

**EL FÚTBOL COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS
HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS EN NIÑOS DE 5 A 8 AÑOS DE LA
ESCUELA DE FORMACIÓN SOCIAL EN DEPORTE DE UNIMINUTO**

PRESENTADO POR:

SANTIAGO PARRA BANQUET

BRAYAN ANDRÉS QUINTERO BALLESTEROS

JEISON FERNEY CIFUENTÉS LÓPEZ

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS SEDE PRINCIPAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA,
RECREACIÓN Y DEPORTES BOGOTÁ, D.C.**

2018

**EL FÚTBOL COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LAS
HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS EN NIÑOS DE 5 A 8 AÑOS DE LA
ESCUELA DE FORMACIÓN SOCIAL EN DEPORTE DE UNIMINUTO**

PRESENTADO POR:

SANTIAGO PARRA BANQUET

BRAYAN ANDRÉS QUINTERO BALLESTEROS

JEISON FERNEY CIFUENTÉS LÓPEZ

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN
EDUCACION FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE**

TUTOR:

MAURO FREDY GARCIA CELIS

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS SEDE PRINCIPAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA,
RECREACIÓN Y DEPORTES BOGOTÁ, D.C.**

2018

Aceptación de Jurados

Nota de aceptación

Firma del presidente del Jurado

Firma del Jurado 1

Firma del Jurado 2

AGRADECIMIENTOS

Santiago Parra:

A la vida por llevarme cada día por el camino del conocimiento, del aprendizaje y la ciencia, a la Corporación Universitaria Minuto de Dios por formarme como docente, a mi madre por enseñarme los valores y principios que rigen mi actuar, a mi hermana que fue mi apoyo durante este proceso, y a nuestro tutor Mauro García por orientarnos en el proceso investigativo.

Andrés Quintero:

Agradezco a mis papás por el apoyo moral y económico que depositaron en mí, por esto tuve la posibilidad de estudiar, a David González y Viviana Caraballo por apoyarme y permitirme realizar mis trabajos académicos con sus equipos tecnológicos, sin esto no hubiera podido concluir este trabajo.

Jeison Cifuentes:

Principalmente quiero dedicar este trabajo de grado a mis padres, quienes han guiado mis pasos de vida y quienes me brindaron su apoyo incondicional, ellos son mi más grande fuente de inspiración al igual que mis hermanos y familia. Quiero dedicarle este logro a Daniela Riaño quien ha sido un inmenso apoyo a lo largo de mi carrera universitaria, gracias por creer en mí, por enseñarme que por más dificultades que haya siempre será posible realizar nuestros sueños y que con la ayuda de Dios y los ángeles todo es posible.

DEDICATORIA

Santiago Parra:

A todas las personas que viven en condiciones de extrema pobreza y no pueden acceder a la educación superior, a todos los pacientes que padecen de cáncer y se encuentran en hospitales y clínicas del mundo, no se den por vencidos. Quisiera dedicarle este trabajo a mis familiares que fallecieron, ustedes son parte de este esfuerzo, a los soñadores y entusiastas que muchas de sus puertas fueron cerradas, soy uno de ustedes, al anhelo. De una Colombia en paz, y por último a mi madre por darme la vida y estar conmigo todos estos años.

Andrés Quintero:

Le dedicó el trabajo a mi abuelita Elisa a mis padres y sobre todo a mis compañeros Santiago Ana y Jeison, que me acompañaron a lo largo de la carrera. También deseo dedicar este trabajo a toda persona que no tuvo la posibilidad de estudiar, que no se rindan trabajen duro para que algún día puedan estudiar lo que más les apasione.

Jeison Cifuentes:

Dedico este trabajo de grado a mis maestros y amigos, aquellos que marcaron cada etapa de este camino universitario, y que me ayudaron a enamorarme cada vez más de mi profesión, sé que cada crítica era para construir algo mejor, gracias a ellos.

Resumen Rae analítico educativo.

1. Autores

Santiago Parra Banquet, Andrés Quintero Ballesteros, Jeison Cifuentes López

2. Director del Proyecto

Mauro Fredy García Celis

3. Título del Proyecto

El fútbol como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades motoras básicas en niños de 5 a 8 años de la escuela de formación social en deporte de UNIMINUTO

4. Palabras Clave

Futbol, juego motor, juegos predeportivos, desarrollo motor, estrategias pedagógicas

5. Resumen del Proyecto

El fútbol como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades motoras básicas en niños de cinco a ocho años de la escuela de formación social en deporte de UNIMINUTO, propone realizar un diagnóstico de la condición motora en los deportistas pertenecientes a la categoría preinfantil, de la localidad de Engativá en la ciudad de Bogotá, debido a esto se analizaron las variables de edad motora, y coeficiente de desarrollo motor obtenidos mediante la aplicación del Test TGMD-2(Test of Gross Motor Development).Con los datos obtenidos se pretende determinar, una propuesta pedagógica que implemente los juegos predeportivos en el fútbol como estrategia de fortalecimiento de las habilidades motoras básicas en la categoría Pre - Infantil en la Escuela de Formación Social en Deportes UNIMINUTO (Corporación Universitaria Minuto de Dios), estructurada para trabajarse durante cuatro meses, dos sesiones semanales de dos horas. Es por esto que la metodología utilizada en esta investigación es cuantitativa, con un enfoque empírico

analítico, basada en el método descriptivo, en síntesis se encontró que la relación entre la edad motora y la edad cronológica no tenía equivalencia en más del 70% de la muestra, por lo tanto el coeficiente de desarrollo motor en el 71% del grupo es bajo, esto puede deberse al cambio de estadio del desarrollo motor, de pre operacional a operaciones concretas según el análisis realizado en base a la teoría de Piaget (1997).

6. Grupo y Línea de Investigación en la que está inscrita

Pedagogía Social.

7. Objetivo General

Determinar una propuesta pedagógica que implemente los juegos predeportivos en el fútbol como estrategia de fortalecimiento de las habilidades motoras básicas en la categoría Pre - Infantil en la Escuela de Formación Social en Deportes UNIMINUTO

8. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

Problemática:

Se realizó el análisis de las fichas de observación, se evidencio que los deportistas de la categoría Pre- infantil presentan dificultades a la hora de ejecutar saltos, carreras cortas y largas, falencias en el patrón de marcha, inestabilidad en la carrera, deficiencia en la propulsión e inestabilidad en la amortiguación del salto, con estos datos obtenidos se busca proponer una estrategia metodológica de trabajo orientada a mejorar las habilidades motoras básicas.

Antecedentes:

Para la construcción de los antecedentes, se utilizaron repositorios de universidades nacionales, tesis de pregrado y maestría, además artículos de revisión científica y libros.

, (Rojas Torres y Castro, 2014) plantearon una propuesta basada en diseñar juegos predeportivos como una herramienta eficiente para el desarrollo de las habilidades motoras básicas en el fútbol, en esta investigación hallaron que en las escuelas de formación presentan deficiencias en la ejecución de habilidades motrices básicas como el salto y la carrera, por lo tanto la idea que plantearon tiene como fin redireccionar los ejercicios con juegos predeportivos. (Gómez, Sanabria y Pinto, 2014) en su Tesis de grado sobre los juegos predeportivos como estrategia didáctica para la enseñanza del pase con borde interno abordan varios temas en los cuales lo afectivo, lo social, lo cognitivo y lo experimental influyen en la enseñanza de un deporte por medio de juegos ya que estos brindan una motivación extra en la formación integral de los niños y niñas.

Pregunta de Investigación:

¿Cómo la estrategia pedagógica de los juegos predeportivos pueden mejorar las habilidades motoras básicas en niños de 5 a 8 años de las escuelas de formación social en deportes de UNIMINUTO?

9. Referentes conceptuales

(López 2013, p.89) citando a Batalla (2000) “Menciona que dichas habilidades motoras son aquellas que nos sirven para la resolución de problemas con eficacia y eficiencia tales como desplazarnos de forma correcta a un lugar específico”

, (Cagigal, 1996, p.29) define los juegos como "una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y

espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión"

Piaget (1997), Huizinga (1945), Vygotsky (1925).

10. Metodología

Esta monografía se realizó bajo la metodología investigativa cuantitativa con el enfoque empírico analítico, bajo el método descriptivo. En la cual se utilizaron las fichas de observación como herramienta para formular el problema investigativo.

Se realizó la recolección de datos mediante el test TGMD-2 con el cual se determinó el dominio de cada patrón motor valorado, la edad motora y el coeficiente de desarrollo motor.

11. Recomendaciones y Prospectiva

Este documento servirá como guía en futuras investigaciones sobre las habilidades motoras básicas y su relación con la práctica deportiva, así como para diseñar estrategias pedagógicas de intervención mediante el juego predeportivo, proponiendo una metodología distinta del entrenamiento deportivo en la fase de iniciación, orientada al desarrollo motor, además de proponer alternativas para la formación integral.

12. Conclusiones

Mediante la implementación de la estrategia pedagógica del juego predeportivo, se pueden proponer actividades para trabajar la técnica descrita para cada uno de los patrones básicos del movimiento, esto permite que mientras se realizan actividades lúdicas el niño reconozca su esquema corporal de manera estática y dinámica y mediante este entendimiento de las posición de su cuerpo en el espacio mediante el juego, desarrolle la técnica en cada patrón.

Se propuso un plan de trabajo estructurado bajo la metodología del entrenamiento integral, puesto que este relaciona las capacidades motoras con el desarrollo integral del ser, siendo este uno de los pilares de formativos en la escuela de formación social en deportes UNIMINUTO, por lo tanto esta metodología es acorde al componente social inmerso en la filosofía de UNIMINUTO. En el plan propuesto se formuló para ser aplicado en 4 meses, 16 semanas de duración en total, con 1 sesión semanal: 16 sesiones en total y una duración promedio por sesión de 2 horas para un total de 32 horas, la valoración se realizara en la semana 8 con el TGMD-2, se propuso enfatizar en los patrones saltar y correr y en las habilidades manipulativas atrapar, con este plan se busca responder a las necesidades del deportista y contribuir con la comunidad aledaña a las escuelas.

