



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 Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

TEMA:

**LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES
MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES**

AUTORA: Gavilanes Bautista Laura Gabriela

TUTOR: Dr. Ángel Anibal Sailema Torres, PhD.

Ambato - Ecuador

Marzo, 2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Dr. Ángel Anibal Sailema Torres, PhD**, con cédula de ciudadanía: **1802017523** en calidad de tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES”** desarrollado por la estudiante **Gavilanes Bautista Laura Gabriela**, 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.

Dr. Ángel Anibal Sailema Torres, PhD.
C.C. 1802017523

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES “**, quién basada 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 autora.



Gavilanes Bautista Laura Gabriela

C.C. 1805085691

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES “**, presentado por la señorita **Gavilanes Bautista Laura Gabriela**, 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

Dra. Judith del Carmen Núñez Ramírez, Mg.
C.c.180199713-9
Miembro de comisión calificadora

Lic. Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Mg.
C.C. 180180166-1
Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico a Dios que me ha dado la fuerza y fortaleza para continuar en este proceso de obtener uno de mis sueños más anhelados.

De la misma manera dedico esta tesis a mi querida familia y en especial a mi tía Ana María Gavilanes que con amor y dedicación, ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores los cual me ha hecho salir adelante en momentos difíciles.

A mis dos ángeles que desde el cielo me han ayudado a buscar el lado dulce y no amargo de la vida fueron mi gran motivación para concluir con éxito este proyecto de investigación.

Gavilanes Bautista Laura Gabriela

AGRADECIMIENTO

A Dios por permítame llegar a este momento tan especial de mi vida por bendecirme y guiarme brindándome paciencia y sabiduría para no decaer

A mi familia por ser mi pilar fundamental me han demostrado su amor corrigiendo mis fallas y celebrando mis triunfos y sobre todo gracias por su gran esfuerzo por confiar en mí y apoyarme en cada uno de mis sueños muchas gracias por darme una profesión y hacer de mí una persona bien.

A mis amigos Bladimir, Jennifer, Carlos y Nicolás gracias por llenarme de alegrías y consejos, por compartir horas dentro y fuera de las aulas gracias porque de un u otra forma crecimos como personas y nos hemos dado cuenta que la verdadera amistad existe.

A mis queridos docentes por haberme compartido los conocimientos necesarios para mi formación académica y en especial al Dr. Ángel Sailema, tutor de tesis por su valiosa guía y asesoramiento a la realización de la misma.

Gavilanes Bautista Laura Gabriela

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	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPITULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1 Antecedentes de la investigación.....	1
Variable independiente.....	3
Actividad física	3
Recreación	5
Juegos recreativos	7
Juegos populares	9
Variable dependiente.....	13
Movimiento	13
Motricidad	17
Habilidades motrices	23
Habilidades Motrices Básicas	24
OBJETIVOS	28
Objetivo general:	28
Objetivos específicos:	28

CAPÍTULO II	29
METODOLOGÍA	29
Materiales	29
Métodos.....	30
Diseño de la investigación	30
Población y muestra	31
Técnicas e instrumentos de investigación	31
Plan de recolección de información	31
Tratamiento estadístico de los resultados.....	32
CAPÍTULO III.....	33
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	33
Análisis y discusión de los resultados.....	33
Caracterización de la muestra de estudio	34
Resultados por objetivo.....	35
Discusión de los resultados de la investigación	41
Verificación de hipótesis.....	41
CAPITULO IV.....	43
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	43
Conclusiones	43
Recomendaciones.....	43
MATERIALES DE REFERENCIA	45
Referencias Bibliográficas	45
ANEXOS	49
PROPUESTA DE INTERVENCION.....	49
Introducción:	49
Justificación:	50

Objetivo General:	51
Objetivos Específicos	51
Fundamentación teórica	51
Metodología	52
PLAN DE ACTIVIDADES CON JUEGOS POPULARES	53
Plan de acciones	62
Administración	62
Previsión de la Evaluación	62
Anexo 2	63
Ficha de observación	63
Habilidades Motrices Básicas.	63
Anexo 3	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	34
Caracterización de la muestra de estudio.....	34
Tabla 2.....	36
Resultados por pruebas de habilidades motrices básicas e índice general en la muestra de estudio en el periodo PRE intervención	36
Tabla 3.....	38
Resultados por pruebas de habilidades motrices básicas e índice general en la muestra de estudio en el periodo POST intervención.....	38
Tabla 4.....	40
Resultados de la diferencia por pruebas de habilidades motrices básicas e índice general en la muestra de estudio en los periodos PRE y POST intervención	40
Tabla 5.....	42
Comprobación de hipótesis	42

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

TEMA: LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BASICAS EN ESCOLARES.

Autora: Laura Gabriela Gavilanes Bautista

Tutora: Dr. Ángel Anibal Sailema Torres, PhD.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación sobre el tema: “Los Juegos Populares en el Desarrollo de Habilidades Motrices Básicas en Escolares”, el cual tiene como objetivo promover las habilidades motrices básicas mediante juegos populares en estudiantes de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre “de la provincia de Tungurahua, para la cual se determinaron dos variables de investigación para la fundamentación bibliográfica y ver la incidencia de la variable independiente en relación sobre la variable dependiente. Para lo cual se aplicó una ficha de observación llamada Instrumento de evaluación de habilidades motrices básicas el cual fue adaptado del test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain, a todos los estudiantes que nos posibilitaron con las respectivas medidas de bioseguridad información muy importante para realizar la comprobación de la hipótesis planteada, así como también favorece para elaboración de las conclusiones y recomendaciones ,con el fin de proponer una solución ante el problema identificado la cual permitirá que los docentes y estudiantes tomen en cuenta las sugerencias citadas, para de esta forma ayudar al desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares.

Palabras Clave: Juegos Populares, Habilidades Motrices Básicas, Estudiantes

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

THEME: POPULAR GAMES IN THE DEVELOPMENT OF BASIC MOTOR SKILLS IN SCHOOL CHILDREN.

Author: Laura Gabriela Gavilanes Bautista

Tutor: Dr. Ángel Anibal Sailema Torres, PhD.

ABSTRACT

The present research work on the topic: "The Popular Games in the Development of Basic Motor Skills in School Children", which aims to promote basic motor skills through popular games in students of the Educational Unit "Mariscal Antonio José de Sucre" of the province of Tungurahua, for which two research variables were determined for the bibliographic foundation and to see the impact of the independent variable in relation to the dependent variable. For which we applied an observation form called Instrument for the evaluation of basic motor skills, which was adapted from Ozeretski Guilmain's motor development test, to all the students who, with the respective biosecurity measures, provided us with very important information to verify the proposed hypothesis, It also favors the elaboration of conclusions and recommendations in order to propose a solution to the identified problem, which will allow teachers and students to take into account the above suggestions, thus helping the development of basic motor skills in schoolchildren.

Keywords: Popular Games, Basic Motor Skills, Students

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

La incidencia de los juegos populares en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares de educación básica elemental de la Unidad Educativa Antonio José de Sucre del cantón Patate.

El Sistema Educativo ecuatoriano en el área de Educación Física ha implementado materias que fortalezcan el desarrollo integral de los niños y niñas que se encuentran dentro del ámbito educativo, para mejorar el desenvolvimiento del estudiante es importante fortalecer su motricidad según Aníbal Sailema et al. en su investigación sobre “Juegos tradicionales y populares del Ecuador” afirma que:

Los juegos populares son medios de estimulación motriz e intelectual, y que pueden constituir una herramienta estratégica de fácil acceso y bajo costo, con una diversidad tal que puede ser utilizado en diferentes ocasiones, lugares y personas, estimulando las habilidades básicas motrices con mejoras en el aprendizaje al despertar la imaginación, la creatividad y desarrollo del sentido de ritmo, además de revalorizar valores humanos con integración social, lo cual implica elevar la calidad humana y alcanzar un mejor bienestar personal y familiar en los niños.(Aníbal Sailema et al., 2017, p. 9)

En el Ecuador al igual que en los países aledaños al mismo, se ha implementado programas, recursos e infraestructura que busca incentivar a los niños a participar de juegos populares que permitan desarrollar su motricidad y llevar un estilo de vida saludable lejos de problemas y enfermedades que afectan al ser humano al llevar un estilo de vida sedentaria. El ministerio del Deporte ha venido desarrollando en los últimos años un plan de alto rendimiento para deportistas de Elite que representan o representaran al País en competencias internacionales con miras a Juegos Olímpicos apoyando con todos los gastos estudiantiles e incluso brindando pensiones vitalicias en algunos casos para que los deportistas se dediquen única y exclusivamente al

deporte sin preocuparse por tener que conseguir un empleo. Según Naranjo Ramos en su investigación sobre “La actividad lúdica en las habilidades motoras básicas en niñas entre cuatro y seis años de edad de Gimnasia Rítmica de la Federación Deportiva de Tungurahua” afirma que:

En la provincia de Tungurahua la realidad no varía en relación al país, las instituciones educativas improvisaban los contenidos a ser tratados en aprendiendo en movimiento y tomaron esas horas como un espacio para asignar juegos recreativos como una actividad de relleno y en muchas de las escuelas del Cantón Patate, se observó que se aplicaban sin ninguna planificación, metodología siendo tratadas por docentes sin formación en el área. (Naranjo Ramos, 2015, p. 30)

Finalmente se hace énfasis a la investigación realizada por Túbon Analuisa sobre “Los juegos recreativos en el desarrollo motriz de los niños de segundo, tercero y cuarto año de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo de la parroquia Ambatillo, cantón Ambato, provincia del Tungurahua” afirma que:

Los juegos populares como saltar la cuerda, rayuela, el ensacado etc., contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices básicas los niños es que contribuyen de diversas formas una de ellas es el mejoramiento del desarrollo motriz, además se puede certificar que las prácticas constantes de actividades recreativas promueven el mejoramiento en el sistema funcional del cuerpo y desarrollan el autoestima personal y social de los niños, siendo estas un eje fundamental en la calidad de vida de los mismos. (Túbon Analuisa, 2017, p. 29)

En la Unidad Educativa Antonio José de Sucre, los juegos populares son poco utilizados como estrategias de aprendizaje, solo en horas de Educación Física el maestro de dicha materia lo realiza, pero basado en la planificación curricular, contenidos específicos y al último de las horas realiza algunas actividades recreativas como juegos individuales o grupales.

Los juegos recreativos populares del Ecuador que involucran actividades con movimientos físicos y acción como se demostró por medio de esta investigación funcionan como intensivo para mejorar el desarrollo de habilidades motrices básicas de los niños. Es prioritario el impulso de los juegos populares en los establecimientos

educativos por todos los aportes detallados y especialmente fortalecer su práctica en familia para acrecentar la buena convivencia, crear el sentido de pertenencia e identidad, robustecer el auto estima de todos los que participan, sin dejar de lado los beneficios que aportan en la salud y las experiencias motoras a los niños y niñas. El docente de Educación Física tiene la obligación de enseñar al estudiante a valorar la identidad nacional, uno de los mecanismos son los juegos populares, los cuales tienen un enorme capital motriz que permiten transmitir manifestaciones y herencias culturales, permite un aprendizaje significativo, existe un accionar cooperativo, integrador, inclusivo, intercultural, permite la masificación de la actividad física, el respeto a su identidad, a sí mismo y a los demás, e incentiva el respeto a las reglas y el juego limpio.

En la sociedad el juego es visto como el medio que tienen las personas para transmitir de generación en generación la cultura y tradiciones de un determinado sector de la población, estos juegos forman parte del desarrollo de la persona y al ser aplicados en edades escolares tempranas otorgan a este grupo la capacidad de desarrollar sus habilidades motrices básicas de manera más adecuada. La revisión bibliográfica se enfocará en definir aquellas categorías fundamentales que son la base de la investigación. Una vez explicado el objetivo del marco teórico es necesario partir con las definiciones fundamentales.

Variable independiente

Actividad física

A manera general es “el movimiento corporal de un cuerpo en estado de reposo que usa su energía, en el caso de los niños y niñas se incluye caminar, correr, gatear, trepar, saltar, bailar, etc.” (Organización Panamericana de la Salud, 2019, p. 18).

De igual forma la actividad física reduce considerablemente las enfermedades causadas por el sedentarismo, mejora la calidad de vida y salud mental, se realiza de

manera organizada con previa planificación, pero también puede llevarse a cabo de forma espontánea, en este sentido la predisposición de la persona jugara un papel importante para la obtención de resultados favorables en su calidad de vida.

En el caso específico de esta investigación la actividad física en menores para Rodríguez Torres et al (2020) promueve las buenas prácticas en los escolares y por consiguiente tendrán mejoraran su salud a nivel físico y emocional. Los autores en su publicación “Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar”, el docente se transforma en un agente de la salud quien promueve estas buenas prácticas durante sus clases mediante la interacción con sus estudiantes, el medio más óptimo para llevar a cabo estas actividades es la comunicación por aprendizaje exploratorio.

