



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

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

TEMA:

LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL
MINI ATLETISMO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA MEDIA

AUTOR: Rivera Laguna Freddy Adriano

TUTOR: Lic. Washington Ernesto Castro Acosta, Mg

Ambato - Ecuador

Marzo, 2022

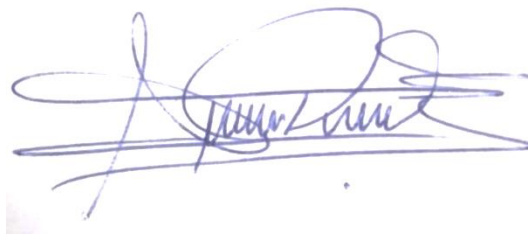
APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Lic. Washington Ernesto Castro Acosta, Mg**, con cédula de ciudadanía: **1600256638** en calidad de tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL MINI ATLETISMO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** desarrollado por el estudiante **Rivera Laguna Freddy Adriano**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Lic. Washington Ernesto Castro Acosta, Mg
C.C. 1600256638

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: “**LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL MINI ATLETISMO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA** “, 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.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Freddy Laguna', with a horizontal line drawn through it.

Rivera Laguna Freddy Adriano

C.C. 1804849329

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: “**LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL MINI ATLETISMO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**“, presentado por el señor **Rivera Laguna Freddy Adriano**, 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

Phd. Edison Andres Castro Pantoja.
C.C. 0401093331
Miembro de comisión calificadora

Lic. Segundo Victor Medina Paredes, Mg.
C.C. 1801892884
Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Este triunfo va dedicado a Dios principalmente por haberme ayudado a culminar con vida universitaria y llegar a estas instancias de mi vida, también va dedicado para mis padres han estado conmigo en las buenas y en las malas por estarme apoyándome en los momentos difíciles y alentándome cuando sentía que me rendía, también dedico este triunfo a mis docentes por haberme instruido con su enseñanza en todo este proceso universitario.

AGRADECIMIENTO

Primero quiero agradecer a Dios por darme la suficiente fortaleza y valentía durante todo este tiempo de estudio, a mi madre porque siempre han estado conmigo en los mejores y peores momentos para poderme ver crecer y mejorarme cada día.

A mi hermano por el apoyo incondicional de igual manera que siempre me ha brindado su apoyo y no me han dejado que desmaye, que con sus consejos me ha dado las fuerzas para mantener en pie de lucha.

Por último, agradezco a la Universidad técnica de Ambato que desde el inicio me recibió con los brazos abiertos para poder estudiar la carrera de mis sueños, por brindarme los conocimientos suficientes para ser una gran profesional responsable ser una persona agradecida como también gracias a la universidad he tenido la oportunidad de conocer grandes amigos que siempre han estado incondicionalmente para mí.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido	
APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT.....	xi
CAPITULO I.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
Antecedentes Investigativos.....	12
Variable independiente.....	14
Variable dependiente.....	29
1.2 Objetivos	39
OBJETIVO GENERAL:.....	39
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	39
CAPÍTULO II	41
METODOLOGÍA	41
2.1 Materiales.....	41
2.2 Métodos.....	41
2.3 Diseño de investigación	41
2.4 Población y muestra de estudio.....	42
2.5 Técnicas e instrumentos de investigación	42

2.6 Plan de recolección de la información	42
2.7 Tratamiento estadístico de los datos de investigación	42
CAPÍTULO III	44
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	44
3.1. Análisis y discusión de los resultados.....	44
3.2 Discusión de los resultados de la investigación	47
3.3 Verificación de hipótesis.....	48
CAPÍTULO IV	50
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	50
4.1 Conclusiones	50
4.2 Recomendaciones.....	50
BIBLIOGRAFIA.....	52
LINKOGRAFIA:	54
ANEXOS.....	56
Anexo 1	56
Anexo 2	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	44
Tabla 2	45
Tabla 3	45
Tabla 4	46
Tabla 5	46
Tabla 6	47
Tabla 7	47
Tabla 8	48
Tabla 9	49

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 PREDEPORTIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL MINI ATLETISMO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”

Autor: Freddy Adriano Rivera Laguna

Tutor: Lic. Washington Ernesto Castro Acosta, Mg

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación denominada los juegos predeportivos en la enseñanza del mini atletismo en escolares de educación general básica media tuvo como objetivo principal determinar la incidencia de los juegos predeportivos en la enseñanza del mini atletismo en escolares de educación general básica media, el cual se desarrolló a través de un diseño de investigación cuantitativo de tipo preexperimental de corte longitudinal aplicando el instrumento basado en el manual de Mini atletismo de la (IIAF) donde consistía de tres pruebas: de velocidad, resistencia de 1000 metros y salto largo, para poder evaluar el nivel de aprendizaje del mini atletismo en una muestra de 16 estudiantes de la Unidad Educativa “Atenas” los resultados más relevantes del estudio permitieron determinar que los tiempos y zonas obtenidos en las pruebas en el nivel inicial de aprendizaje, posterior a la aplicación de la propuesta basadas en juegos predeportivos se obtuvo diferencias significativas en todas las pruebas, la prueba de correlación estadística determino que existe una correlación positiva que permite determinar que los juegos predeportivos inciden en la enseñanza del mini atletismo en edades escolares.

Palabras Clave: Juegos predeportivos, mini atletismo, resistencia, velocidad, enseñanza.

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

THEME: "PRE-SPORTS GAMES IN THE TEACHING OF MINI-ATHLETICS IN SCHOOLCHILDREN OF GENERAL BASIC SECONDARY EDUCATION".

Author: Freddy Adriano Rivera Laguna

Tutor: Lic. Washington Ernesto Castro Acosta, Mg

ABSTRACT

The main objective of this research called pre-sports games in the teaching of mini-athletics in middle elementary general education students was to determine the incidence of pre-sports games in the teaching of mini-athletics in middle elementary general education students, which was developed through a quantitative research design of pre-experimental type of longitudinal cut applying the instrument based on the Mini-athletics manual of the (IIAF) which consisted of three tests: Speed, 1000 meters endurance and long jump, in order to evaluate the learning level of mini athletics in a sample of 16 students of the Educational Unit "Atenas" the most relevant results of the study allowed to determine that the times and zones obtained in the tests at the initial level of learning, after the application of the proposal based on pre-sports games significant differences were obtained in all tests, the statistical correlation test determined that there is a positive correlation that allows to determine that the pre-sports games affect the teaching of mini athletics at school age.

Keywords: Pre-sport games, mini athletics, endurance, speed, teaching.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes Investigativos

En la facultad de ciencias Humanas y de la Educación de la carrera de Cultura Física existe la tesis sobre: “LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS EN EL APRENDIZAJE DEL ATLETISMO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA TENIENTE HUGO ORTIZ DEL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DEL TUNGURAHUA” el autor de esta investigación es el Lic. Luis Masabanda (2017) sobre los juegos predeportivos en el atletismo concluye:

Se concluye que los juegos predeportivos tienen un gran aporte para el aprendizaje a la disciplina del atletismo en los niños de cuarto y quinto año de la Unidad Educativa teniente Hugo Ortiz brindando un mejor desarrollo de sus habilidades y destrezas, contribuye en la iniciación de técnicas básicas mediante diferentes actividades que ayudan a la ambientación y aporta con la masificación de las diferentes pruebas que tiene la disciplina tanto individuales como colectivas.(Masabanda.(2017),pag.88)

Es importante esta conclusión para mi tesis porque me ayuda realizar mi trabajo de la mejor manera ya que conozco que es lo que voy a mejorar y que actividades voy a realizar.

En la facultad de ciencias Humanas y de la Educación de la carrera de Cultura Física existe la tesis sobre: “LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS EN EL MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BASICAS REQUERIDAS EN EL APRENDIZAJE DEL ATLETISMO” El autor de esta investigación es el Lic. Hugo Ruiz (2014) sobre los juegos predeportivos en el atletismo concluye:

Los juegos predeportivos son elementos esenciales en la iniciación deportiva y en otros ámbitos de la actividad física, ya que están muy bien fundamentados por numerosos autores, quienes los consideran como elementos fundamentales para la enseñanza y desarrollo de las habilidades y capacidades en niñas. (Ruiz. (2014), pag.115)

Es importante esta conclusión para mi tesis porque me da la información que más o menos yo necesito como por ejemplo que los juegos predeportivos nos ayudan en la iniciación deportiva.

En la facultad de ciencias Humanas y de la Educación de la carrera de Cultura Física existe la tesis sobre: “LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LA VELOCIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL 3er A.B.G.U. DE LA UNIDAD EDUCATIVA PROVINCIA DE COTOPAXI” El autor de esta investigación es la Lic. Suntasig Mayra (2018) sobre los juegos predeportivos en el atletismo concluye:

Una parte de los estudiantes del tercer año de bachillerato desconocen los beneficios sean estos generales o específicos que proporcionan los juegos predeportivos al momento de practicarlos, sin embargo, la práctica de juegos predeportivos de un deporte específico en este caso del atletismo puede mejorar la velocidad y otras destrezas motoras básicas.

Al inicio de esta investigación se observó que la velocidad de los estudiantes era decreciente, ya que solo se centraban en cumplir con las clases que dirigía el docente de cultura física acorde a su plan de clase. (Suntasig. (2018), pag.77)

Es importante esta conclusión para mi tesis porque me da la información positiva y negativa de su investigación como el desconocimiento de los estudiantes sobre los beneficios de practicar los juegos predeportivos.

En la facultad de ciencias Humanas y de la Educación de la carrera de Cultura Física existe la tesis sobre: “LOS JUEGOS PREDEPORTIVOS EN LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DE FÚTBOL DE LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HISPANO AMÉRICA” DE LA CIUDAD DE AMBATO” El autor de esta investigación es el Lic. Jimenes Luis (2015) sobre los juegos predeportivos concluye:

Los docentes de Cultura Física conocen poco de los juegos predeportivos, por investigaciones realizadas en libros o en el internet pero relacionado con el fútbol tienen poco conocimiento; específicamente en la Unidad Educativa Hispano América no lo ponen en práctica, sin embargo indican que ayudaría a desarrollar la técnica en el fútbol, de igual manera indican que se desarrollan las habilidades y destrezas en los estudiantes, tanto como los beneficios que nos brindan, generando expectativas al aplicarlo en los fundamentos técnicos del fútbol. (Jimenes. (2015), pag.98)

Es importante esta conclusión para mi tesis porque me da a conocer sobre cuán importante son los juegos predeportivos para los diferentes deportes.

En la facultad de ciencias Humanas y de la Educación de la carrera de Cultura Física existe la tesis sobre: “LA PREPARACIÓN DEPORTIVA EN LA DISCIPLINA DE ATLETISMO EN EL RENDIMIENTO FÍSICO DE LAS NIÑAS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” DE LA ESCUELA PABLO

ARTURO SUAREZ DEL CANTÓN BAÑOS EN EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010”

El autor de esta investigación es la Lic. Villalba Carla (2010) sobre los juegos predeportivos concluye:

Hay desinterés por la práctica deportiva y el bajo rendimiento en todas las actividades lo que fue diagnosticado para obtener una mejora en la disciplina atlética.

La preparación física de los estudiantes se encuentra en mal estado de acuerdo al entrenamiento asignado.