13. Referentes bibliográficos

Millán, E, Velandia, I, Contreras, C. (2017). *el juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con síndrome Down entre los 8- 14 años del colegio madre Adela*, Repositorio UNIMINUTO, recuperado de: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/5072/TEFIS_MillanQuirogaEdison_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Burgués, P. L. (2007). *El juego motor y la pedagogía de las conductas motrices motor*. *Conexos*, 5(1). Recuperado de: periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/download/8637977/5665

Martínez, L. (2007). *La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación*, *Revista Investigación: Experiencias y Herramientas*, Pág. 72-80, Recuperado de: <https://escuelanormalsuperiorsanroque.files.wordpress.com/2015/01/9-la-observacin-y-el-diario-de-campo-en-la-definicin-de-un-tema-de-investigacin.pdf>

Tabla de contenido

Introducción	1
1. Contextualización.....	3
1.1 Macro Contexto.....	4
1.2 Micro Contexto	6
2. Planteamiento del Problema.....	10
2.1 Descripción del problema.....	10
2.2 Pregunta Problema	11
2.3 Justificación.....	12
2.4 Objetivos	13
2.4.1 Objetivo General	13
2.4.2 Objetivos específicos.....	13
3. Marco Referencial	14
3.1 Marco de antecedentes	14
3.2 Marco teórico	19
3.2.1 Las Habilidades Motoras Básicas.....	20
3.2.2 Desarrollo Motor o Cognitivo	23
3.2.3 El Juego	25
3.2.4 Los Juegos Predeportivos	28
3.2.5 Fundamentos técnicos en el fútbol	30
3.2.6 Deporte Social.....	31
3.2.7 Estrategias Didácticas	32
3.2.8 Test TGMD-2.....	34
3.3 Marco legal.....	45
3.3.1 Leyes	45
3.3.2 Resoluciones.....	45
3.3.3 Decretos.....	45
4. Diseño Metodológico	47
4.1 Tipo de Investigación.....	47
4.2 Enfoque de la Investigación	48
4.3 Método de la Investigación	49
4.4 Fases de la Investigación.....	50
4.4.1 Fase 1. Observación de campo	50
4.4.2 Fase 2. Diagnóstico sobre la condición motora de los niños de cinco-ocho años.....	51
4.4.3 Fase 3. Análisis del test	52

4.4.4 Fase 4. Formulación de un plan metodológico de entrenamiento basado en los juegos predeportivos para estimular el desarrollo motor.....	52
4.5 Alcance de la Investigación.....	52
4.6 Población muestra	53
4.7 Instrumentos y recolección de datos	54
5. Resultados	55
5.1 Técnica de Análisis de Resultados	55
5.2 Interpretación de los Resultados	56
5.2.1 Prueba Motora	58
5.2.2 Destreza Correr	58
5.2.3 Destreza Galopar	59
5.2.4 Destreza Salto en un Pie.....	60
5.2.5 Destreza Salto Sobre 1 Objeto.....	61
5.2.6 Destreza Salto Horizontal.....	62
5.2.7 Destreza Deslizarse	63
5.2.8 Prueba Manipulativa	64
5.2.9 Destreza Batear	65
5.2.10 Destreza Dribleo Estacionario.....	65
5.2.11 Destreza Atrapar.....	66
5.2.12 Destreza Patear.....	67
5.2.13 Destreza Lanzar Por Encima	67
5.2.14 Destreza Lanzar Por Debajo.....	68
5.2.15 Suma de Puntuaciones Estándar.....	69
5.2.16 Edad Equivalente.....	69
5.2.17 Cociente de Desarrollo Motor	71
6. Conclusiones	74
7. Plan de trabajo.....	77
Introducción	77
Método de uso	77
8. Prospectiva	95
9. Referencias.....	96

Tabla de Esquemas

Esquema 1 mapa barrio Serena, Quiriguá y Bochica	7
Esquema 2 Habilidades Motoras	20
Esquema 3 Tipos de juego	28
Esquema 4 Juegos Pre deportivos y deporte	29

Tabla Ilustraciones

Ilustración 1. La habilidad del sub-test de locomoción, correr.	36
Ilustración 2. La habilidad del sub-test de locomoción, galopar.	36
Ilustración 3 La habilidad del sub-test de locomoción, desplazamientos a pata coja.	37
Ilustración 4. La habilidad del sub-test de locomoción, saltar un obstáculo.	37
Ilustración 5 La habilidad del sub-test de locomoción, salto horizontal.	38
Ilustración 6 La habilidad del sub-test de locomoción, desplazamiento lateral.	38
Ilustración 7 La habilidad del sub-test de control de objetos, batear una bola estática.	39
Ilustración 8 La habilidad del sub-test de control de objetos, drible estático.	39
Ilustración 9. La habilidad del sub-test de control de objetos, recepciones.	40
Ilustración 10 La habilidad del sub-test de control de objetos, patear una pelota estática	40
Ilustración 11 La habilidad del sub-test de control de objetos, lanzar una pelota por encima del hombre	40
Ilustración 12 La habilidad del sub-test de control de objetos, lanzar por debajo	41

Tabla de Graficas

Tabla 1. Converting Subtest Raw Scores to Percentile and Standard Scores Locomotor Subtest Female and Male	42
Tabla 2. Converting Subtest Raw Scores to Percentile and Standard Scores Object Control Subtest Male	43
Tabla 3 Converting Subtest Raw Scores to Percentile and Standard Scores Object Control Subtest Male	44
Tabla 4 Media de los resultados brutos del TGMD-2 por edad	56
Tabla 5 Promedio Sub Test Motor	58
Tabla 6 promedio destreza correr	59
Tabla 7 promedio destreza galopar	59
Tabla 8 promedio destreza salto en 1 pie	60
Tabla 9 Promedio destreza salto sobre un objeto	61
Tabla 10 Promedio destreza salto horizontal	62
Tabla 11 promedio destreza deslizarse	63

Tabla 12 promedio sub test manipulativo.....	64
Tabla 13 promedio destreza batear	65
Tabla 14 Promedio destreza dribleo estacionario.....	66
Tabla 15 promedio destreza atrapar.....	66
Tabla 16 promedio destreza patear	67
Tabla 17 promedio destreza lanzar por encima	67
Tabla 18 promedio destreza lanzar por debajo	68
Tabla 19 suma puntuación estándar.....	69
Tabla 20 La edad equivalente y edad cronológica.	70
Tabla 21 Cociente de desarrollo motor.....	71
<i>Tabla 22. Descriptive Ratings for Subtest Standard Scores and Gross Motor Quotient</i>	<i>72</i>

Introducción

El siguiente trabajo investigativo tiene como propósito analizar el nivel de desarrollo motor en los integrantes de la escuela de formación social UNIMINUTO de ahora en adelante (EFSD UNIMINUTO), teniendo en cuenta las variables del Test TGMD-2, coeficiente de desarrollo motor y edad motora. Con el objetivo de formular una propuesta pedagógica, que se enfoque en utilizar los juegos predeportivos en el fútbol para potenciar el desarrollo de las habilidades motoras básicas de ahora en adelante (HMB) en niños de cinco a ocho años, categoría preinfantil de la EFSD UNIMINUTO en Bogotá.

En el marco de la formación profesional y teniendo en cuenta el enfoque social de UNIMINUTO, se busca con la presente investigación vincular las teorías del desarrollo motor y su influencia en la práctica deportiva, por ende es necesario realizar este tipo de análisis, con los cuales se puede proponer nuevas estrategias de formación didáctica, con distintos enfoques no tradicionales.

Por esta razón se utilizó el método cuantitativo como paradigma investigativo, basados en este se realizó la recolección de datos y selección de la muestra. El enfoque investigativo es de orden empírico analítico con un método descriptivo de las variables medidas. Así mismo la selección de muestra se realizó cumpliendo los parámetros definidos para la presente investigación, de los 26 integrantes de la categoría preinfantil de la EFSD UNIMINUTO se seleccionaron un total de 14 que cumplieron las siguientes condiciones: deportistas entre cinco a ocho años, que llevaran un proceso en la EFSD UNIMINUTO durante el presente año, con asistencia periódica a los entrenamientos.

La EFSD UNIMINUTO tiene como principal objetivo la formación social y el desarrollo de valores a través del deporte, teniendo en cuenta la importancia de la práctica deportiva en edades tempranas para lograr la integración del niño con la vida en sociedad, se puede demostrar la relación que tienen los juegos predeportivos en el fútbol con el desarrollo integral y motor del ser humano. Por esta razón se esperan que los resultados del Test of Gross Motor Development Second Edition de ahora en adelante (TGMD-2), arrojen un dato estadístico desde el cual se estructure una propuesta pedagógica enfocada en como los juegos predeportivos podrían mejorar las HMB en los niños de cinco a ocho años EFSD UNIMINUTO.

1. Contextualización

La contextualización es la acción de analizar una comunidad, para identificar las problemáticas que surgen en una población objeto de una investigación, además de generar estrategias que solucionen dichas problemáticas. Desde esta perspectiva, esta propuesta investigativa se fundamentará en contextualizar, la Escuela de Formación Social de Deportes, desde el ámbito de la Corporación Universitaria Minuto de Dios y su Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte, así descubrir problemas que afecten el desarrollo físico y motriz de sus deportistas.

Por tal motivo, la ley 185 de (1995) afirma que el deporte social comunitario, es el aprovechamiento del deporte con fines de esparcimiento, recreación y desarrollo físico de la comunidad. Procura integración, descanso y creatividad. Se realiza mediante la acción interinstitucional y la participación comunitaria para el mejoramiento de la calidad de vida, por esta razón la Corporación Universitaria Minuto de Dios creó la Escuela de Formación Social en deportes la cual ofrece los espacios de práctica deportiva como estrategia de integración con la comunidad promoviendo los valores y principios de UNIMINUTO.