Las instituciones educativas tienen muchos retos frente a la propuesta de la actividad física como eje transformador, uno de los principales obstáculos son los espacios con complicaciones en su infraestructura, otro problema se presenta desde los saberes del profesional a cargo del área física y de recreación, al no contar con una metodología de enseñanza adaptable a la realidad educativa se vuelve casi imposible cumplir con los objetivos curriculares educativos previamente establecidos.

En este sentido las instituciones educativas tienen el deber de promover la salud a través de la promoción de los beneficios de la actividad física a temprana edad. Creará programas o eventos institucionales donde la comunidad educativa participara activamente en este proceso de cambio ocupando su tiempo de manera productiva tanto dentro como fuera de las instituciones, las redes de apoyo son de suma importancia en este momento y será preciso establecer vínculos con otras instituciones o entidades público privadas que busquen potenciar el bienestar y desarrollo de la comunidad.

El objetivo de la educación es generar entornos saludables donde la comunidad educativa logre en conjunto el desarrollo de habilidades y destrezas, en este caso el estado busca incrementar la calidad de vida de las personas desde edades tempranas

en base a la práctica de actividades físicas en espacios educativos para que posteriormente estas se repliquen en la familia y comunidad a la que el niño o niña pertenecen.

De acuerdo con el Ministerio de Salud Pública citado en Rodríguez Torres et al (2020) en Ecuador la actividad física se practica en un 34% de la totalidad de la población, dato que es preocupante porque el sedentarismo en el país aumento considerablemente en un 46% entre las personas. Estos porcentajes son las razones por las que el gobierno busca en la actividad física el camino para disminuir enfermedades causadas por malos hábitos de salud.

Recreación

El termino recreación para Ramos, Ojeda, Báez, Martínez y Núñez en 2011 y citado por Zambrano (2017) es visto como la acción de recrear por medio de actividades planificadas y cuyo propósito es conseguir la diversión, entretenimiento, participación, identidad y libertad en la persona.

La recreación también es vista como una necesidad que tiene la persona para realizar ejercicios de liberación a la presión social, laboral y educativa que puede llegar a sentir. El término va de la mano con aquellas actividades, juegos tradicionales o populares presentes en la sociedad los cuales son la base para alcanzar un bienestar físico, mental y emocional.

La participación de las personas para García (2020) juega un papel importante en la recreación sin ellas explica no sería posible mejorar su calidad de vida. Este término se entrelaza con la experimentación que está presente durante la vida de la persona y mucho más en la infancia. Al ser un conjunto de experiencias la recreación busca también satisfacer las necesidades de socialización con el entorno. Entre las contribuciones más importantes que tiene la recreación se ubica el descanso físico y mental en la persona.

Un individuo pleno cuenta con actividades recreativas para su goce personal y espiritual. Y este se vuelve el protagonista de su bienestar y desarrollo. Si analizamos la dinámica social es posible ubicar a la recreación dentro de un plano de diversión y sano esparcimiento que cuenta con actividades plenamente satisfactorias y gratificantes. En base a esta idea se puede decir que la recreación es un medio para fortalecer el bienestar y salud de la persona.

Características de la recreación

- Está presente en todas las culturas
- Es espontánea y organizada
- Contiene diversidad de juegos y actividades
- Es de carácter voluntario y proviene de una motivación intrínseca en la persona.
- Puede ser pasiva o activa, dependerá mucho de la actividad a realizar.
- Se desarrolla de forma grupal tanto como individual
- Fortalece lazos sociales.
- Es reconstructiva y socialmente aceptable.
- Permite el reconocimiento de habilidades, destrezas y debilidades.
- Es un medio que tiene la persona para expresar su creatividad e imaginación.
- En el caso educativo mejora la relación entre docente y estudiante de la misma manera mejora las relaciones en el aula.

Tipos de recreación

Para Zambrano (2017) la recreación cuenta con dos clasificaciones en relación a su tipología en primer lugar se encuentra la recreación pasiva basada en actividades de poco movimiento físico, este tipo de recreación ofrece beneficios de relajamiento mental se utiliza la distracción como medio de relajación entre las actividades que se pueden realizar esta la observación de un evento deportivo, una puesta de sol, un concierto o simplemente ir al cine , esta recreación permite el acompañamiento de otra persona en este proceso como se observa en juegos de ajedrez.

En segundo lugar, se ubica la recreación activa la cual promueve la motricidad de la persona a través de la actividad física, se puede realizar de manera individual con actividades como correr o saltar la cuerda, también se presenta de manera colectiva sin límite de participación de personas. Este tipo de recreación afianza y mejora las relaciones sociales comunitarias. Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados como en un aula o salón de clases con juegos que no entorpezcan la movilidad de los estudiantes.

Juegos recreativos

Para Rosales, Peña & Hechavarria (2020) los juegos recreativos en edades tempranas contribuyen en el desarrollo de habilidades motrices básicas, de aspectos sociales, físicos y emocionales en los niños y niñas a través de la práctica continua de los mismos. Para alcanzar el desarrollo integral de los escolares es necesario contar con un plan, programa o guía metodológica escolar centrada en el desarrollo de habilidades y destrezas individuales.

En función a este apartado el autor De la Cruz Becerra (2018) en su tesis “Juegos recreativos para desarrollar el esquema corporal en estudiantes del 1° de primaria. I.E. N° 88021, 2017” toma como referencia el análisis de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura en 2015 frente a la calidad de vida de las nuevas generaciones y su adaptación a las nuevas modernidades siendo posible apreciar que el proceso de maduración y desarrollo del niño este entrelazado con la educación física y la integración de paradigmas que reconstruyen los aprendizajes desde la exclusividad y exploración del entorno.

Estos juegos recreativos tienen tres protagonistas directos dentro de su proceso de ejecución, el primero es el Estado quien a través de la creación de ministerios, guías metodológicas y adaptaciones curriculares de Educación Física promoverá la integración de juegos y actividades lúdicas recreacionales en las instituciones educativas del país. El estado debe garantizar el derecho a una educación de calidad de vida con pleno desarrollo de habilidades y destrezas.

En la misma línea Roldan, Aldas, Ávila & Vargas (2020) manifiestan que, las nuevas adaptaciones curriculares han generado cambios positivos en el medio educativo, siendo la Educación Física una disciplina importante dentro de los planes curriculares donde el seguimiento y evaluación continua del estado sobre estos determinara sus niveles de eficacia y eficiencia educativa.

El segundo protagonista es el docente del área de educación física quien llega desde la académica con recursos didácticos, conocimientos técnico-profesionales en actividades recreativas y estrategias didácticas quien en base a su experiencia en manejo de grupos buscará el desarrollo del escolar a través de la recreación.

El tercer protagonista y no menos importante contará con energía, motivación, dinamismo y curiosidad por el entorno que lo rodea y será todo niño o niña de edades tempranas con interés por participar y compartir con sus pares en espacios educativos, los cuales harán de la práctica de estos juegos recreativos su mejor recurso para desarrollar todas sus habilidades motoras, cognitivas y sociales en base a un aprendizaje por observación y descubrimiento.

Para Zambrano & Sánchez (2021) los juegos recreativos “son actividades que se caracterizan por ser planificadas de acuerdo a edad del niño” (p. 339). De acuerdo con su interpretación estos juegos fomentan el aprendizaje a través del movimiento además instauran su validez en base a la teoría del ejercicio de Wallon, teoría del aprendizaje de Bruner y la teoría del juego de Piaget los cuales establecen la relación del deporte o movimiento en el desarrollo y aprendizaje en edades tempranas. Los estudios realizados por estos personajes demuestran que el desarrollo a nivel psíquico en la infancia está ligado a las experiencias surgidas en la práctica de los juegos recreativos. Sintetizando los juegos recreativos son un conjunto acciones que dentro de la educación tienen un valor incalculable en relación a su aporte académico frente a la niñez; Claro está que son juegos de destreza física, pero al mismo tiempo tienen grados de complejidad cognitivos necesarios para alcanzar el desarrollo a futuro de personalidad y agilidad de la persona.

Beneficios

Los juegos recreativos fortalecen el desarrollo infantil, permiten la adquisición de comportamientos útiles a futuro, mejora la socialización entre pares, aumentan el sentido de pertenencia, desarrolla la imaginación y creatividad.

Tipos de juegos recreativos

Entre los más comunes están los juegos de ida/vuelta y persecución que consisten en trasladarse de un lugar a otro dependiendo del juego entre estos está el juego de los anillos, él toma y dame, policías y ladrones; Juegos con pelota tales como pelota túnel y futbol de parejas; Juegos de resistencia como el wascamanta; Y otros como: el aro y el gusano cien pies, todos estos juegos pueden ser practicados en espacios abierto o cerrados.

Juegos populares

Para los autores Mendoza, Analuiza y Lara, los juegos populares “son aquellos que se practican de generación en generación teniendo origen en los pueblos y tienen un aporte relevante en el desarrollo de destrezas, habilidades y motricidad en los niños”(Mendoza , M.; TarpuK, E.; Lara, 2017).

Estos juegos populares al tener un origen cultural de cierta manera crean en la persona un sentido de pertenencia e identidad, de la misma manera fomentan la convivencia sana y mejoran las relaciones sociales más cercanas y en el caso de los niños se establece un vínculo de convivencia armonioso dentro de las aulas y entorno educativo.

Mientras que para Sailema y Sailema (2019) los juegos populares son prácticas que se han dado durante años en la sociedad y que consecuente se han adaptado a las nuevas modernidades. La intensidad en la práctica de estos juegos ha disminuido considerablemente, pese a este obstáculo los autores en su libro “Juegos tradicionales

y populares del Ecuador” buscan la reconstrucción de la cultura a través de la práctica de estos juegos dentro de las actividades lúdicas del alumnado con la finalidad de que estos adquieran habilidades y destrezas útiles para la vida. La práctica de estos juegos populares propicia la imaginación, el aprendizaje cultural, el desarrollo físico, intelectual y social de los escolares. Por ende, esta práctica forma parte del eje transformador de la sociedad el cual busca el cambio individual a través de la intervención colectiva en espacios educativos.

Importancia de los juegos populares

Según Sailema y Sailema (2019) la importancia de los juegos populares radica en la necesidad del aprendizaje a través de la experimentación. Es de conocimiento general que dicha experimentación se produce en edades tempranas en base a una necesidad exploratoria innata la cual se desarrolla en entornos de convivencia cercanos a la persona. Al ser la escuela el medio de convivencia más cercano del niño o niña es indispensable la práctica de juegos que fomenten su desarrollo integral.

Características de los juegos populares

Se toma como referencia los criterios expuestos por parte de los autores Sailema y Sailema (2019), en relación a la caracterización de los juegos populares, cuyas características más importantes son:

- El juego popular depende directamente de la persona que lo ejecuta y el ambiente donde se desarrolla esta práctica.
- El juego popular contiene reglas y establece un tiempo de participación.
- El juego popular se produce de manera voluntaria.
- El juego popular es dinámico, exploratorio y cargado de expresión emocional.
- El juego incentiva la imaginación en las personas que lo practican.
- El juego popular mejora la motricidad básica, fina, gruesa y al mismo tiempo desarrolla habilidades y destrezas en la persona.
- La continuidad en la práctica de juegos populares enriquece el desarrollo integral.

(p. 25)

Juegos populares activos

Sailema & Sailema (2019) afirman que los juegos populares activos: “Se especializan en actividades lúdicas con un gran movimiento corporal cargados de dinamismo y están dirigidas para personas de todas las edades sin distinción de sexo, religión o estrato económico” (p. 115)

Estos juegos populares activos se pueden practicar en espacios de todo tamaño al aire libre y aparecen generalmente como actividades de participación en eventos educativos, familiares o comunitarios, como por ejemplo el baile de las sillas que requiere de gran destreza física y de mucha concentración.

Juegos populares pasivos

Estos juegos populares no requieren de mucha movilidad o de gran dinamismo en su práctica, se pueden practicar en espacios reducidos o cerrados, se puede citar como ejemplo el aro y saltar la cuerda.

Juegos populares por región

Al formar parte de un país pluricultural los juegos populares varían en relación a la región donde se desarrolla la persona, en base a esta realidad se establece la siguiente clasificación:

- Región Costa: Tenemos, el juego de las bolas o canicas, las planchas, sin que te roce, el caballito de palo, los tillos, el baile de la silla y el zumbambico.
- Región Sierra: Tenemos, el trompo cuspe, ollas encantadas, los coches de madera, el huevo y la cuchara, la cebolla, el baile del tomate, el carrito, el espanta pájaros, la rueda, el palo encebado y las tabas.
- Región Oriente: Tenemos los siguientes juegos, la vara y la pita, las cuartas o la recta, el pescador, los agujeros o las pozas, el baile del periódico, palito da vueltas, el buitre y la paloma.

- Región Galápagos: Tenemos juegos como, el medio limón, pica ¿picara?, la bola escondida, el gatito ciego y saltar la sogá.

Los juegos populares como se ha mencionado trascienden en la historia de los pueblos y nacionalidades del país a través de su práctica y su divulgación en forma oral por aquellos que los practicaban desde su infancia. La cultura juega un papel importante en la sociedad y es el nexo directo entre estos juegos populares y la gente.

