innovadora y adaptada al currículo del mismo, con el fin de fomentar la actividad en el entorno doméstico (pág. 112). La Educación Física no solo se enfoca en desarrollar las habilidades de los estudiantes, sino también promover valores y conocimientos relacionados con la calidad de vida, la salud, el bienestar emocional, así como también la expresión corporal. Reconociendo las limitaciones impuestas por el confinamiento, se integró tecnologías de la información y la comunicación como herramientas clave dentro del enfoque didáctico. Aprovechamos las ventajas de las plataformas virtuales, aplicaciones móviles y recursos digitales para ofrecer tanto

experiencias interactivas como motivadoras abarcando así diversos contenidos curriculares. Además, se diseñó actividades que permiten a los estudiantes involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje y desarrollo físico. Se considera que la adaptación de juegos y deportes tradicionales, así como la exploración de actividades físicas en entornos naturales, son fundamentales para mantener la diversión y el interés de los estudiantes.

1.1. Juegos

Garvey C. (2023) manifiesta que los juegos son una forma popular de pasar el tiempo libre y de disfrutar de actividades divertidas y lúdicas con amigos, familiares o compañeros de juego. Estos pueden ser una excelente manera de despejar la mente y reducir el estrés, ya que pueden proporcionar una distracción agradable y liberar tensiones. También se podría decir que es una actividad física, los juegos físicos pueden ser tales como el fútbol, el baloncesto, el voleibol entre otros deportes estos pueden ser una forma divertida y emocionante de mantenerse en forma y activo mientras se disfruta de la compañía de otros (pág. 18). Además, los juegos podrían ser una manera efectiva de romper la monotonía y la rutina diaria, proporcionando una sensación de novedad y emoción a la vida.

Torres (2018) indico que el juego es una actividad lúdica que se lleva a cabo por placer y que se caracteriza por tener reglas establecidas que deben ser seguidas de forma voluntaria. A través del juego, las personas pueden explorar y experimentar con diferentes situaciones y roles, desarrollar habilidades sociales y emocionales, y fomentar la creatividad y la imaginación (pág. 72). En si el juego es una actividad esencial para el desarrollo humano, tanto en términos de diversión como de aprendizaje y crecimiento personal.

Minerva (2019) manifiesta que el juego puede ser una herramienta útil para mejorar el proceso de aprendizaje, siempre y cuando se planifiquen actividades divertidas con reglas que promuevan el desarrollo de valores e intergrupales, también enseña el reforzamiento de la responsabilidad y la confianza en sí mismos. Estos valores fomentan el compañerismo como también la colaboración en la compartición de ideas y conocimientos, en conjunto esto facilita el proceso de absorción de los conocimientos de manera significativa y no como una simple tarea mecánica (pág. 22).

Duvignaud (2018) menciona que, desde la perspectiva del educador, el juego es una herramienta pedagógica que se utiliza para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Al incluir juegos y actividades lúdicas en el proceso de enseñanza, los educadores pueden fomentar la participación activa de los estudiantes, promover la creatividad y el pensamiento crítico, y mejorar la retención de la información (pág. 53). Además, el juego puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la cooperación, la comunicación incluso la resolución de conflictos, siendo así el juego es una estrategia efectiva y valiosa para los educadores que buscan mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

Desde el punto de vista de la didáctica, el juego es una actividad que permite a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos y habilidades de manera lúdica y divertida. En este sentido, el juego se utiliza como una herramienta pedagógica para motivar a los estudiantes a hacer que el aprendizaje sea más efectivo y memorable. Al diseñar juegos didácticos, los educadores pueden adaptar el contenido del programa de estudios y las habilidades que desean enseñar, para que se adecuen a las necesidades y características de sus estudiantes Porras (2022). De esta manera, el juego se convierte en una herramienta efectiva para mejorar la comprensión y retención de los conceptos, así como para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Garvey (2018), concluyo que, desde la perspectiva infantil el juego es una actividad natural y espontánea que les permite a los niños y niñas explorar el mundo que les rodea, desarrollar su creatividad e imaginación, y aprender habilidades importantes para su vida. Los niños y niñas aprenden a través del juego, ya que les permite experimentar con diferentes situaciones, roles y relaciones sociales de manera segura y divertida (pág. 135). Además, el juego les permite a los niños y niñas desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos. El juego viene a ser una parte fundamental para el desarrollo integral de los infantiles, ya que les permite a los niños y niñas aprender de manera lúdica y significativa mientras disfrutan de una actividad que les encanta.

Tipos de Juegos

Existe diferentes formas en que las personas juegan o ejecutan diferentes actividades esto se conoce como tipos de juegos. Al conocer los diferentes tipos de juegos que pueden realizar los estudiantes, es posible seleccionar las mejores para lograr un mayor aprendizaje incluso pueden aportar en el desarrollo de nuevas habilidades tanto físicas como cognitivas.

Lo dicho por Perez, Meritxell, & David (2020) existen diferentes tipos de juegos los cuales los detallo a continuación:

Según el tipo de actividad: Esta clasificación se refiere al tipo de actividad que se realiza durante el juego, por ejemplo, juegos de mesa, juegos deportivos, juegos de simulación, entre otros.

Según el objetivo del juego: Esta clasificación se refiere al objetivo principal del juego, por ejemplo, juegos competitivos, juegos cooperativos, juegos educativos, juegos de estrategia, entre otros.

Según el grado de azar: Esta clasificación se refiere al papel que juega el azar o la suerte en el juego, por ejemplo, juegos de azar, juegos de habilidad, juegos de estrategia, entre otros.

Según la edad de los jugadores: Esta clasificación se refiere a la edad del público objetivo del juego, por ejemplo, juegos para niños, juegos para adultos, juegos para todas las edades.

Según el medio: Esta clasificación se refiere al medio en el que se juega, por ejemplo, juegos de mesa, juegos de video, juegos de cartas, entre otros.

Cada una de estas clasificaciones nos permite entender mejor los diferentes tipos de juegos y las características que los hacen únicos (pág. 48).

1.2. Juegos motrices

Cuadro, y otros (2021) indican que los juegos motores desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos físicos, cognitivos y socioemocionales, especialmente durante las primeras etapas de crecimiento. “Mediante la participación en estos juegos, los niños tienen la valiosa oportunidad de explorar y experimentar una amplia gama de movimientos, al tiempo que coordinan y perfeccionan sus habilidades motoras” (pág. 87). Estas actividades contribuyen al fortalecimiento de su sistema musculoesquelético y a la mejora de su capacidad cardiovascular. Además, los juegos motores les brindan la posibilidad de adquirir y desarrollar destrezas motrices esenciales, como correr, saltar, lanzar y atrapar, al mismo tiempo que fomentan el equilibrio, la agilidad y la coordinación. No solo se trata de aspectos físicos, sino que también tienen un impacto en el ámbito social, ya que promueven el trabajo en equipo, la cooperación, la comunicación efectiva y el respeto por las reglas establecidas. Estos aspectos sociales son fundamentales en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños. Entonces se puede decir que los juegos motores desempeñan un papel vital en el

crecimiento y desarrollo de los niños al abarcar múltiples dimensiones que contribuyen a su bienestar y desarrollo integral.

Como señala Pacheco & Posso (2021) durante la pandemia de COVID-19, la educación física se enfrentó al desafío de adaptarse a las circunstancias de la educación remota. En este contexto, los juegos motrices desempeñaron un papel fundamental para mantener la participación y el desarrollo físico de los estudiantes desde sus hogares, son ajustados a la modalidad remota logrando permitir a los estudiantes continuar moviéndose, explorando diferentes movimientos, mejorando sus habilidades motoras a pesar de las limitaciones de espacio y recursos disponibles (pág. 114). Estos juegos estimularon la creatividad, la adaptabilidad de la diversión, proporcionando a los estudiantes una experiencia física y emocionalmente gratificante en medio de las restricciones impuestas por la pandemia. Además, durante este periodo, los estudiantes desarrollaron la capacidad de utilizar su cuerpo de manera coordinada como habilidosa, convirtiéndose en una competencia fundamental en la educación física. Aprendieron a comunicarse, expresarse a través del movimiento aprovechando herramientas tecnológicas así mismo como recursos virtuales para recibir retroalimentación aumentando así su conciencia corporal.

Desde el punto de vista de López & Troya (2018) “la participación en juegos motores brinda a los niños la oportunidad de explorar y experimentar una amplia gama de movimientos y acciones físicas”. A medida que los niños se involucran de manera regular en estos juegos, adquieren la capacidad de controlar y coordinar sus movimientos con mayor precisión y eficiencia. “Involucrarse en actividades de juego que promuevan el movimiento también ayuda al fortalecimiento muscular y la mejora de la condición física, lo cual brinda beneficios físicos notables.” (pág. 92). Los niños participan en actividades desafiantes e intensas, sus músculos se fortalecen y su resistencia mejora, lo que les permite llevar a cabo durante períodos más prolongados con mayor efectividad. Además, los juegos motores fomentan el desarrollo de la percepción espacial conjuntamente con la conciencia corporal, los niños aprenden a comprender como se evalúa la relación de su cuerpo con el espacio

que les rodea, lo que les ayuda a moverse de manera segura y eficiente en su entorno. A través de la interacción con otros niños en juegos cooperativos, aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse y a resolver problemas juntos.