El interés de los estudiantes por la materia es bajo debido a la falta de motivación realizada en la clase por parte del maestro.

La no aplicación de planes de trabajo no está dando los resultados deseados en el rendimiento de los estudiantes en la disciplina de atletismo.

Las condiciones psicológicas de los estudiantes se encuentran en mal estado debido a la mala preparación deportiva. (Villalba. (2010), pag.100)

Es importante esta conclusión para mi tesis porque me da a conocer el bajo rendimiento en el atletismo por el desinterés de la práctica deportiva.

Variable independiente

Juegos predeportivos

Los juegos predeportivos o también considerados motrices, son la base para tener un deportista de elite sea en cualquier modalidad deportiva. Estos juegos tienen un sinnúmero de tareas y motrices que le dan al niño una gran riqueza motriz, las cuales se puede aplicar en cualquier deporte que practique el niño ya sea deporte individual, colectivo, o adversario (RAHAYU, 2014).

Según (RAHAYU, 2014) menciona que los juegos predeportivos son considerados de manera lúdica y motora de tipo intermedio entre el juego y el deporte, con elementos deportivos que son el resultado de la adaptación de juegos deportivos con un alto rango de complejidad estructural y funcional de esta manera permitiendo desarrollar destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas.

También plantea que las actividades que son necesarios en sus inicios deportivos son mediante los juegos predeportivos que básicamente es una variante de los juegos menores caracterizados por sus movimientos, acciones y habilidades, necesarias para

asimilar de mejor manera las habilidades deportivas. las reglas de estos juegos predeportivos son parecidas o iguales al del juego deportivo.

En los juegos predeportivos el centro de interés pedagógico es el deporte ya que utilizan elementos como el juego que ayudan a preparar al estudiante para una actividad mayor.

Se denomina juegos predeportivos a aquellos que tienen elementos orientados hacia la técnica de los deportes, así podríamos decir que tenemos predeportivos de fútbol, de baloncesto, de atletismo o de gimnasia rítmica deportiva, voleibol entre otros.

Estos juegos son de carácter competitivo ya que permiten conocer algunas reglas oficiales de cualquier deporte (Ch & Armadas-espe, 2021).

Los juegos predeportivos presentan dos componentes muy importantes que facilitan en el proceso de enseñanza aprendizaje, el juego se presenta como algo natural en los niños y por consiguiente es algo motivador y desarrollador, el deporte se caracteriza por ser de carácter competitivo lo que al niño le gusta en estas edades, les enseña además a ganar y perder ya sea de manera individual y colectivo lo que permite tener un buen desarrollo de todas las capacidades.

Es importante entender que los juegos predeportivos además establecen nuevos principios sobre su didáctica del cómo hacer y qué hacer en su mejoramiento y actualización. la misión en edades tempranas debe ser netamente educativa y de captación asociando con juegos y competiciones (Peraza Zamora et al., 2018).

Características de los juegos predeportivos

La aplicación de juegos predeportivos en edades tempranas tiene como objetivo fundamental iniciar a los estudiantes en el aprendizaje de los fundamentos técnicos, conducción, pases, saque y recibos propios del deporte, además ayuda en el desarrollo de habilidades motrices básicas y capacidades físicas.

Además, son característicos por su sencillez y competitividad que presentan los juegos en sí, permitiendo de esta manera a los estudiantes tener un amplio conocimiento de algunas reglas de los distintos deportes que se ven posteriormente en grados más superiores. Por ser característico del lúdico ayuda también en la formación de valores y principios de los educandos (Rivera Altamirano, 2014).

Los juegos predeportivos en la educación

Dentro de la educación física los niños desempeñan un papel muy importante porque en edades tempranas es bueno que el individuo realice ejercicios físicos ya sea en colegio o escuela, la idea principal es que tengan la posibilidad de hacer actividad física de manera lúdica y social.

Al realizar los juegos predeportivos nos muestra la flexibilización de las pautas que nos conllevan a descubrir el estado de los oponentes y de esta manera tomarlo como una estrategia pausada y divertida.

El docente siempre debe buscar lo lúdico, divertido del deporte u no solamente pensar en la existencia de un ganador y un perdedor, sino que el docente debe proponer libertades y posibilidades para que de esta manera mediante el juego el niño vaya adaptándose a su necesidades individuales y colectivas.

En la educación los juegos predeportivos vienen a ser muy importantes ya que apoyan al proceso de una iniciación deportiva y a una competición sana donde no es necesario que haya ganadores o perdedores siempre y cuando los juegos predeportivos satisfagan las necesidades de los estudiantes (M. Suntasig, 2018).

Importancia

Tiene una gran importancia para el desarrollo físico del estudiante, ya que actividades simples como correr, caminar, saltar contribuyen al desarrollo del cuerpo e influyen en el sistema cardiovascular. Al realizar el juego el estudiante desarrollara su concentración, síntesis, abstracción y generalización.

el niño realizando estos juegos reactiva su inteligencia lo que es muy útil para no solo mejorar en el ámbito deportivo si no que ayudara en los problemas de su rutina diaria.

Sentimientos sociales: los niños que viven en zonas apartadas de la ciudad no entienden muy bien sobre el uso adecuado del juego lo que de cierto modo afecta mucho en lo que se podría decir el perjuicio social.

Al juego predeportivo se considera como un juego de corta duración donde todo es sencillo y fácil de comprender y en especial se busca que el niño se divierta intentando de que no tengan mucha exigencia física ni destrezas técnicas (M. Suntasig, 2018).

Clasificación de los juegos predeportivos

Según (Ch & Armadas-espe, 2021) los juegos predeportivos se clasifican según el tipo de habilidad que desarrollan:

- Juegos predeportivos genéricos: Son aquellos que desarrollan habilidades comunes varios deportes.
- Juegos predeportivos específicos: Son los que desarrollan habilidades específicas de un solo deporte.

En términos generales estos juegos predeportivos presentan 4 objetivos fundamentales como son:

- 1.- desarrollo de la capacidad motriz, e integrar fundamentos técnicos a ellas.
- 2.- Ejecutar elementos técnicos sin tender a la eficacia del movimiento.
- 3.- Aprendizaje técnico táctico del deporte.
- 4.- Conocer las reglas básicas del deporte.

Según (Rivera Altamirano, 2014) los juegos predeportivos tienen elementos como la técnica de los deportes como del fútbol, atletismo, o de la gimnasia rítmica.

Son de carácter competitivo y ayuda a conocer más cerca de algunas reglas oficiales, donde refleja la adquisición de movimientos acciones y habilidades primarias que serán de mucha ayuda al momento de practicar algún deporte.

- 1.- Básicos: para varios deportes.
- 3.- Específicos: un solo deporte.
- 3.- Simples: un elemento técnico.
- 4.- Combinados: Varios elementos.

Sin regla ni técnica oficiales:

- Deportivos: Acciones técnicas tácticas de los juegos deportivos.
- Recreativos: Cualquier tipo de juego realizado en tiempo libre y con la única finalidad de recreación.

Las propuestas de juegos predeportivos según la edad en niños han sido muy consideradas ya que a través de estos juegos se educa al niño a ser independiente, trabajar en sus cualidades sociales, el colectivismo, el sentido la mistad y la cooperación entre ellos.

Tipos de juegos

Partiendo del criterio de interacción motriz (Agulló Morera et al., 2011) establece cuatro grupos de juegos o dominios de acción motriz:

- Juegos psicomotores
- Juegos de cooperación
- Juegos de Oposición
- Juegos de cooperación.

Cada uno de los juegos tiene conductas motrices originales unidas con acciones motrices u estrategias diferentes.

En cada vivencia o experiencia lúdica que tengamos desencadena acciones muy dispares lo que provoca que tengan un desorden en la actividad.

Sin embargo, existe una organización profunda que tiene el deber de ordenar las acciones del juego de acuerdo a lógica interna que tenga cada actividad.

cada deporte o juego es concebido como un sistema psicológico donde se impone obligaciones que llevan a sus participantes a tener mejores relaciones sociales mediante la imposición de reglas del juego deportivo.

La aplicación de criterio de interacción motriz lleva a plantea cuatro tipos de juegos o dominio de acción motriz. Cada juego tiene diferentes tipos de relaciones lo que conlleva a tener distintas consecuencias s en los participantes del juego.

Los juegos que tienen relación o pertenecen al mismo domino de acción motriz tienden a activar características específicas de personalidad en cada uno de los jugadores.

Juegos psicomotores:

Son aquellos donde los participantes intervienen sin poder interactuar con los demás ose un compañero o rival. Estos juegos requieren algunos aspectos como son lq

Eficacia, medición de la fuerza, autodescubrimiento, conocimiento del cuerpo entre otros, estos aspectos ayudan al niño a identificar sus virtudes y defectos.

EJEMPLO: salto de longitud o lanzamiento de diana u otro objeto.

Juegos cooperativos: Aquí todos se ayudan mutuamente y buscan un objetivo en común. Aporta también en tener un buen dialogo social y tener un acuerdo o pacto respetuoso con todo el grupo.

EJEMPLOS: bailar con un compañero, pasar el balón con varios integrantes del grupo evitando que caiga al suelo etc.

Juegos de oposición: Aquí los participantes deben oponerse a uno o varios que tienen intereses opuestos. En estos juegos hay que tener en cuenta varios factores como: toma de decisiones, anticipar acciones, descifrar acciones de los rivales, y actuar de forma estratégica.

EJEMPLO: Juegos de persecución

Juegos de cooperación -oposición: varios jugadores desafían a los contrarios que están formados por equipos.

EJEMPLO: futbol, baloncesto, balonmano y juegos en equipos.

Cada uno de estos juegos se pueden realizar sin competición o sin ella y con o sin victoria, Cuando existe competición obviamente existen ganadores y perdedores, pero en este caso estos juegos no tienen ningún final establecido.

Según (Graciela et al., 2014) los tipos de juegos son:

1.- Juego simbólico: En esta etapa se incluyen juegos tales como jugar a la doctora, al policía, papa, mama que vendrían a ser juegos base de roles sociales o de personajes.

Es característico por utilizar la simbología formado a partir de la imitación. El estudiante realiza actividades que han experimentado, pero lo modifican de acuerdo a sus necesidades en este caso para jugar. Este tipo de juego cambia situaciones reales a ficticias.

2.- Juegos motores: Esta categoría presenta juegos como las manchas, escondidas, juegos con la pelota, rayuela, bolitas entre otros. Estos juegos se caracterizan por presentar movimientos intensos y la puesta en práctica las capacidades motoras.

3.- Juegos de mesa: Aquí se presentan juegos como el ajedrez, domino, cartas en si juegos que impliquen tener ingenio. en estos juegos podemos ver sus avances usando símbolos físicos o usar daos o naipes.

4.- Juegos electrónicos: son juegos digitales que están presentes en el PlayStation, x-box, PC, teléfonos celulares entre otros. Estos juegos presentan reglas características de otros juegos en un espacio virtual.

5.- Otros juegos: presentan juegos como la rompecabeza, dibujar, pintar, ladrillitos, jugar con masa, entre otros. donde se pone en escena habilidades, destrezas y razonamiento.