Para Uniminuto (2016) la escuela de formación social en deporte se promueven los valores como la honestidad, respeto, tolerancia y equidad con esto se busca que el deportista en formación comprenda la importancia del deporte como herramienta de la formación integral, por ende la inclusión de personas en situación de discapacidad hace parte del componente formativo propuesto por la escuela, además de aplicar estrategias pedagógicas para las distintas etapas de la formación: iniciación, fundamentación y perfeccionamiento de acorde con las necesidades de cada deportista.

En la etapa de iniciación deportiva las propuestas de formación deben estar orientadas según (Blázquez, 1995, p.1) a unos aprendizajes genéricos que al logro de una práctica eficaz en relación al deporte de competición, estos aprendizajes genéricos son la base con la cual el deportista llega a fundamentarse en un deporte específico.

1.1 Macro Contexto

La Corporación Universitaria Minuto de Dios es una institución de educación superior vigilada por el ministerio de educación nacional MEN, que presta los servicios de educación superior con un enfoque Praxeológico el cual promueve la inclusión, la responsabilidad social y el desarrollo integral del ser, por medio de la facultad de educación con la colaboración del programa de la licenciatura en educación física recreación y deporte genero un espacio para el desarrollo de la práctica deportiva al servicio de las comunidades aledañas llamado escuela de formación social en deportes de UNIMINUTO.

El acceso a la educación de calidad y a bajo costo en el cual UNIMINUTO está inmerso con sus diferentes programas de formación profesional, tecnólogo y técnico en las modalidades presencial y a distancia ofrece la oportunidad a quienes de otra manera no pueden costear sus estudios, un modelo innovador social y con flexibilidad horaria para que se formen profesionales en base al enfoque Praxeológico en cual el estudiante desarrolla las competencias necesarias para innovar en los distintos campos del conocimiento.

El enfoque Praxeológico que la universidad (Uniminuto, 2016) utiliza en sus procesos de enseñanza- aprendizaje se compone de cuatro fases, la fase número uno es el ver en la cual el practicante o praxeólogo analiza su entorno, observa las problemáticas que este presenta, intenta comprender que sucede con estas realidades identificadas, logra sensibilizarse de ello, se cuestiona cómo y por qué pasa aquello que observa, todo esto en base a su práctica, esta es la

primera fase del enfoque Praxeológico, en la fase número dos el juzgar del practicante o praxeólogo responde a los cuestionamientos ¿Qué puede hacerse? Con esta pregunta fundamenta lo que podría hacerse en base a las problemáticas que identifico en la fase 1 del juzgar, en la fase número tres el actuar, el practicante o praxeólogo realiza su intervención en base a su gestión y validada por su experiencia práctica, y finalmente en la fase número cuatro la devolución creativa, el practicante o praxeólogo reflexiona sobre lo aprendido en su proceso de praxis, evalúa sus aciertos y sus posibles errores buscando mejorar continuamente.

Con este enfoque formativo la Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO orienta los procesos formativos a la integralidad del ser y a la transformación social mediante las prácticas profesionales, este sello de identidad está inmerso en los futuros profesionales de los distintos programas ofrecidos por la universidad.

Inspirados en el evangelio y los principios de la religión católica la UNIMINUTO forma a sus estudiantes por medio de los 10 principios: humanismo cristiano, actitud ética, espíritu de servicio, excelencia, inclusión y equidad educativa, sostenibilidad, praxeología, comunidad educativa, comunidad participativa e identidad cultural, el estudiante desarrolla las competencias necesarias para ser un agente de cambio y un innovador social que contribuya con la construcción de una sociedad más justa, equitativa y en paz.

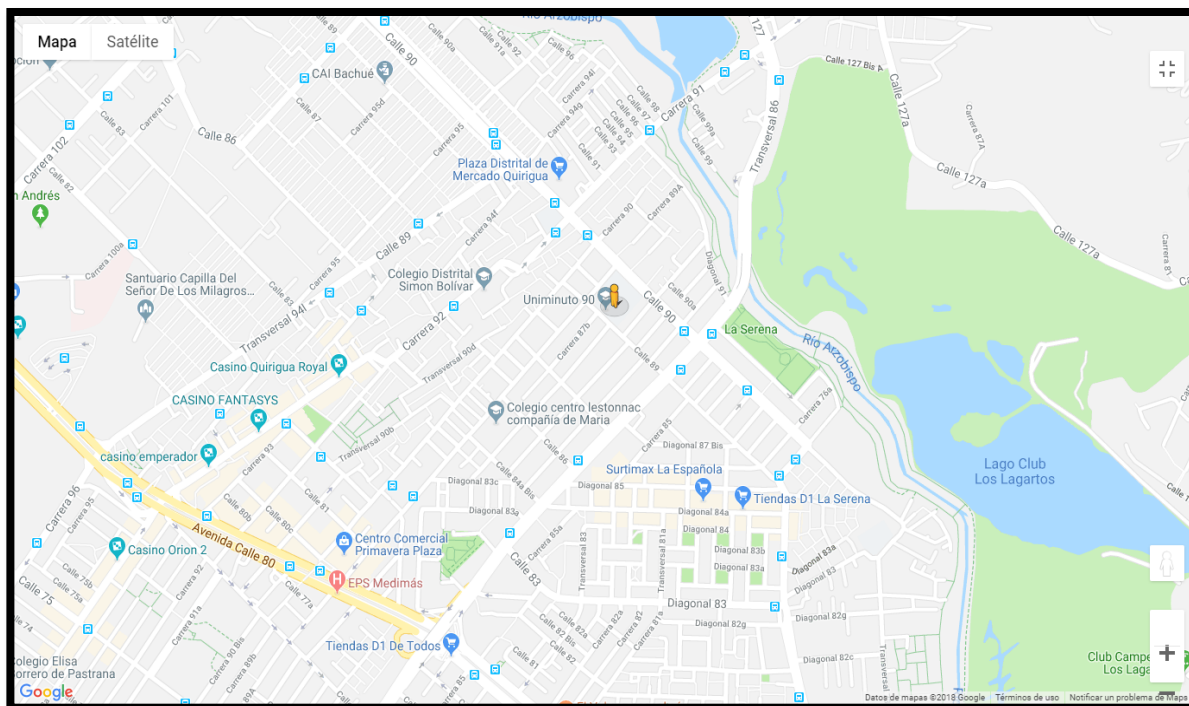
Como propósito a largo plazo la visión de la Corporación Universitaria Minuto de Dios es: En el 2019, UNIMINUTO es reconocida, a nivel nacional e internacional, como una institución de educación superior que, desde su modelo educativo inspirado en el Humanismo Cristiano, forma personas íntegras que, como profesionales competentes y emprendedores, abiertos a la búsqueda de Dios y al servicio del hombre, contribuyan al desarrollo de sus comunidades y de una sociedad equitativa. Esto responde a las necesidades actuales de la sociedad colombiana en

tiempos de agitación política, recrudecimiento de la violencia, polarización política y un postconflicto que no tiene un norte.

El proyecto formativo de la Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO, se enfoca en la búsqueda de la excelencia continua el desarrollo de la investigación junto con la innovación social en los distintos campos del conocimiento, actualmente la universidad está en la búsqueda de la acreditación de alta calidad en todos sus programas de formación profesional en pregrado, la creación de nuevos programas de posgrado, la ampliación de la planta física, la incorporación de docentes que cumplan los más altos estándares de calidad y con formación de posgrado, con esto la UNIMINUTO quiere competir con las demás universidades del país demostrando su excelencia académica y su compromiso social.

1.2 Micro Contexto

El programa de la Licenciatura en Educación Física Recreación y Deporte perteneciente a la facultad de educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO en busca de una integración con la comunidad perteneciente al barrio la serena de la localidad número 10 de Engativá UPZ 29 Minuto de Dios, la cual agrupa 47 barrios, observo la necesidad de ofrecer a los niños, niñas y jóvenes un espacio de práctica deportiva con un enfoque social llamado Escuela de Formación Social en Deportes UNIMINUTO, en la cual los estudiantes de la licenciatura también desarrollan sus prácticas profesionales con los distintos grupos etarios en los deportes fútbol y gimnasia.



Esquema 1 mapa barrio Serena, Quirigua y Bochica

Fuente. Google Maps

Según estadísticas del IDIGER(2017) la población estimada de Engativá es de 873.243 un 52% mujeres un 48% hombres, por otra parte de acuerdo a lo estimado en la encuesta multipropósito del DANE, en la localidad para el 2014 hubo 78.641 personas (9%), por debajo de la línea de pobreza monetaria, mientras que en pobreza extrema hubo 28.378 personas (3,2%), además la tasa de desempleo en Engativá del (13.5%) es levemente superior a la de la ciudad (13.1%), estas cifras aportan una mirada a la población que conforma la localidad y quienes asisten a la escuela de formación social en deportes en su carácter de gratuidad.

Las estadísticas de la niñez no son alentadoras según la secretaria de cultura recreación y deporte (2016) Engativá ocupa el puesto seis de las 19 localidades (no incluye Sumapaz) en hechos de maltrato infantil, en 2015 quedó en el puesto nueve de las localidades con mayor número de casos de homicidio en Bogotá; En materia de seguridad en parques, Engativá ocupa el

lugar dos en riñas y el puesto primero en hurtos y consumo de narcóticos, lo cual hace de la localidad un lugar en el cual los niños, niñas y jóvenes son vulnerables al consumo de sustancias psicoactivas y a las bandas criminales.

El gestor local de Engativá en (2016) identifico la falta de reconocimiento institucional de festivales y proyectos de prácticas artísticas y culturales en los territorios, que limitan el arte y la cultura como posibilidad de vida para sus habitantes, lo cual no permite la integración de la comunidad y entre los jóvenes aumenta el riesgo de pertenecer a pandillas, adicionalmente la localidad no cuenta según el gestor local con los suficientes centros de atención a la población en situación de discapacidad que son 15.868, las fundaciones operantes para 2016 son ocho, la escuela de formación social en deportes atiende a población en situación de discapacidad actualmente cumpliendo el compromiso de responsabilidad social de la universidad.