Ahora al enmárcalos dentro de las practicas lúdicas en escolares su papel consiste en brindar al estudiante en este caso a los niños(as) la capacidad de experimentar emociones y aprender a través del descubrimiento de habilidades y destrezas personales.

En este sentido y basado en lo expuesto por Julián, Ibor, Aibar y Agualeles sobre los juegos populares y educación en 2017 y citado por Herráez & Valencia (2020) estos juegos son actividades que surgen en etapas tempranas y vitales de la persona con el fin de desarrollar la capacidad de relacionarse con sus pares de manera más empática logrando su inclusión dentro del grupo de convivencia escolar, la experiencia lúdica que da el juego popular en los escolares se puede medir a través del análisis de satisfacción que presentan los niños con la práctica continua de estos juegos.

En el campo educativo estos juegos populares se encuentran poco explorados y los currículos escolares serán aquellos que permitan la integración completa de estos juegos dentro de las instituciones educativas. Es necesario un reconocimiento positivo en la práctica de estos juegos populares por parte de los docentes y autoridades educativas. Es imprescindible contar con una perspectiva de desarrollo que sea capaz de visibilizar la importancia del juego para la salud física, afectiva, emocional y social de los escolares.

La relación entre el juego popular y la docencia para Gamonales & Gamonales (2017) se establece cuando el docente utiliza este recurso como herramienta educativa con la finalidad de educar a sus estudiantes, para los autores un juego es educativo cuando cumple una serie de condiciones tales como, desarrollo integral, motivación,

dinamismo, socialización, responsabilidad, respeto, recreación, conocimiento, cooperatividad y motricidad en quien lo practica.

En virtud de lo expuesto se define al término juegos populares como aquella practica que tienen su origen en la cultura y cada uno de ellos cuenta con particularidades en sus reglas, tiempos y recursos. Estos juegos deben formar parte del desarrollo integral del niño o niña en sus principales etapas con la finalidad de generar en ellos habilidades y destrezas que serán útiles en un futuro. Por ejemplo, en el juego de “las canicas o bolas”, el menor desarrolla habilidades motrices, manejo de emociones, resolución de conflictos, empatía y cooperatividad, en base a estos beneficios es posible notar cuán importante es la aplicación de estos juegos en entornos educativos pero estos logros solo serán posibles si se cuenta con un plan curricular que integre a los juegos populares de manera correcta en la comunidad educativa donde el docente también jugara un papel trascendental en la práctica de estos a través de su disposición, conocimiento sobre el origen cultural y reglas básicas de cada juego popular.

Variable dependiente

Movimiento

El término movimiento dentro de las ciencias deportivas hace alusión a toda actividad que el cuerpo realiza posterior a una orden o estímulo externo. Procede del latín moveré (mover, agitar, sacudir y remover).

Para Duarte et al (2017), es un fenómeno de cambio o posición del cuerpo de su estado normal a uno completamente contrario, este movimiento obedece a una orden bajo un límite de tiempo.

Los movimientos están acompañados de proceso de animación, circulación y dinamismo, la palabra también puede significar agitación de un cuerpo. (López et al., 2019, p. 30).

Si relacionamos al movimiento con el desarrollo psicológico que aporta en el niño sus beneficios son múltiples, autores como Piaget, Bruner, Erikson y Wallon, a lo largo de su vida realizaron investigaciones en relación al desarrollo y la influencia de una serie de factores externos e internos para la evolución adecuada del niño, en este caso los autores expresan la importancia del movimiento en el desarrollo psicológico de la persona y como este influye en la personalidad y el comportamiento.

Dentro de los hallazgos logrados por Wallon es posible apreciar como el movimiento es utilizado por los niños para comunicarse con las demás personas antes de que puedan hablar, utilizan los gestos para interactuar con su entorno. Una investigación importante hace alusión a la formación del esquema corporal y su relación con el entorno, relaciones afectivas y personalidad en el niño, su estudio se enfoca en observar e interpretar como se relacionan los niños con su entorno en las primeras etapas de su vida, donde el menor está en constante descubrimiento de su propio cuerpo. Cabe recalcar que existe una asociación entre el esquema corporal, la afectividad y el sistema nervioso, estos tres elementos son indispensables para un desarrollo físico emocional correcto en la persona.

Otro autor que habla abiertamente sobre la importancia del movimiento en el desarrollo mental infantil fue Jean Piaget en el año 1936 de acuerdo a una serie de estudios en relación al movimiento identifica tres tipos de construcciones en el niño, la primera construcción se centra en los esquemas sensoriales y motores, la segunda construcción enfoca toda su energía en las relaciones semióticas y la última pero no menos importante es la construcción de los pensamientos formales, cada una de estas etapas de construcción en la persona como lo llama Piaget otorga a la persona la capacidad para pensar, aprender, crear y afrontar todo tipo de problemas de manera práctica y con un abanico de alternativas de solución.

Piaget defiende fervientemente la importancia de la actividad motriz en el desarrollo de la inteligencia del niño a través del movimiento corporal, durante las primeras etapas de desarrollo de la persona esta tiene la necesidad innata de relacionarse con su entorno por medio de la manipulación de objetos, mediante el movimiento el niño desarrolla nociones de espacio y tiempo.

El movimiento para Erickson aparte de formar parte de lo físico y mental también puede ser estudiado desde la perspectiva psicosocial. Según el autor la importancia del movimiento en el desarrollo integral del niño se presenta en 3 etapas cruciales para la persona. La primera etapa corresponde a los primeros meses de vida donde la madre juega un papel importante para el crecimiento del niño en esta etapa la cuidadora proveerá seguridad, confianza y adaptación al nuevo entorno. La segunda etapa se presenta con las destrezas y habilidades tanto mentales como motoras, aquí es posible observar el lenguaje que utiliza la persona para comunicarse, así como el control de sus movimientos, en esta etapa se aprende la autonomía, el control y toma de decisiones. La tercera etapa está enfocada en el juego para el autor esta actividad le permite al niño expresarse a través de sus movimientos a la vez que aprende a relacionarse con sus pares de manera adecuada, la adaptabilidad al entorno y circunstancias son las características más importantes de esta etapa.

Para los fines de esta investigación es necesario exponer el estudio de Bruner en relación al movimiento y su intervención en el desarrollo del niño, para el autor el infante atraviesa por cinco fases motoras útiles para toda su vida, la primera fase está relacionada con la secuencia y la habilidad para moverse según se observe, la segunda fase es de tipo moduladora en esta parte el niño aprende a relacionarse con su entorno mediante el uso de movimientos equilibrados, la tercera fase busca la sincronización y coordinación de los movimientos, la cuarta fase se centra en las tareas y en cumplimiento de las mismas, el cumplimiento de todas las actividades es crucial en esta etapa, la última etapa es el resultado de las anteriores en este momento el niño será capaz de demostrar la efectividad de sus habilidades y destrezas. El autor concluye en su investigación que el desarrollo integral del niño depende del dominio de los movimientos, el niño debe ser capaz de imitar todo patrón de movimiento pasando

desde el más fácil al más complejo, en este desarrollo el niño aprenderá a crear estrategias para cumplir sus objetivos.

El movimiento entonces es concebido como un elemento importante para potencializar el desarrollo integral del niño a nivel educativo, social, físico y mental. Las ganas por explorar y conocer el entorno que tienen los niños promueven un tipo de aprendizaje basado en la experimentación y desplazamiento constante. Aprender en base a movimientos es una herramienta práctica que debe ser utilizada en lo académico y en especial desde edades de formación educativa tempranas, adquirir destrezas y habilidades es el objetivo principal del movimiento. La revisión bibliográfica y el análisis de cada estudio presentado en este apartado vuelve posible identificar las aportaciones más importantes del movimiento para el desarrollo del niño en todas sus dimensiones.

- El movimiento permite el desarrollo de la personalidad.
- El movimiento permite la exploración del entorno y la socialización con pares.
- El movimiento mejora el comportamiento en los niños
- Los juegos o actividades son los medios para desarrollar cada dimensión del niño
- El movimiento permite aprendizaje por imitación.
- El movimiento permite desarrollar el control corporal.
- El movimiento desarrolla habilidades y destrezas motoras.
- El movimiento es el medio para la expresión de emociones y pensamientos. Por último, el movimiento forja personas más adaptables al entorno.

En síntesis, el movimiento, la motricidad, las habilidades motrices básicas, la recreación, las actividades físicas, los juegos populares y recreativos forman un vínculo muy especial dentro del marco de la educación, cada uno de ellos fortalece habilidades, destrezas y aspectos de la persona, de la misma manera están entrelazados con el estado y su búsqueda de una educación inclusiva y transformadora. Comparten semejanzas en sus objetivos a corto y largo plazo, todos aplican procesos de aprendizaje por experimentación en miras del desarrollo integral de la persona; y estos

cambios que proponen dependen también de la predisposición de los protagonistas o agentes de cambio (estudiantes/maestros).

Motricidad

Mendoza (2017) en su publicación científica “Desarrollo de la motricidad en etapa infantil” define al término motricidad como el dominio que tiene la persona sobre sus movimientos, en la motricidad la creatividad se relaciona directamente con aquello que queremos expresar por medio de nuestra corporalidad.

La motricidad por sus múltiples alcances en el desarrollo de habilidades motrices en la infancia debe formar parte de las mallas académicas en las instituciones educativas a nivel global o formar parte de las actividades educativas que se imparten a los estudiantes de etapas escolares tempranas.

En este sentido se considera lo mencionado por Nista-Piccolo (2015) citado en Garófano et al (2017) donde el autor realiza una crítica en relación a la inclusión de la motricidad en la educación y cito “ una educación sin motricidad es una educación irreal”, en base a lo expuesto se vuelve posible analizar el impacto negativo que se crea en el estudiante al desprenderle del aprendizaje de habilidades motrices. Actualmente la educación busca forjar estudiantes productivos, pero en el camino hacia esta meta se saltan pasos básicos y esenciales en el desarrollo integral de la persona, la motricidad no se aprende de la noche a la mañana se desarrolla contantemente en la interacción con el entorno.

De acuerdo con Garófano et al (2017), la motricidad no solo genera habilidades motrices en la persona, también de manera indirecta fomenta el desarrollo de otras habilidades sociales y refuerza el desarrollo de la personalidad. En su publicación “Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil” exponen los beneficios de incluir la motricidad en la práctica de juegos o actividades que fomentan el desarrollo físico y que a la vez fomentan el conocimiento del estudiante sobre sí mismo (descubrir habilidades, destrezas, fortalezas y debilidades) y sobre su autonomía personal.

Los autores hacen hincapié en la sustentabilidad de la práctica de la motricidad en las etapas escolares tempranas en base a una revisión bibliográfica extensa en relación al tema, investigación que para estos fines resulta de gran utilidad para comprender como aquellos juegos aplicados en un aula de clases o en espacios abiertos desarrollan en el estudiante habilidades útiles para su vida a futuro, es impresionante observar como el estudiante marca una armonía entre su estado mental y físico gracias a la motricidad.

En esta misma línea Latorre (2007) citado en Garófano et al (2017) considera que la educación motriz es necesaria en el ámbito educativo, justifica su criterio en base al término “movimiento” que deja de convertirse en una actividad a una necesidad donde la persona desarrolla su motivación y crece adecuadamente en un ambiente que potencialice sus habilidades. En este sentido se comprende que:

- El aprendizaje corporal es el primero en adquirirse de forma espontánea en etapas iniciales y se desarrolla paulatinamente a medida que la persona crece. Por tal motivo la educación motriz permite que el niño encause y utilice toda su energía en la práctica de actividades, movimientos o juegos, con el objetivo de que este alcance un desarrollo integral
- Mediante el movimiento el niño experimenta con su entorno adquiriendo conocimientos sobre sí mismo (cuerpo).
- Bajo esta práctica el niño desarrolla su personalidad de forma adecuada en base a la experimentación. (la personalidad influye en las relaciones sociales y emocionales de la persona).
- El niño no solo experimenta con su entorno y desarrolla habilidades físicas o motrices en este caso, sino que también aprende a pensar, a crear y afrontar sus problemas mediante la movilidad corporal, bajo estos criterios la motricidad ayuda a organizar el pensamiento de la persona logrando que este alcance niveles de satisfacción personal elevados.

Para Bernate & Tarazona (2021), la importancia de la motricidad se basa en el aprendizaje de patrones motores básicos, que evolucionaran en relación a la constancia

con que se ejecuten. La práctica y la comprensión de cada experiencia que proveen estos patrones motrices formaran a la larga una persona con habilidades superiores adaptables a cualquier entorno.