1.3. Juegos de Velocidad

Los juegos de velocidad se refieren a actividades que se centran en la velocidad o rapidez, tienen como objetivo principal superar metas establecidas. Estos juegos ofrecen una interesante propuesta para ayudar a los niños a superarse a sí mismos y contribuir a su desarrollo integral. Las actividades que se propongan también promueven el esfuerzo, ayudándolos a creer en sí mismos y en sus compañeros. Participar en carreras y otras competiciones de velocidad conlleva múltiples beneficios para el desarrollo infantil, por un lado, contribuye al aumento de la fuerza y la resistencia, mejorando el funcionamiento del sistema respiratorio incluso el cardiovascular ya sea si se los aplica en la infancia o la adolescencia Jene (2021). Además, estos juegos ayudan también a reducir los tiempos de reacción frente a estímulos externos, lo cual es beneficioso en situaciones de la vida cotidiana. Otro aspecto importante es el desarrollo de la coordinación psicomotora, también permiten a los niños mejorar su coordinación y equilibrio, así como adquirir habilidades específicas y corregir posibles fallos en la técnica del ejercicio

Vasques (2016) nos dice que, mediante los juegos de velocidad, no siempre se busca identificar, conocer o favorecer al niño más rápido, el objetivo es igualar las condiciones para que todos los niños tengan oportunidades reales de éxito. “Una manera de lograr esta igualdad es incorporando aspectos cognitivos en estas carreras como se ha mencionado anteriormente, la educación física contribuye significativamente al ámbito cognitivo, al desarrollo de la concentración, la atención, el cerebro y el sistema nervioso, entre otros aspectos educativos” (pág. 118). Existe una cantidad significativa de juegos que involucran de manera diversa aspectos

cognitivos, dependiendo del juego en cuestión, uno de los enfoques más comunes es el típico preparado, listos, ya y comenzar la carrera, sin embargo, existen otros juegos de velocidad en los que la carrera es importante pero no determinante. Estos juegos pueden variar ampliamente según nuestra imaginación existen diferentes variantes que están diseñadas para fomentar la implicación cognitiva de los niños. Uno de los beneficios de trabajar la velocidad de esta manera es que se desvía completamente el enfoque de la carrera en sí misma, por lo tanto, los niños no están predestinados a ocupar un puesto específico en estas carreras de velocidad tradicional, el resultado es predecible, a través de ellos se trabaja diversos aspectos cognitivos.

Los juegos de velocidad pueden ser adaptados y personalizados según las edades y habilidades de los niños, es importante tener en cuenta que no todos los niños tienen la misma velocidad o capacidad física, por lo que es fundamental ajustar los juegos para que todos puedan participar y disfrutar. Además de las carreras tradicionales, existen numerosas variaciones de juegos de velocidad que añaden desafíos y diversión, algunas opciones incluyen carreras de relevos, donde los niños se turnan para correr una distancia determinada; juegos de persecución, donde un niño intenta atrapar a otros mientras corren; o juegos de obstáculos, donde los niños deben superar diferentes desafíos en el camino. Se deben establecer normas claras y asegurarse de que el entorno sea seguro para evitar accidentes, se recomienda utilizar calzado adecuado y superficies lisas y libres de obstáculos para minimizar el riesgo de caídas o lesiones Garcia (2019). Los juegos de velocidad no solo se limitan a la infancia, también pueden ser disfrutados por adolescentes y adultos, además, pueden ser incorporados en programas de educación física escolar, eventos deportivos o actividades recreativas en comunidades y parques. El desarrollo cognitivo y social de los niños, a través de la diversión y la competencia saludable, estos juegos contribuyen al bienestar físico y emocional de los participantes, fomentando valores como el esfuerzo, la superación personal y el trabajo en equipo.

Variable Dependiente

2. Movimientos

Calais-Germain (1994) indica que los movimientos del cuerpo humano son el resultado de la interacción de diferentes estructuras, como los huesos, músculos, articulaciones y tendones. Estos movimientos nos permiten realizar una amplia variedad de acciones, desde actividades básicas como caminar y levantar objetos, hasta movimientos más complejos como bailar o practicar deportes. Existen diferentes tipos de movimientos tales como: Movimientos articulares los cuales vienen a ser movimientos que ocurren en las articulaciones y permiten que los huesos se muevan entre sí. Musculares son los encargados de generar la fuerza necesaria para el movimiento. Corporales globales estos movimientos involucran múltiples articulaciones con grupos musculares, los cuales nos permiten realizar acciones como caminar, correr, saltar y nadar. Todos los movimientos requieren la coordinación de diferentes partes del cuerpo los cuales suelen implicar un patrón de movimientos repetitivos. Finos y precisos implican un control más detallado y preciso de los músculos y articulaciones. Un claro ejemplo de movimientos finos incluye escribir, tocar un instrumento musical o realizar una cirugía. Estos movimientos requieren una mayor destreza y coordinación (pág. 68).

Backes, Porta, & Difabio de Anglat (2015) plantea que “el movimiento corporal desempeña un papel fundamental en la educación infantil en la adquisición de saberes por parte de los niños, a través del movimiento. los niños exploran y descubren el mundo que les rodea, desarrollan habilidades motoras, mejoran su coordinación conjuntamente con el equilibrio, adquiriendo un mayor control sobre su propio cuerpo” (pág. 79). En la educación infantil, se fomenta el movimiento corporal como una forma de aprendizaje integral, los niños aprenden a través del juego y la experimentación, utilizando su cuerpo como herramienta principal, mediante actividades lúdicas y creativas, se les brinda la oportunidad de explorar diferentes movimientos, desarrollar su imaginación y expresión corporal, y fortalecer su autoestima.

Duarte & Rodríguez (2017) afirman que en la educación inicial, el cuerpo y el movimiento desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. “Se distingue cada que el movimiento y la actividad física son componentes esenciales para el aprendizaje buscando siempre la comodidad de los niños en esta etapa temprana de su desarrollo” (pág. 127). En el pasado, se tendía a considerar el cuerpo como un aspecto separado del proceso de aprendizaje, centrándose principalmente en el desarrollo cognitivo. Sin embargo, en la actualidad, existe una comprensión más holística del cuerpo y su relación con la mente y el aprendizaje. Las intenciones en la educación inicial se centran en fomentar el desarrollo motor, sensorial, perceptivo de los niños a través del movimiento. Se busca promover su desarrollo físico, emocional, social y cognitivo a través de experiencias y actividades que involucren el movimiento activo creativo. Las prácticas en la educación inicial se basan en proporcionar a los niños oportunidades para explorar, experimentar, expresarse a través del movimiento. Se utilizan actividades lúdicas, juegos, danzas, expresión corporal, juegos al aire libre y actividades deportivas adaptadas a su nivel de desarrollo.

Prados & Rivas (2019) indica que el movimiento corporal en la educación infantil no se limita solo a las clases de educación física, sino que se integra de manera transversal en todas las áreas de aprendizaje, en lenguaje, “pueden representar situaciones de personajes mediante gestos y movimientos, fortaleciendo su capacidad comunicativa, además, el movimiento corporal en la educación infantil promueve el desarrollo socioemocional de los niños” (pág. 48). A través del juego en grupo, aprenden a respetar turnos, a trabajar en equipo, a expresar sus emociones de forma saludable como también se fomenta la autonomía y la toma de decisiones, ya que los niños aprenden a como planificar sus propias acciones motrices. Es importante destacar que el movimiento corporal en la educación infantil no se limita solo al ámbito físico, sino que está estrechamente relacionado con el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. El movimiento estimula la plasticidad cerebral, facilitando la conexión entre las neuronas y potenciando el aprendizaje, asimismo, contribuye al bienestar emocional, ya que la actividad física libera endorfinas y promueve una sensación de alegría y bienestar general.

De acuerdo con Reséndiz & Serrano (2020) manifiesta que el movimiento corporal humano es el producto de la interacción entre aspectos psicológicos, biológicos y sociales los cuales son parte misma de un ser, las diversas experiencias vividas causan cambios en la configuración mental del individuo, lo que a su vez puede limitar su participación en la sociedad. Por lo tanto, resulta crucial comprender cómo la imagen del esquema corporal de las personas con otras capacidades es influenciada según la teoría del movimiento continuo. Esta teoría sostiene que el cuerpo es un sistema dinámico en constante interacción con su entorno, que la percepción y representación del cuerpo son fundamentales para la acción motora y la participación social (pág. 145).