Ahora bien aunque Engativá sea una localidad con grandes dificultades, la propuesta de formación social a través del deporte busca que los deportistas se integren con su comunidad, desarrollen competencias sociales, deportivas, comunicativas y sean seres humanos íntegros, la escuela actualmente tiene las categorías de iniciación, fundamentación y perfeccionamiento deportivo divididas en rangos etarios de la siguiente manera: en fútbol categoría de cinco a siete años, ocho a 10 años y 11 años a 16 años, exceptuando a la población en condición de discapacidad que no tiene límite de edad, y en gimnasia cinco a siete años, siete a nueve años y nueve años en adelante.

Debido a esto, el programa de la Licenciatura en Educación Física Recreación y Deporte por medio de su programa de prácticas profesionales respondiendo a la misión del programa: Formar docentes que utilizando los recursos de la Educación Física, contribuyan a la formación integral del niño y el adolescente, comprometidos con la labor social y el servicio a las comunidades,

implemento la escuela como centro de formación profesional para los estudiantes y de formación social para la comunidad.

2. Planteamiento del Problema

El desarrollo motor y el juego tienen una relación directa, puesto que en la etapa de iniciación deportiva el niño no muestra un interés fijo por el deporte reglamentado, su interés está en adquirir experiencias mediante el juego, porque el deporte le parece algo monótono, lo cual su imaginación y sus habilidades no pueden ser demostradas, por esto la estrategia de formación más eficaz es el juego. En este sentido, en este apartado se expone la descripción del problema de los deportistas de la categoría Pre - infantil de la Escuela Social de Deportes de UNIMINUTO, los cuales son la dificultad de las habilidades motrices básicas, es así que, a continuación se explicará cómo se llegó a plantear y describir esta problemática.

2.1 Descripción del problema

Por medio de la práctica profesional I se realizó una categorización de las fichas de observación, en las cuales se evidenció que los deportistas de la categoría Pre- infantil presentaban dificultades a la hora de ejecutar saltos, carreras cortas y largas, falencias en el patrón de marcha, inestabilidad en la carrera, deficiencia en la propulsión e inestabilidad en la amortiguación del salto, basado en estas observaciones se confirmaron dichas dificultades en los deportistas, con la aplicación de un test diagnóstico (TGMD-2), en el cual se encontró un cociente de desarrollo motor promedio de 82.21, que clasifica al grupo por debajo del promedio según la tabla de valor referencial. De los deportistas que conformaron la muestra, el 71% evidencia un desarrollo motor bajo, por lo tanto este dato estadístico aportó un análisis de la condición actual del grupo.

Basados en los datos obtenidos de la aplicación del test TGMD-2, se encontró que en un 71% del total de la muestra, presenta dificultades para realizar carreras cortas, impulsarse para saltar a dos pies, saltar en un pie manteniendo el equilibrio, saltar sobre un objeto, atrapar objetos; esto

podría deberse a la falta de experiencias motoras que trajo consigo la era de la información y el acceso a la tecnología.

Los deportistas pertenecientes a la categoría Pre - infantil pertenecen a la era de la información, es así como las generaciones pertenecientes a esta etapa de la humanidad, tienden a ser más sedentarias, según Munévar (2015) p12 “el aprendizaje de las nuevas generaciones está cada vez más familiarizadas con el ciberespacio, también su uso inapropiado podría afectar su salud” Es por esto que los niños pertenecientes a esta generación tienen más riesgos de desarrollar enfermedades como la obesidad infantil, por lo tanto su desarrollo motor, también podría comprometerse.

El no jugar trae efectos psicosociales en los deportistas y el exceso de videojuegos trae consigo problemas psicológicos en los deportistas, según (Moncada y Chacón, 2012, p.2) en su artículo El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes, la globalización trajo consigo más acceso a la tecnología, pero el capitalismo requirió que los padres tengan jornadas más extensas de trabajo, esto afecta de gran manera a los niños, ya que estos pasan gran parte del día en la realidad virtual, alejados del mundo y del juego, por esta razón los padres proporcionan medios tecnológicos a sus hijos para mantenerlos ocupados mientras ellos laboran. Por tal razón, subyace la siguiente pregunta problema.

2.2 Pregunta Problema

¿Cómo la estrategia pedagógica de los juegos predeportivos puede mejorar las habilidades motoras básicas en niños de cinco a ocho años de las escuelas de formación social en deportes de UNIMINUTO?

2.3 Justificación

Este proyecto se desarrollará en la EFSD UNIMINUTO de la localidad 10 de Engativá, en la cual existen problemas de violencia, riñas, consumo de drogas entre otras según cifras de IDIGER (2017), Por esta razón, los proyectos deportivos con enfoque social que se desarrollen dentro de la localidad permiten a los niños, niñas y jóvenes espacios de esparcimiento, en los cuales se mantengan alejados de las problemáticas sociales. A corto plazo la práctica deportiva desarrolla habilidades sociales fundamentales en la etapa infantil para relacionarse con el entorno, a mediano plazo el desarrollo de estas habilidades permite una mejor relación de este con el entorno y a largo plazo se convierte en un factor protector para en consumo de sustancias psicoactivas, alcohol entre otros.

Para la construcción de nuevas metodologías de trabajo en la etapa de iniciación deportiva, es importante realizar trabajos investigativos que analicen el nivel de desarrollo motor vs la práctica deportiva, teniendo en cuenta que uno es factor condicionante para el otro, según (Ávila, 2013, p.34) “estos están relacionadas con la maduración neuromuscular, el rápido crecimiento del sistema nervioso y diversos aspectos psicosociales”, ahora bien se debe plantear el debate acerca de cuáles es la metodología a seguir en la etapa de iniciación deportiva, por un lado está la línea de desarrollo motor y por el otro la línea de fundamentación deportiva, con el presente trabajo se busca responder a este interrogante.

Por otra parte, la presente investigación aporta un análisis del desarrollo motor mediante la aplicación del TGMD-2, este medio diagnóstico proporciona datos como: edad motora, coeficiente de desarrollo motor y percentil. Con el análisis estadístico se logra determinar los requerimientos específicos de un grupo poblacional, por ende este tipo de análisis debería hacerse antes de plantear cualquier intervención en un rango etario entre tres a siete años, para

futuras investigaciones se debe plantear la necesidad de aplicar el test TGMD-2 conforme al protocolo establecido, utilizando las tablas de reconversión de los datos, este trabajo investigativo aporta nuevos datos descriptivos del proceso de desarrollo motor y como según la teoría de Piaget(1997), el cambio de un estadio puede afectar el desarrollo motor.

Esta investigación explora sobre la relación entre el nivel de desarrollo motor, y como desde este análisis se puede formular una propuesta de intervención basada en los juegos predeportivos, además aporta un análisis de los cambios que surgen a partir de cambio de etapas en la teoría de Piaget (1997), y que influencia tiene el desarrollo motor en la planeación de actividades deportivas.

2.4 Objetivos

2.4.1 Objetivo General

Determinar una propuesta pedagógica que implemente los juegos predeportivos en el fútbol como estrategia de fortalecimiento de las habilidades motoras básicas en la categoría Pre - Infantil en la Escuela de Formación Social en Deportes UNIMINUTO

2.4.2 Objetivos específicos

- Identificar las teorías que explican las habilidades motoras básicas que se emplean en el fútbol en la categoría Pre – Infantil
- Analizar las estrategias pedagógicas de los juegos deportivos del fútbol y su utilización para el fortalecimiento de las habilidades motoras básicas en la categoría Pre - Infantil
- Diseñar una propuesta pedagógica fundamentada teóricamente en estrategias para la mejora de las habilidades motoras básicas en la categoría Pre - Infantil en la Escuela de Formación Social en Deportes UNIMINUTO

3. Marco Referencial

En investigación es necesario indagar lo adecuado para la orientación del trabajo académico, la consulta de antecedentes investigativos que aporten un análisis más amplio del tema, según (Balliache, 2009) citando a (Münch, 1993, p.69) “Es la exposición y análisis de la teoría o grupo de teorías que sirven como fundamento para explicar los antecedentes e interpretar los resultados” basados en la anterior definición el marco referencial es el cimiento principal de una investigación, puesto que ofrece la guía base a estudios previos, en donde el investigador define que elementos o técnicas son útiles a su investigación. Por ello este apartado, en primera parte se expondrá el marco de antecedentes y por último el marco teórico.

3.1 Marco de antecedentes

En la siguiente parte del documento se encontrarán el marco de referente que le darán peso a la investigación, por ello este apartado está compuesto por investigaciones nacionales, internacionales y locales. Tomando como referentes los temas principales que son las HMB, el deporte formativo y juegos predeportivos.

Para empezar el documento “Pedagogía del entrenamiento, educación en valores” de (Llorente 2000, p.6). Presenta el tema “El niño y su acción motriz” donde muestra la evolución deportiva del niño en aprender los diferentes elementos específicos que comprenden cada deporte y los gestos característicos de cada uno de ellos basados en tres etapas, la primera es “el niño no es un pequeño adulto” donde informa que todo ejercicio debe ser adaptado en las estructuras de entrenamiento, la segunda “el niño es un ser individual e irrepetible” donde dice que se debe respetar el principio de individualización para permitirle un desarrollo natural, y el tercero “el niño tiene un proceso propio y definido de desarrollo” en el cual la maduración motriz del niño se va fortaleciendo por medio del aprendizaje hasta formar en plenitud su desarrollo,

también dando como explicación por medio de un análisis del enfoque empírico analítico por qué o bajo qué objetivos se quiere lograr el desarrollo de las HMB para así caracterizar si el niño o niña han podido potencializar estas capacidades. Según esto el documento aporta a la investigación ya que por medio del enfoque empírico analítico llegaron a la conclusión de que es posible potenciar las HMB teniendo en cuenta las variables mencionadas anteriormente.