Para entender la importancia de la motricidad en la evolución de la persona es preciso estudiarla y desarrollarla desde dos ramas las cuales influyen de manera significativa en el ser humano, por un lado, tenemos a la motricidad gruesa, según Rosada (2017) este tipo de motricidad se enfoca en la todos los movimientos corporales, musculares y óseos los cuales mantiene una relación armónica donde la coordinación es observable en las actividades diarias de la persona, por otro lado se ubica la motricidad fina cuyo objetivo es la adquisición de destrezas mediante la práctica de la coordinación manual (movimientos con la mano y muñeca), este tipo de motricidad exige coordinación entre las funciones neurológicas y corporales (músculos/huesos) para originar movimientos más precisos.

En conclusión, para alcanzar un buen desarrollo motriz del ser humano, es necesario generar estrategias que partan de la práctica de la motricidad desde edades tempranas donde la persona tiene toda la iniciativa para conocer su entorno, para garantizar esta práctica es necesario incluir el termino motricidad dentro de las mallas académicas y marcarla como objetivo con prioridad de cumplimiento. En este momento el área de educación física juega un papel determinante en la ejecución de la motricidad, al ser un área netamente de movimientos corporales es justo el ambiente propicio para desarrollar actividades que fortalezcan el aprendizaje del niño.

La motricidad incluye todos los procesos relacionados con una persona, desde los procesos corporales hasta los cognitivos, en este sentido una persona que cuenta con todas las herramientas para desarrollar sus habilidades es capaz de pensar y expresarse por sí misma a través de la motivación y el perfeccionamiento de sus capacidades motrices.

Psicomotricidad

Termino que se utiliza para diferenciar a la motricidad en relación a su objetivo. La psicomotricidad estudia todos los movimientos corporales que pueden realizar las personas, estos movimientos son esenciales en el desarrollo integral del niño. El desarrollo psicomotriz es un proceso en constante evolución dependiente del entorno y los cambios que se producen en el crecimiento de la persona nivel físico y mental. El desarrollo psicomotor en cambio se forma a partir del descubrimiento y adquisición de habilidades por medio de la observación y práctica continua por parte de los niños durante toda su infancia que serán reforzadas durante toda su etapa de crecimiento, durante este proceso el estado físico (cuerpo) y mental estarán en constante interacción puesto que el cuerpo ejecuta ordenes enviadas por el cerebro.

El desarrollo psicomotor a nivel educativo se ve paralizado por la falta de conocimiento de las autoridades educativas en relación a los beneficios a corto, mediano y largo plazo que tiene la práctica de actividades o juegos en edades escolares tempranas. Al no contar con planificaciones curriculares generadoras de habilidades, destrezas y estrategias, es muy complicado desarrollar integralmente al niño en todos sus niveles. Los logros que el niño va teniendo a lo largo de su vida dependerán mucho de las relaciones con su entorno personal, educativo y social, en este caso si el entorno educativo no presta las condiciones adecuadas para un normal desarrollo del niño este crecerá con muchos problemas. Los principales problemas psicomotrices que surgen en los escolares son:

- Movimientos descoordinados y poco exactos.
- Movimientos incontrolables.
- Alcance en ejecución de actividades limitado
- Poder corporal/fuerza disminuidos.
- Falencias en motricidad fina y gruesa.

Analizando estos problemas la única solución es el aprendizaje de habilidades motrices por medio de la educación, desde el espacio educativo es posible mejorar las condiciones de los niños, el sistema educativo incentivara y buscara que el niño aprenda a resolver problemas como saltar y cruzar las piernas o caminar e intercalar

manos a la inversa de la dirección de sus extremidades inferiores, sin práctica no existe mejoras.

Motricidad fina

Es aquella que ocupa algunos músculos, este tipo de motricidad se entrelaza con lo que la persona observa y toca con sus manos.

La motricidad fina, en otros términos, es un tipo de motricidad que incluye movimientos muy precisos, esta motricidad exige la participación de muchas áreas corporales y neuronales de la persona. Su desarrollo es importante para la evolución del niño y la interacción de este con sus entornos, la motricidad fina se refiere a varias acciones ejecutadas por la persona:

- Agarrar: Coger cualquier tipo de objeto con la mano de forma coordinada.
- Alcanzar: Consiste en extender nuestras extremidades para tomar algún objeto a cierta distancia.
- Cargar: Consiste en transportar un objeto de un lugar a otro.
- Soltar voluntariamente: colocar el objeto en un espacio determinado.
- Destrezas: Son capacidades que tiene la persona para realizar pequeños movimientos con las manos con eficiencia y efectividad.

A través de este tipo de motricidad el niño logra adquirir hábitos diarios como vestirse solo, abrocharse y desabrocharse botones, cerrar cierres o cremalleras, abrir su propia pasta dental, sin el desarrollo de la motricidad fina el niño se verá imposibilitado de realizar este tipo de actividades de forma fluida y rápida afectando significativamente su autoestima y relación con su entorno.

Para desarrollar este tipo de habilidad motriz es necesario que el niño o niña practique una serie de actividades como: Juegos con plastilina, juegos con piezas grandes y pequeñas, juegos con pegatinas de diferentes tamaños, juegos con pinzas para medir su resistencia, es fundamental que el niño se integre en las actividades diarias para que fortalezca estas habilidades de mejor manera.

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa viene siendo todos los movimientos corporales que requieren de mucha energía.

La motricidad gruesa en otras palabras tiene que ver con los cambios de posición corporales que la persona realiza frente a una orden o necesidad de desplazamiento, este tipo de motricidad requiere de la intervención de gran energía para llevar a cabo todo tipo de actividad, esta motricidad depende mucho del equilibrio, agilidad, fuerza, velocidad y la destreza. Las actividades más comunes de este tipo de motricidad son los giros sobre sí mismo, saltar o caminar.

Etapas de la motricidad gruesa

Está marcada por dos leyes psicofisiológicas elementales; la primera ley va desde la cabeza hacia los pies (céfalo-caudal) mientras que la segunda ley va desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades (próximo-distal), en este sentido el aprendizaje motor empieza desde la motricidad gruesa y posterior evoluciona hacia la motricidad fina, aunque no siempre este desarrollo se presenta en esa orden varía de acuerdo a las características biológicas y ambientales de cada ser humano. Las etapas de la motricidad gruesa son las siguientes:

- De 0 a 3 meses, el niño(a) es capaz de girar su cabeza de lado a lado.
- De 3 a 6 meses, el niño(a) puede girar su cuerpo.
- De 6 a 9 meses, inicia la etapa del gateo y se mantiene sentado solo.
- De 9 a 12 meses, Comienza a trepar.
- De 12 a 18 meses: Puede agacharse y da sus primeros pasos.
- De 18 a 24 meses: Lanza pelotas y baja escaleras con ayuda.
- De 2 a 3 años: Corre, salta y cae sobre sus dos pies.
- De 3 a 4 años: Puede balancearse sobre un pie.
- De 4 a 5 años: da vueltas sobre sí mismo y mantiene mayor equilibrio.
- De 5 años en adelante, desarrolla más su equilibrio y tiene completa autonomía motora, es decir se desplaza sin ayuda alguna.

La motricidad gruesa en la etapa infantil de toda persona es muy importante porque guía al descubrimiento del entorno, de la autoestima y la confianza en si mismo. Unas de las formas más efectivas para desarrollar este tipo de habilidad motriz se dan en la práctica de actividades en caminos con obstáculos, piscinas de bolas, escaleras, rampas, colchonetas y actividades en circuitos de formas para medir su grado de conocimiento sobre su lateralidad. La motricidad es importante porque implícitamente en sus procesos de vinculación educativa con la comunidad despierta en los estudiantes la curiosidad sobre sus emociones, y las expresa de manera clara frente a otras personas (Bernate, 2021, p. 60).

Habilidades motrices

También conocida como habilidad motora, es aquella acción que ejecuta el cuerpo frente un estímulo cuya respuesta será instantánea y el gasto energético es leve. Dentro de sus caracterizas se ubica el poder de desplazamiento y la destreza siendo esta última una de las importantes para la coordinación de movimientos.

En virtud de lo expresado Lozada & Vargas, (2020) dentro de su artículo científico “Caracterización del desarrollo de las habilidades motrices básicas en personas con discapacidad intelectual” interpreta el termino como la competencia que tiene la persona para reaccionar ante un estímulo. En otras palabras, las habilidades motoras tienen su origen en la rapidez con la que se realiza un movimiento de manera correcta. Al asociarlo dentro del tema educativo estas habilidades marcan el antes y después en la vida de la persona, por ejemplo, si un niño no fue estimulado durante sus primeras etapas de desarrollo, al futuro puede presentar problemas de destreza manuales y corporales trayendo consigo otros inconvenientes a nivel de aceptación personal y social.

Pero en el caso de que la estimulación se realice de forma correcta en la niñez este individuo a futuro estará dotado con herramientas y conocimiento sobre sus destrezas,

fortalezas y porque no sus debilidades, esta persona además de contar con una personalidad equilibrada a nivel mental, físico y emocional.

De estas habilidades motrices se desprenden dos categorías, las cuales cuentan con características propias que las diferencian una de la otra; La primera categoría lleva como título habilidades motrices específicas son aquellas que combinan algunas habilidades motrices básicas y se desarrollan en función a la agilidad de la persona para adaptarse y reinventar lo aprendió en su vida.

Al igual que en las habilidades motrices básicas, su desarrollo depende de un tercero mediador que es el docente de educación física y su único objetivo será desarrollar la personalidad del estudiante en base a conocimientos y formación tanto personal como social.

En este sentido Pol Rondon et al., (2021) También tratan el tema de la docencia en las habilidades motrices y plantea que toda intervención de forma colectiva o individual por parte del docente del área de educación física contará con conocimientos de juegos y actividades en espacios reducidos o a gran escala, la única obligación de este profesional será la capacitación educativa en procesos didácticos de formación profesional.

Habilidades Motrices Básicas

Son movimientos que surgen de manera natural a medida que la persona se va desarrollando, estos movimientos son capacidades propias del cuerpo que permiten correr, saltar y lanzar, son el pilar principal para el surgimiento de acciones con grados de complejidad altos.

Para Luna Rojas et al., (2020) las habilidades motrices básicas se desarrollan a edades tempranas de manera directa mediante el uso de actividades y juegos recreativos funcionales acordes a la edad de la persona. En la misma línea se expresa que el aprendizaje motor atraviesa procesos de imitación, aprendizaje verbal y descubrimiento del entorno.

Los primeros años de vida del ser humano para Roa González et al., (2019) son de vital importancia porque justo en esta etapa de crecimiento y evolución el niño aprende a relacionarse socialmente, conoce su cuerpo, reconoce fortalezas y debilidades y cuenta con energía suficiente para practicar actividades que mejoren sus habilidades motrices básicas en el presente para beneficios a futuro. La correcta educación del niño se produce cuando este alcanza un alto nivel de satisfacción personal. La edad preescolar es el eje central de esta investigación porque a partir de ella es posible alcanzar una calidad de vida digna que surge por moldear a la persona.

La etapa escolar es el lugar propicio para desarrollar de forma correcta toda habilidad motriz básica en los niños, la interacción con el entorno es más elevada entre los escolares, para conseguir un desarrollo de habilidades motrices básicas es imperante contar con una sección en la malla educativa que oriente y guíe la práctica de actividades y juegos que fortalezcan este aprendizaje. La investigación dentro de sus múltiples objetivos busca la incorporación de juegos populares en ambientes educativos principalmente busca que la materia de Educación física sea aquella que incorpore estos juegos a fin de mejorar paulatinamente las habilidades motrices básicas en los escolares. Actualmente existe un desconocimiento por parte de los docentes y estudiantes sobre los beneficios de contar con habilidades motrices básicas adaptables al entorno lo cual trae como resultado mayores grados de dificultad en los niños a la hora de realizar cualquier tipo de actividad o juego que se le encomiende cumplir, por lo expuesto la materia de educación física juega un papel fundamental en el fortalecimiento físico, mental y afectivo de los niños.

La participación juega un papel crucial en la adquisición de habilidades motrices básicas, porque es el medio por el cual los niños pueden practicar más actividades y juegos que acrecenta gradualmente estas habilidades. En este momento la figura del docente de Educación Física mayor importancia, porque será el encargado de incentivar y estimular la participación en sus estudiantes, su objetivo es enseñar a través de la práctica de un sin número de actividades que busquen en bienestar físico, mental y emocional del niño.

En este sentido Luna Rojas et al., (2020) realizaron una investigación en torno a la importancia del desarrollo de habilidades motrices básicas y como esta se relaciona directamente con el área de Educación física, el objetivo principal de su investigación se centra en el conocimiento y construcción de habilidades motrices básicas adaptables al entorno educativo con beneficios personales y sociales. Para los autores los primeros años de primaria de un niño marcan su futuro de por vida, porque cuando tienen edades de entre 3 y 7 años es cuando más necesitan de la observación y seguimiento y evaluación de su desarrollo motor y posterior adquisición de habilidades motrices. Bajo este criterio el juego, deporte o actividad será la herramienta perfecta para adquirir y mejorar paulatinamente en el niño sus capacidades, destrezas y habilidades, teniendo siempre en cuenta que cada niño aprende de maneras distintas (aprendizaje visual, kinestésico y auditivo) y complejas, cada persona se desarrolla mental, emocional, social y física de muchas formas pero en cada una de ellas el entorno influye significativamente, por esta razón el docente a cargo del área de educación física deberá observar el comportamiento y tipo de aprendizaje que tiene cada uno de sus estudiantes, deberá instruirse en mecanismos, técnicas y métodos de aprendizaje, además aprenderá a utilizar los recursos internos y externos que tiene a su disposición para la consecución de sus objetivos.