Según (Damián Díaz & Tron Álvarez, 2011) dice que en la actualidad los adolescentes mediante un cuestionario eligieron juegos relacionados con las etapas de juego de Piaget para comprender más acerca de esto hablaremos de Piaget que planteó tres tipos de juego la sensoriomotora, representativa y reflexiva.

A la vez al juego también se considera como una actividad que constituye una estructura del pensamiento del niño mediante esto se plantean tres tipos de juegos que se relacionan con las fases evolutivas de la inteligencia humana.

A) El juego de ejercicio o juego sensoriomotor:

Son juegos característicos por tener una satisfacción inmediata. este tipo de juego posee una característica principal que el placer funcional, algunos de estos juegos son durables como son los juegos de combate o los que tienen que ver con aspectos básicos y sus combinaciones. Ejemplo: las destrezas deportivas que requieren movimientos es por esto que Piaget plantea tres cambios importantes que al ser humano le es inevitable presentar estos movimientos.

a) el individuo pasa de realizar ejercicios como simplicidad a realizar combinaciones sin objeto por ende después el juego se convierte en motivo de construcción lo cual provoca que ya no se considere como juego si no como trabajo.

b) estas construcciones engendran imitaciones lo cual lleva a usar símbolos y a denominarse como juego simbólico.

c) cuando el ejercicio es colectivo es donde aparece las reglas eso no quiere decir que deje de ser ejercicio solo que se integra a los tipos de juegos de las etapas posteriores.

B) El juego simbólico o de ficción: En este periodo donde el niño presenta un desarrollo de su lenguaje será de gran utilidad para adentrarnos en el juego simbólico, Aquí predominan actividades como de fingir y el "como si" por ejemplo jugar con una escoba fingiendo que es un caballo, dar objetos a una muñeca simulando que es comida etc. lo importante de esto es que con esta simulación de acciones, roles de personaje ficticios y significación que dan los niños a algunos objetos ayuden en un futuro a cumplir múltiples roles distintas situaciones que se les presenten.

Estos juegos evolucionan acercándose más y más a la realidad que representan. Como lo mencionamos antes estos juegos implican movimientos y actos complejos como imitar, simular, inventar personajes entre otros.

Piaget nos menciona que la ausencia de la colaboración hace que el juego simbólico sea egocéntrico ya que solo se centra en deseos propios de cada niño, al igual que el juego anterior el a medida que crece e niño el juego va perdiendo su características de actividad central por las siguientes razones:

a) el interés del niño: al utilizar símbolos que se acercan más hacia la realidad pierde lo ficticio y viene a ser un elemento activo de su entorno y participante de los social.

b) disminución gradual del juego: esto se da por que el niño tiene fines más hacia el aprendizaje antes que al juego en sí.

C) El juego de reglas: se puede realizar al aire libre como son los juegos de mesa entre otros aquí es donde el niño comprende que las reglas del juego pueden se cambiadas por el grupo que interviene en el juego y de esta manera no necesariamente tiene que aceptar reglas que son fijas del juego. pero después que se acuerden estas reglas no se puede infringir en ella ya que perdería la esencia del juego.

Según Piaget el juego de reglas es distinto a los otros ya que puede continuar prevaleciendo en la adolescencia por que mediante seste juego basado en combinaciones, razonamiento lógico, estrategias y otros pueden ayudar en su

desarrollo, en su control, en la responsabilidad en la confianza entre otras cosas, por ejemplo: Ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos etc.

Juegos en línea:

Los juegos en línea básicamente se tratan de videojuegos que permite jugar en tiempo real, pero con déficit en el número de jugadores.

Por ejemplo, los juegos de mesa como el parchís y cartas tienen opciones de juego, pero en los juegos masivos multijugador no pasa esto ya que solo permiten el acceso instantáneo o múltiples jugadores además no están basados en juegos tradicionales, sino que están a narraciones donde el jugador debe mostrarse y ser el protagonista.

Una ventaja de los juegos multijugador es que pueden comunicarse y colaborar entre los participantes de juego durante toda la sesión del juego.

Actualmente también han surgido juegos sociales conectados con redes sociales como es Facebook donde a veces la red social ayuda solo como un medio y en otros casos permite la búsqueda de otros jugadores en la red social. Algunos de estos juegos se pueden jugar entre amigos que han aceptado y a la vez con otros usuarios de la red. Ejemplo: el Farmville de Facebook (Gros Salvat, 2014).

JUEGO

El juego hoy en día se considera una de las actividades más agradables y conocidas hasta el momento, según los antecedentes se juegan desde tiempos remotos sin embargo dentro del aula el juego tiene una connotación de trabajo el cual tiene una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa.

Además, se ha considerado como una actividad universal donde es común con todas las razas, épocas, y para todas las condiciones de vida.

La didáctica considera que el juego tiene fines de entretenimiento, la cual propicia conocimiento, satisfacción y gracia a él se puede tener un momento de descanso después de las horas de trabajo favoreciendo a estimular las cualidades morales en los niños como son el dominio, la honradez, la atención, la seguridad, la reflexión, búsqueda de alternativas para ganar, respeto a las reglas, creatividad, imaginación, la iniciativa, sentido común y la solidaridad con su grupo, amigos etc.

La competitividad está presente en la búsqueda del aprendizaje no para estimular la adversidad ni para minorizar al oponente, sino que sea como un estímulo para el aprendizaje significativo.

El juego como una estrategia en del proceso de aprendizaje facilita al estudiante a resolver sus problemas internos y enfrentarlas posteriores situaciones con firmeza y decisión (Torres, 2002).

Según (Andrade Carrión, 2020) menciona que el juego es recreación dónde debe prevalecer la diversión ya que toda actividad que presente algo de lúdico va en función de aumentar el conocimiento de la vida del niño, la actividad lúdica se basa en la diversión y es vital para el desarrollo físico y psicológico como también para el proceso de aprendizaje.

(Rosas, 2005, como se citó en Andrade Carrión, 2020) menciona que el juego facilita el proceso de aprendizaje ya sea como causa, o fenómeno creativo.

Los niños al estar en constante movimiento desde que nacen fue que descubrieron que la fuente de placer es el juego siendo una actividad satisfactoria y estratégica para aprender a tener autonomía e independencia. Los niños realizan estos juegos de manera grupal e individualmente permitiendo de esta forma crear, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, dialogar, e interactuar y todo esto por medio de los juegos didácticos.

(Jiménez, 2006, como se citó en Andrade Carrión, 2020) dice que el juego es la actividad primordial del niño, pues por medio de este estimula y adquiere mayor desarrollo en las diferentes áreas como la psicomotricidad cognitiva y la afectiva social.

El juego es el ser y hacer del niño, el ser por la expresión, vivir experiencias placenteras y divertidas dejando un lado su estado emocional como las frustraciones. Además, el juego es conocer el medio donde se desenvuelve y se relaciona con la realidad, a través del juego los estudiantes se preparan para su vida futura, para alcanzar objetivos, sentirse bien, descargar energías, y generar un componente lúdico que ayude al desarrollo de las capacidades y el equilibrio de uno mismo, potenciar positivamente sus actitudes y valores como el respeto de sí mismo y de los demás (Andrade Carrión, 2020).

Según diferentes autores el juego es:

PIAGET menciona que el juego toda actividad que tiene un fin en si mismo y que no necesariamente tiene la finalidad de alcanzar un objetivo. se considera algo opuesto al trabajo por la no simplicidad de adaptación a la realidad y por consiguiente se realiza por diversión, placer y no por utilidad.

FREUD expresan que el juego es una actividad que aparece en la infancia de todo niño por el cual pueda elaborar situaciones penosas que se le presenten, al realizar esto activamente los vivido en forma pasiva.

VIGOTSKY menciona que el juego es una actividad social donde el niño por medio de la interacción con los demás lograra apropiarse de su cultura.

ELKONIN afirma que los juegos están relacionados con la perspectiva de la clase social por ende su temática de juego se da por las experiencias de vida, según edad, valores culturales y condición social.

Origen del juego

Según (Andrade Carrión, 2020) menciona que la mayor parte de los autores sitúan al origen del juego a partir del juego animal el hombre evoluciono llegando a tener una estructura superior integrada, por medio de las creencias y componentes utilitarios que se utilizaban de forma ritualizada, actividades que eran de trascendencia para para el grupo y que evoluciona para formar parte de una cultura y a esto es lo que denominamos juegos tradicionales.

Además, manifiesta que el juego aprecio desde tiempos muy remotos y que con el pasar del tiempo a ido evolucionando, aunque los juegos tradicionales hoy en día ya se están perdiendo.

Durante el juego los niños manifiestan conductas que van más allá de los normales a sus edades y superan sus conductas diarias, en las actividades lúdicas los niños tratas de adelantar así mismos e incorporar modos de funcionamiento psicológico que corresponden a etapas superiores de su desarrollo normal.

El juego permite al niño crear una situación imaginaria la cual le facilita resolver o plantear deseos que no se pueden realizar como por ejemplo conducir un auto o ser un super héroe.

Los juegos presentan normas de comportamiento que deben seguir para llegar al éxito, los juegos siempre van a tener regla que pueden ser modificadas por los participantes si ellos lo desean, estas situaciones lúdicas favorecen a la actividad reflexiva y deliberativa en la infancia llevando a aprender a autorregularse y controlar su impulsividad.

Mediante los juegos las personas aprenden determinadas pautas de conducta que deben seguir y aceptar normas para que el juego pueda tener su lugar, esto lleva a la persona tener conciencia de la importancia de las reglas del juego y comprender la ayuda que dan las normas para vivir en sociedad y de esta manera también ayudar en el desarrollando destrezas y actitudes.

A través del juego los niños no solo llegan a conocer el medio que los rodea con sus peculiaridades y limitaciones típicas de la edad y cultura si no que también pueden alterar algunas reglas que nos les parezcan adecuados. Además, los niños a través del juego y los juguetes tienen la posibilidad de poner a prueba sus capacidades (Varela et al., 1983).

Según (Meneses et al., 2001) menciona que el juego permite al niño liberar toda la energía que tiene reprimida y de esta manera fomenta habilidades interpersonales ayudando a que el niño encuentre un lugar en el mundo social.

Jugando el niño establece relaciones sociales con los demás, plantea y resuelve problemas propios de su edad, para otros el juego es una pérdida de tiempo y lo obligan al niño a realizar otras actividades que no van de acorde a su edad.

BROWER menciona que el juego no es un lujo es una necesidad para que el niño tenga un correcto desarrollo.

El juego en la salud

Los juegos en el área de salud son considerados como recursos que ayudan a las discusiones temas como la diabetes, infecciones respiratorias, cuidados en el puerperio y temas sensible como las drogas y del SIDA.

De esta manera el juego es considerado por algunos ponentes del área de salud como un instrumento educativo potencialmente capaz de contribuir en el desarrollo de la educación y en la construcción del conocimiento de la salud. Para las personas el juego es visto como una actividad divertida, interactiva e innovadora que responde a la tarea de aclarar dudas y facilitar el proceso de aprendizaje. Así los juegos son considerados como actividades que ayudan a la creatividad de los participantes propiciando de esta manera un ambiente placentero y saludable en el aprendizaje (Yonekura & Soares, 2010).

Beneficios del juego

Mediante la actividad lúdica el niño alimenta su imaginación, pensamientos y es esencial para la infancia de nuestros niños.