A su vez (Vargas, 2011). En su investigación sobre el diseño de un proceso metodológico como estrategia para enseñar las nociones del pase y la recepción en los niños de cinco a siete años de edad de la escuela de fútbol Marsella, tienen como objetivo enseñar nociones de pase y recepción, por medio de este diseño en esta investigación se utiliza una metodología de acción-participación con un enfoque cualitativo por lo cual usaron las siguientes técnicas de recolección de datos: la observación, diarios de campo y encuestas, dando como conclusión que el proceso de la metodología ayudo tanto a formadores como a estudiantes a entender el concepto del pase y recepción, además de que hizo que el trabajo sea más comprensible y sencillo para los niños ya que mejoraron progresivamente con el pasar de las sesiones de clase. Por lo cual la investigación aporta ya que dicho documento diseño una estrategia pedagógica para mejorar unos fundamentos técnicos del futbol determinados, concluyendo que es posible mejor progresivamente a partir del desarrollo de una propuesta pedagógica.

Así mismo (Ramírez y Rodríguez, 2011) proponen en su trabajo de grado “Propuesta didáctica a partir de los fundamentos técnicos del fútbol que contribuyan al desarrollo de los patrones básicos del movimiento”. Los fundamentos técnicos básicos del futbol como el control, drible, conducción y remate se trasmite desde los juegos pre deportivos, donde el jugador puede potenciar su desarrollo motor básico y para esto diseñaron una metodología de trabajo centrada en sesiones en las cuales el estudiante se enfrentara a distintas situaciones motoras que impliquen

el fundamento técnico del fútbol como recurso para el mejoramiento del patrón motor, la metodología planteada es de carácter cuantitativo ya que para su investigación es importante en las planeaciones de clase tener claro el número de series y repeticiones con los que trabajaran. Concluyeron que se enfatizó en la ejecución del fundamento técnico en el fútbol por medio de ejercicios que ayudaran al perfeccionamiento de las experiencias motrices ya existentes, con base a estas repeticiones se puede evidenciar una mejoría sustancial de cada jugador con el paso de las sesiones y como valor agregado se pudieron mejorar las relaciones interpersonales de los jugadores. Es por esto que la creación de una propuesta didáctica con base a juegos predeportivos es de suma importancia en la investigación ya que se demuestra en el documento que el uso de esta potencia, mejora y contribuye al desarrollo de las HMB e incluso puede ayudar a mejorar las relaciones interpersonales con los pares con quienes se trabaja normalmente.

Así mismo (Millán, Pedraza y Quevedo, 2012) en su investigación sobre una propuesta didáctica enfocada al juego cooperativo para afianzar la competencia motriz, en niños con edades de ocho años, de la escuela de formación deportiva Minuto de Dios en la cual describen las falencias que tienen los estudiantes a la hora de realizar competencias motrices como saltar, correr y atrapar, además de presentan un bajo nivel técnico en el fútbol teniendo como referencia la influencia de una propuesta didáctica centrada en juegos cooperativos, por lo cual su metodología de investigación cuasi experimental con un enfoque cualitativo y cuantitativo, utilizando como instrumento de medición unos test de fundamentos técnicos del fútbol, además de análisis de diarios de campo para tener como conclusión que la propuesta didáctica que al principio fue de difícil comprensión para quienes era aplicada, pero que con el pasar del tiempo termino siendo un buen ejercicio que ayudo a mejorar las capacidades coordinativas y por ende

influenso en el trabajo de fundamentos tnicos del ftbol. Por ende es importante destacar que toda propuesta didctica debe de ser de fcil comprensin y aplicacin para que esto no altere los resultados que se esperan tener al final de una investigacin.

De igual manera (Rojas Torres y Castro, 2014) plantearon una propuesta basada en disenar juegos pre deportivos como una herramienta eficiente para el desarrollo de las habilidades motoras bsicas en el ftbol, en esta investigacin hallaron que en las escuelas de formacin presentan deficiencias en la ejecucin de habilidades motrices bsicas como el salto y la carrera, por lo tanto la idea que plantearon tiene como fin redireccionar los ejercicios con juegos pre deportivos que tengan una gran aceptacin en los nios ya que se vern cada vez ms interesados y motivados para la ejecucin de ejercicios que fortalecern al nio en correr y saltar.

En esa misma lnea (Corrales y Suarez, 2014) en su investigacin sobre la importancia de los juegos pre deportivos en el mejoramiento de las habilidades motoras bsicas requeridas en el aprendizaje del atletismo en la ciudad de Cali Colombia con un grupo poblacional entre los ocho a 10 aos a los cuales se les realizo un formato de gua didctica de juegos pre deportivos para ser usados en el aprendizaje del atletismo, adems que la edad en que se aplic hace que la clase sea ms llamativa y motivante teniendo como conclusin que estos juegos son esenciales porque se convierten en elementos para la enseanza siendo muy importantes para el desarrollo de las bases de atletismo partiendo de las habilidades motoras bsicas como eje. Por esta razn se denota la importancia de los juegos predeportivos como una de las estrategias pedaggicas con mejor aceptacin dentro de los estudiantes y que permite al investigador generar unas conclusiones acertadas a su investigacin.

En este orden de ideas (Gómez, Sanabria y Pinto, 2014) en su Tesis de grado sobre los juegos pre deportivos como estrategia didáctica para la enseñanza del pase con borde interno abordan varios temas en los cuales lo afectivo, lo social, lo cognitivo y lo experimental influyen en la enseñanza de un deporte por medio de juegos ya que estos brindan una motivación extra en la formación integral de los niños y niñas para convertirse en seres humanos útiles para la sociedad, tocando dimensiones como la parte psicológica y social de los niños en donde es importante que ellos se sientan integrados a un grupo y qué mejor manera que por medio de los juegos pre deportivos, manifiestan que de no ser así los niños pueden tener problemas de autoestima y como este tipo de investigación es de carácter cualitativo siendo fundamental para la generación de experiencias de enseñanza-aprendizaje ya que las vivencias son el desarrollo de un aprendizaje que encamina la elaboración de un saber qué hacer y cómo hacer en el juego.

Por otro parte (Jerez, 2015) realizo una investigación donde busca determinar la influencia de los juegos predeportivos sobre los fundamentos técnicos del fútbol en niños de un colegio en Ecuador con un total de 115 estudiantes, explica las posibles causas de por qué se produce el desinterés de los profesores por enseñar, los profesores no se actualizan y por último no hay una preparación deportiva óptima. Por lo cual realizo una investigación de tipo critico propositivo con un enfoque mixto usando como medio de recolección de datos una encuesta que. Le ayuda a determinar si los profesores y los estudiantes conocen los juegos pre deportivos y su incidencia en el fútbol, también si saben cuáles son los fundamentos técnicos del fútbol; Los profesores reconocen la importancia de los juegos pre deportivos ya que les gusta a los estudiantes además de que les ayuda a desarrollar habilidades y destrezas para los fundamentos técnicos en el futbol.

Por ultimo (Leyton, 2017) en su investigación “Fortalecimiento de las habilidades básicas motoras en clases de fútbol y danzas “presenta el fortalecimiento de las habilidades motoras básicas realizadas en una pasantía social, cuyo objetivo principal es implementando clases de fútbol, para esto se propone crear nuevas actividades, recreativas y novedosas en base al juego y con un entrenamiento constante para potenciarlas ya que en el lugar donde se realizaron los niños aseguraban que eran clases muy tediosas y no se podían divertir; la metodología utilizada en esta investigación es de carácter cualitativo con un enfoque descriptivo ya que toda la recolección de datos la realizaron por medio de diarios de campo y la implementación de un plan de trabajo a 3 meses donde como conclusión afirma que el entrenamiento constante sirvió para mejorar las HMB en la práctica de fútbol.

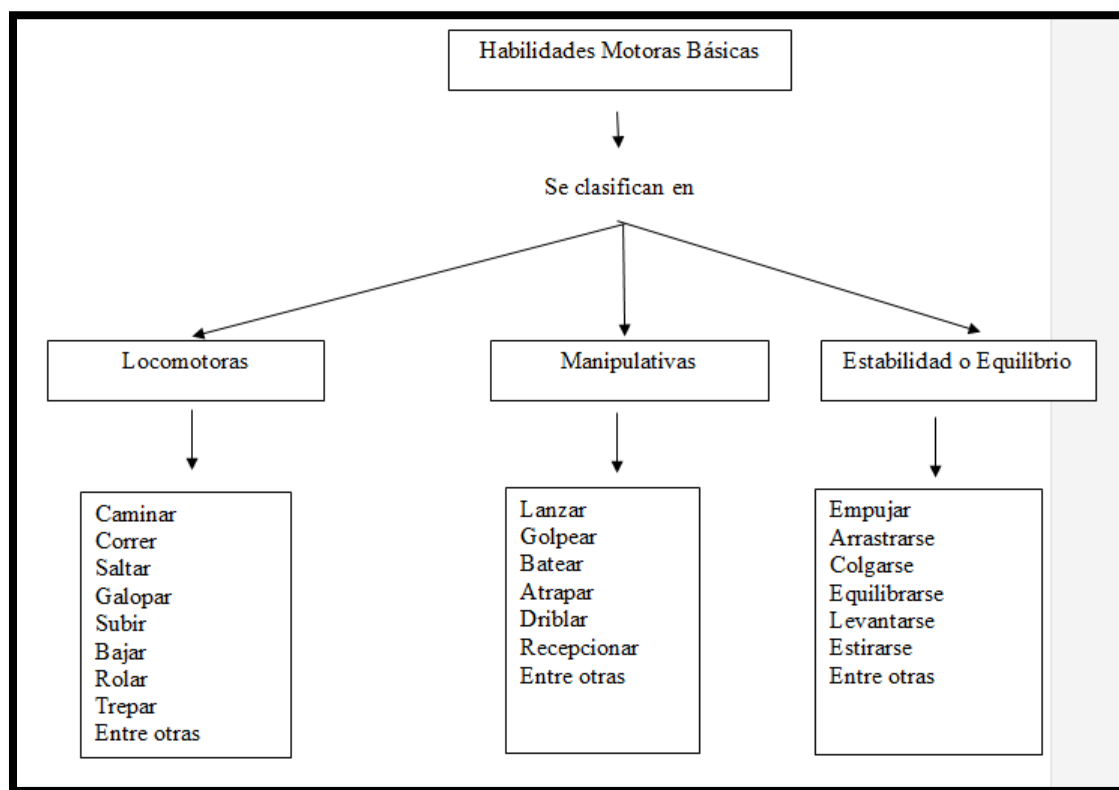
Como es de notar, después de tener 30 trabajos descritos en rejillas, estos 9 son los más cercanos al tema de investigación de esta propuesta sobre el fútbol como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades motoras básicas en niños de 5 a 8 años de la escuela de formación social en deporte de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

3.2 Marco teórico

La argumentación teórica es el eje fundamental de una investigación científica, por tal razón al momento de validar una hipótesis planteada por un investigador este requiere consultar las distintas fuentes de información que serán el soporte para la comprobación de la hipótesis, según (Tamayo 2003, p.145) “nos amplía la descripción del problema, integra la teoría con la investigación y sus relaciones mutuas” , por lo tanto el marco teórico aporta al investigador la información necesaria para generar nuevo conocimiento de un tema.