El conocimiento entorno a las habilidades motrices básicas y su importancia en el desarrollo del niño es esencial a nivel educativo, social y familiar, este último como se conoce es la primera institución con la que el niño tiene contacto directo su familia le brindara herramientas, habilidades, destrezas útiles para su supervivencia, el criterio expuesto se realiza en base a los datos estadísticos concedidos por Luna Rojas et al., (2020), donde un 82% de padres encuestados conocen o han escuchado de que se tratan las etapas de desarrollo motriz de los niños, frente a un 18% que desconoce totalmente los términos. En este caso los resultados reafirman lo expuesto “la familia dotara de herramientas, destrezas útiles para la supervivencia del niño” por medio de la práctica de actividades como correr, saltar, lanzar y girar.

Un porcentaje del 100% de padres consideran que sus hijos desarrollan más habilidades motrices en las clases de educación física porque experimentan más con

su entorno y pares logrando un mayor desplazamiento por medio de las actividades que se realizan durante estas clases. Por lo expuesto es completamente útil desarrollar habilidades motrices básicas en los niños desde edades tempranas desde los hogares, habilidades que posteriormente serán reforzadas desde el nivel educativo con la práctica constante de actividades y juegos específicos para el aprendizaje de habilidades motrices básicas.

Clasificación

Las habilidades motrices básicas se pueden clasificar de la siguiente manera:

- Por habilidades motrices básicas de locomoción
- Permiten el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro, saltar, correr, trepar forman parte de esta categoría
- Por habilidades motrices básicas de manipulación
- Son movimientos corporales que utilizan los juegos recreativos y populares a conveniencia, lanzar, golpear, recibir y patear forman parte de esta clasificación
- En último lugar se presentan las habilidades motrices básicas de estabilidad las cuales permiten al cuerpo y mente unirse de cierta manera para mantener cierto equilibrio, pararse, inclinarse y girar son algunos de los movimientos pertenecientes a esta categoría.

Teniendo en cuenta lo expresado con anterioridad se define a las habilidades motrices básicas como el medio para el desarrollo pleno de la persona habilidades que juegan un rol primordial en el desempeño a futuro del individuo. Estas habilidades básicas surgen desde el momento del nacimiento y van evolucionando en base a la exploración continua del entorno donde permanece la persona. Al igual que las actividades y juegos recreativos estas habilidades necesitan de la predisposición de la persona en todo momento.

OBJETIVOS

Objetivo general:

Determinar la incidencia de los Juegos Populares en el Desarrollo de Habilidades Motrices Básicas en Escolares de educación general básica elemental.

Objetivos específicos:

- Evaluar el nivel inicial de habilidades motrices básicas en escolares de educación general básica elemental.
- Valorar el nivel de las habilidades motrices básicas en escolares de educación general básica elemental posterior a la aplicación de juegos populares.
- Analizar la diferencia entre el nivel inicial de habilidades motrices básicas y posterior a la aplicación de juegos populares en los escolares de educación general básica elemental.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

Materiales

La investigación presenta materiales que cuentan con alta relevancia y son muy importantes ya que aportan al desarrollo integral de los estudiantes en un nivel individual y colectivo ayudando a validar cada uno de los aspectos planteados en el tema de investigación.

Para el desarrollo del marco teórico de la investigación se basa en revisión bibliográfica de fuentes primarias y secundarias netamente de repositorios académicos, revistas, libros e investigaciones previas y similares donde se encontró información de calidad para la elaboración del sustento teórico para la investigación.

Para la ejecución de los juegos populares se utilizó diferentes implementos que ayudaron a la práctica de las actividades propuestas por el investigador de una manera didáctica y divertida buscando de esta manera integrar a cada uno de los estudiantes para que cumplan a cabalidad cada una de estas actividades planificadas, se usó los siguientes implementos:

- Sacos
- Huevos
- Cucharas
- Tizas
- Silbato
- Pelotas
- Hojas de papel
- Tarjetas de colores
- Escoba

- Parlante

El material empleado para medir las habilidades motrices básicas fue mediante una ficha de observación llamada Instrumento de evaluación de habilidades motrices básicas el cual fue adaptado del test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain de manera física propuesto por el autor Maldonado Cisneros en el 2016 que evalúa las habilidades motrices básicas fue puesta en práctica de manera presencial esta ficha se centra en 11 pruebas diferentes que cuentan con una ponderación de 0 y 1 si lo realiza la puntuación es de 1 y si no lo realiza es de 0.

Métodos

Los métodos de investigación aplicados para el desarrollo del estudio se caracterizaron según los diferentes procesos realizados, para recabar la información científica y sustentar el marco teórico se sustenta con un método analítico, a través del cual se estudiaron los diferentes deportes colectivos para entender en conjunto como estos inciden en las relaciones interpersonales en este grupo de estudio.

Para el desarrollo metodológico de la investigación es decir la construcción de un nuevo conocimiento con el estudio a través del método hipotético deductivo, a través del cual se llegó a la aceptación de una hipótesis determinada. Para el desarrollo de conclusiones se basa en el método comparativo de estudio que permitió comparar los hallazgos en los diferentes periodos de la investigación y de esta manera determinar la incidencia entre las variables de estudio.

Diseño de la investigación

El presente estudio de investigación se basó en un enfoque cuantitativo, ya que se analizó datos con comprobaciones estadísticas para obtener los resultados previstos, por su finalidad es una investigación aplicada y por su diseño pre-experimental ya que se trabajó con un solo grupo en el proceso de intervención. Por la fuente de obtención

de datos se caracteriza por sé una investigación de campo con un corte longitudinal, ya que se midió la variable dependiente en un periodo pre y post intervención.

Población y muestra

En la presente investigación se trabajó con una población finita de 114 estudiantes de la unidad educativa Mariscal Antonio José de Sucre perteneciente a la parroquia el Sucre del cantón Patate provincia de Tungurahua a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia se seleccionó un total de 22 estudiantes perteneciente al 3° grado de Educación General Básica Elemental paralelo A , ya que estos estudiantes asisten de manera presencial a la institución y el horario es viable para la intervención del investigador.

Técnicas e instrumentos de investigación

La técnica e instrumento son factores muy importantes en el proceso de investigación ya que estos ayudan a la verificación de las hipótesis planteadas en la presente investigación se empleó diversas técnicas e instrumentos con relación a las variables de estudio.

En la presente investigación se midió las habilidades motrices básicas, para lo cual se utilizó la técnica de la observación y como instrumento una ficha de observación Instrumento de evaluación de habilidades motrices básicas (Anexo 1), el cual fue adaptado del test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain, validado y utilizado por (Salinas Villamarin, 2019).

Plan de recolección de información

El proceso de recolección de datos se realizó en el siguiente orden:

1. Selección de la muestra de estudio

2. La aplicación del pre-test mediante una ficha de observación con el nombre Instrumento de evaluación de habilidades motrices básicas con el fin de medir el nivel de habilidades motrices básicas la ficha contaba con 11 pruebas la cual se las calificaba con la puntuación de 0 y 1. si lo realizaba su puntuación sería 1 y si no lo realiza 0.

3. Intervención con planes de clases estructurados con juegos populares para así mejorar las habilidades motrices básicas en escolares de tercer año de educación general básica de la unidad educativa Mariscal Antonio José de Sucre durante el periodo Octubre 2021-Enero 2022.

4. Se procedió a la aplicación de pos-test con la misma ficha de observación denominada Instrumento de evaluación de habilidades motrices básicas para de esta manera verificar si existió un cambio en las habilidades motrices básicas luego de aplicar los planes de clases con los diferentes juegos populares.

5. Finalmente se procedió a la transcripción de los datos a una matriz de Excel para su procedimiento y posteriormente realizar el análisis estadístico correspondiente.

Tratamiento estadístico de los resultados

El tratamiento estadístico de los datos y resultados de la presente investigación se desarrolló a través del paquete estadístico SPSS versión 25 para Windows, permitiendo realizar la caracterización de la muestra de estudio en base a un análisis de frecuencias y porcentajes de la variable del sexo y un análisis descriptivo de los valores medios y desviaciones estándares del resto de variables cuantificadas, a consecuencia a través de una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk se determinó la aplicación de la prueba no paramétrica U de Mann Whitney para muestras independientes con el objetivo de determinar diferencias significativas entre grupos por sexo. Para el análisis general de significación estadística entre los periodos POST y PRE intervención y comprobación de las hipótesis de estudio, se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El objetivo principal de esta sección es visibilizar los resultados obtenidos dentro de la investigación de manera detallada en base al método e instrumento utilizado. La investigación sustenta su accionar en base a revisiones bibliográficas en relación a “los juegos populares y su influencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares”, además cuenta con la aplicación de una ficha de observación llamada Instrumento de evaluación de habilidades motrices básicas el cual fue adaptado del test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain validado y utilizado en (Maldonado Cisneros, 2016), a fin de obtener la información requerida de manera sistematizada.

Análisis y discusión de los resultados

La investigación tuvo como objetivo determinar la incidencia de los Juegos Populares en el desarrollo de Habilidades Motrices básicas en Escolares de educación general básica elemental, la finalidad intrínseca busca incentivar la inclusión de los juegos populares en el entorno educativo para lograr un desarrollo integral del niño desde edades tempranas. Uno de los principales hallazgos encontrados se relaciona con la prueba de marcha adelante donde un 40% de los estudiantes cuenta con destrezas motrices útiles para lograr lo indicado por el evaluador, mientras que un 60% de los estudiantes presento dificultades en la consecución de las actividades.

En base a la literatura revisada para la investigación Roa González et al., (2019) manifiesta que la edad preescolar es el eje central de evolución y crecimiento tanto físico como mental y a partir de ella es posible alcanzar una calidad de vida digna que surge por moldear a la persona, en este sentido el 60% de estudiantes que presentan dificultades en habilidades motrices básicas de locomoción tuvieron poca estimulación para el desarrollo de estas habilidades de acuerdo con el autor.

Durante esta investigación se trabajó con estudiantes pertenecientes al tercero de educación básica elemental de la unidad educativa Mariscal Antonio José de Sucre, el contacto directo con los estudiantes facilitó la intervención y aplicación de instrumentos que verifiquen la hipótesis planteada en la investigación.

El instrumento de recolección de la información aplicado a la muestra (Test de Ozeretski) consto de 11 pruebas, cuyos indicadores fueron de escala numérica cuya ponderación se establecía en realiza = 1 y no realiza = 0 en relación a la ejecución correcta de las actividades enmarcadas dentro de cada sección. Posteriormente se realiza el tratamiento correspondiente para el análisis de los resultados el cual se indicará en las conclusiones de la investigación.

Caracterización de la muestra de estudio

Se recopilaron datos demográficos de los estudiantes tales como: edad, sexo y estatura (cm). El tamaño de la muestra fue de 22 estudiantes, la mitad fueron mujeres (11) y los otros hombres (11). Entre la población encuestada se encontró que el 87% tiene 7 años y el restante pertenece al 13% con edad de 8 años. Finalmente se estableció la estatura de los participantes donde la media ponderante entre ellos se estableció en 1.26 cm.

La segunda parte del test aplicado a la muestra incluyo pruebas de escala numérica acerca de habilidades motrices básicas ejecutadas a través de actividades físicas con la finalidad de medir las destrezas y habilidades de los participantes.

Tabla 1.

Caracterización de la muestra de estudio.

Sexo	f	%	Edad (años)		Estatura (m)	
			M	DS	M	DS
Masculino	11	50	7.18	0.41	1.27	0.03
Femenino	11	50	7.09	0.30	1.26	0.04
	P		0.544*		0.389*	
Total	22	100	7.14	0.35	1.26	0.04

Elaborado por: Gabriela Gavilanes.

Fuente: Resultados del análisis en el programa SPSS

Nota. Análisis de frecuencias (f) y porcentajes (%) de la variable del sexo y análisis descriptivo de valores medios (M) con sus desviaciones estándares (DS) de la edad y estatura con diferencias significativas en un nivel de $P \geq 0.05$ (*).

La muestra consta de 22 participantes, de los cuales 11 de ellos pertenecen al sexo femenino y 11 al sexo masculino que representa cada uno un 50% del total de la muestra, las edades fluctúan entre 7 y 8 años siendo 7 años la edad con mayor porcentaje de aparición dentro del grupo, la estatura se establece dentro de los rangos de 1.26 a 1.27 cm esta última prevalece más que el resto.

Resultados por objetivo

El resultado por objetivos parte de la evaluación inicial de habilidades motrices básicas que posee la muestra, seguida de la valoración de estas habilidades motrices básicas, en continuidad con la aplicación de una guía de juegos populares, finalmente se analizan los resultados pre y post a la aplicación de la guía de juegos populares con el objetivo de establecer los cambios en las habilidades motrices básicas después de esta práctica educativa.