El juego tiene un valor importantísimo en la educación ya que facilita a los niños a fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo en las escuelas y a tener un desarrollo integral.

Contribuyen al estado físico emocional y saludable ya que cuando jugamos olvidamos de los problemas, y preocupaciones que tengamos al final estaremos un poco cansados, pero nos sentiremos renovados (Andrade Carrión, 2020).

RECREACION

La recreación se considera como un concepto moderno que surge en el contexto de la industrialización de países anglosajones ante un intento de promover el uso racional del tiempo que la reducción de jornadas laborales que estaban dejando disponibles en finales del siglo XIX.

El objetivo de este tiempo de ocio era que mediante estas actividades recreativas puedan promover la salud física y mental esto hoy en día se ve en la práctica de los deportes que además de tener un reglamento permitía ocupar este tiempo de ocio en actividades positivas y que no caigan en la delincuencia la drogadicción entre otros.

La recreación se fue consolidando poco a poco como una práctica social donde los parques y paseos a lo largo de la costa eran actividades que facilitaban el desarrollo social.

En el siglo XX este movimiento recreativo se distancia de su concepto original provocando de esta manera marcarse dos tendencias una entendida como actividad libre y otra como acción organizada o dirigida.

donde la recreación espontanea o libre se caracterizaba por la iniciativa y organización que tenían los participantes. y la recreación organizada generalmente se buscaba obtener determinados objetivos como medio y espacios de acorde a la propuesta.

En estados unidos la recreación se consolida como movimiento organizado a partir de la creación de espacios libres y campos de juego a finales del siglo XIX, creados en espacios urbanos para la práctica de una recreación saludable (Lema, 2010a).

Según (Lema, 2010b) la recreación asume varias técnicas que provienen netamente de ámbitos la educación, el arte, el deporte y hasta la actividad militar. lo que le hace particular a esta técnica es que presenta un enfoque lúdico. Una dramatización, una competencia una marcha en el proceso de recreación simplemente se aplican como juegos.

Las técnicas recreativas se clasifican en cinco categorías estas son las lúdicas, de aire libre, de expresión y creación, deportistas y de animación grupos.

Técnicas lúdicas:

Estos juegos pueden ser cortos o largos, de salón o exteriores físicos o intelectuales.

Técnicas de aire libre:

Se destacan propuestas vinculadas al contacto con la naturaleza como son los canotajes, campamentos, escaldas, ciclismo, entre otras.

Las técnicas de expresión y creación:

Aquí se mencionan la expresión plástica, pinturas, trabajo con arcilla, escenografías, dentro de la expresión corporal están las dramatizaciones, sombras chinas expresión musical, tocar instrumentos danzas entre otros.

Por último, tenemos técnicas de animación de grupos:

Estos son los que dinamizan los procesos de conformación grupal, los que organizan tareas y permiten e desarrollo de destrezas personales y grupales.

Según (Acuña & Mauriello, 2013) la recreación se considera como un campo de aprendizaje en todas las áreas educativas por ende necesita centrarse con todo que se relaciones con las practicas pedagógicas-

(Ziporovich, 2007, como se citó en Acuña & Mauriello, 2013) manifiesta que:

La recreación dejó de ser algo simple a ser una actividad lúdica donde se convirtió en un instrumento de desarrollo humano y algo valioso para mejorar la calidad de vida de las personas.

En la actualidad lo ven ala recreación como un fenómeno social de gran importancia, pero en la vida del hombre desde la antigüedad ha formado parte de la vida satisfaciendo necesidades, rituales y juegos.

Beneficios de la recreación:

- Mejoramiento de una condición.
- Prevención para que la condición empeore.
- Realización de una experiencia psicológica.
- Beneficios individuales, comunitarios, ambientales, económicos.

Funciones de la recreación:

- Descanso y renovación de engrías.
- Socializacion.
- Educación formativa.

La recreación causa consecuencias positivas, promoviendo el desarrollo integral de la persona, la recreación produce diversión, gozo placer todo en un palmo positivo. las emociones positivas ayudan a la resiliencia cuanto más experimentemos cosas positivas menos será la depresión, la ansiedad, y tendremos un mejor futuro (Barquero & Enith, 2015).

Recreación educativa.

El enfoque de recreación no solo tiene que ver con pasar el tiempo de manera agradable y divertida, sino que sea de gran utilidad en el desarrollo de los estudiantes.

Si decimos que la recreación es un fenómeno cultural enfocados a un sistema de objetivos, metodología y acciones de carácter grupal, presentamos la siguiente propuesta la recreación educativa se define como el tipo de influencia intencional con un alto grado de sistematización partiendo de actividades grupales, coordinados además pretende colaborar en la transformación del tiempo libre de obligaciones en la libertad en el tiempo.

La recreación educativa intenta que el ocio y el trabajo de contradigan entre si entendiendo al ser humano como logo único e integro y al tiempo libre como como unidad de objeto y subjetivo a la libertad. es por esto que se entiende a los trabajos libres como tiempos donde el individuo haga hincapié la alineación y e aburrimiento.

Además, la recreación educativa pretende generar aprendizaje en los tiempos desocupados y de esta manera integrar el tiempo y la realidad.

Al hablar de recreación educativa nos referimos a un modelo pedagógico donde se refiere a la pedagogía al por qué y para que, de cada una de las acciones, además nos menciona que esta recreación educativa se debe llevar a cabo en colonias de vacaciones, campamentos, centros juveniles, que poseen metodologías que ayudaran a lograr con los objetivos de la misma.

Pretenden además que mediante la recreación educativa el estudiante desarrolle valores de cooperación, organización, responsabilidad, la creatividad, la construcción, el respeto por si mismo y por los demás (Zulia et al., 2009).

Variable dependiente

Enseñanza del mini atletismo

El mini atletismo pretende mediante sus eventos que son prácticamente juegos, ayudar para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más fácil en especial para los docentes que tienen algunos problemas para realizar estas actividades sin que el alumno pierda el interés fácilmente.

Con la implementación del miniatltismo en las clases de educación física permitirá al niño a prepararse de una manera correcta para que en un futuro muy cercano no tenga ningún problema al practicar el deporte del atletismo.

Mini atletismo

La escuela de entrenadores de la federación de menciona que el mini atletismo es un programa base que se considera tiene un gran desarrollo en el mundo del deporte en general y en si en el deporte del atletismo, este programa se prevé que va a promover un estilo de vida más equilibrado y más saludable y de esta manera poder traer y mantener estrellas deportivas de elite. El mini atletismo ha puesto como meta garantizar una política estable para un buen desarrollo del deporte atlético para niños en niveles básicos (Shim et al., 2018).

Según Shim y colaboradores (2018) la Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo, dice que la práctica del mini atletismo pretende que los estudiantes de niveles básicos estén activos, que tengan la oportunidad de mostrar y desarrollar todas sus destrezas, que no sea simplemente uno el ganador sino que el estudiante pueda trabajar en equipo y triunfar como tal es por esto que el mini atletismo propone realizar estos juegos que requieren acumular una cierta cantidad de puntos para mejorar en cada una de las actividades propuestas.

Según, Baque (2013) citado por (Arias, 2018), el mini atletismo es una propuesta como medio para fomentar competencias entre estudiantes de niveles básicos, también tiene la intención que los niños no realicen actividades que requieran de mayor esfuerzo que son netamente para adultos, y que sean integrados los dos géneros en estos juegos de competencia por equipos, además tiene la intención de que haya mayor diversión jugando al atletismo. Estos nuevos eventos permitirán a los niños descubrir actividades básicas como son: las carreras de velocidad, de resistencia, saltos y lanzamientos.

De esta manera se puede deducir que los eventos propuestos por el mini atletismo para niños de siete a doce años clasificados categóricamente según sus edades se constituya como un deporte interesante, además ayudara al niño en el desarrollo de sus habilidades motoras básicas, educación en valores como, el compañerismo, la solidaridad, el respeto, la cooperación y de esta manera fomentar el trabajo en equipo y a no ser egoístas, por ende nos llevara a tener un niño activo en todo momento así evitando también tener problemas de salud.

El mini atletismo se da a conocer como un modelo diferencial en el cual se ajusta la práctica física y deportiva de los estudiantes realizando una agrupación entre los mismos conllevando a compartir más con los demás y formación de valores, haciendo

que la práctica de este deporte sea multidisciplinaria que a la vez sea un motivo de diversión y que llene de expectativas para motivar a los atletas a ser exitosos (Morocho, 2013 citado por (Arias, 2018).

Características del mini atletismo

El mini atletismo permite que más niños lo practiquen y que sea un deporte más llevadera y entretenida.

Forme bases sólidas para que más adelante los atletas tengan facilidad para realizar una variedad de movimientos básicos para el desarrollo multilateral.

Conseguir una motivación que dure durante toda la actividad y que permia poca posibilidad de deserción por parte del niño.

Promover la salud de los niños en general, mediante la práctica deportiva creando buenos hábitos y costumbres de vida desde esas edades.

El mini atletismo una manera distinta de iniciación deportiva donde las actividades son adaptados estrictamente para los niños, la cual pretende que los niños y niñas de 7 a 12 años no tengan dificultades con estas pruebas del mini atletismo la cual están adecuadas a las capacidades, necesidades e intereses de los niños (Baque, 2013 citado por (Arias, 2018).

El Atletismo para niños IIAF tiene como objetivo provocar diversión jugando al atletismo. Donde aparece eventos innovadores que permite al niño descubrir actividades elementales como las carreras de velocidad, resistencia, saltos, lanzamientos, estos eventos podemos realizar en cualquier lugar (estadio, patio de juegos, gimnasio, cualquier zona deportiva disponible, etc.) (Charles & Simohamed, 2006 citado por Arias, 2018)

El mini atletismo se lleva a cabo en tres grupos de edades:

Grupo I:

Niños de edades de 7 y 8 años.

Grupo II:

Niños de edades de 9 y 10 años.

Grupo III:

Niños de edades de 11 y 12 años.

Todos estos eventos para los grupos de edades I y II se desarrollan como eventos de equipos.

Para el grupo III todos los eventos se puede desarrollar como eventos de relevos individuales, en los cuales los participantes que compiten están divididos en dos mitades de un equipo.

Para lograr la movilización de la configuración de equipo a uno individual en la competencia de jóvenes se deben organizar en dos equipos de varios participantes que están en la competición. La organización de este cambio es simple, todos los participantes deben competir varias veces en cada uno de los grupos de los eventos.

El evento se organiza de acuerdo a un principio de rotación, de tal forma que los equipos se tornen en cada estación, cada miembro de un equipo tiene un minuto para competir (10 niños= 10 minutos). Luego de la realización de las distintas disciplinas de los grupos de eventos (velocidad/carreras/vallas/lanzamientos/impulsos y saltos) todos los equipos participan del evento de resistencia al final (Mendoza, 2017 citado por (Arias, 2018)).

Iniciación deportiva

La definición de la iniciación deportiva es muy compleja pues hay distintas interpretaciones según la perspectiva una de ellas es que la iniciación deportiva es la asimilación de algunas actividades deportivas que se pueden considerar como experiencias nuevas en el transcurso de un tiempo. de este modo señalan que se nombra iniciación deportiva al periodo en el niño adquiere conocimiento practico de uno o varios deportes (González VÍllora et al., 2009).