2.1.Motricidad

Castañer & Camerino, 2006 indican que en la educación inicial, el cuerpo y el movimiento desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. Se reconoce cada vez más que el movimiento y “la actividad física son elementos esenciales para el aprendizaje buscando siempre el bienestar de los niños en esta etapa temprana de su desarrollo” (pág. 135). En el pasado, se tendía a considerar el cuerpo como un aspecto separado del proceso de aprendizaje, centrándose principalmente en el desarrollo cognitivo. Sin embargo, en la actualidad, existe una comprensión más holística del cuerpo y su relación con la mente y el aprendizaje. Las intenciones en la educación inicial se centran en fomentar el desarrollo motor, sensorial, perceptivo de los niños a través del movimiento. Se busca promover su desarrollo físico, emocional, social y cognitivo a través de experiencias y actividades que involucren el movimiento activo creativo. Las prácticas en la educación inicial se basan en proporcionar a los niños oportunidades para explorar, experimentar, expresarse a través del movimiento. Se utilizan actividades lúdicas, juegos, danzas, expresión corporal, juegos al aire libre y actividades deportivas adaptadas a su nivel de desarrollo.

Desde el punto de vista de Mendoza, Analuisa, & Lara (2017) indica que la motricidad se puede describir como la capacidad de una persona para tener control y dominio sobre sus movimientos corporales, está estrechamente vinculada a la expresión creativa a través de nuestro cuerpo, a través de la motricidad podemos comunicar, representar nuestras ideas, emociones como también experiencias, dado los diversos beneficios que la motricidad aporta al desarrollo de las habilidades motrices en la infancia, es crucial que forme parte integrante de los programas educativos en instituciones escolares a nivel mundial. Incorporar la motricidad en las mallas académicas permitiría a los estudiantes de etapas escolares tempranas desarrollar sus habilidades motoras, mejorar su coordinación, equilibrio y destreza física, promueve una conciencia corporal saludable desde una edad temprana, también desarrollan habilidades socioemocionales como la autoconfianza, la empatía y el respeto hacia los demás (pág. 87).

Según lo dicho por García & Fernández (2020) Una habilidad motora viene a ser la capacidad de realizar movimientos musculares de manera precisa, así como también coordinada, con el propósito de llevar a cabo acciones específicas. “La manipulación de los músculos, articulaciones para lograr una actividad determinada, la ejecución exitosa de los mismos con un propósito requiere no solo la capacidad de coordinar, sino que también la habilidad de tener conciencia de lo que surge durante este proceso” (pág. 99). La capacidad de sentir es fundamental para ajustar los movimientos en tiempo real, sin embargo, algunas personas pueden experimentar dificultades motrices, lo que implica que carecen de la capacidad de moverse de la manera que originalmente pretendían, estas dificultades pueden manifestarse de diversas formas, como problemas de coordinación, falta de precisión en los movimientos, dificultades en el equilibrio o la planificación motora.

Luna, Avila, Moscoso, & Santiago (2020) La motricidad viene a ser la base para la educación física en la etapa de primaria, tiene como objetivo principal promover el desarrollo integral de los estudiantes a través de la participación en actividades deportivas, son esenciales en este proceso, ya que proporcionan los fundamentos

necesarios para que los niños adquieran competencia y confianza en el movimiento corporal. Al enseñar a desarrollar la motricidad los docentes de educación física brindan a los estudiantes la oportunidad de mejorar y desarrollar su persona de forma integral, además estas habilidades son transferibles a una amplia gama de actividades físicas, lo que permite a los estudiantes participar, disfrutar de diversas experiencias motoras, esto le servirá al estudiante para enfrentar nuevos desafíos y aprender nuevas habilidades físicas a lo largo de su vida. Por medio de la práctica y la participación en actividades físicas, los niños aprenden a controlar su cuerpo, tomar decisiones motoras resolviendo así problemas de movimiento, también experimentan el trabajo en equipo, la comunicación y el respeto hacia los demás durante las actividades físicas grupales, lo que contribuyendo de forma positiva a cada uno de los estudiantes (pág. 82).

González, Loaiza, Ávila, & Moscoso (2020) sostiene que el desarrollo de competencias motrices y el logro del control motor tienen su origen en la motricidad innata que los niños poseen desde su nacimiento ya que a medida que crecen, la motricidad se desarrolla gradualmente a lo largo de la vida, influenciada por diversos factores presentes en su entorno diario, como el ambiente en el que se desenvuelven, la interacción social como también las experiencias vividas (pág. 34). Estos factores desempeñan un papel crucial en el proceso de desarrollo de habilidades motrices, el ambiente en el que una persona se encuentra, incluyendo el acceso a espacios seguros y oportunidades para la práctica de actividades físicas, puede fomentar el desarrollo de estas desde una edad temprana, la participación en juegos, deportes y actividades físicas en el entorno familiar, la escuela o la comunidad proporciona oportunidades para mejorar la coordinación, el equilibrio y la destreza motora. La escuela desempeña un papel importante en el desarrollo de la motricidad a medida que los niños avanzan en los diferentes niveles escolares.

2.2.Habilidades

Núñez, Ongallo, Isabel, & Sánchez (2016) deducen que “las habilidades son capacidades o competencias que una persona adquiere a través del aprendizaje, la práctica que le permite realizar tareas, resolver problemas o desempeñar actividades de manera efectiva y eficiente” (pág. 69). Estas habilidades pueden ser tanto técnicas como sociales, que desempeñan un papel fundamental en el desarrollo personal y profesional de cada individuo. Las técnicas se refieren a destrezas específicas relacionadas con un área o campo particular, pueden incluir conocimientos técnicos especializados, dominio de herramientas o software, habilidades manuales o habilidades cognitivas específicas. Por otro lado, las sociales, también conocidas como habilidades blandas o habilidades interpersonales, se refieren a las capacidades relacionadas con la interacción efectiva con otras personas. Es importante destacar que las habilidades son adquiridas o desarrolladas a lo largo del tiempo a través de la educación, la formación, la experiencia laboral y el crecimiento personal. Además, las habilidades no son estáticas, sino que pueden ser perfeccionadas con la práctica continua y el aprendizaje constante.

Diaz, 2023 indica que cuando hablamos de la estructura de habilidades, nos referimos a las manifestaciones innatas que constituyen la base de formas más complejas de movimiento, estas estructuras forman la cimentación sobre la cual se construye toda la motricidad de una persona, ya sea de manera intencionada o no. En esencia, existen dos tipos principales de estructuras de habilidades, los esquemas motores, también conocidos como patrones de movimiento, y los esquemas posturales. Estos patrones incluyen acciones como caminar, correr, saltar y lanzar, entre otros, por otro lado, los esquemas posturales se centran en la posición del tronco y los segmentos corporales (pág. 73). Estas estructuras proporcionan los cimientos sobre los cuales se construyen las habilidades motoras más complejas, permitiendo a las personas realizar una amplia variedad de movimientos coordinados y funcionales en su vida diaria.

Según Guerra (2019) en la actualidad, las diferentes universidades enfrentan un desafío crucial en la construcción de una sociedad mejor, por lo tanto, es importante que presten una atención especial al desarrollo de las habilidades como parte fundamental de la formación de los estudiantes, en este contexto, el objetivo es proporcionar a los pedagogos una comprensión clara sobre como enseñar a desarrollarse de buena manera. Se busca establecer una definición general del concepto de habilidades y de cada una de ellas, a través de un análisis panorámico de la literatura existente, además, se examina la teoría del aprendizaje social como un modelo de referencia para el entrenamiento de estas habilidades, reconociendo la importancia del entorno social, las interacciones en su desarrollo (pág. 122). Asimismo, se presentan las principales prácticas y estrategias que se deben fomentar en los contextos de educación superior para promover el desarrollo de estas habilidades, esto implica una necesidad de construir, modificar o transformar las prácticas docentes, con el fin de crear un entorno educativo superior que se enfoque tanto en el desarrollo personal como en el desarrollo de habilidades prácticas.

Núñez, Hernández, Jerez, Rivera, & Marcelo (2019) Las habilidades sociales desempeñan un papel crucial en el rendimiento académico de los adolescentes, estas se refieren a la capacidad de interactuar efectivamente con los demás, comprender y responder adecuadamente a las emociones cubriendo las necesidades de los demás, tratando así de establecer relaciones satisfactorias. “Algunos niños nacen con ciertas habilidades sociales sólidas, que a medida que crecen las van desarrollando mejor esto servirá para una vida plena a posterior” (pág. 75). Esto implica la capacidad de comunicarse de manera clara y efectiva con sus compañeros, profesores, brindando así el poder de trabajar en equipo, resolviendo conflictos de manera constructiva manejando adecuadamente las situaciones sociales en el aula. Un buen desarrollo de las habilidades está relacionado con un mayor nivel de participación en clase, una mejor colaboración en proyectos grupales, una mayor motivación para aprender y una mayor autoconfianza, los adolescentes que están bien desarrollados suelen tener relaciones más positivas con sus compañeros, lo que puede conducir a un mayor apoyo social y una sensación de pertenencia en el entorno escolar.