3.2.1 Las Habilidades Motoras Básicas

Las HMB se clasifican en locomotrices y no locomotrices. Las locomotrices son: Andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, por su parte las no locomotrices se definen como aquellas en las que el cuerpo se mueve sobre el espacio en estas se encuentran: balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse, otra clasificación son las de recepción que se caracterizan por la recepción y manipulación de objetos en movimiento, lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, driblar.



Esquema 2 Habilidades Motoras

Fuente: Investigadores

Por esta razón, (López 2013, p.89) citando a Batalla (2000) “ Menciona que dichas habilidades motoras son aquellas que nos sirven para la resolución de problemas con eficacia y eficiencia tales como desplazarnos de forma correcta a un lugar específico”, la evidencia basada en la observación muestra que la resolución problemas motrices se dificulta a medida que la intensidad horaria del área de educación física se acorta, dándole prioridad a materias como: matemáticas, español, ciencias sociales, ciencias naturales e inglés, se resta importancia al acervo motor, el cual está definido por todas las experiencias motoras que se van encontrando a lo largo de la vida, no importa el ámbito en el que se encuentre el individuo, ya sea que se encuentre en situaciones cotidianas complejas y sencillas. Por otra parte, el desarrollo de las HMB según (Ozmun, 2002, p.89) Hace que estas sean necesarias para la profundización de diferentes ámbitos como el deportivo, expresivo corporal y el recreativo dándole importancia sobre todo al quehacer de la vida cotidiana”

Por otro lado, (Pérez, 2001, p.90) Ha demostrado mediante el proceso investigativo de dichas HMB, que estas se adquieren desde edades tempranas en momentos diferentes de la infancia donde cada patrón complejo se aprende en base a uno fundamental, por lo tanto el proceso va sigue un orden secuencial de simple a lo complejo pero dependiendo del desarrollo propio del individuo, por esto la autonomía del niño en cierta habilidad depende del tiempo que le dedique a la práctica y al perfeccionamiento de esta, por tal motivo se encuentran habilidades que son de uso cotidiano tales como el andar o desplazarse de un lugar a otro, de manera rápida o un paso lento y otras que son de uso menos frecuente como atapar y lanzar objetos, estas requieren de esquemas motores más complejos. De tal manera que la práctica y el desarrollo paulatino de alguna habilidad esta mediado por la influencia del contexto social en el cual se está inmerso, por

ende este influye en el dominio de las habilidades motoras en edades infantiles y supone un condicional del nivel de desarrollo motor.

Por último, las habilidades motrices se dividen en unas específicas que se destacan por el uso continuo en lo cotidiano por ejemplo disponerse a ir en bicicleta a un lugar específico o en menor escala la acción de amarrarse los cordones del zapato, también existen unas habilidades especializadas que son necesarias para realizar actividades como el deporte, la expresión corporal, la danza entre otros.

Para el correcto desarrollo de las HMB se destacan innumerables metodologías para su perfeccionamiento progresivo a lo que López (2013) citando a (Batalla, 2001, p.93). “Destaca la importancia de un método de repetir sin repetir a lo que se refiere a realizar una acción que implique una habilidad motriz específica varias veces, pero realizando cambios en las actividades”. Lo anterior quiere decir que para el perfeccionamiento de las habilidades se deben realizar miles de repeticiones para que el cuerpo se adapte y así mismo comprenda desde lo motriz la acción que está realizando, pero las actividades propuestas deben ser variadas por esto el autor propone que se trabajen las mismas acciones varias veces pero con variación de las actividades ej. Circuitos, juegos, competencias, práctica deportiva entre otras, en las cuales el estudiante no comprenda que está ejecutando el mismo patrón motor un número de veces considerable para que su cuerpo se adapte al funcionamiento eficaz y eficiente de cierta habilidad determinada.

Además, el desarrollo de las habilidades también corresponde al ámbito estudiantil en el que por medio de la clase de educación física de ahora en adelante (EF) el individuo puede mejorar sus habilidades en el tiempo que está estipulado dentro de la institución sin olvidar que todo desarrollo debe tener en cuenta un conjunto de factores madurativos de biotipo que le permiten al

estudiante tener un bagaje motor que se manifiestan por medio de un patrón maduro de movimiento.

Por otra parte, en las HMB todo parte desde un acercamiento seguido de un aprendizaje significativo del estudiante, es importante recalcar que las habilidades adquiridas durante la infancia en gran medida ya vienen genéticamente programadas desde las etapas de la gestación sin embargo al nacer cada ser humano experimenta un proceso distinto de desarrollo motor, por lo cual algunos logran realizar tareas motoras más complejas con mayor facilidad de otro, aunque no existe un estándar de desarrollo motor hay aproximaciones teóricas como las de Piaget y Vygotsky y también test como los de Ulrich, Pyfer, KKT y escalas como las de Gessell, Brunet, Edin.

3.2.2 Desarrollo Motor o Cognitivo

Es importante mencionar algunas de las más importantes teorías de desarrollo motor o cognitivo en la que nos estamos sumergiendo, para esto se mencionaran diferentes puntos de vista con una descripción que nos acercara aún más a conocer estas etapas de desarrollo, para esto mencionaremos la Teoría de Piaget (1997), la Teoría de Vygotsky (1924), Teoría de Jean Le Boulch y la Teoría de Henri Wallon, en estas teorías enfatizaremos las edades sobre las que estamos trabajando.

El desarrollo motor o cognitivo posee ciertas características y capacidades de pensamiento en el transcurso de la vida, se aprenden habilidades para comprender, pensar y percibir la realidad, para Piaget en su estadio pre operacional del niño intuitivo que es de los dos a los siete años, muestra que su característica principal es que el niño puede usar símbolos y palabras para pensar en la que él llama “edad de oro” en la que el juego simbólico se inspira en hechos reales de la vida del niño por medio de la imaginación, estos juegos favorecen las habilidades cognoscitivas

y sociales en la que los niños se integran a un contexto en el cual ellos estarán satisfechos. Durante esta edad preoperacional el niño comienza a representarse por medio de imágenes mentales y seguir a utilizar los números básicos como herramienta de pensamiento. Vygotsky (1924) formula una teoría psicológica del desarrollo del niño en la que afirma que no es posible conocer el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría, al igual que su experiencia personal y con ayuda de estas dos partes importantes se comprende el desarrollo cognoscitivo en donde refleja una concepción cultural-histórica del desarrollo, manifiesta que el niño nace con habilidades mentales elementales como la memoria, percepción y atención, estas habilidades innatas se transforman en funciones mentales superiores y se manifiestan en el ámbito social.

En estas primeras teorías de Piaget y Vygotsky se muestra que aunque tienen bastantes diferencias los dos coinciden en que el niño debe construir mentalmente conocimiento pero para Vygotsky prevalece mayor importancia al papel de las interacciones sociales en el proceso del niño.

Le Boulch (1980)p3 en sus estudios de la motricidad humana (Psicomotricidad) enfoca que para él existen cuatro etapas en las que el desarrollo motor es un estereotipo temprano, estas etapas las llama como: cuerpo impulsivo, cuerpo vivido, cuerpo percibido y cuerpo representado, en nuestra investigación nos conviene indagar acerca del cuerpo percibido que se enfoca en edades de tres a siete años la cual se caracteriza porque es en la que el niño se prepara para la vida experimentando al máximo el ámbito motor donde se adquieren capacidades perceptivo-motoras y destaca el desarrollo de habilidades sensoriales sin dejar atrás la percepción, el equilibrio, la coordinación y la organización de tiempo y espacio que a estas edades comienzan a experimentar.

Henri Wallon (1956) p9 quien tiene un enfoque acerca de los estadios de desarrollo en donde el desarrollo del niño consiste en el desenvolvimiento de su conducta propia y cada vez más complejos unos a otros. Wallon también divide el desarrollo en varias etapas, estas son: impulsividad motriz, emocional, sensorio motor, personalismo, pensamiento categorial y pubertad y adolescencia, en la que hablaremos de el personalismo que abarca las edades de 3 a 6 años con una orientación centrípeta en donde se muestra la construcción de identidad a través de diferentes estrategias, el oposicionismo aparece en los tres años donde la actitud del niño no es la mejor al momento de acatar indicaciones, luego sigue la edad de gracia que es entre los cuatro y cinco años donde tratan de buscar la atención de los adultos para mostrar sus mejores habilidades y finalmente el proceso de imitación en edades de seis a siete años en donde se sienten identificados con sus personajes preferidos y con los cuales se pueden sentir celosos.