La mayor parte de los autores definen a la iniciación deportiva como el periodo en que se especializa el niño en un deporte en específico lo que denominan proceso de enseñanza-aprendizaje vertical, y por otro lado dicen que la indicación deportiva es la asimilación y formación en varios deportes a lo que le denominan proceso de enseñanza-aprendizaje horizontal (González VÍllora et al., 2009).

Según González y colaboradores (2009) menciona que la iniciación deportiva es: “el periodo en el que el niño empieza a aprender de forma específica la práctica de uno o varios deportes”

Según (Arronte Mesa & Ferro González, 2020) menciona que se debe considerar tres factores esenciales al establecer bases del proceso de iniciación deportiva escolar: el sujeto, el deporte y el contexto, dentro de la formación deportiva donde se establecen los fundamentos técnicos, condicionales, cognitivos unidos a la actitud y competencia del deportista donde debe mostrarse el respeto y la adaptación a las diferentes etapas de su vida deportiva.

En el siglo XXI se considera a la iniciación deportiva escolar como algo que se fundamenta en conseguir patrones cognitivos motrices básicos donde se refleje la formación de los valores y la relación que tiene el niño en la institución y fuera de ella (Arronte Mesa & Ferro González, 2020).

Según (Arronte Mesa & Ferro González, 2020 pag. 2) para la comunidad científica del deporte existen dos modelos básicos para la iniciación deportiva “el modelo tradicional analítico, pasivo, directivo o mecanicista, centrado en la técnica que utiliza como referencia teórica la anatomía y biomecánica y el modelo alternativo centrado en la táctica e impulsado por investigadores en pedagogía deportiva, quienes conciben la práctica deportiva no como suma de técnicas, sino como sistema de relaciones establecidas entre los elementos técnicos y gestuales, permitiendo determinar su estructura, además, focaliza la atención en el progreso realizado por el atleta y el esfuerzo puesto en juego”

La iniciación deportiva se sobresa en la incidencia de la educación del movimiento en la forma de pensar del niño y modifican los atributos intelectuales que tiene el niño en la práctica del ejercicio físico de esta manera constituyendo la ciencia psicológica como precursora de aportes a la iniciación deportiva Además en un sentido de operatividad motriz se define como un proceso parecido con los conocimientos de las habilidades que debe de tener el niño en una especialidad deportiva en el cual el individuo tiene sus vivencias, experiencias de carácter cognitivo y motriz.

El tener una correcta conducción en el proceso de iniciación deportiva nos llevar a optimizar en el proceso de enseñanza aprendizaje en las etapas de iniciación de los

escolares en las distintas áreas deportivas para que de esta manera puedan desarrollarse correctamente su talento y por ende su recompensa por sus esfuerzos sean muy buenos y no sea un fracaso. este proceso debe conllevar a tener resultados positivos para posteriormente sus logros deportivos sean superiores y excelentes. (Arronte Mesa & Ferro González, 2020).

Un aspecto relevante en la iniciación deportiva es la capacidad de entrenamiento, la cual nos va a determinar el grado de adaptación que entrega el niño con las diferentes cargas de entrenamiento que se le presenten. para esta adaptación se debe tener en cuenta los factores endógenos que es básicamente la constitución corporal y la edad y los factores exógenos que son la nutrición y las condiciones ambientales. para esto hay que tener en cuenta que cada individuo va a tener diferentes sistemas orgánicos y funcionales lo cuál va a intervenir en el desempeño del niño de igual manera tener presente las fases sensibles del niño donde los periodos de desarrollo van a ser favorables o no.

La enseñanza de las habilidades deportivas va ser muy útil para empezar con la iniciación deportiva de los niños asegurando de esta forma el desarrollo correcto de sus capacidades físicas para en su vida futura tenga un desempeño exitosa en la práctica del deporte (Sánchez Acosta et al., 2021).

La edad de iniciación

El periodo comprendido entre los 7 y 8 años es el momento más adecuado para la iniciación deportiva y se nombra a esta etapa como la edad del aprendizaje. Otros autores mencionan que una vez desarrollada sus habilidades básicas podríamos introducirlo la iniciación deportiva a una edad que corresponda al quinto curso de primaria, sin embargo, desde el punto de vista evolutivo y del desarrollo motor podríamos introducirlo en las edades de 10 años ya que en este periodo los niños comprenden más acerca de la socialización cooperativa (Lazarraga, 2021).

Según (Lazarraga, 2021) el proceso sería el siguiente:

- a) edades de 8 y 10 años aptos para prepararse mediante juegos haciendo alusión a :
- habilidades y destrezas
 - espacio tiempo

- ritmo-medio
- instrumentos
- equipos
- reglas

A esta edad del niño ya cuenta con una conciencia social lo cual le permite socializar, aceptar reglas y cooperar con los demás y de esta manera el interés sea grupal y no solamente individual.

b) edades de 10 a 12 años preparar mediante predeportes y deportes en si considerándolos siguientes puntos:

- preparación técnica
- preparación táctica
- preparación física

En esta etapa el niño empezara a familiarizarse con el deporte que más le guste y que más fácil sea para el niño lo cual le permitirá completar su formación en la iniciación deportiva en los primeros dos años el niño mediante juegos adquirirá conocimientos de habilidades y destrezas que le ayudaran en algunos aspectos como los pases, tiros y lanzamientos , los siguientes dos años con los conocimientos ya adquiridos se trabaja los aspectos técnicos y tácticos de cada deporte y por consiguiente se introduce a la competición deportiva.

Fases de la iniciación deportiva

Según (Lazarraga, 2021) Se considera tres aspectos fundamentales antes del desarrollo de las fases de la iniciación deportiva:

- 1.- edad cronológica y biológica.
- 2.- principio de especificidad como base ante una futura especialización.
- 3.- características del deporte.

FASE A

EN DEPORTES INDIVIDUALES

- Presentación global del deporte: el niño tiene una comprensión del objetivo y significado del deporte. el docente debe indicarles como son las reglas y fundamentos técnicos.
- Familiarización perceptiva: se considera los aspectos perceptivos de la actividad y del entorno donde se desenvuelve. si esto ya ha sido asimilado pueden ejecutar sin ningún problema la actividad.
- Enseñanza de modelos técnicos de ejecución: todos los deportes presentan una y técnica o técnicas para su ejecución en esta fase el maestro enseña al estudiante los fundamentos de la técnica individual solamente.
- Integración de los modelos técnicos en las situaciones básicas de aplicación: se realiza situaciones próxima a ser reales para que el estudiante ya vaya asimilando y preparándose para una situación real,
- Formación de los esquemas fundamentales de decisión: hace referencia a la formación de la táctica individual donde el estudiante con la estimación correcta dentro del proceso de aprendizaje pueda perfeccionar los elementos técnicos de ejecución y posteriormente en n futuro el desarrollo de su esquema se vea facilitado.

FASE B

EN DEPORTES DE CARACTER COLECTIVO

- Enseñanza de os Esquemas tácticos colectivos: aprendizaje de los sistemas de juego como del ataque y como de defensa en esta etapa la meta es desarrollar la estrategia y toma de decisiones en conjunto.
- Acoplamiento técnico y táctico de conjunto: en esta etapa final el niño debe actuar como un todo, los objetivos a conseguir serán la capacidad de coordinar acciones, desarrollar el sentido cooperativo y tener el espíritu de equipo.

DEPORTE

Según (Hernández Moreno y colaboradores, 1987, como se citó en Corrales Salguero, 2010) el origen del deporte está en las escuelas inglesas del siglo XIX donde los varones hijos de las elites sociales se educaban allí, los juegos y pasatiempos que practicaban en aquel entonces sufrió una transformación y genero lo que hoy conocemos como deporte.

El deporte se considera hoy en día como un fenómeno cultural y universal que fueron influidas por la naturaleza cambiante según las civilizaciones, los juegos y deportes tienen una significación similar ya que en el pasado algunos de los deportes que conocemos hoy en día eran juegos y se podría considerar que algunos de los juegos de la actualidad sean en un futuro considerado como deporte esto se daría por la evolución que ha sufrido y tal vez sufrirá con el pasar del tiempo (Corrales Salguero, 2010)

Para (Morales y Guzmán (2000) como se citó en Corrales Salguero, 2010) “podemos señalar que el origen etimológico del concepto deporte proviene del latín "de-portare" apareciendo por primera vez en el medievo. De la forma verbal "deportar" surge el sustantivo "depuerto" y es trasladado por los normandos a Inglaterra hacia el siglo VIII con la forma "deport" o "disport". Posteriormente los ingleses lo abreviaron acuñando la voz "sport" aplicándolo tanto para actividades como la caza y la pesca como para indicar recreo o diversión” (pag.26).

En Inglaterra lugar donde se originó el deporte han mencionado una variedad de definiciones acerca del término deporte, hasta fines del siglo XIX el deporte hacía referencia al aspecto recreativo, pero posteriormente durante el siglo XX la palabra deporte está asociado al aspecto de la competición y a la actividad física realizada como deporte (Corrales Salguero, 2010).

La definición deporte fue formado por lenguas de origen latinas entre los siglos XI Y XIII. el primer significado hace referencia al juego, ejercicio, físico y diferentes ejercicios competitivos como el juego de pelota la cual tuvo más impacto a nivel mundial.

El significado principal del deporte era tener una diversión inofensiva, en los diccionarios ingleses la definición es divertirse, regocijarse como sustantivo significa pasatiempo, diversión, juguete, amorío, pero además se consideraba la caza y educación física.

El termino sport en la lengua inglesa tenía como significado al juego, ejercicio, rivalidad lúdica, esparcimiento entre otros. Luego de esto aparece el sportman en el siglo XVIII donde no significaba solamente el hombre que practica deporte, sino que influía muchos aspectos como el comportamiento, buenos modales, respeto, control y buscar una excelencia (Balus I Juli, 2005).

Para Rojas y colaboradores (2021) el deporte en un mundo contemporáneo se considera como un fenómeno social donde se habla la mayor parte de las personas en sus eventos. el desarrollo de esto va relacionado con los avances de la ciencia, la tecnología, y la sociedad dando respuestas a una variedad de problemas que surgen de la práctica de actividades físicas.

El deporte también se considera como un juego organizado donde se requiere de un esfuerzo físico moderado, estructura formal que forma parte de reglas claras y concisas de acuerdo a las conductas y procedimientos dependiendo el caso. Por lo tanto, se considera al deporte como la práctica del ejercicio físico ordenada y reglada (Colcas, 2008).

DEPORTE EDUCATIVO

Deporte caracterizado como la realización del ejercicio físico con presencia de competencias con uno mismo y con los demás, presencia de reglas y componente lúdico se convierte en un medio eficaz dentro de la educación en su periodo de formación para su desarrollo en la capacidad del movimiento. para que el deporte sea un medio de aprendizaje siempre debemos mirar desde un punto de formación (Corrales Salguero, 2010)

Adema se menciona que “el deporte educativo constituye una verdadera actividad cultural que permite una formación básica, y luego, una formación continua a través del movimiento” (Corrales Salguero, 2010 pag. 27).