Resultados de la evaluación del nivel inicial de habilidades motrices básicas en escolares de educación general básica elemental.

Los resultados de evaluar las habilidades motrices iniciales en la muestra servirán para posteriores estudios y conclusiones dentro de la investigación, la información marca el punto de partida para el desarrollo del estudio.

Tabla 2.**Resultados por pruebas de habilidades motrices básicas e índice general en la muestra de estudio en el periodo PRE intervención**

Pruebas de habilidades motrices básicas	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Marcha adelante PRE	22	1	5	3.36	0.85
Marcha atrás PRE	22	1	5	3.00	0.93
Salto unipodal derecho PRE	22	0	3	1.50	0.80
Salto unipodal izquierdo PRE	22	1	3	1.64	0.79
Salto bipodal PRE	22	0	3	1.86	0.64
Correr PRE	22	1	4	2.73	0.94
Equilibrio PRE	22	0	2	1.14	0.89
Giro a la derecha PRE	22	0	2	1.41	0.67
Giro a la izquierda PRE	22	0	2	1.27	0.77
Lanzar PRE	22	1	3	2.05	0.79
Coger PRE	22	0	3	2.23	0.92
Índice de habilidades motrices básicas PRE	22	14	28	22.18	3.61

Elaborado por: Gabriela Gavilanes.**Fuente:** Resultados del análisis en el programa SPSS

Las pruebas de habilidades motrices básicas apartado Marcha adelante aplicadas a la muestra representan el 3.36 de la media donde el 45% de los estudiantes presentan dificultades al alternar manos y pies, un 72% tiene dificultades al mantener la vista al frente, el 13% no logro simular una línea recta, el 100% de los participantes cuentan con fluidez al caminar, por último, el 31% no presenta un ritmo constante. La segunda prueba Marcha hacia atrás representa al 3.00 de la media donde el 59% no logra alternar manos y pies, un 81% no mantiene la vista al frente, el 18% no realizo la simulación de una línea recta, el 9% no fluye correctamente al caminar y el 31% no logra establecer un ritmo constante.

La tercera prueba corresponde al salto unipodal derecho donde la fluidez al saltar representa en la muestra el 4% de dificultad en la realización de esta actividad, el 77% no logra apoyarse adecuadamente con ambos pies y el 54% se tropieza mientras realiza la actividad marcada por el evaluador. La cuarta prueba evalúa el salto unipodal izquierdo donde el 49% del total de la muestra presenta problemas para fluir al saltar, para apoyarse en ambos pies y se tropieza constantemente durante las actividades. La

quinta prueba se enfoca en el salto bipodal donde el 37% del total presenta dificultades al saltar, para apoyarse en ambos pies y se tropieza constantemente. La sexta prueba se enfoca en las destrezas para correr donde el 31% de la muestra tiene dificultades para alternar manos y pies, mantener la vista al frente, simular una línea recta y para fluir mientras corre.

La séptima prueba medirá el equilibrio de los participantes donde un 40% del total de los participantes tienen problemas para mantenerse en un solo pie y para evitar caerse. La octava prueba consiste en girar a la derecha con el fin de establecer si el participante ubica su lateralidad y si se mantiene dentro del círculo marcado por el evaluador para este fin un 29 % presenta dificultades para llevar a cabo las actividades. La novena prueba usara el giro a la izquierda para visualizar si el estudiante logra ubicar su lateralidad y mantenerse dentro de un círculo marcado. La décima prueba se enfoca en las habilidades para lanzar con las que cuentan los estudiantes se tomara en cuenta la habilidad para mantener la direccionalidad de la pelota, la fluidez de los movimientos y el cumplimiento de la distancia marcada. La onceava y última prueba está dirigida a medir la coordinación óculo manual, toma de objeto (pelota) antes que toque el suelo y la utilización de ambas manos.

Resultados de la valoración del nivel de las habilidades motrices básicas en escolares de educación general básica elemental posterior a la aplicación de juegos populares.

Posterior a la evaluación inicial, es necesario constatar aquellos cambios progresivos en la adquisición de habilidades motrices básicas después de la aplicación de juegos populares, para este fin los resultados son los siguientes:

Tabla 3.**Resultados por pruebas de habilidades motrices básicas e índice general en la muestra de estudio en el periodo POST intervención.**

Pruebas de habilidades motrices básicas	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Marcha adelante POST	22	3	5	4.50	0.60
Marcha atrás POST	22	4	5	4.64	0.49
Salto unipodal izquierdo POST	22	2	3	2.64	0.49
Salto unipodal derecho POST	22	2	3	2.68	0.48
Salto bipodal POST	22	2	3	2.68	0.48
Correr POST	22	3	4	3.82	0.36
Equilibrio POST	22	1	2	1.73	0.46
Giro a la derecha POST	22	1	2	1.68	0.48
Giro a la izquierda POST	22	1	2	1.73	0.46
Lanzar POST	22	2	3	2.64	0.49
Coger POST	22	2	3	2.73	0.46
Índice de habilidades motrices básicas POST	22	26	34	31.45	1.92

Elaborado por: Gabriela Gavilanes.**Fuente:** Resultados del análisis en el programa SPSS

Las pruebas de habilidades motrices básicas apartado Marcha adelante aplicadas a la muestra representan el 3.36 de la media donde se observa una mejora del 62,4% del total de los estudiantes en relación a alternar manos y pies, mantener la vista al frente, simular una línea recta, fluidez al caminar, y ritmo constante. La segunda prueba Marcha hacia atrás representa al 3.00 de la media y presenta una mejora del 68% al alternar manos y pies, mantener la vista al frente, simular una línea recta, fluir correctamente al caminar y mantener un ritmo constante.

La tercera prueba corresponde al salto unipodal izquierdo donde la fluidez al saltar, el apoyo adecuado con ambos pies y la disminución de tropiezos alcanzo mejoras del 63% del total de la muestra. La cuarta prueba evalúa el salto unipodal derecho donde el 68% del total de la muestra mejoro su fluidez al saltar, para apoyarse en ambos pies y disminuyo sus tropiezos durante las actividades. La quinta prueba se enfoca en el salto bipodal donde el 68% del total logro saltar de forma adecuada, se apoyó en ambos pies y se tropezó menos. La sexta prueba se enfoca en las destrezas para correr donde el 81% de la muestra mejoro su movilidad para alternar manos y pies, mantener la vista

al frente, simular una línea recta y para fluir mientras corre. La séptima prueba medirá el equilibrio de los participantes donde un 72% del total de los participantes logro mantenerse en un solo pie y para evitar caerse. La octava prueba consiste en girar a la derecha con el fin de establecer si el participante ubica su lateralidad y si se mantiene dentro del círculo marcado por el evaluador para este fin el 68 % del total de la muestra aumento sus habilidades motrices en cada una de las actividades. La novena prueba usara el giro a la izquierda para visualizar si el estudiante logra ubicar su lateralidad y mantenerse dentro de un círculo marcado tendiendo un 72% de mejoras en estas actividades. La décima prueba se enfoca en las habilidades para lanzar con las que cuentan los estudiantes se tomara en consideración la habilidad para mantener la direccionalidad de la pelota, la fluidez de los movimientos y el cumplimiento de la distancia marcada, los estudiantes mejoraron en un porcentaje del 63% en comparación con la tabla de evaluación inicial. La onceava y última prueba está dirigida a medir la coordinación óculo manual, toma de objeto (pelota) antes que toque el suelo y la utilización de ambas manos en esta última prueba los estudiantes mejoraron considerablemente sus habilidades motrices en un 72%.

Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de habilidades motrices básicas y posterior a la aplicación de juegos populares en los escolares de educación general básica elemental

En este punto contrastar los resultados de la evaluación inicial y los resultados post aplicación de juegos populares en los escolares de educación básica elemental garantizara que la información sea verídica y validada estadísticamente dentro de la investigación.

Tabla 4.**Resultados de la diferencia por pruebas de habilidades motrices básicas e índice general en la muestra de estudio en los periodos PRE y POST intervención**

Diferencia entre periodos de pruebas de habilidades motrices básicas	N	Mín.	Máx.	M	DS	P
Diferencia de marcha adelante POST-PRE	22	0.00	2.00	1.14	0.71	0.000*
Diferencia de marcha atrás POST-PRE	22	0.00	3.00	1.64	0.90	0.000*
Diferencia de salto unipodal izquierdo POST-PRE	22	0.00	2.00	1.00	0.69	0.000*
Diferencia de salto unipodal derecho POST-PRE	22	0.00	3.00	1.18	0.80	0.000*
Diferencia de salto bipodal POST-PRE	22	0.00	2.00	0.82	0.66	0.000*
Diferencia de correr POST-PRE	22	0.00	3.00	1.09	0.92	0.000*
Diferencia de equilibrio POST-PRE	22	-1.00	2.00	0.59	0.80	0.005*
Diferencia de giro a la derecha POST-PRE	22	-1.00	1.00	0.27	0.55	0.034*
Diferencia de giro a la izquierda POST-PRE	22	0.00	2.00	0.45	0.60	0.004*
Diferencia de lanzar POST-PRE	22	0.00	1.00	0.59	0.50	0.000*
Diferencia de coger POST-PRE	22	0.00	2.00	0.50	0.67	0.005*

Elaborado por: Gabriela Gavilanes.**Fuente:** Resultados del análisis en el programa SPSS

Nota. Análisis descriptivo de valores mínimos (Mín.), máximos (Máx.), medios (M) y desviaciones estándares con diferencias significativas en un nivel de $P < 0.05^*$

En relación a los resultados PRE Y POST dentro de la investigación se logra visualizar que los estudiantes mejoraron considerablemente sus habilidades motrices básicas, en el caso de marcha adelante y hacia atrás el porcentaje de mejora paso de un 52.25 a un 62.4%, en el caso del resto de las pruebas los porcentajes mejoraron entre un 10 y 15% más después de la práctica de los juegos populares, estadísticas que dan luz verde para la comprobación de la hipótesis en base a resultados previamente validados.

Discusión de los resultados de la investigación

La investigación tuvo como objetivo determinar la incidencia de los juegos populares en la adquisición de habilidades motrices básicas en escolares en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre durante el periodo octubre 2021-enero 2022. Del mismo modo se busca la inclusión de los juegos populares en actividades educativas de recreación con la finalidad de alcanzar el desarrollo integral del niño o niña desde edades tempranas.

La investigación se realizó de manera continua y no conto con mayores limitantes para la ejecución de los objetivos específicos. El Test de Habilidades Motrices Básicas utilizado para verificar la hipótesis resulto ser el más viable por la facilidad que otorgó al proceso de evaluación y además conto con altos porcentajes de confiabilidad para su aplicación.

Los resultados muestran que los escolares en la investigación mejoraron sus habilidades motrices básicas después de someterse a la aplicación de juegos populares dentro de la unidad educativa. Por tal razón los resultados estadísticos comprueban la eficacia de la práctica de los juegos populares en edades escolares tempranas, alcanzar un desarrollo integral en el niño o niña es cada vez más factible de lograr y esta investigación comprueba que si es posible mejorar la calidad de vida a futuro de este grupo poblacional.

Verificación de hipótesis

La hipótesis se verifica aplicando procedimientos estadísticos para determinar la prueba de contraste más idónea considerando el tipo de variables.

HO: Los juegos populares no inciden en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares

H1: Los juegos populares inciden el de desarrollo de habilidades motrices básicas en escolares

Tabla 5.**Comprobación de hipótesis**

Estadísticos		N	Rango promedio	Suma de rangos	Significación asintótica bilateral
Índice de habilidades motrices básicas PRE	Rangos negativos	22 ^a	11.50	253.00	0.000*
- Índice de habilidades motrices básicas POST	Rangos positivos	0 ^b	0.00	0.00	
	Empates	0 ^c			
	Total	22			
a. Índice de habilidades motrices básicas PRE < Índice de habilidades motrices básicas POST					
b. Índice de habilidades motrices básicas PRE > Índice de habilidades motrices básicas POST					
c. Índice de habilidades motrices básicas PRE = Índice de habilidades motrices básicas POST					

Elaborado por: Gabriela Gavilanes.

Fuente: Resultados del análisis en el programa SPSS

Nota. Diferencias significativas en un nivel de $P < 0.05$

La aplicación de la prueba estadística de Wilcoxon para muestras emparejadas sin normalidad, determino la existencia de diferencias significativas entre los periodos PRE y POST intervención en relación al nivel de habilidades motrices básicas en un nivel de $P < 0.05$, lo cual permite aceptar la hipótesis alternativa propuesta para la investigación:

Ha: Los juegos populares inciden el de desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se evaluó el nivel inicial de habilidades motrices básicas en escolares de educación básica elemental, implementando una revisión bibliográfica basada en fuentes netamente académicas misma que fortaleció la comprensión de la temática en los distintos ámbitos de la investigación.
- Se valoró el nivel de las habilidades motrices básicas en escolares de educación básica elemental escolar posterior a la aplicación de una guía de juegos populares, la práctica de los juegos por parte de los niños y niñas evidencia que la integración docente-estudiante está basada en la participación actitudinal y una buena comunicación.
- Se analizó la diferencia entre el nivel inicial de habilidades motrices básicas y posterior a la aplicación de una guía de juegos populares en los escolares de educación básica elemental, esta guía permitió establecer mejor comprensión por los estudiantes y personal docente al momento de ejecutar las actividades ligada al proceso de desarrollo integral del estudiante., fortaleciendo las habilidades motrices básicas de los estudiantes.