Zurita (2020) considera que las habilidades intelectuales son adquiridas a través de procesos de adaptación que involucran la asimilación de procesos que permiten a las personas organizar sus habilidades para responder al entorno que les rodea, estas están asociadas con la realización de acciones específicas que el individuo puede llevar a cabo. Cuando los individuos trabajan juntos confrontan diferentes puntos de vista, surgen conflictos que generan nuevos aprendizajes, la asimilación de habilidades implica procesos cognitivos que requieren atención voluntaria y consciente. Se deben comprender el significado de estas habilidades para su propio proceso de aprendizaje, refiriéndose a un conjunto de operaciones mentales que integran la información adquirida a través de los sentidos en una estructura de conocimientos significativos (pág. 114). Los estudiantes no están limitados al proceso de adquisición, sino que son capaces de construir conocimiento utilizando su experiencia previa para comprender y precisar nuevos aprendizajes. Las habilidades son útiles para la realización de tareas porque se basan en los procesos de adquisición y recuperación, lo que significa que pueden ser desarrolladas en cualquier contenido dentro del aula. Permitiendo así a los estudiantes adquirir y recuperar información de manera efectiva, facilitando así su proceso de aprendizaje.

2.3.Habilidades Motrices Básicas

Desde el punto de vista de Roa, Hernández, & Valero (2019) la etapa preescolar, que es un período crítico en el desarrollo individual, es donde se establecen los cimientos fundamentales para la formación de la personalidad del niño o niña. Durante esta etapa, el desarrollo físico proporciona las condiciones necesarias para la independencia y la asimilación de nuevas formas de experiencia social a través del proceso educativo, en la etapa preescolar, se producen cambios significativos en el desarrollo motor, es el momento en el que los niños realizan una variedad de movimientos comunes, como caminar, correr, saltar, escalar, trepar, gatear, reptar, lanzar y atrapar, estos movimientos habituales en nuestra vida diaria se conocen como habilidades motrices básicas, estas no solo se desarrollan debido a la maduración biológica, sino también a través de la actividad práctica del niño o niña

en su entorno (pág. 38). El primer año de vida, el niño o niña comienza a familiarizarse con su entorno, a conocer su cuerpo y a realizar sus primeras acciones motrices. A medida que organiza su propio cuerpo, progresivamente amplía su espacio y logra establecer la relación entre el espacio y el tiempo.

Luna Rojas (2020) expresa el conocimiento sobre las habilidades motrices básicas y su importancia en el desarrollo del niño es crucial en los ámbitos educativos, sociales y familiares. En particular, la familia, que constituye la primera institución con la que el niño tiene contacto directo, desempeña un papel fundamental al proporcionarle herramientas, habilidades y destrezas que son útiles para su desarrollo y supervivencia. Estos puntos se respaldan por datos estadísticos, donde se observa que un 82% de los padres encuestados conocen o han oído hablar de las etapas de desarrollo motor de los niños, mientras que un 18% desconoce completamente estos términos. Estos resultados refuerzan la afirmación de que "la familia provee herramientas y destrezas útiles para la supervivencia del niño" a través de la práctica de actividades como correr, saltar, lanzar y girar.

Prieto (2010) expresa que las habilidades motrices básicas se refieren al conjunto de habilidades físicas fundamentales que una persona desarrolla durante su infancia y que sientan las bases para su desarrollo motor posterior. Estas habilidades son esenciales para realizar actividades físicas y deportivas de manera eficiente y efectiva (pág. 134).

Las habilidades motrices básicas se dividen generalmente en tres categorías principales:

1. **Habilidades locomotoras:** Son habilidades que implican desplazamiento físico en el espacio. Incluyen correr, caminar, saltar, saltar a la cuerda, trepar y deslizarse. Estas habilidades permiten a los niños moverse y desplazarse de manera coordinada y equilibrada.

2. **Habilidades manipulativas:** Son habilidades que implican el control y la manipulación de objetos. Incluyen lanzar, atrapar, golpear, patear, agarrar y manipular objetos pequeños. Estas habilidades desarrollan la coordinación mano-ojo, la precisión y la fuerza necesarias para interactuar con el entorno de manera efectiva.
3. **Habilidades estabilizadoras:** Son habilidades que implican mantener el equilibrio y la estabilidad del cuerpo. Incluyen el equilibrio estático (mantenerse de pie sin moverse), el equilibrio dinámico (mantener el equilibrio mientras se mueve) y la coordinación visomotora. Estas habilidades son fundamentales para realizar movimientos más complejos y mantener una postura adecuada.

El desarrollo de estas habilidades motrices básicas es crucial durante la infancia, ya que proporcionan una base sólida para el desarrollo motor posterior y la participación en actividades físicas y deportivas. A través del juego y la práctica regular de actividades físicas, los niños pueden mejorar y perfeccionar estas habilidades, lo que a su vez contribuye a su desarrollo cognitivo, emocional y social. Es importante fomentar y apoyar el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños, ya que esto les permitirá tener una vida activa y saludable, además de mejorar su confianza y autoestima.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar la eficacia de los juegos de velocidad en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez en la ciudad de Pelileo durante el periodo abril-septiembre 2023

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

Diagnosticar el estado inicial de las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez durante el periodo abril-septiembre 2023

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

Evaluar el nivel de las habilidades motrices básicas posterior a la aplicación de un programa de juegos de velocidad en escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez durante el periodo abril-septiembre 2023

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

Analizar la diferencia entre el nivel inicial de las habilidades motrices y posterior a la aplicación de un programa de juegos de velocidad en escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez durante el periodo abril-septiembre 2023

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Recursos Materiales

Tabla 1: Recursos Materiales.

RECURSOS MATERIALES
Cinta métrica
Dulces
Automóvil
Tiza
Balanza
Computador portátil
Celular
Trípode
Balones
Conos
Silbato

Tabla 2: Recursos Humanos.

RECURSOS HUMANOS	
Autor	Ponluisa Ponluisa Dennis Andrés
Tutor	Phd. Castro Pantoja Edison Andrés
Autoridades de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez	
Docente del área de Educación Física de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez	
Estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez	

Tabla 3: Recursos Institucionales.

RECURSOS INSTITUCIONALES	
Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez	
Repositorio Académico	
Universidad Técnica de Ambato	Biblioteca Virtual

2.2 MÉTODOS

2.2.1 Diseño de investigación

El presente trabajo de investigación responde a un enfoque en el paradigma cuantitativo del tipo de investigación por finalidad aplicado por diseño cuasiexperimental de alcance explicativo y por obtención de datos de campo de corte longitudinal. Para el proceso de fundamentación teórica del mismo se aplicó el método analítico-sintético analizando sus variables en todas sus partes y viceversa. En el desarrollo de la investigación o construcción del nuevo método de conocimientos se aplicará el método hipotético deductivo ya que se plantearán hipótesis que tendrán que ser comprobadas en el transcurso de la investigación práctica del estudio.

Enfoque Cuantitativo

El método de investigación cuantitativa implica la recolección y análisis de información numérica y estadística para comprender y explicar los fenómenos sociales (Vega-Malagón, 2014). Este enfoque se basa en la formulación de hipótesis, que son supuestos previos sobre la relación entre variables que se someten a prueba o se refutan mediante la recolección y análisis de datos.

Finalidad Aplicativa

Para (Graus.M.E., 2017) la finalidad aplicada en una investigación se refiere al propósito práctico o utilitario que se persigue, se enfoca en la resolución de problemas específicos en la práctica, ya sea en el ámbito empresarial, social, gubernamental, educativo, de la salud, entre otros.

Investigación de Campo

Según (Grajales, 2000) la investigación de campo es una modalidad de investigación científica que se realiza en el entorno natural donde ocurren los hechos que se están investigando. Este tipo de investigación implica la recolección de datos de forma directa en el lugar donde se llevan a cabo los fenómenos o situaciones que son objeto de estudio.

Método analítico-sintético

La técnica de investigación denominada método analítico-sintético consiste en descomponer un tema complejo en partes más sencillas, analizar cada parte por separado y luego combinarlas para lograr una comprensión profunda del tema en su totalidad (Daen, 2011).

Finalidad Cuasiexperimental

Para (Manterola, 2015) los estudios cuasiexperimentales se distinguen por no contar con una asignación aleatoria de los participantes. El propósito de este artículo es presentar los fundamentos, tipos, rasgos y tácticas fundamentales para llevar a cabo este tipo de investigaciones.