También se establece que el deporte no es considerado como educativo por sí mismo, sino que la manera, la metodología que utilicemos para enseñar será lo fundamental, y de esta manera se pueda considerar que nos sirva como un instrumento educativo.

Existen algunas características según Fraile que de cumplir el deporte para ser considerado como medio educativo:

- El desarrollo de hábitos higiénicos y actitudes saludable.
- Relación de la formación en valores y actitudes buenas vinculadas con el deporte.
- Tener una actitud crítica ante los escolares.
- Los objetivos deben ser complementarios para la educación física.

- Contribución al medio educativo.
- Mejorar habilidades y capacidades de los estudiantes.
- Entender que la cooperación siempre estará por encima de la competición.
- Ser un buen educador.

Según (Corrales Salguero, 2010) Para la enseñanza del deporte con un sentido educativo se debe determinar diferentes componentes de mayor potencial formativo que permita desarrollarlos adecuadamente, las cuales son las siguientes:

Componente lúdico: lo lúdico es una característica de del ser humano que estará presente durante toda su vida, el juego nos ayudará a comprendernos entre nosotros, atener buena comunicación y adentrarnos sin problemas al mundo adulto.

Componente Agonístico: la competición puede llegar a ser muy útil y valioso en la iniciación deportiva ya que ayudara en el desarrollo de la superación y diversas actitudes del individuo.

Componente normativo: el deporte se ha convertido en un en un medio de aprendizaje de normas y reglas que son importantes para la sociedad. por ende, a base del cumplimiento de las reglas se puede tener un abuena convivencia y respeto con los demás.

Componente simbólico: el deporte le ayuda al individuo a asimilar y enfrentar de manera simbólica loa aspectos de la realidad que no les gusten.

1.2 Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

Determinar la incidencia de los juegos predeportivos en la enseñanza del mini atletismo en escolares de educación general básica media.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Valorar el nivel inicial de aprendizaje del mini atletismo en los escolares antes de la aplicación de los juegos predeportivos.
- Evaluar el nivel de aprendizaje del mini atletismo en los escolares posterior a la aplicación de juegos predeportivos.

- Analizar la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje del mini atletismo en los escolares antes y posterior a la aplicación de los juegos predeportivos.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Materiales para el desarrollo del marco teórico de la investigación:

Artículos científicos encontrados en las bases de datos LATINDEX, SCIELO, DIANLET, REDALIC, GOOGLE ACADÉMICO.

Implementos para la aplicación de los juegos predeportivos:

Silbato, cronometro, platos, conos, aros, pelotas.

Materiales para la medición del nivel de aprendizaje del mini atletismo:

Conos, platos, cronometro y cinta métrica.

2.2 Métodos

Los métodos de investigación aplicados para el desarrollo del estudio se caracterizaron según los diferentes procesos realizados, para la búsqueda de la información de carácter científico que sustentó la teoría del estudio se aplicó el método analítico, a través del cual se estudiaron una variedad de juegos predeportivos para conocer específicamente cuales de estos inciden en la enseñanza del mini atletismo en este grupo de estudio. Para el desarrollo metodológico de la investigación es decir la construcción del conocimiento que este estudio produjo, se aplicó el método hipotético-deductivo, a través del cual se llegó a la aceptación de una hipótesis determinada. Para el desarrollo de las conclusiones del estudio se aplicó el método comparativo que permitió comparar los hallazgos en los diferentes periodos de la investigación y de esta manera determinar la incidencia entre las variables de estudio.

2.3 Diseño de 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 preexperimental ya que

se trabajó con un solo grupo en el proceso de intervención. Por la fuente de obtención de datos se caracteriza por ser una investigación de campo con un corte longitudinal, ya que se midió la variable dependiente en un periodo pre y post intervención.

2.4 Población y muestra de estudio

Para el desarrollo de esta investigación se consideró a una población finita de 144 estudiantes de la Unidad Educativa Atenas del cantón Ambato perteneciente a la provincia de Tungurahua, a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia se seleccionó a una muestra de 16 estudiantes pertenecientes al séptimo grado paralelo “B” de Educación General Básica Media, en el cual el investigador desempeñaba sus prácticas preprofesionales.

2.5 Técnicas e instrumentos de investigación

En base a la metodología de la investigación planteada para el desarrollo del estudio, se aplicaron diversas técnica e instrumentos en relación a las variables de estudio.

Para el proceso de medición de la variable de la enseñanza del mini atletismo, se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el test basado en el manual de mini atletismo (IIAF), el cual fue validado en su fiabilidad y validez por la ASOCIACION INTERNACIONAL DE FEDERACIONES ATLETICAS.

2.6 Plan de recolección de la información

1. Recolección de datos informativos como son: edad, sexo.
2. Aplicación del pretest antes del proceso de enseñanza.
3. Luego de aplicar el post test se evaluó el nivel de aprendizaje del mini atletismo.
4. Realización de una matriz de datos en el programa SPSS para posterior a esto tener datos recolectados del pre y post test.

2.7 Tratamiento estadístico de los datos de investigación

Este proceso se ejecutó a través del paquete estadístico SPSS versión 25, realizando una descripción de la muestra de estudio, a través de un análisis frecuencial y

porcentual de las variables de origen cualitativo y un análisis descriptivo para las variables de origen cuantitativo. Para el proceso de verificación de las hipótesis de investigación se aplicó una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk que determinó la aplicación de la prueba T-Student para muestras relacionadas, con el objetivo de analizar diferencias significativas entre los periodos de estudio en las pruebas de velocidad y resistencia, además se aplicó la prueba Chi-Cuadrado de Pearson para las pruebas de salto largo.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados.

En este capítulo se tratará los resultados obtenidos en esta investigación con respecto a los objetivos planteados y la discusión de las mismas.

Caracterización de la muestra de estudio

Se tomo una muestra de 16 estudiantes pertenecientes al séptimo grado paralelo “B” de Educación General Básica Media de la unidad educativa “Atenas”

Tabla 1

Genero	frecuencia	Porcentaje	Edad (años)
			Media
Masculino	6	37.5%	11
Femenino	10	62.5%	11
Total	16	100.0%	11

El mayor porcentaje de la muestra se encuentra en el grupo femenino más que el masculino y en relación de la edad ambos grupos presentan una edad media de 11 años es decir todos tienen 11 años.

Resultados por objetivo

En este apartado se obtendrán los resultados por objetivo planteados por mi investigación donde observaremos las siguientes tablas a continuación.

Resultados de la valoración del nivel inicial de aprendizaje del mini atletismo en los escolares antes de la aplicación de los juegos predeportivos.

En base a la metodología planteada se valoraron los resultados iniciales en las diferentes pruebas de mini atletismo antes de la aplicación de la propuesta de juegos predeportivos.

En primer lugar, se valoraron las pruebas de velocidad y resistencia.

Tabla 2

Resultados iniciales de pruebas de mini atletismo en velocidad y resistencia en la muestra de estudio

Pruebas de mini atletismo Periodo inicial	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Pruebas de relevos de velocidad (seg)	16	20.07	30.69	25.19	2.80
Pruebas de resistencia 1000 metros (min)	16	8.14	17.03	13.00	2.99

Los valores medios de las pruebas de relevos de velocidad en vallas fue 25.19 seg y los valores de la prueba de resistencia de 1000 metros fue 13.00 min.

A continuación, se valoraron los resultados de la prueba de salto largo, determinando en este periodo en que zonas de salto se encontró la muestra de estudio de manera general.

Tabla 3

Distribución inicial de zonas de salto largo en la muestra de estudio

Zonas de salto largo Periodo inicial	Frecuencia	Porcentaje
Zona 1	8	50.0%
Zona 2	8	50.0%
Total	16	100.0%

En relación a las zonas se pudo determinar que del 100% de la muestra el 50% se encontró en la zona 1 de salto largo y un 50% en la zona 2.

Resultados de la evaluación del nivel de aprendizaje del mini atletismo en los escolares posterior a la aplicación de juegos predeportivos.

Siguiendo los mismos procedimientos que en la etapa inicial se evaluaron las diferentes pruebas de mini atletismo posterior a la aplicación de la propuesta de juegos predeportivos, determinando de igual manera en primera instancia los resultados de las pruebas de velocidad y resistencia.

Tabla 4

Resultados de pruebas de mini atletismo en velocidad y resistencia posteriores a la intervención en la muestra de estudio

Pruebas de mini atletismo	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Periodo posterior a la intervención					
Pruebas de relevos de velocidad (seg)	16	19.96	30.83	24.94	2.84
Pruebas de resistencia 1000 metros (min)	16	7.36	16.08	12.44	3.04

Los valores medios de las pruebas de relevos de velocidad fue 24.94 seg y los valores de la prueba de resistencia de 1000 metros fue 12.44 min.

De igual manera se evaluó la prueba de salto largo posterior a la intervención, determinando las zonas en la muestra de estudio de manera general se encontraba.

Tabla 5

Distribución posterior a la intervención de zonas de salto largo en la muestra de estudio

Zonas de salto largo	Frecuencia	Porcentaje
Periodo posterior a la intervención		
Zona 1	4	25.0%
Zona 2	7	43.8%
Zona 3	5	31.2%
Total	16	100.0%

El mayor porcentaje se encontró en una zona 2 con 43.8 % seguido de una zona 3 con 31.2 % y una zona 1 con 25%.

Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje del mini atletismo en los escolares antes y posterior a la aplicación de los juegos predeportivos.

Para determinar la diferencia entre periodos se calculó la diferencia de resultados entre los periodos de estudio en las pruebas de velocidad y resistencia.

Tabla 6

Diferencia de resultados en pruebas de velocidad y resistencia en la muestra de estudio

Pruebas de mini atletismo	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Pruebas de relevos de velocidad (seg)	16	-0.84	0.14	-0.25	0.23
Pruebas de resistencia 1000 metros (min)	16	-1.32	0.70	-0.56	0.57

La prueba que mayor diferencia de medias tuvo fue la prueba de resistencia donde hubo 0.56 min de diferencia a favor del periodo post y en relación con la prueba de velocidad hubo una diferencia de 0.25 seg a favor del periodo post, habiendo una mejora de tiempo en las pruebas de velocidad y resistencia.

En base a la prueba de salto largo se estableció una prueba de doble entrada para determinar la distribución relacional de las zonas de salto por periodos de estudio en la muestra de estudio.

Tabla 7

Distribución relacional de las zonas de salto largo por periodos en la muestra de estudio

Pruebas de salto largo (zonas) Periodo inicial	Pruebas de salto largo (zonas) Periodo posterior a la intervención			Total
	Zona 1	Zona 2	Zona 3	
Zona 1	4	4	0	8
Zona 2	0	3	5	8
Total	4	7	5	16

En el (pre) en la prueba inicial había 8 en la **zona 1** en el periodo (post) de estos 8 (4) se quedaron en la zona 1 y 4 pasaron a la zona 2 en la **zona 2** en la prueba inicial habían 8 de los cuales en el periodo (post) 3 se quedaron en la zona 2 y 5 pasaron a la zona 3.