3.2.3 El Juego

Por otro lado, se abordará el concepto del juego desde el punto de vista de diversos autores como medio por el cual se logra desarrollar aprendizaje motor y cognitivo, (Huizinga 1945, p.71-79) en el libro sobre juego y cultura destaca dos definiciones importantes sobre este tema, el juego como broma es decir tomado como algo no serio, y el serio que adquiere reglas no quebrantables. Para Huizinga el juego es un mediado del lenguaje, por esto ayuda a comprender el contexto social donde se está inmerso, además este se convierte en ese algo desinteresado que a su vez le da una autonomía a la persona que lo apropia generando en la persona que el tiempo se detenga, lo cual produce un disfrute, si se ancla a un proceso más estructurado y laboral dará un trabajo negativo del cual no se podrá disfrutar sino al contrario dañara esa experiencia por eso el juego se ve como algo positivo que genera un aprendizaje y además deja una huella lo que también se puede entender como un estado de plenitud y satisfacción.

Para (Piaget,1956, p.12) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva en la que individuo se encuentre y enmarca a las capacidades sensorio motores, simbólicas o de razonamiento como aspectos esenciales del desarrollo de los niños, estas son las que condicionan el origen y la evolución del juego, para esto asocia tres etapas de estructuras del juego en relación con las fases evolutivas del pensamiento humano las cuales son: el juego como simple ejercicio, el juego simbólico y el juego bajo reglas. Se puede denotar que el juego puede ser una combinación de estos tres tipos que Piaget asocia, por eso no siempre debe basarse en un solo tipo, sino tener una vista periférica y amplia que pueda ayudar al complemento de las habilidades motoras básicas por situaciones de juego como las ya mencionadas.

Se comprende que el juego ayuda a generar confianza, desarrolla el pensamiento, integra el trabajo en equipo y permite que el individuo se relacione con un entorno social en cualquier etapa de la vida, por lo tanto muchas de las cosas existentes que se pueden aprender bajo una catedra o un mando directo con normas definidas por el contexto como por ejemplo las matemáticas también se pueden aprender por medio del juego con diferentes variables que llamen la atención del sujeto objeto de la enseñanza.

Así las cosas, (Vygotsky, 1924, p.20) expone que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, el origen y fondo del juego se presentan como un fenómeno social ya que a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos. Con esto se puede decir que Vygotsky interpreta el juego como una actividad social en la cual gracias al trabajo en equipo y la cooperación de los niños se adquiere papeles o roles que son complementarios al propio. Se puede decir que los puntos de vista entre Piaget y Vygotsky acerca del juego coinciden en el juego simbólico donde los niños pueden transformar los objetos

por medio de su imaginación al significado que él le quiera brindar, como por ejemplo cuando el niño coge un objeto y simula el sonido de un avión levantando sus brazos e imaginando lo que quisiera hacer en un futuro, cuando el niño coloca una escoba entre sus piernas y simula un caballo galopando encima de ella, por esto en una situación de juego como un partido de fútbol base el niño imagina ser un gran jugador de fútbol, caracterizaría a su ídolo al cual le gusta imitar y espera ser como él.

Por otra parte, (Cagigal, 1996, p.29) define los juegos como "una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión" de esta definición se puede relacionar al juego como acción normativa de curso libre aunque este puede asociarse al concepto de deporte que el mismo autor propone, y define (Cagigal, 1985, p.2) como "todo tipo de actividad física realizada con el deseo de compararse, de superar a otros o a sí mismos, o realizada en general con aspectos de expresión, lúdicos, gratificadores, a pesar del esfuerzo", estos dos conceptos del autor evidencian aspectos en común tales como el carácter lúdico, competitivo y normativo, por esto el juego puede considerarse como una base formativa en la cual se trabajan algunos aspectos propios del deporte, con el objetivo de generar las competencias necesarias que cada deporte requiere.



Esquema 3 Tipos de juego

Fuente: Investigadores.

3.2.4 Los Juegos Predeportivos

Siguiendo la misma línea del juego, también se tiene que hablar sobre los juegos predeportivos que se convierten en el método de enseñanza en el cual se trabajara con el fin de fortalecer las habilidades por ende.

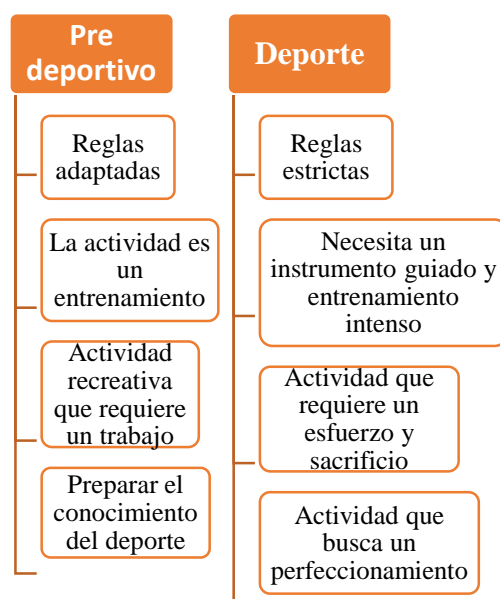
La práctica de los juegos predeportivos se utiliza como preparación en los niños que comienzan a practicar cualquier deporte desarrollando una asimilación previa en cuanto a reglas, fundamentos tácticos y técnicos de cualquier deporte en el que se quiera trabajar por medio de los juegos predeportivos.

Principalmente los juegos predeportivos se utilizan para generar en los niños esa situación de confianza en el juego en la que podrán compartir diferentes experiencias ancladas a diferentes tipos de juegos pero con un fin en específico que sería el deportivo, esto se realiza para lograr

una mayor familiarización antes del deporte y gracias a estos juegos se realiza una predisposición deportiva la cual ayuda a mejorar las habilidades motoras básicas en los niños.

La implementación de los juegos predeportivos en las sesiones de entrenamiento permite la evolución del contenido de aprendizaje social en la que los niños interactúan entre ellos generando mayor aprendizaje al contrario del entrenamiento deportivo corriente que solamente está enfocado en la técnica y táctica del deporte. Durante el paso de las sesiones se van adoptando progresivamente reglas del deporte, normas establecidas y los intereses del grupo por encima de los personales ya que se enfatiza en el trabajo en equipo.

Según (Campbell, 2012) los juegos predeportivos se dividen en dos tipos, los de carácter genérico que buscan la adquisición de habilidades y desarrollo de destrezas en varios deportes y los de carácter específico cuyo objetivo es la adquisición y dominio de una actividad específica en un determinado deporte.



Esquema 4 Juegos Pre deportivos y deporte

Fuente: Investigadores

3.2.5 Fundamentos técnicos en el fútbol

Para sustentar la investigación se expondrán los fundamentos técnicos del futbol en adelante (FTF) no sin antes hacer un breve resumen de que es el futbol de donde se originó, cuáles son sus características básicas, debido a que la investigación está enfocada en buscar el perfeccionamiento de las HMB por medio de los juegos predeportivos usados en el futbol.

Conocido también como balompié o soccer es un deporte de conjunto y de contacto, en el cual se pueden producir roces, golpes, caídas y contactos con los jugadores del equipo contrario. Por otro lado, la cancha de juego está dividida en dos equipos de once jugadores donde cada uno ocupa una posición dentro del campo, está el portero o guardameta, los defensores centrales y los laterales, los medio campistas de creación y los de contención y por último los delanteros, es un juego reglamentado y conocido por ser uno de los más importantes a nivel mundial el cual se convirtió en un espectáculo que trasciende el deporte, su creación se remonta al año de mil ochocientos sesenta y tres (1863) en Inglaterra, su auge deportivo que lo ha llevado tener una continuidad de competencia por 153 años, por otra parte al ser un deporte tan practicado a nivel mundial las mujeres también son parte de él. La duración de los encuentros deportivos de elite duran noventa (90) minutos de juego así mismo en juegos de categorías menores el tiempo tiende a reducirse para producir una adaptabilidad progresiva al juego, fuente Federación Internacional de Futbol Asociado de ahora en adelante (FIFA).

Los fundamentos técnicos del futbol son las habilidades que un jugador debe poseer para practicar el deporte, estas habilidades se relacionan estrechamente con las HMB locomotoras y no locomotoras, y de ellas depende la eficacia y la eficiencia del movimiento durante el juego.

La FIFA (Federación Internacional de Futbol Asociado) clasifica a el fútbol base como una de las fases más sencillas en la formación deportiva de un futbolista, afirma sobre la importancia

que radica en la parte emocional cuando el futbolista se motiva a practicar el deporte y en la adquisición de experiencias, por eso la FIFA deriva los fundamentos técnicos en cuatro categorías que son controlar, conducir, pasar y definir con el balón, todas estas habilidades se van adquiriendo a medida de que el jugador reconoce los movimientos necesarios que involucran la realización de este gesto técnico, seguido de aprender las complicaciones que el juego tiene en acciones reales de juego, también influirá el número de repeticiones que el jugador realice todo en conjunto con la aptitud técnica del jugador para que disfrute y goce de la práctica deportiva.

La FIFA define el control del balón como el movimiento en que el jugador se hace dueño del balón y mantiene su posesión sin perderlo, la conducción del balón se refiere a la habilidad de progresión con control del balón siendo siempre el dueño de la pelota, y logra desplazarse sin importar los cambios de dirección o de velocidad, también cabe resaltar que el transporte de balón debe ser con la cabeza en alto ya que esto permite la recepción de información de lo que sucede en el campo de juego para tener en cuenta la resolución de problemas dentro de él. Pasar el balón es el tercer fundamento es la acción que consiste en dar eficazmente el balón a un compañero, los pases generan la colectividad en el juego, además sirven para conservar el balón en posesión, preparar los ataques, cambiar la dirección del juego y asistir a la hora de marcar un gol, por último, el remate se entiende como la técnica de golpe del balón que requiere de precisión medida además de cualidades físicas como equilibrio, coordinación y potencia para realizar una buena culminación de una jugada de ataque.

3.2.6 Deporte Social

El deporte social tiende a rescatar a un sector de la comunidad aislado, a través de la inclusión, la participación, la solidaridad y el reconocimiento de los logros personales. Es allí, donde surgen los eventos deportivos que permiten la participación de esta parte de la comunidad.