Alcance Explicativo

El alcance explicativo en investigación se refiere al grado de profundidad con el que se desea analizar y comprender un fenómeno o problema específico (Eguren Gutiérrez, 1989). Este enfoque se emplea en estudios que tienen como objetivo identificar tanto las causas como los efectos de un evento o situación particular.

Corte Longitudinal

El diseño de investigación de corte longitudinal implica el seguimiento de un grupo de individuos a lo largo del tiempo para analizar y registrar los cambios en una o más variables. Esto se logra mediante la realización de mediciones en momentos diferentes a lo largo del tiempo en un mismo grupo de participantes (Arnau, 2008).

Hipotético-deductivo

Según (Puebla, 2010) el método hipotético-deductivo es una técnica de investigación que busca comprobar o negar una hipótesis a través de la realización de experimentos o la recolección de datos.

Población y muestra de estudio.

La población está considerada 182 escolares de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez durante el periodo académico septiembre 2022 - junio 2023, a través de un

muestreo no probabilístico seleccionando una muestra de 34 estudiantes de Educación General Básica Media.

Técnicas e Instrumentos:

En base al estudio que se presenta en el cual se valorara la variable de habilidades motrices básicas para lo cual se aplicara la técnica de la encuesta, como instrumento el test de Ozeretski Guilmain el cual fue utilizado y validado por (Villamarin) en el año 2019.

Este test tiene como finalidad la valoración de algunos aspectos tales como la coordinación estática, dinámica de las manos, dinámica de los miembros inferiores, rapidez de los movimientos y corrección de movimientos simultáneos.

Los varemos serán calculados en base a los percentiles 0 y 35 tomando como referencia los valores medios y sus respectivas desviaciones estándares.

Análisis estadístico de los resultados

El análisis estadístico de los resultados de la presente investigación se realizar a través del paquete estadístico SPSS versión 25, realizando un análisis descriptivo con determinación de valores mínimos, medios, máximos y sus respectivas desviaciones estándares en el caso de las variables cuantitativas y un análisis de frecuencias y porcentajes en el caso de las variables cualitativas. Además, se realizó un análisis de normalidad de datos de Shapiro-Wilk para muestras inferiores a 50 datos, la cual determino la aplicación de las pruebas Paramétricas de U de Mann-Whitney para muestras independientes. Para la verificación de la hipótesis de estudio se aplicó la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas, determinando así diferencias significativas en un nivel de $P \leq 0.05$ entre los periodos de estudio.

Baremos de evaluación

Los baremos para categorizar en niveles de coordinación motriz se construyeron en base a la distribución de los percentiles 20, 40, 60 y 80, obteniendo 5 niveles:

Tabla 4: Baremos de evaluación

Niveles	Mínimo	Máximo
Muy Bajo	0	7
Bajo	8	14
Regular	15	21
Alto	22	28
Muy alto	29	35

Hipótesis de la investigación

Para el desarrollo de la investigación se planteó las siguientes hipótesis:

H₀: Los juegos de velocidad **no incide** en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Media

H_a: Los juegos de velocidad **inciden** en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Media

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo, se exponen los resultados de la investigación realizada, a través de un análisis detallado de los datos obtenidos. Se emplearon métodos estadísticos descriptivos e inferenciales para analizar los resultados, y se verificaron las hipótesis planteadas en el estudio. Se brinda una descripción exhaustiva de estos hallazgos para ofrecer una visión clara de los resultados obtenidos en la investigación.

Caracterización de la muestra de estudio

Posteriormente, se expone una descripción de la muestra analizada, enfocándose en los atributos de edad, género, peso y estatura.

Resultados por objetivos

Resultados del diagnóstico del estado inicial de las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez en la ciudad de Pelileo durante el periodo abril-septiembre 223

Resultados de la evaluación del nivel de las habilidades motrices básicas posterior a la aplicación de un programa de juegos de velocidad en escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez en la ciudad de Pelileo durante el periodo abril-septiembre 223

Resultados del análisis la diferencia entre el nivel inicial de las habilidades motrices y posterior a la aplicación de un programa de juegos de velocidad en escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez en la ciudad de Pelileo durante el periodo abril-septiembre 223

Tabla 5: Caracterización de la muestra de estudio.

Variables	Masculino		Femenino		P	Total	
	(n=14 – 41,2 %)		(n=20 – 58,8 %)			(n=34 – 100 %)	
	M	±DS	M	±DS		M	±DS
Edad (años)	8,29	0,47	8,40	0,50	0,499*	8,35	0,49
Estatura (m)	1,34	0,08	1,33	0,07	0,586*	1,33	0,07
Peso (kg)	33,57	6,05	29,70	4,09	0,048**	31,29	5,27

Nota: Análisis de valores medios (M) y desviaciones estándares (±DS); nivel de significación en $P \geq 0,05$ (*) y $P < 0,05$ (**)

En el estudio realizado, se encontraron diferencias entre los grupos de sexo en relación a las variables, se observó que el grupo femenino tenía un porcentaje mayor, específicamente un 17,2%, en comparación con el grupo masculino, además, se analizaron otras variables como la edad, la estatura y el peso. En cuanto a la variable de edad, se determinó que el grupo masculino presentaba un valor medio superior en 0.11 años respecto al grupo femenino. Asimismo, en relación a la estatura, se encontró una diferencia de 0.01 metros entre ambos grupos, siendo el grupo masculino ligeramente más alto. Por último, en lo que respecta al peso, se evidenció una diferencia de 3.87 kg, siendo mayor en el grupo masculino. Desde el punto de vista estadístico, se realizó un análisis para determinar si estas diferencias eran significativas. En cuanto a las variables de edad y estatura, se obtuvo un valor de $P \geq 0,05$, lo que indica que no había una diferencia estadísticamente significativa entre los grupos de sexo en estas variables, lo que implica una homogeneidad entre ellos. Por otro lado, en relación al peso, se encontró un valor de $P < 0,05$, lo que indica que había una diferencia estadísticamente significativa entre los grupos en esta variable, sin embargo, cabe destacar que esta diferencia no afecta los procesos de investigación y los resultados obtenidos.

Resultados por objetivos

Para el desarrollo del objetivo de diagnóstico inicial se aplicó el test de Ozeretski Guilmain descrito en el capítulo de la metodología de la investigación, obteniendo los siguientes resultados por pruebas evaluadas y propuestas dentro del instrumento. Ahora se muestran los resultados obtenidos como consecuencia de la investigación realizada.

Resultados del diagnóstico del estado inicial de las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez en la ciudad de Pelileo durante el periodo abril-septiembre 2023

Tabla 6: Resultados de las pruebas del test de Ozeretski Guilmain en el periodo de PRE intervención.

Pruebas test Ozeretski Guilmain PRE	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Marcha adelante		2	4	2,62	±0,60
Marcha atrás		2	4	2,62	±0,60
Salto unipodal izquierdo		0	2	1,41	±0,74
Salto unipodal derecho		0	2	1,32	±0,68
Salto bipodal		1	2	1,47	±0,51
Correr	36	1	3	1,68	±0,59
Equilibrio		0	2	1,12	±0,69
Giro a la derecha		1	3	1,62	±0,55
Giro a la izquierda		0	2	1,44	±0,71
Lanzar		1	2	1,59	±0,50
Atrapar		1	2	1,44	±0,50

Durante este periodo de intervención, los resultados demostraron que las pruebas con mayor puntaje promedio fueron la marcha adelante, el salto bipodal, correr, giro a la derecha, lanzar y atrapar. Por otro lado, las pruebas de salto unipodal izquierdo, salto unipodal derecho, equilibrio y giro a la izquierda obtuvieron los puntajes promedio

más bajos. Utilizando los resultados de las pruebas del test aplicado, se calcularon los puntajes correspondientes a la coordinación locomotriz, la coordinación no locomotriz, el control de objetos y las habilidades motrices básicas en general durante el periodo inicial de estudio.

Tabla 7: Resultado del cálculo de los coeficientes y puntajes típico del test Ozeretski Guilmain en el periodo PRE intervención.

Cálculo de tipos de coordinación test Ozeretski Guilmain PRE	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Coordinación locomotriz	34	8,00	15,00	11,12	±1,85
Coordinación no locomotriz		2,00	6,00	4,18	±1,06
Coordinación control de objetos		2,00	4,00	3,03	±0,67
Habilidades motrices básicas		14,00	23,00	18,32	±2,29

En función de los resultados obtenidos en las Habilidades motrices básicas según el test Ozeretski Guilmain, se procedió a categorizar la muestra de estudio en diferentes niveles de coordinación motriz durante el periodo PRE intervención. Esto se realizó utilizando los criterios establecidos a partir de los puntajes obtenidos en el test.