3.2 Discusión de los resultados de la investigación

Los resultados encontrados en nuestro estudio permitieron determinar la existencia de una correlación positiva que permite determinar que los juegos predeportivos inciden en la enseñanza del mini atletismo en edades escolares ya que en las pruebas aplicadas en el pre y post test se encontraron diferencias significativas en tiempos y zonas de las diferentes pruebas que coinciden con los obtenidos por (Mart & Orama, 2019) en el estudio denominado “Juegos de Mini-Atletismo para las habilidades deportivas en la asignatura Atletismo básico” donde se comprobó que si existe una diferencia significativa en las pruebas de salto de longitud sin carrera de impulso y salto triple con pierna izquierda y derecha.

3.3 Verificación de hipótesis.

El proceso de verificación de hipótesis se realizó aplicando una prueba estadística para determinar la existencia de diferencias significativas por periodos en las pruebas de velocidad y resistencia.

Tabla 8

Pruebas por periodos de estudio	Diferencias emparejadas		Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	
Pruebas de relevos de velocidad			
Periodo inicial	-0.25	0.23	0.001*
Pruebas de relevos de velocidad			
Periodo posterior a la intervención			
Pruebas de resistencia 1000 metros			
Periodo inicial	-0.56	0.57	0.001*
Pruebas de resistencia 1000 metros			
Periodo posterior a la intervención			

La prueba estadística T-Student para muestras relacionadas determino que tanto en la prueba de velocidad y de resistencia 1000 metros existían diferencias significativas entre los periodos de estudio en un nivel de $P < 0.05$.

De igual manera se aplicó la prueba de Chi-Cuadrado de Pearson para determinar diferencias significativas entra los periodos en la prueba de salto largo.

Tabla 9

Análisis estadístico entre periodos de estudio en la prueba de salto largo en la muestra de estudio

Estadísticos	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9.243	2	0.010*

La prueba estadística tomo como referencia un valor de aceptación de 9.210 en base a una significación de $\alpha = 0.01$ y 2 grados de libertad, valor inferior al determinado por la Chi-Cuadrado para el estudio 9.243, lo cual permite aceptar la hipótesis alternativa de estudio que es respaldado por el valor se significación asintótica bilateral que se encontró en un nivel de $P < 0.05$.

Con los resultados de las pruebas estadísticas obtenidos en las tres pruebas que determinan el nivel de aprendizaje, los cuales se encontraron en un nivel de significación de $P < 0.05$, permitiendo aceptar la hipótesis alternativa de estudio:

H₁: Los juegos predeportivos inciden en la enseñanza del mini atletismo en edades escolares.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- ❖ Se valoro el nivel inicial de aprendizaje del mini atletismo en los escolares antes de la aplicación de los juegos predeportivos donde se elaboro pruebas de velocidad de relevos, resistencia y salto largo donde obtuvimos diferencias significativas en tiempos y zonas según las pruebas aplicadas.
- ❖ Se evaluó el nivel de aprendizaje del mini atletismo en los escolares posterior a la aplicación de juegos predeportivos se consiguió una diferencia significativa en (tiempos y zonas) en cada una de las pruebas.
- ❖ Se analizó la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje del mini atletismo en los escolares antes y posterior a la aplicación de los juegos predeportivos dando como resultados la diferencia de medias donde la prueba de resistencia hubo un restante de 0.56 min de diferencia a favor del periodo post y en relación con la prueba de velocidad hubo una diferencia de 0.25 seg a favor del periodo post, habiendo una mejora de tiempo en las pruebas de velocidad y resistencia así también habiendo mejoras en las distancias marcadas por zonas en la prueba de salto largo.

4.2 Recomendaciones

- ❖ Es importante valorar el nivel inicial de aprendizaje del mini atletismo en los escolares antes de la aplicación de los juegos predeportivos para poder fortalecer el aprendizaje del mini atletismo.
- ❖ Es importante evaluar el nivel de aprendizaje del mini atletismo en los escolares posterior a la aplicación de juegos predeportivos para ver las mejoras que se han obtenido después de aplicar el pre y post test.

Es importante analizar la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje del mini atletismo en los escolares antes y posterior a la aplicación de los juegos predeportivos para conocer si existe diferencias significativas en todas las pruebas aplicadas.

BIBLIOGRAFIA

- Acuña, M., & Mauriello, A. (2013). Recreación y Educación ambiental: algo más que volver a crear. *Revista de Investigación*, 37(78), 213–230.
- Barquero, R., & Enith, C. (2015). La recreación en el fomento de la resiliencia. *Revista Ciencias de La Actividad Física*, 16(1), 63–80.
- Colcas, V. (2008). Definiciones prácticas relacionadas con la nutrición y el deporte. *ReNut*, 2, 276–282.
- Corrales Salguero, A. (2010). El deporte como elemento educativo indispensable en el área de Educación Física. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 4(4), 23–36.
- Damián Díaz, M., & Tron Álvarez, R. (2011). Los Tipos De Juegos Que Eligen Los Niños De Primaria Superior. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14(4), 191–212.
- González VÍllora, S., García López, L., Contreras Jordán, O., & Sánchez-Mora Moreno, D. (2009). El concepto de iniciación deportiva en la actualidad. *Retos : Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 15, 14–20.
- Graciela, S., Laura, A., & Estela, O. (2014). Transformaciones Ludicas, Tipos De Juegos. *Interdisciplinaria*, 39–55.
- Gros Salvat, B. (2014). Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia universitaria. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 28(1), 115–128.
- M. Suntasig. (2018). *Los juegos predeportivos en la velocidad de los estudiantes del 3er A.B.G.U. de la Unidad Educativa Provincia de Cotopaxi*.
- Marín Rojas, A., García Vázquez, L. Á., & Rabassa López-Calleja, M. A. (2021). El desentrenamiento deportivo. Una aproximación teórica. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(3).
- Mart, J. M., & Orama, N. M. (2019). *Trabajo de diploma para optar por el título de Licenciado en Cultura Física Juegos de Mini-Atletismo para las habilidades deportivas en la asignatura Atletismo básico*. 2018–2019.

- Meneses, M., María De Los Ángeles, M., & Alvarado, M. (2001). El juego en los niños. *Revista Educación*, 25(2), 113–124.
- Peraza Zamora, C., Morales Romero, C. A., & Rodríguez Pérez, M. L. (2018). Juegos para motivar la enseñanza atletismo en edades tempranas desde la clase de Educación Física. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología En La Cultura Física*, 13(3), 287–300.
- RAHAYU, D. I. (2014). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *ANALISIS KEPUASAN NASABAH TERHADAP KUALITAS PELAYANAN PADA PT BANK NEGARA INDONESIA (PERSERO) Tbk (Studi*, 564, 1–73.
- Torres, M. (2002). *El+juego_+una+estrategia+importante+ (1)*.
- Varela, C., Ruíz, A., Larrinaga, M., Jaureguibeitia, M., Urizar, F., & Pérez, J. (1983). El juego en el desarrollo del niño. *Psiquis: Revista de Psiquiatría, Psicología Médica y Psicosomática*, 4(4), 37–46.
- Zulia, U., Alberto, P., Abierto, E., & Zulia, U. (2009). ¿Cuál recreación para América Latina? *Espacio Abierto*, 18(1), 101–108.

LINKOGRAFIA:

- Agulló Morera, M. J., Filella Guiu, G., Lavega i Burgués, P., March Llanes, J., & Soldevila Benet, A. (2011). Understanding emotions through games: Helping trainee teachers to make decisions | Conocer las emociones a través de juegos: Ayuda para los futuros docentes en la toma de decisiones. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 9 (2)(24), 25. <http://repositori.udl.cat/handle/10459.1/41708>
- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en Educación Inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132–149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Arronte Mesa, J. F., & Ferro González, B. (2020). El proceso de iniciación deportiva escolar en voleibol: una mirada de renovación para su aprendizaje TT - O processo de iniciação desportiva escolar no voleibol: um olhar de renovação para a sua aprendizagem TT - The process of initial sport formation i. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología En La Cultura Física*, 15(1), 127–141. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522020000100127&lang=pt
- Balius I Juli, R. (2005). El deporte en la biblioteca. In *Apunts. Medicina de l'Esport* (Vol. 39, Issue 146). [https://doi.org/10.1016/s1886-6581\(05\)76098-9](https://doi.org/10.1016/s1886-6581(05)76098-9)
- Ch, E., & Armadas-espe, F. (2021). en los estudiantes de la Unidad Educativa José Enrique Rodo de la Parroquia San José de Chazo. December 2020. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24881.51043>
- Yonekura, T., & Soares, C. B. (2010). The Educative Game as a Sensitization Strategy for the Collection of Data with Adolescents. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 18(5), 968–974. <https://doi.org/10.1590/s0104-11692010000500018>
- Rivera Altamirano, O. E. (2014). *Incremento de la calidad técnica en el fútbol del colegio Paulo VI en quito a través de la implementación de juegos pre-deportivos*. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/12650>

- Sánchez Acosta, H. M., Sánchez Acosta, A., & Sánchez Oms, A. B. (2021). Procedimiento metodológico para la determinación de las invariantes de habilidades motrices del salto de longitud en la iniciación deportiva TT - Procedimento metodológico para a determinação das invariantes das habilidades motoras do salto em distância . *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología En La Cultura Física*, 16(1), 275–290. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000100275&lang=pt
- Shim, H., Shin, N., Stern, A., Aharon, S., Binyamin, T., Karmi, A., Rotem, D., Etgar, L., Porath, D., Pradhan, B., Kumar, G. S., Sain, S., Dalui, A., Ghorai, U. K., Pradhan, S. K., Acharya, S., Quan, L. N., Rand, B. P., Friend, R. H., ... Gmbh, Z. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Advanced Optical Materials*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.1103/PhysRevB.101.089902><http://dx.doi.org/10.1016/j.nantod.2015.04.009><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-018-05514-9><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-019-13856-1><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2>
- Lazarraga, P. C. (2021). La Iniciación Deportiva. *Manual Didáctico Para La Enseñanza Del Baloncesto En Las Etapas de Formación.*, 84–93. <https://doi.org/10.2307/j.ctv20hct15.7>
- Lema, R. (2010a). Enfoques y modelos de la recreación en el Uruguay. *Revista Universitaria de La Educación Física y El Deporte*, 3(3), 85–95. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5826413>
- Lema, R. (2010b). La recreación educativa como proyecto de formación. *Páginas de Educación*, 3(1), 135–159. <https://revistas.ucu.edu.uy/index.php/paginasdeeducacion/article/view/667>

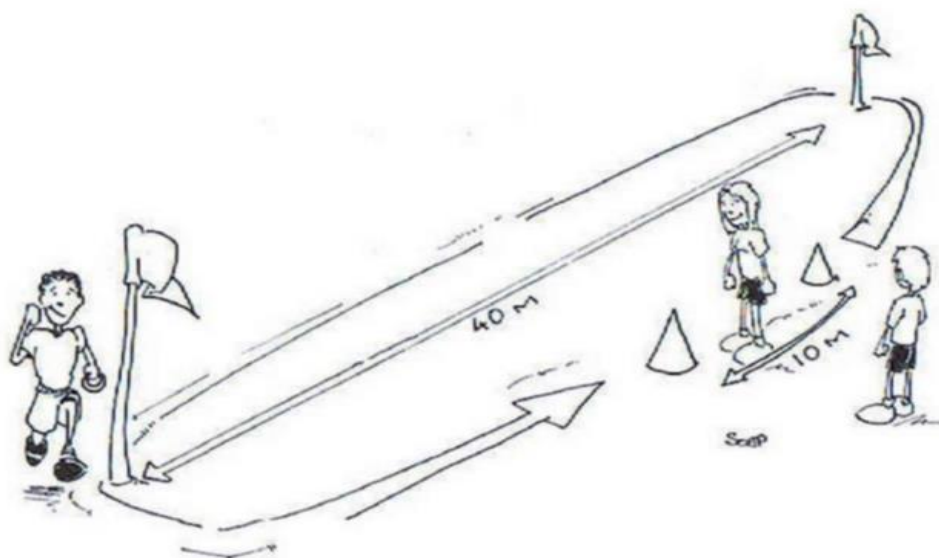
ANEXOS

Anexo 1

Fórmula en curvas: relevos de velocidad

Breve descripción:

Relevos de velocidad con curvas



Procedimiento:

Son necesarios dos líneas para cada equipo: una con la zona de traspaso y la otra no.