Recomendaciones

- Se recomienda evaluar el nivel inicial de habilidades motrices básicas en escolares de educación básica elemental y determinar el grado de desarrollo de las mismas para conocer qué tipo de habilidades necesitan mejorar.
- Se recomienda valorar el nivel de las habilidades motrices básicas en escolares de educación básica elemental posterior a la aplicación de una guía de juegos populares para saber si estos colaboran al desarrollo de las mismas.
- Se recomienda analizar la diferencia entre el nivel inicial de habilidades motrices básicas antes y posterior a la aplicación de una guía de juegos

populares en los escolares de educación básica elemental para saber si existen cambios significativos.

MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas

- Bernate, J. (2021). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad/Physical Education and its contribution to the comprehensive development of motor skills. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología En La Cultura Física*, 16(2), 643–661.
- De La Cruz Becerra, M. O. (2018). *Juegos recreativos para desarrollar el esquema corporal en estudiantes del 1° de primaria. I.E. N° 88021, 2017*. Universidad San Pedro.
- Duarte, J., Rodríguez, L., & Castro, J. (2017). Cuerpo y movimiento en la educación inicial: concepciones, intenciones y prácticas. *Infancias Imágenes*,.
- Gamonales, P. F., & Gamonales, P. J. (2017). Aproximación a los juegos populares y tradicionales del municipio de Alcuéscar . *Publicaciones Didacticas*, July, 140–157.
- García Velazco, O. L. (2020). Recreación física y calidad de vida en estudiantes atletas desde una perspectiva de extensión universitaria. *EDUMECENTRO*, 12(2), 110–127.
- Garófano, V. V., Guirado, L. C., Cuberos, R. C., Padial Ruz, R., & Martínez Martínez, A. (2017). IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL. In *Revista Digital de Educación Física. Año (Vol. 8)*.
- Jayson Andrey-Bernate, & LenghelDanielTarazona-Buitrago. (2021). Revisión Documental de la Importancia de la Motricidad en el ámbito humano. *Revista Ciencia y Deporte*, 6, 17–32.

- López, M., Gregorio, R., Nicolás, V., Ríos, M. L., & Nicolás, G. V. (2019). Movimiento y danza en Educación Secundaria. ¿Un fraude curricular o un currículo fraudulento? *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado. Continuación de La Antigua Revista de Escuelas Normales*, 33(3). <https://doi.org/10.47553/RIFOP.V33I3.72590>
- Lozada, T., & Vargas, J. (2020). CARACTERIZACIÓN DEL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 14–27.
- Luna Rojas, H. F., Moscoso García, R. F., Ávila Mediavilla, C. M., & Jarrín Navas, S. A. (2020). Las habilidades motrices básicas como base para la educación física en primaria. *Polo Del Conocimiento*, 5(11), 100–115. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.1911>
- Mendoza , M.; TarpuK, E.; Lara, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 8, 79–93.
- Mendoza, A. (2017). DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN ETAPA INFANTIL. *Espirales Revista Multidisciplinaria De Investigación*, Vol. 1 No., 10.
- Naranjo Ramos, A. G. (2015). “*La actividad lúdica en las habilidades motoras básicas en niñas entre cuatro y seis años de edad de Gimnasia Rítmica de la Federación Deportiva de Tungurahua.*”
- Organización Panamericana de la Salud. (2019). DIRECTRICES SOBRE LA ACTIVIDAD FÍSICA, EL COMPORTAMIENTO SEDENTARIO Y EL SUEÑO PARA MENORES DE 5 AÑOS. *Institutional Repository for Information Sharing*, 36.

- Pérez Herráez, I., & Valencia-Peris, A. (2020). Una experiencia educativa basada en metodologías activas para el aprendizaje de los juegos populares y tradicionales. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, ISSN 1989-8304, N^o. 66, 2020, Págs. 130-141, 66, 130–141.
- Pol Rondon, Y., Durruthy Rivera, R., & Robert Gomez, D. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista Científica Especializada En Ciencias De La Cultura Física Y Del Deporte*, 143–151.
- Roa González, S. V., Hernández Garay, A., & Valero Inerarity, A. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. *Revista Conrado*, 15(69), 386–393.
- Rodríguez Torres, Á. F., Rodríguez Alvear, J. C., Guerrero Gallardo, H. I., Arias Moreno, E. R., Paredes Alvear, A. E., & Chávez Vaca, V. A. (2020). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(2), 1535.
- Roldan, V. H., Aldas, H. G., Avila, C. M., & Vargas, G. M. (2020). Análisis curricular, su implementación en la clase de Educación Física por los profesores de aula. *Dialnet.Unirioja.Es*, 52(11), 436–454. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.1935>
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2019). *JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DEL ECUADOR* (Vol. 0). Publicaciones y Libros - Consejo Editorial UTA.
- Salinas Villamarin, V. E. (2019). *JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS*. ESPE.
- SILVIA LISSETTE ROSADA HERNÁNDEZ. (2017). “DESARROLLO DE HABILIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA, PARA NIÑOS DE PREPRIMARIA.” Universidad Rafael

Landívar.

Torres Rosales, A. Y., Peña Espinosa, Y. L., & Hechavarria Tamayo, E. R. (2020). Juegos pequeños recreativos para el desarrollo de las habilidades motrices lanzar y atrapar en escolares del preescolar. *Revista Digital Buenos Aires*, 18, 505–519.

Túbon Analuisa, V. L. (2017). *LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ JOAQUÍN OLMEDO DE LA PARROQUIA AMBATILLO, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA*.

Zambrano, F. E., & Sánchez, J. L. M. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica Ciencias de la Educación Artículo de investigación. *Dominio de Las Ciencias*, 7, 336–355. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i4>

Zambrano, J. (2017). *LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS Y HABILIDADES EN EL FÚTBOL DE LA CATEGORIA SUB12 DEL “DELFIN SPORTIN CLUB” DE LA CIUDAD DE MANTA* (Vol. 3, Issue 1). Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabi.

ANEXOS

Anexo 1

PROPUESTA DE INTERVENCION

GUÍA DE ACTIVIDADES DE LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES

MODALIDAD: Presencial

AUTOR: Gavilanes Bautista Laura Gabriela

CARRERA: Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

ÁREA: Educación

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Fortalecimiento Social y Educativo

PERÍODO: Octubre 2021 – Febrero 2022

Introducción:

Los juegos populares y el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares en la sociedad el juego es visto como el medio que tienen las personas para transmitir de generación en generación la cultura y tradiciones de un determinado sector de la población, estos juegos forman parte del desarrollo de la persona y al ser aplicados en edades escolares tempranas otorgan a este grupo la capacidad de desarrollar sus habilidades motrices básicas de manera más adecuadas.

Para Zambrano & Sánchez (2021) los juegos recreativos “son actividades que se caracterizan por ser planificadas de acuerdo a edad del niño” (p. 339). De acuerdo con su interpretación estos juegos fomentan el aprendizaje a través del movimiento además instauran su validez en base a la teoría del ejercicio de Wallon, teoría del aprendizaje de Bruner y la teoría del juego de Piaget los cuales establecen la relación del deporte

o movimiento en el desarrollo y aprendizaje en edades tempranas. Los estudios realizados por estos personajes demuestran que el desarrollo a nivel psíquico en la infancia está ligado a las experiencias surgidas en la práctica de los juegos recreativos.

Justificación:

La propuesta nace de la realización de diversos semestres de prácticas pre-profesionales que generan un conocimiento muy amplio y concreto en el desarrollo funcional de las habilidades motrices como un punto clave en el desenvolvimiento autónomo de los niños que se genera mediante actividades recreativas, juegos y actividades lúdicas, las cuales potencian un interés y atención privilegiada por los niños que se debe aprovechar al máximo y enfocarse en una buena práctica del mismo.

La importancia que posee el presente tema es muy considerable ya que mediante las habilidades motrices básicas los educandos se desenvuelven ante su contexto, se involucran en la sociedad y están ligados a cada actividad que realizan, son más autónomos e independientes en actividades de la vida cotidiana que les genera confianza en la realización de cada movimiento, desplazamiento, salto, giro o cualquiera actividad que involucre todos y cada uno de los músculos que constituyen al cuerpo humano. El proyecto es posible ya que cada una de sus aristas, tanto el juego, como las habilidades motrices, son aspectos imprescindibles a desarrollar en cada etapa de los periodos sensitivos de los niños que conforme pasan los años se involucran de mayor manera a la sociedad que los rodea siendo un individuo más de ella.

Los juegos populares generan confianza entre los estudiantes y el docente que está a cargo, por lo cual el aprendizaje que se genera es colectivo, factible, viable y mediable, es el camino a seguir para que los estudiantes potencien su enseñanza en diversos campos a tratar, apoyados del docente guía se llegará al cumplimiento de los objetivos planteados en cada clase.

Objetivo General:

Ejecutar juegos populares para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares

Objetivos Específicos

- Fundamentar teórica y prácticamente la creación de guía de juegos populares para los escolares de tercer año de educación general básica elemental.
- Seleccionar los contenidos de la guía de juegos populares para la aplicación en los alumnos de tercer año de educación general básica elemental de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”
- Socializar y aplicar la guía de juegos populares a los alumnos de tercer año de educación general básica elemental de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”

Fundamentación teórica

Para sustentar adecuadamente el estudio actual, se analizaron documentos bibliográficos y de Internet que contenían información sobre las áreas establecidas de estudio, y se seleccionaron aquellas propuestas teóricas más destacadas para sustentar la descripción detallada de la propuesta y la solución al problema.

Es posible desarrollar esta propuesta en consideración de los resultados obtenidos atrás vez de la aplicación de una ficha de observación llamada Instrumento de evaluación de habilidades motrices básicas el cual fue adaptado del test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain a los estudiantes que evidencian, la complejidad de ciertas habilidades motrices básicas, es importante aplicar la guía de juegos populares así obteniendo resultados positivos en los escolares, contribuyendo así a una mejora en sus habilidades motrices básicas.

Las clases se desarrollaron con los siguientes procedimientos:

- Calentamiento
- Desarrollo
- Vuelta a la calma


Metodología

Después de la investigación en la biblioteca y en Internet, se puede concluir que se han desarrollado guías prácticas efectivas para desarrollar las habilidades de habilidades motrices básicas de los estudiantes en un ambiente armonioso, importante y variado que permite a los estudiantes involucrarse e interés en aprender cosas nuevas cada vez, resultando en un estudiante completo, disciplinado y responsable el cual obtiene un aprendizaje significativo.

PLAN DE ACTIVIDADES CON JUEGOS POPULARES

Fase	Juegos Populares	Objetivo	Recursos	Tiempo
Inicial	Calentamiento: Movilidad articular Calentamiento general Estiramiento	Fortalecer la autoestima del grupo y preparación nata del cuerpo para el desarrollo de los juegos populares.	Humanos	10 min
Desarrollo	Ejecución de actividades propuestas en el plan de clase	Liberar el estrés en base a la socialización en espacios recreativos aprendiendo a relajarse.	Sacos, Huevos, Cucharas, Tizas, Silbato, Pelotas, Hojas de papel, Tarjetas de colores, Escoba, Parlante	30 min
Final	Vuelta a la calma Despedida	Mejorar la condición física de los estudiantes, argumentar aspectos positivos y negativos de la actividad	Humanos	5 min

Actividades propuestas para el desarrollo de habilidades motrices básicas de los estudiantes con la aplicación de juegos populares.


PLAN DE CLASE 1			
Objetivo: Mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de distintos juegos populares.			
JUEGO: Encuentra a tu pareja HABILIDAD MOTRIZ: Marcha adelante			
TIEMPO: 45 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:
CONTENIDO:		RECURSOS	TIEMPO
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Movilidad articular</p> <p>Calentamiento</p> <p>Los estudiantes se desplazarán por toda la cancha luego el maestro mencionara una serie de ejercicios que deben ejecutar, por ejemplo: caminar, trotar, correr, saltar, acostarse realizar movimientos laterales, etc.</p>	<p>Cancha</p> <p>Silbato</p> <p>Tarjetas de colores</p> <p>Tiza</p>	10 minutos
PRINCIPAL	<p>Se explicará cómo se debe ejecutar el juego llamado Encuentra a tu pareja</p> <p>Mientras los niños se desplazan por las líneas dibujadas en la cancha, la maestra distribuye parejas de tarjetas de igual color una a cada niño, a la señal ¡Busca a la pareja! Cada estudiante busca a su compañero que tiene la misma tarjeta igual al suyo.</p> <p>En cada realización la maestra va intercambiando los materiales para que los niños tengan que orientarse nueva mente.</p> <p>Regala: Los niños deben mantearse caminando por las líneas hasta que la maestra oriente.</p>		25 minutos
FINAL	<p>Vuelta a la calma</p> <p>Despedida.</p>		10 minutos

PLAN DE CLASE 2

Objetivo: Mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de distintos juegos populares.