Tabla 8: Niveles de habilidades motrices básicas en el periodo PRE intervención.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Regular	27	79,4%
Alto	7	20,6%
Total	34	100,0%

La categorización en niveles de las habilidades motrices básicas PRE intervención evidencio que más de la mitad de la muestra de estudio 79.4% se encontraba en un nivel “Regular” y un porcentaje inferior al 25 % en un nivel “normal”

Resultados de la evaluación del nivel de las habilidades motrices básicas posterior a la aplicación de un programa de juegos de velocidad en escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez en la ciudad de Pelileo durante el periodo abril-septiembre 223

Con el fin de cumplir con el objetivo de evaluar los resultados después de la implementación de un programa de juegos de velocidad, se utilizó el mismo instrumento durante el periodo posterior a la intervención. A continuación, se presentan los resultados obtenidos para las pruebas evaluadas y propuestas por el test.

Tabla 9: Resultados de las pruebas del test de Ozeretski Guilmain en el periodo POST intervención.

Pruebas test Ozeretski Guilmain POST	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Marcha adelante		4	5	4,41	±0,50
Marcha atrás		4	5	4,32	±0,48
Salto unipodal izquierdo		3	3	3,00	±0,00
Salto unipodal derecho		2	3	2,88	±0,33
Salto bipodal		2	3	2,59	±0,50
Correr	36	3	4	3,56	±0,50
Equilibrio		1	2	1,85	±0,36
Giro a la derecha		1	2	1,82	±0,39
Giro a la izquierda		1	2	1,79	±0,41
Lanzar		2	3	2,68	±0,48
Atrapar		2	3	2,79	±0,410

Durante este periodo de intervención, los resultados revelaron que las pruebas con mayor puntaje promedio fueron la marcha adelante, marcha atrás, salto unipodal izquierdo y correr. Por otro lado, las pruebas de salto unipodal derecho, salto bipodal, equilibrio, giros y lanzamientos obtuvieron los puntajes promedio más bajos.

Utilizando los resultados de las pruebas del test aplicado, se calcularon los puntajes correspondientes a la coordinación locomotriz, la coordinación no locomotriz, el control de objetos y las habilidades motrices básicas en general durante el periodo de estudio.

Tabla 10: Resultado del cálculo de los coeficientes y puntajes típico del test Ozeretski Guilmain en el periodo POST intervención.

Cálculo de tipos de coordinación test Ozeretski Guilmain POST	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Coordinación locomotriz	34	19,00	23,00	20,76	±0,96
Coordinación no locomotriz		4,00	6,00	5,47	±0,61
Coordinación control de objetos		4,00	6,00	5,47	±0,61
Habilidades motrices básicas		29,00	34,00	31,71	±1,40

En base en el resultado de las Habilidades motrices básicas planteado por el test Ozeretski Guilmain se categorizo a la muestra de estudio en niveles de habilidades motrices, para el periodo POST intervención aplicando los varemos construidos en base al puntaje del test.

Tabla 11: Niveles de habilidades motrices básicas en el periodo POST intervención.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	34	100%
Total	34	100,0%

La categorización en niveles de las habilidades motrices básicas POST intervención evidencio que el 100% de la muestra de estudio se encontró en un nivel “Alto”

Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de las habilidades motrices y posterior a la aplicación de un programa de juegos de velocidad en escolares de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez en la ciudad de Pelileo durante el periodo abril-septiembre 223

Para analizar la diferencia entre los resultados obtenidos entre los periodos de estudio, en primer lugar, se realizó una resta aritmética entre los valores del periodo POST de los PRE intervención.

Tabla 12: *Diferencia de resultados entre los periodos de intervención en la muestra de estudio.*

Resultados	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Coordinación locomotriz		6,00	13,00	9,65	±1,97
Coordinación no locomotriz	34	26,00	30,00	28,50	±1,16
Control de objetos		1,00	4,00	2,44	±0,82
Habilidades motrices básicas		8,00	16,00	12,09	±2,19

Las discrepancias calculadas revelaron incrementos positivos entre el periodo POST y PRE a la intervención, especialmente en la prueba de coordinación no locomotriz, asimismo, se observaron mejoras en las habilidades motrices básicas.

Además, se llevó a cabo un análisis comparativo entre los niveles de habilidades motrices básicas durante los periodos PRE y POST a la intervención, esto tuvo como propósito identificar posibles cambios en los niveles de los participantes de la muestra de estudio.

Tabla 13: Análisis cruzado entre los niveles de habilidades motrices básicas en los periodos PRE y POST intervención.

Nivel de habilidades motrices básicas PRE	Nivel de habilidades motrices básicas POST	
	Muy Alto	Total
Regular	27	27
Alto	7	7
Total	34	34

El análisis cruzado entre los niveles de habilidades motrices básicas de los periodos post y pre intervención, evidenciaron:

- En el periodo PRE intervención nivel “Regular” se encontraron 27 representantes de la muestra de estudio, de los cuales en el nivel POST, 27 integrantes se recategorizaron a un nivel “Muy alto”
- En el periodo PRE intervención nivel “Alto” se encontraron 7 integrantes de la muestra, los cuales en el periodo POST los mismos se recategorizaron a un nivel “Muy alto”

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Para verificar las hipótesis del estudio, se realizó inicialmente una prueba de normalidad para determinar la idoneidad de aplicar pruebas paramétricas en muestras relacionadas. Debido a los resultados obtenidos, se optó por utilizar la prueba de Wilcoxon. El objetivo fue determinar si existían diferencias significativas entre los resultados generales de los diferentes periodos de estudio.

Tabla 14: Análisis de verificación de las hipótesis de estudio.

Cálculo de tipos de coordinación test Ozeretski Guilmain	N	PRE Intervención		POST Intervención		P
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	
Coordinación locomotriz	34	11,12	±1,85	9,65	±1,97	0.000*
Coordinación no locomotriz		4,18	±1,06	28,50	±1,16	
Coordinación control de objetos		3,03	±0,67	2,44	±0,82	
Habilidades motrices básicas		18,32	±2,29	12,09	±2,19	

Nota: Diferencias significativas en un nivel de $P \leq 0.05$ (*)

La prueba estadística aplicada determino la existencia de diferencias significativas entre los resultados de los diferentes periodos de estudio en un nivel de P, siendo esta una diferencia a nivel descriptivo, positiva y permitiéndonos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa de investigación:

H1: Los juegos de velocidad inciden en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Media

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- Se diagnosticó el estado inicial de las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Media, identificando que más de la mitad de la muestra de estudio 79.4% se encontraba en un nivel “Regular” y un porcentaje inferior al 25 % en un nivel “normal”
- Se evaluó el nivel de las habilidades motrices básicas posterior a la aplicación de un programa de juegos de velocidad evidenciando que el 100% de la muestra de estudio se encontró en un nivel “Alto”
- Se analizó la diferencia entre el nivel inicial de las habilidades motrices y posterior a la aplicación de un programa de juegos de velocidad evidenciando que el mayor porcentaje de la muestra de estudio reorganizó a niveles superiores de esta variable en el periodo post intervención y a nivel estadístico se pudo comprobar la existencia de diferencias significativas entre los periodos de estudio aceptando que los juegos de velocidad inciden en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Media

4.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda realizar un diagnóstico del nivel inicial de las habilidades motrices básicas antes de planificar cualquier intervención relacionada con el desarrollo. Esto proporcionará una comprensión clara de las tareas que el profesional de la actividad física debe abordar.
- Se recomienda evaluar el nivel de habilidades motrices básicas de los estudiantes después de la implementación de una propuesta. Esto permitirá determinar la efectividad de las intervenciones y planificar nuevas estrategias en periodos posteriores para seguir mejorando las habilidades de los estudiantes.
- Se recomienda realizar un análisis estadístico de los resultados después de la implementación de una propuesta. Esto asegurará la veracidad de las mejoras en las capacidades y destrezas de los estudiantes, y permitirá al profesor planificar de manera más efectiva en el futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aillòn, H., & Medina, S. (1 de Septiembre de 2022). Los juegos de cooperación en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación Inicial. Ambato, Tungurahua, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35808>
- Alfonzo, A. H. (Diciembre de 2020). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA EFECTIVIDAD DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: UN RETO EN TIEMPOS DE CONFINAMIENTO. *Refcale*, 8(3). Obtenido de <http://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3260>
- Arnau, J. &. (2008). *Estudios longitudinales de medidas repetidas: Modelo de diseño y analisis*. Escritos de Psicología .
- Backes, M., Porta, M., & Difabio de Anglat, H. (2015). El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisición de saberes. *Educere: Revista Venezolana de Educación*. Brasil: Dialnet. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6530221>
- Bartoll, O., Capella, C., & Marc, P. (2018). Investigación-acción sobre un programa de aprendizaje-servicio en la didáctica de la educación física. (1), 36, 277-293. *Revista de investigación educativa*. Obtenido de <https://revistas.um.es/rie/article/view/270581/221681>
- Calais-Germain, B. &. (1994). *Anatomía para el movimiento. Los libros de la liebre de marzo*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/43362304/Anatomia_para_el_Movimiento_Blandine_Calais-Germain-libre.pdf?1457121575=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAnatomia_para_el_Movimiento_Blandine_Cal.pdf&Expires=1684427515&Signature=VpeXD6R3Rk
- Castañer, M., & Camerino, O. (2006). Manifestaciones basicas de la motricidad. *Ediciones de la Universidad de Leida*.