Los miembros de un equipo se reúnen antes de la zona de traspaso de 10 m. el primer participante comienza a correr el trayecto hasta el primer poste con banderín gira a su alrededor para correr en línea recta. al ingresar a la zona de traspaso, el participante le entrega el aro(testimonió) a su compañero que corre la misma distancia y le pase largo al tercer integrante y así sucesivamente.

El participante que recibe el relevo comenzará a correr desde la zona de traspaso.

El cronómetro se activa cuando el primer participante pasa por la línea de salida ingreso de la zona de relevos) se para cuando el último miembro del equipo cruza la línea de meta (ingreso de la zona de relevo) una vez completada su distancia.

Puntaje:

El puntaje del equipo es la suma de los resultados individuales de sus integrantes.

Asistentes:

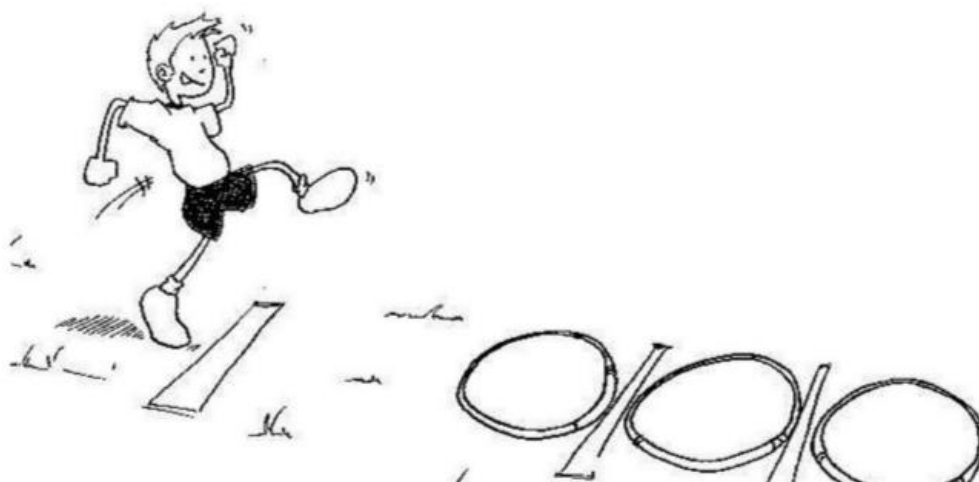
Son necesarios dos asistentes por equipo para la organización del evento.

Podrá haber solo cuatro equipos completando la distancia a la vez, implica que se necesitará de la disponibilidad de otros asistentes o líderes de equipo para colaborar.

Salto en largo con corte aproximación

Breve descripción:

Salto en busca de distancia



Procedimiento:

Cada participante comienza desde el extremo más distante de la zona de aproximación, toma una carrera de 10 m (marcado con un cono o varilla) se traslada con un impulso hacia adelante en una zona de 50 cm de ancho. completa un salto y cae en las zonas designadas marcadas de antemano con conos/ aros en la arena.

La zona 1 otorga un punto; los 2 dos puntos; y así sucesivamente.

Puntaje:

Cada miembro del equipo toma parte del evento. se registran todos los resultados de los atletas el mejor de sus 3 intentos se considera el puntaje del equipo. la suma de los puntajes individuales contribuye al total del equipo.

Asistentes:

Para una eficiente organización, es necesario un asistente por equipo. el mismo tiene que:

Controlar y regular el procedimiento.

Obtener el puntaje y registrarlo en la tarjeta del evento.

A las categorías superiores se puede extender una cinta métrica al costado del cajón para obtener resultados más precisos.

Anexo 2

PLAN DE CLASE N: 1				
Institución: U.E "ATENAS"		Área: Educación física		Nivel Educativo: EGB MEDIA
Docente: Freddy Rivera		Paralelo: "B"		Año lectivo: 2021-2022
Objetivo: Mejorar la coordinación en el cambio de pierna y después en carrera.				
TEMA: JUEGOS PREDEPORTIVOS (MINIATLETISMO)				
Nombre del juego	Actividades	Metodología	Materiales/ recursos	Evaluación
Quien salte más con ambas piernas podrá llegar al final.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Calentamiento • Explicación del juego a realizar • Aplicación del juego • Evaluación 	A la señal del profesor salen corriendo los primeros niños de cada equipo, hasta la marca donde se encuentra los conos paralelos y saltan con una pierna hasta uno de los aros y después cambian con la otra pierna hacia el otro aro y saltan con las dos piernas juntas hacia el ultimo aro, luego continúan la carrera hasta el último cono y regresan a toparle la mano al próximo compañero. Ganará el equipo que lo realice de forma correcta y lo más rápido posible.	<p>Conos</p> <p>Aros</p> <p>Silbato</p>	Realizar una competencia entre los grupos

PLAN DE CLASE N: 2 (VARIANTE)			
Institución: U.E "ATENAS"		Área: Educación física	Nivel Educativo: EGB MEDIA
Docente: Freddy Rivera		Paralelo: "B"	Año lectivo: 2021-2022
Objetivo: Mejorar la coordinación en el cambio de pierna y después en carrera.			
TEMA: JUEGOS PREDEPORTIVOS (MINIATLETISMO)			

Nombre del juego	Actividades	Metodología	Materiales/ recursos	Evaluación
Quien salte más con ambas piernas podrá llegar al final. (VARIANTE)	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Calentamiento • Explicación del juego a realizar • Aplicación del juego • Evaluación 	A la señal del profesor salen corriendo los primeros niños de cada equipo, hasta la marca donde se encuentra los conos paralelos donde estarán platos que deben recoger luego saltan con una pierna hasta uno de los aros que estarán separadas unos cm más que a la anterior y después cambian con la otra pierna hacia el otro aro y saltan con las dos piernas juntas hacia el ultimo aro, luego continúan la carrera hasta el último cono donde deberán ubicar el plato que llevaba en sus manos y regresan a toparle la mano al próximo compañero. Ganará el equipo que lo realice de forma correcta y lo más rápido posible.	<p>Conos</p> <p>Aros</p> <p>Silbato</p> <p>Platos</p>	Realizar una competencia entre los grupos

PLAN DE CLASE N: 3				
Institución: U.E "ATENAS"		Área: Educación física		Nivel Educativo: EGB MEDIA
Docente: Freddy Rivera		Paralelo: "B"		Año lectivo: 2021-2022
Objetivo: Desarrollar la rapidez de los estudiantes de séptimo grado				
TEMA: JUEGOS PREDEPORTIVOS (MINIATLETISMO)				
Nombre del juego	Actividades	Metodología	Materiales/ recursos	Evaluación

El más rápido	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Calentamiento • Explicación del juego a realizar • Aplicación del juego • Evaluación 	Detrás de la línea de salida, se organizan 6 equipos en hilera, a 20 metros de distancia hubo la misma cantidad de círculos para cada niño. Los niños tendrán en la mano un objeto, a la voz de arrancada los niños salen ponen el objeto en el primer círculo que le corresponde y salen de forma rápida y se incorporan a su formación, así sucesivamente para los demás jugadores.	<p>Conos</p> <p>Aros</p> <p>Silbato</p>	Realizar una competencia entre los grupos
---------------	---	---	---	---

PLAN DE CLASE N: 4				
Institución: U.E "ATENAS"		Área: Educación física		Nivel Educativo: EGB MEDIA
Docente: Freddy Rivera		Paralelo: "B"		Año lectivo: 2021-2022
Objetivo: Desarrollar la rapidez y la reacción de los estudiantes.				
TEMA: JUEGOS PREDEPORTIVOS (MINIATLETISMO)				
Nombre del juego	Actividades	Metodología	Materiales/ recursos	Evaluación
El lobo cazador.	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Calentamiento • Explicación del juego a realizar • Aplicación del juego • Evaluación 	Se selecciona un alumno que será el lobo. Los demás jugadores forman un círculo a su alrededor tomándose de la mano y dicen "Agáchate y cázame", al decir agáchate se colocan en cuclillas todos y al decir cázame dan un salto y salen corriendo hasta la marca de descanso.	<p>Conos</p> <p>Silbato</p>	Observar el desempeño de cada uno de los estudiantes durante el juego.

PLAN DE CLASE N: 5			
Institución: U.E "ATENAS"		Área: Educación física	Nivel Educativo: EGB MEDIA

Docente: Freddy Rivera		Paralelo: "B"	Año lectivo: 2021-2022	
Objetivo: Desarrollara la resistencia de corta duración.				
TEMA: JUEGOS PREDEPORTIVOS (MINIATLETISMO)				
Nombre del juego	Actividades	Metodología	Materiales/ recursos	Evaluación
Quién se pega al de adelante	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Calentamiento • Explicación del juego a realizar • Aplicación del juego • Evaluación 	El grupo se divide por pares. Un jugador de cada par intenta pegarse a los talones de su compañero, mientras que este se esfuerza por llevarle por lo menos 3 m de ventaja, engañándolo como si quisiera cambiar de dirección.	Conos Silbato	Competencia entre los grupos.

PLAN DE CLASE N: 6				
Institución: U.E "ATENAS"		Área: Educación física	Nivel Educativo: EGB MEDIA	
Docente: Freddy Rivera		Paralelo: "B"	Año lectivo: 2021-2022	
Objetivo: Ejercitar carrera individual en recta y en curva.				
TEMA: JUEGOS PREDEPORTIVOS (MINIATLETISMO)				
Nombre del juego	Actividades	Metodología	Materiales/ recursos	Evaluación
Recogiendo los objetos con rapidez	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Calentamiento • Explicación del juego a realizar • Aplicación del juego • Evaluación 	Se dividen en grupos y cada integrante de cada grupo deberá pasar por los siguientes obstáculos situados el primero al lateral izquierdo de la hilera a una distancia de 3 metros de la línea de salida, después tiene que girar hacia la derecha para buscar el segundo obstáculo que está a 2 metros del primero y así sucesivamente hay dos	Conos Platos Pelotas de tenis Aros Silbato	Competencia entre los grupos.

		más, todos situados a la misma distancia, en el último obstáculo gira a la izquierda para dirigirse a un círculo que estará a 3 metros de distancia donde hay varios objetos y recogerá uno y regresara a la línea de salida, en línea recta para darle salida al compañero siguiente		
--	--	---	--	--