JUEGO: El huevo y la cuchara

HABILIDAD MOTRIZ: Marcha atrás

TIEMPO: 45 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:
CONTENIDO:		RECURSOS	TIEMPO
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Movilidad articular</p> <p>Calentamiento dinámico</p> <p>Estiramiento</p>	<p>Cancha</p> <p>Silbato</p> <p>Huevos</p> <p>Cucharas</p>	10 minutos
PRINCIPAL	<p>Formamos 2 grupos de 11 y 11 en línea recta se pide a los estudiantes que tomen un huevo y una cuchara, pero el reto será que caminen de espaldas gana el grupo que mejor camino y termine primero.</p>		30 minutos
Final	<p>Vuelta a la calma</p> <p>Despedida.</p>		5 minutos

PLAN DE CLASE 3

Objetivo: Mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de distintos juegos populares.

JUEGO: El teléfono descompuesto

HABILIDAD MOTRIZ: Salto Unipodal Izquierda, Salto Unipodal Derecha

TIEMPO: 45 MINUTOS

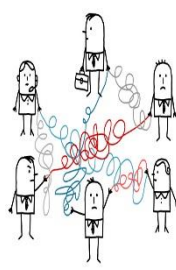
FECHA

DOCENTE:

CONTENIDO:

RECURSOS

TIEMPO

<p>INICIAL</p>	<p>CALENTAMIENTO Movilidad articular Calentamiento dinámico Estiramiento</p>	<p>Cancha Silbato</p>	<p>10 minutos</p>
<p>PRINCIPAL</p>	<p>Se organiza los estudiantes en grupos 5 a 6 jugadores, Una vez los equipos estén alineados, con su respectiva distancia el docente mencionara una frase al primer participante de cada equipo. El deberá salir saltando en un pie izquierdo a darle el mensaje a su compañero en voz baja cerca de su oído y para regresar a su puesto deberá regresar saltando con el pie derecho el ultimo niño deberá decirle el mensaje en voz alta.</p>		<p>25 minutos</p>
<p>FINAL</p>	<p>Vuelta a la calma Despedida.</p>		<p>10 minutos</p>


PLAN DE CLASE 4			
Objetivo: Mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de distintos juegos populares.			
JUEGO: El gato y el ratón			
HABILIDAD MOTRIZ: Correr			
TIEMPO: 45 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:
CONTENIDO:		RECURSOS	TIEMPO
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Movilidad articular</p> <p>Calentamiento general</p> <p>Estiramiento</p>	<p>Cancha</p> <p>Silbato</p>	10 minutos
PRINCIPAL	<p>Los estudiantes forman un círculo tomados todos de las manos. Se escoge a un estudiante como el ratón, el cual se coloca dentro del círculo; y el otro estudiante será seleccionado, el gato, fuera del círculo</p> <p>Luego los estudiantes entre ellos cantaran la canción:</p> <p>¡Ratón, ratón!</p> <p>¿Qué quieres gato ladrón?</p> <p>¡Comerte quiero!</p> <p>¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!</p> <p>¡Hasta la punta de mi rabito!</p> <p>El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los estudiantes, mientras El otro huye.</p>		25 minutos
FINAL	<p>Vuelta a la calma</p> <p>Despedida.</p>		10 minutos

PLAN DE CLASE 5

Objetivo: Mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de distintos juegos populares.

JUEGO: La Rayuela

HABILIDAD MOTRIZ: Equilibrio


TIEMPO: 45 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:
CONTENIDO:		RECURSOS	TIEMPO
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Movilidad articular</p> <p>Calentamiento Especifico</p> <p>Estiramiento</p>	<p>Cancha</p> <p>Tiza</p> <p>Moneda</p>	10 minutos
PRINCIPAL	<p>Se forman grupos de 5 a 6 estudiantes, se dibujará una cuadrícula en forma de cruz con una tiza, se lanza la ficha, y esta debe caer en el casillero correcto. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, donde haya dos cajones debe saltar en dos pies, a excepción del que tiene el objeto arrojado.</p>		30 minutos
FINAL	<p>Vuelta a la calma</p> <p>Despedida.</p>		10 minutos


PLAN DE CLASE 6

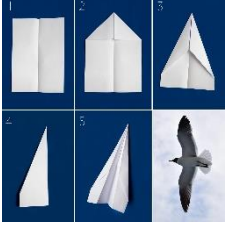
Objetivo: Mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de distintos juegos populares.

JUEGO: el Baile de la escoba

HABILIDAD MOTRIZ: Giro a la Derecha y Giro a la izquierda

TIEMPO: 45 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:
CONTENIDO:		RECURSOS	TIEMPO
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO Movilidad articular Calentamiento Especifico Estiramiento</p>	<p>Cancha Escoba Música</p>	10 minutos
PRINCIPAL	<p>Se divide a los estudiantes en dos grupos Los estudiantes bailarán en un círculo, uno de los estudiantes iniciara bailando con la escoba y el maestro dará ordenes como gire a la derecha gire a la izquierda, cuando se para la música el estudiante que posea la escoba será eliminado.</p>		25 minutos
FINAL	<p>Vuelta a la calma Despedida.</p>		10 minutos

PLAN DE CLASE 7			
Objetivo: Mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de distintos juegos populares.			
JUEGO: Los Encantados con balón			
HABILIDAD MOTRIZ: Coger			
TIEMPO: 45 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:
CONTENIDO:		RECURSOS	TIEMPO
INICIAL	<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Movilidad articular</p> <p>Calentamiento Especifico</p> <p>Estiramiento</p>	<p>Cancha</p> <p>Pelota</p>	10 minutos
PRINCIPAL	<p>Se forma un circulo con los estudiantes y se delimitara la cancha en el cual uno de ellos será el que encante o queme a sus compañeros con el balón para que este quede libre y pueda jugar otra vez uno de sus compañeros deberá toparle la cabeza para desencantarlo.</p>		25 minutos
FINAL	<p>Vuelta a la calma</p> <p>Despedida.</p>		10 minutos

PLAN DE CLASE 8			
Objetivo: Mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de distintos juegos populares.			
JUEGO: Los Aviones			
HABILIDAD MOTRIZ: Lanzar			
TIEMPO: 45 MINUTOS		FECHA	DOCENTE:
CONTENIDO:		RECURSOS	TIEMPO
INICIAL	CALENTAMIENTO Movilidad articular Calentamiento Especifico Estiramiento	Cancha Hojas recicladas	10 minutos
PRINCIPAL	Se pedirá a los estudiantes que elaboren un avión de papel luego de elaborarlo tendrán que ponerse en parejas a una distancia de 2 a 3 metros en el cual su acompañe deberá atrapar el avión		30 minutos
FINAL	Vuelta a la calma Despedida.		5 minutos

Plan de acciones

La aplicación de la guía de actividades de los juegos populares en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares fue realizada por la estudiante Laura Gavilanes autora del Proyecto de Integración Curricular, dentro de la Unidad Educativa Antonio José de Sucre de la Parroquia Sucre perteneciente al Cantón Patate. La ejecución de las actividades propuestas mantiene supervisión docente guardando las respectivas medidas de bioseguridad por la presencia de la pandemia COVID-19.

Administración

Se obtuvieron los permisos necesarios por parte del Rector de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre” y la predisposición del docente de curso, padres de familia y estudiantes para poder realizar las diferentes actividades semanales y objetivos planteados con la finalidad de mejorar en su proceso las habilidades motrices básicas.

Previsión de la Evaluación

Para saber los niveles de habilidades motrices básicas de los estudiantes de la institución se aplicó un pre y post test utilizando el test “del test de Ozeretski de habilidades motrices básicas ”, en el cual consistía de 11 pruebas a ejecutar, el tiempo de duración de este test fue de 5 semanas consecutivas, con una intervención de dos días a la semana la primera semanas se realizó la primera intención del test para analizar las habilidades motrices básicas , las tres semanas siguientes se aplicó la guía de juegos populares la última semana se volvió a evaluar el test observando cambios al momento de la segunda intervención, los datos obtenidos mediante estos instrumentos se los llevó a una matriz de Excel para así poder continuar con el análisis respectivo.

Anexo 2

Ficha de observación

Habilidades Motrices Básicas.

Nombre de los estudiantes:

#	PRUEBA	DESCRIPCIÓN	INDICADORES	PONDERACIÓN
1	Marcha Adelante	El niño se colocara sobre una línea en el suelo y se le solicita que se desplace caminando hacia adelante aproximadamente 3 metros (De frente)	<p>Alternan manos y pies</p> <p>Mantiene la vista al frente</p> <p>Simula una línea recta</p> <p>Fluidez al caminar</p> <p>Ritmo constante</p>	<p>Realiza = 1 No lo realiza = 0</p> <p>Realiza = 1 No lo realiza = 0</p> <p>Realiza = 1 No lo realiza = 0</p> <p>Realiza = 1 No lo realiza = 0</p> <p>Realiza = 1 No lo realiza = 0</p>
2	Marcha Atrás	El niño se colocara sobre una línea en el suelo y se le solicita que se desplace caminando hacia atrás aproximadamente 3 metros (De espalda)	<p>Alternan manos y pies</p> <p>Mantiene la vista al frente</p> <p>Simula una línea recta</p> <p>Fluidez al caminar</p> <p>Ritmo constante</p>	<p>Realiza = 1 No lo realiza = 0</p> <p>Realiza = 1 No lo realiza = 0</p> <p>Realiza = 1 No lo realiza = 0</p> <p>Realiza = 1 No lo realiza = 0</p> <p>Realiza = 1 No lo 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 pie</p> <p>Se tropieza</p>	<p>Realiza = 1 No lo realiza = 0</p> <p>Realiza = 0 No lo realiza = 1</p> <p>Realiza = 0 No lo realiza = 1</p>
4	Salto Unipodal (derecho)	El niño debe desplazarse con saltos en el pie	Fluidez al saltar	Realiza = 1 No lo realiza = 0

		derecho hacia adelante aproximadamente 3 metros	Apoya ambos pie Se tropieza	Realiza = 0 No lo realiza = 1 Realiza = 0 No lo realiza = 1
5	Salto Bipodal	El niño debe desplazarse con saltos pies juntos hacia adelante aproximadamente 3 metros	Fluidez al saltar Apoya ambos pie Se tropieza	Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 0 No lo realiza = 1
Subtotal				9 puntos
6	Correr	El niño debe correr 20 metros lo más rápido posible	Alterna manos y pies Mantiene la vista al frente Simula una línea recta Fluidez al correr	Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 continuación No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo 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 sin bajar el otro pie Se mantiene si caerse	Realiza = 1 No lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo 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 lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo 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 lo realiza = 0 Realiza = 1 No lo realiza = 0
Subtotal				4 puntos

10	Lanzar	Lanzar la pelota de hacia adelante	Direcciona la pelota al blanco	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Realiza el movimiento con fluidez	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Abarca la distancia solicitada	Realiza = 1 No lo realiza = 0
Subtotal				3 puntos
11	Coger	Coger la pelota	Buena coordinación óculo manual	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Toma la pelota antes de que toque el suelo	Realiza = 1 No lo realiza = 0
			Utiliza ambas manos	Realiza = 1 No lo realiza = 0
Subtotal				3 puntos
Subtotal				35 puntos

Test de Ozeretski validado y utilizado en (Maldonado Cisneros, 2016).

Maldonado Cisneros, A. (2016). *Validación del test de Ozeretski de coordinación en niños* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla].
<https://doi.org/10.16/CSS/JQUERY.DATATABLES>

Anexo 3



Presentación en la primera clase presenciales con las respectivas medidas de bioseguridad

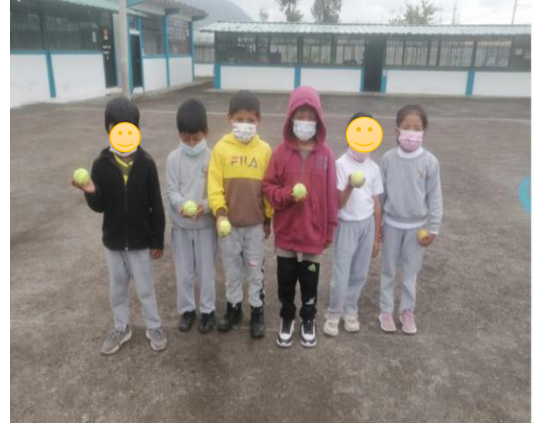




Toma de medidas y aplicación de la ficha de observación “habilidades motrices básica” para el pre-test







Aplicación de la Guía de juegos Populares



Aplicación del post test mediante la ficha de observación y última intervención con los estudiantes de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”