- Cuadro, E., García de la Cruz, A., Hernández, D., Mallarino, J., Castro, L., & Álvarez, M. (4 de Abril de 2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad. España: Lecturas: Educación Física y Deportes. doi:<https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>
- Daen, S. (2011). Tipos de Investigacion Cientifica. *Revista de Actualizacion Clinica Boliviana*, 621.624.
- Delgado Zurita Víctor Hugo, P. P. (4 de Enero de 2019). Los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños/as. Manta, Manabi, Ecuador: Revistas de la Universidad de Holguín.
- Días, J., Molina-García, J., & Monfort-Pañego, M. (2020). El conocimiento y la intencionalidad didáctica en el uso de TIC del profesorado de educación física. Valencia, España. Obtenido de <file:///C:/Users/rapid/Downloads/Dialnet-ElConocimientoYLaIntencionalidadDidacticaEnElUsoDe-7446309.pdf>
- Diaz, J. (2023). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Google Libros. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Qv-KHmPxkG8C&oi=fnd&pg=PA11&dq=Las+habilidades&ots=U9KgDR8XB R&sig=WAqHSTKIk3yVzb0zp8UTgqbyVYM#v=onepage&q&f=false>
- Duarte, J., & Rodríguez, L. (2017). Cuerpo y movimiento en la educación inicial: concepciones, intenciones y prácticas. *Infancias*, 16(2), 204-215. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6232480.pdf>
- Durdy Mahri, M. M. (24 de Diciembre de 2020). Actividades de Educación Recreativa e Introducción a la Naturaleza del Entorno. I, 2. Zambia, Africa. doi:<https://doi.org/10.48173/jev.v1i2.55>
- Duvignaud, J. (2018). *El Juego del Juego* (Vol. II). Mexico: Balland, Paris.
- Eguren Gutiérrez, L. J. (1989). *El alcance explicativo del funcionalismo: sus limitaciones*. Estudios de Linguística.

- García, C. (2019). Juegos de velocidad de reacción. Juego y deporte.
- García, P., & Fernández, N. (2020). Asociación de la competencia en las habilidades motrices básicas con las actividades físico-deportivas extracurriculares y el índice de masa corporal en preescolares. *Dialnet*, 33-39. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7397358>
- Garvey, C. (2018). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata,S.A.
- Garvey, C. (2023). El Juego infantil. *Google Libros*.
- González, N. D., Loaiza, L. E., Ávila, C., & Moscoso, R. (2020). Estimulación cerebelosa en el desarrollo de la coordinación motriz en escolares. *Dialnet*, 333-349. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659470>
- Grajales, T. (2000). *Tipos de Investigacion*.
- Graus.M.E., G. (2017). *Estadística aplicada a la investigación científica*. Malaga: Scielo.
- Guerra, S. (2019). *Una revisión panorámica al entrenamiento de las habilidades blandas en estudiantes universitarios*. (Scielo, Ed.) Obtenido de <https://www.scielo.br/j/pee/a/YyZgKBY9JLVXnCDKMNc7nqc/abstract/?lang=es>
- Jene, J. (11 de 1 de 2021). Juegos de velocidad: qué son y cuáles son sus beneficios en los niños. School, Forma Infancia European.
- Jumbo Rodríguez José Fernando, Z. M. (1 de 03 de 2022). Los juegos recreativos en la expresión corporal en estudiantes de Educación Inicial. 6. Ambato, Tungurahua, Ecuador: Repositorio Universidad Tecnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34394>
- López, E., & Troya, E. (1 de Mayo de 2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Universidad Técnica de Ambato - Facultad de Ciencias de la Salud - Carrera de

Estimulación Temprana. Obtenido de
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27992>

Luna Rojas, H. F. (2020). *Las habilidades motrices básicas como base para la educación física* (100-115 ed., Vol. 5). Polo Del Conocimiento. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.1911>

Luna, H., Avila, C., Moscoso, R., & Santiago, J. (2020). Las habilidades motrices básicas como base para la educación física en primaria. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7659468.pdf>

Manterola, C. &. (2015). *Estudios experimentales parte 2*. International Journal of Morphology.

Mendoza, M., Analuisa, E., & Lara, L. (2017). LOS JUEGOS POPULARES Y SU APOORTE DIDÁCTICO EN LAS CLASES. *Revista Digital de Educacion Fisica*.

Mengibar, R. B., & Espinosa, F. J. (2021). Educación Física en Casa de Calidad Propuesta de aplicación curricular en Educación Secundaria Obligatoria. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7597026>

Minerva, C. (2019). *El juego una estrategia importante*. Educere.

Mocha Bonilla Julio A, C. M. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos en la definicion de la lateralidad. *Espacios*, 39, 26. Obtenido de <http://ww.revistaespacios.com/a18v39n23/a18v39n23p26.pdf>

Moreta, E., & Sánchez, C. (1 de Octubre de 2022). Los juegos modificados en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación General Básica Elemental. Ambato, Tungurahua, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36074>

Núñez, A., Ongallo, C., Isabel, P., & Sánchez, G. (2016). *El libro de las habilidades directivas*. Madrid: Edicion Diaz de Santos. Obtenido de <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/13506>

- Núñez, C., Hernández, V., Jerez, D., Rivera, D., & Marcelo, N. (2019). Las habilidades sociales en el rendimiento académico en adolescentes. *Revista De La SEECI*, 37-49. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6710734>
- Pacheco, R., & Posso, J. (18 de Agosto de 2021). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19. Podium. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200564
- Perez, C., Meritxell, E., & David, B. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. (Vol. 28). Enseñanza de las Ciencias de la Tierra. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Porras, M. (Enero-Abril de 2022). El juego como método didáctico en el aprendizaje de operaciones básicas. *Revista de Investigacion Administracion e Ingenieria*, 10(1). Obtenido de https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/el_juego_como_metodo_didactico_en_el_aprendizaje_de_operaciones_basicas
- Prados, M., & Rivas, J. (2019). Investigar narrativamente en educación física con relatos corporales. *VIII, 10*, 82-99. *Revista Del Instituto De Investigaciones En Educación*. Obtenido de <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/3654>
- Prieto, M. (2010). *Habilidades Motrices Basicas*. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_37/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf
- Puebla, C. (2010). *Metodo hipotetico Deductivo*. Chile: Valparaiso .
- Reséndiz, H., & Serrano, M. (30 de Septiembre de 2020). Implicaciones en el movimiento humano de las adaptaciones del esquema e imagen corporal secundarias a una amputación. Queretaro, Mexico: Facultad de Enfermería,

Universidad Autónoma de Quelantaro, México.
doi:<https://doi.org/10.11565/arsmed.v45i3.1636>

Roa, S., Hernández, A., & Valero, A. (2 de Septiembre de 2019). *Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo*. Obtenido de Scielo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400386#:~:text=Es%20la%20etapa%20de%20ejecuci%C3%B3n,les%20llamamos%20habilidades%20motrices%20b%C3%A1sicas.

Sacatoro, J., & Sánchez, C. (1 de Enero de 2023). Los juegos tradicionales y populares en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años. Ambato, Tungurahua, Ecuador. Obtenido de Repositorio Universidad Tecnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37148>

Salazar, A., & Castro, W. (1 de Febrero de 2023). Juego de roles en el desarrollo de la coordinación motriz en escolares de Educación General Básica Media. Ambato, Tungurahua, Ecuador. Obtenido de Repositorio Universidad Tecnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37277>

Toaza, S. N., & Castro, E. (1 de Enero de 2023). Las habilidades motrices básicas en el aprendizaje de la habilidad de la carrera en escolares de Educación General Básica Media. Ambato, Tungurahua, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37150>

Torres, C. (2018). *El juego*. enducere.

Valencia, E., E, J., & Ayala, E. (2022). Conocimiento didáctico de contenido en el marco de la enseñanza para la comprensión de la educación física escolar. Dialnet. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8053358>

Valverde Sinche, L. V. (2020). Juegos recreativos, participación y relaciones interpersonales en adolescentes de 12-14 años de la Escuela de Educación

Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja. Snagolqui, Pichincha, Ecuador. doi: <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/23184>

Vasques, F. (29 de Octubre de 2016). El Valor de la Educacion Fisica. *Juegos de velocidad “intelectual” en EF*. Sevilla, España.

Vega-Malagón, G. Á.-M.-M.-C.-S.-A. (2014). *Paradigmas en la investigacion. Enfoque cuantitativo y cualitativo*. Queretaro : European Scientific Journal .

Villamarin, V. E. (2019). *Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años*. Sangolqui.

Zurita, M. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista Educare*, 51-74. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226>

ANEXOS

ANEXO 1











ANEXO 2

Test de Ozeretski

#	Prueba	Descripción	Indicadores	Ponderación
1	Marcha adelante	El niño se colocará sobre una línea en el suelo y se le solicita que se desplace caminando hacia adelante aproximadamente 3 metro (De Frente).	<p>Alterna manos y pies</p> <p>Mantiene la vista al frente</p>	<p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p>
			<p>Simula una línea recta</p> <p>Fluidez al caminar</p> <p>Ritmo constante</p>	<p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p>
2	Marcha atrás	El niño se colocará sobre una línea en el suelo y se le solicita que se desplace caminando hacia atrás aproximadamente 3 metros (De espalda).	<p>Alterna manos y pies</p> <p>Mantiene la vista al frente</p>	<p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p>
			<p>Simula una línea recta</p> <p>Fluidez al caminar</p> <p>Ritmo constante</p>	<p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p>
Subtotal				10 puntos

3	Salto unipodal (izquierdo)	El niño debe desplazarse con saltos en el pie izquierdo hacia adelante aproximadamente 3 metros.	<p>Fluidez al saltar</p> <p>Apoya ambos pies</p> <p>Se tropieza</p>	<p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 0</p> <p>No realiza= 1</p> <p>Realiza= 0</p> <p>No realiza= 1</p>
4	Salto unipodal (derecho)	El niño debe desplazarse con saltos en el pie derecho hacia adelante aproximadamente 3 metros.	<p>Fluidez al saltar</p> <p>Apoya ambos pies</p> <p>Se tropieza</p>	<p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 0</p> <p>No realiza= 1</p> <p>Realiza= 0</p> <p>No realiza= 1</p>
5	Salto bipodal	El niño debe desplazarse con saltos pies juntos hacia adelante aproximadamente 3 metros.	<p>Fluidez al saltar</p> <p>Separa los pies</p> <p>Se tropieza</p>	<p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 0</p> <p>No realiza= 1</p>
Subtotal				9 puntos
6	Correr	El niño debe correr 20 metros lo más rápido posible.	<p>Alterna manos y pies</p> <p>Mantiene la vista al frente</p> <p>Simula una línea</p>	<p>Realiza= 1</p> <p>No realiza= 0</p> <p>Realiza= 1</p> <p>continuación</p> <p>No realiza= 0</p>

			recta Fluidez al correr	Realiza= 1 No realiza= 0 Realiza= 1 No realiza= 0
Subtotal				4 puntos
7	Equilibrio	El niño debe mantenerse sobre su pie derecho durante 5 segundos y luego con su pie izquierdo.	Se mantiene son bajar el otro pie Se mantiene son caerse	Realiza= 1 No realiza= 0 Realiza= 1 No realiza= 0
Subtotal				2 puntos
8	Giro a la derecha	Se marca un círculo en el suelo y el niño debe girar a la derecha sin salir del círculo.	Ubica su lateralidad Se mantuvo dentro del círculo.	Realiza= 1 No realiza= 0 Realiza= 1 No realiza= 0
9	Giro a la izquierda	Se marca un círculo en el suelo y el niño debe girar a la izquierda sin salir del círculo.	Ubica su lateralidad Se mantuvo dentro del círculo.	Realiza= 1 No realiza= 0 Realiza= 1 No realiza= 0
Subtotal				4 puntos
10	Lanzar	Lanzar la pelota hacia adelante.	Direcciona la pelota al blanco Realiza el movimiento con fluidez Abarca la distancia	Realiza= 1 No realiza= 0 Realiza= 1 No realiza= 0

			solicitada	Realiza= 1 No realiza= 0
Subtotal				3 puntos
11	Coger	Coger la pelota	Buena coordinación óculo manual Toma la pelota antes de que toque suelo Utiliza ambas manos	Realiza= 1 No realiza= 0 Realiza= 1 No realiza= 0 Realiza= 1 No realiza= 0
Subtotal				3 puntos
Puntuación total				35 puntos

ANEXO 3

Contenidos	Propósito	Recursos	Tiempo
Medidas Antropométricas. <ul style="list-style-type: none"> • Peso • Talla • Edad 	Conocer la talla, peso y edad de la muestra de estudio.	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Báscula • Cinta métrica 	11 de abril del 2023
Aplicación Test Ozeretski Guilmain	Diagnosticar el nivel de habilidades motrices a través del Test Ozeretski Guilmain.	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta métrica • Conos • Cronómetro • Cancha de la institución 	18 de abril del 2023
Introducción a los juegos de velocidad	Familiarizar con los juegos de velocidad como contenido de clase	<ul style="list-style-type: none"> • Cancha • Silbato • Parlante • Sacos 	25 de abril del 2023
Juegos de Velocidad	Conocer los juegos básicos de velocidad	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Platos • Conos • Estadio de la institución 	2 de mayo del 2023
Juegos de Velocidad	Practicar los juegos de	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Platos 	9 de mayo

enfocado en coordinación	velocidad, pero esta vez trabajando una de las habilidades en específico	<ul style="list-style-type: none"> • Conos • Estadio de la institución 	del 2023
Juegos de Velocidad enfocados en equilibrio	Fortalecer las habilidades motrices por medio de juegos enfocados en una habilidad como el equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Platos • Conos • Estadio de la institución 	16 de mayo del 2023
Juegos de Velocidad	Últimos juegos enfocados principalmente en el desarrollo de las habilidades ya mencionadas	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Parlante • Estadio de la institución 	23 de mayo del 2023
Aplicación Test Ozeretski Guilmain	Evaluación del nivel de habilidades motrices	<ul style="list-style-type: none"> • Conos • Cronómetro • Cancha de la institución 	30 de mayo del 2023

Plan de clase

PLAN DE CLASE			
Objetivo: Mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de distintos juegos de velocidad.			
JUEGO: Carrera de los pies atados			
HABILIDAD MOTRIZ: Caminar y correr			
TIEMPO: 45 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:
CONTENIDO:		RECURSOS	TIEMPO
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Movilidad articular comenzando con la parte superior y siguiendo hasta la parte inferior.</p> <p>Explicación del concepto de lo que significa coordinación motriz.</p> <p>Movimientos suaves para ir familiarizando con los posteriores ejercicios</p>	<p>Cancha</p> <p>Silbato</p> <p>Cuerda</p> <p>Parlante</p>	10 minutos

<p>PRINCIPAL</p>	<p>Se explicará cómo se debe ejecutar el juego llamado:</p> <p>Carrera de los pies atados</p> <p>En esta competición, los niños se unen en parejas y deben coordinar sus movimientos mientras están atados juntos para poder correr y llegar a la meta con éxito. Este tipo de juegos de velocidad promueven la coordinación, la agilidad y, especialmente, el trabajo en equipo.</p> <p>Regla: Existen un par de reglas los niños no tienen que desanudar la cuerda ni tampoco empujar a su compañero.</p>		<p>25 minutos</p>
<p>FINAL</p>	<p>Vuelta a la calma se realiza un juego rápido y estiramientos.</p>		<p>10 minutos</p>

PLAN DE CLASE			
Objetivo: Mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de distintos juegos de velocidad.			
JUEGO: Piedra Papel Tijera con Obstáculos			
HABILIDAD MOTRIZ: Saltar			
TIEMPO: 45 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:
CONTENIDO:		RECURSOS	TIEMPO
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Movilidad articular comenzando con la parte superior y siguiendo hasta la parte inferior.</p> <p>Explicación del concepto de lo que significa coordinación motriz.</p> <p>Movimientos suaves para ir familiarizando con los posteriores ejercicios</p>	<p>Cancha</p> <p>Silbato</p> <p>Ulas</p> <p>Parlante</p>	10 minutos
PRINCIPAL	<p>Se explicará cómo se debe ejecutar el juego llamado: Piedra Papel Tijera con Ulas</p> <p>Primero ubicaremos las ulas de forma aleatorias, pero una cerca de la otra de esta manera podrá saltar entre ellas, primero tendrán que saltar con los pies juntos, luego con un solo pie el izquierdo luego</p>		25 minutos

	<p>cambiamos al derecho se ubican en los extremos de las uñas empiezan a saltar lo más rápido posible y donde se encuentren tienen que jugar piedra papel tijera si el alumno pierde el que sigue tendrá que correr lo más rápido que pueda para evitar que llegue al otro extremo.</p>		
FINAL	<p>Vuelta a la calma se realiza un juego rápido y estiramientos.</p>		10 minutos