Para Coldeportes se entiende por “Deporte Social Comunitario a las prácticas deportivas y sus diferentes manifestaciones en la comunidad, que desde un enfoque diferencial e incluyente, fortalece la sana convivencia y valores, propiciando la transformación social y la paz de la población colombiana” y según la ley 181 de 1995 del deporte en su artículo 16 define al deporte social comunitario como el aprovechamiento del deporte con fines de esparcimiento, recreación y desarrollo físico de la comunidad. Procura integración, descanso y creatividad. Se realiza mediante la acción interinstitucional y la participación comunitaria para el mejoramiento de la calidad de vida.

Así es como el mayor de los entes deportivos y la ley colombiana define al deporte social el cual está inmerso en todo el territorio nacional. Para nuestra investigación el concepto de deporte social comunitario va enfocado a aquellas personas principalmente de la primera infancia con los cuales se trabajó el fútbol base como la integración para una sana convivencia mediante juegos predeportivos que permiten desarrollar la creatividad y comunicación asertiva en los deportistas.

3.2.7 Estrategias Didácticas

Para poder intervenir en un grupo poblacional con características anteriormente mencionadas en la escuela social en deportes UNIMINUTO es necesario conocer su contextualización para tener claro un ordenamiento de ideas para poder dirigirse a través de esas estrategias didácticas que facilitan la interacción con el otro.

Principalmente las estrategias didácticas es un proceso de enseñanza – aprendizaje entre el profesor y el alumno, donde se relacionan la consecución de objetivos previamente establecidos. Al interior de las estrategias didácticas existen, la estrategia directa del mando directo, la estrategia didáctica del trabajo en grupo y la estrategia didáctica del juego contemporáneo; siendo esta última, importante para esta investigación. Desde esta perspectiva, (Ausique, García

y Piratova 2014, p.86), como investigador del libro “Investigaciones y desafíos para la docencia del siglo XXI” en el capítulo dos sobre “La reflexión docente como punto de partida en el uso de las estrategias didácticas para el desarrollo de la actividad física” los autores mencionan que la estrategia didáctica del juego contemporáneo se enfoca en la práctica educativa y así mismo se articula con los procesos individuales para comprender el proceso de enseñar y aprender, esto es de gran importancia al tener en cuenta con la población objeto que se trabajó este deporte social por medio de los juegos contemporáneos, esta estrategia didáctica es muy utilizada por los profesionales del movimiento, ya que utilizan juegos como el freestyle, soccer, fuchi y juegos de la peteca, se enfatizan en mejorar las capacidades motrices de los estudiantes y es donde este tipo de juegos los asume el docente y los contempla como una acción cambiante e innovadora en la práctica educativa, ya que a los niños estos tipos de clase les agrada, disfrutan y comparten con sus compañeros.

Del mismo modo (Ausique et al., 2014, p.88) manifiesta que más adelante se implementan “actividades de preguntar, correr, saltar, lanzar, agarrar y golpear los elementos deportivos, se conciben como acciones secuenciales y organizadas, pues permiten el desarrollo de las técnicas del juego contemporáneo” y es allí donde el docente orienta los procesos de formación hacia los futuros deportistas dando una respuesta lógica y coherente a los ejercicios realizados informando por qué hacer cada uno de ellos y para qué.

De las practicas pedagógicas surgen cuestionamientos sobre el que hacer docente, y como este se relaciona con el contexto en el que se encuentra inmerso, siendo este acto reflexivo una análisis crítico sobre la educación y sus componentes, según García et al (2017) “ la práctica pedagógica, como ciencia de la educación, da cuenta de la sistematización de las acciones, procesos de aprendizaje, ritmos, modelos, métodos, procedimientos y demás experiencias

relacionadas con el acto educativo”, (p.31). Por lo tanto, esta construcción de nuevo conocimiento permite al docente comprender las dinámicas del acto educativo, por medio del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde el cual la práctica pedagógica ofrece una nueva mirada de la educación.

3.2.8 Test TGMD-2

El instrumento que se usara para la medición y recolección de datos Test of Gross motor Development Second Edition, en español Test de desarrollo motor grueso segunda edición (TGMD-2) creado por el medico fisiólogo Dr. Ulrich (2000) en Estados Unidos, tiene como finalidad evaluar el nivel de desarrollo motor de los niños de edades comprendidas entre los tres hasta los diez años, este puede ser realizado por profesionales de la actividad física, licenciados en educación física, psicólogos y terapeutas ocupacionales. Según Aliente F, Cano M, Duran J (2015) El test TGMD-2 Actualmente los datos han sido validados por medio de un estudio realizado en Latinoamérica en el país de Chile, de los cuales participaron cuatro traductores, tres expertos y 92 niños chilenos para la correcta validación del test. Por lo cual la confiabilidad del test se encuentran dentro de los parámetros establecidos ya que este presenta un sesgo en la recopilación de los datos no mayor al 1% lo que denota que el test es viable para ser usado en esta investigación.

Por otra parte el TGMD-2 es una herramienta que evalúa doce habilidades motoras, mediante dos sub-test que son en locomotor y el de habilidades manipulativas, en el sub-test locomotor evalúan el (correr, galopar, desplazamientos sobre un pie, saltar un obstáculo, salto horizontal y desplazamiento lateral), y en la sub-test manipulativo se evalúan (drible estático, recepciones, patear una pelota estática, lanzar una pelota por encima del hombro y lanzar por debajo).

La realización de la prueba se hace de forma individual, aunque también se puede trabajar en grupos pequeños, maneja un lapso entre los quince a veinte minutos por estudiante en promedio, teniendo en cuenta que cada niño trabaja de forma diferente por ende en algunos puede que se demore más o menos del tiempo esperado. Además, esta prueba según Ulrich (2000) creador de la prueba maneja la posibilidad de las distintas finalidades que tiene para el investigador que puede ser desde identificar el coeficiente bajo del desarrollo motor en los niños, creación de una propuesta para mejorar las HMB de los niños, determinar el estado del desarrollo individual del niño, estimar el éxito de una propuesta a nivel motor grueso entre otras posibilidades.

Por otra parte las puntuaciones que maneja el test dependiendo de cómo se ejecute este depende de los parámetros establecidos por el test, si el participante no cumple con el parámetro asignado en la casilla de valoración le corresponderá un cero (0) y si por el contrario el participante cumple con éxito el parámetro asignado le corresponderá un uno (1), además es de importancia recalcar que cada participante tiene la posibilidad de realizar dos veces el ejercicio ya sea para mejorar o mantener la calificación que se le asignó en la acción motriz que se realizó. Por último, para llevar a cabo un buen desarrollo de la prueba se necesitan distintos materiales como lo son conos, balones, pelotas de tenis, cinta para demarcar la zona y un balón de baloncesto.

Teniendo en cuenta lo anterior en el siguiente apartado se encontrarán los ejercicios que demanda el test tanto locomotor como manipulativo.

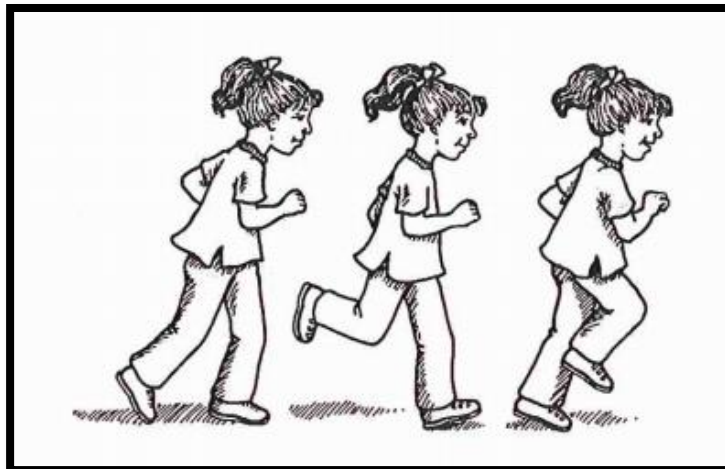


Ilustración 1. La habilidad del sub-test de locomoción, correr.

Fuente: National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

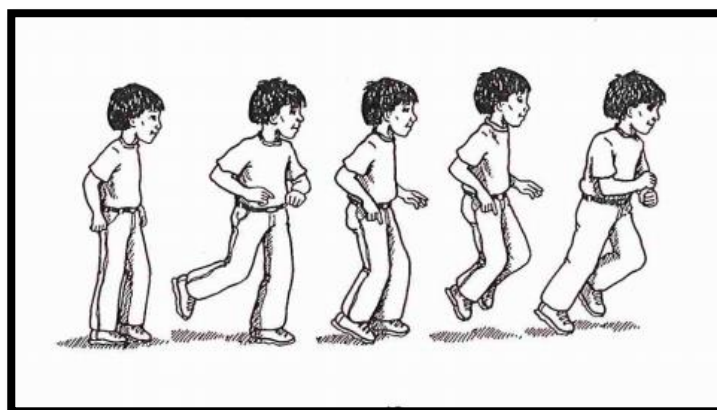


Ilustración 2. La habilidad del sub-test de locomoción, galopar.

Fuente: National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos.

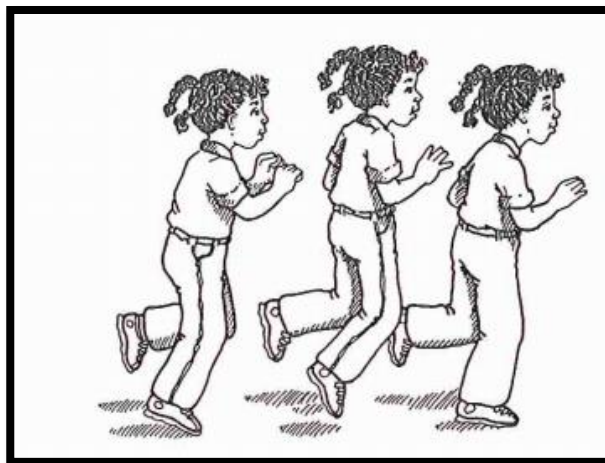


Ilustración 3 La habilidad del sub-test de locomoción, desplazamientos a pata coja.

Fuente: National Health and Nutrition Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos.

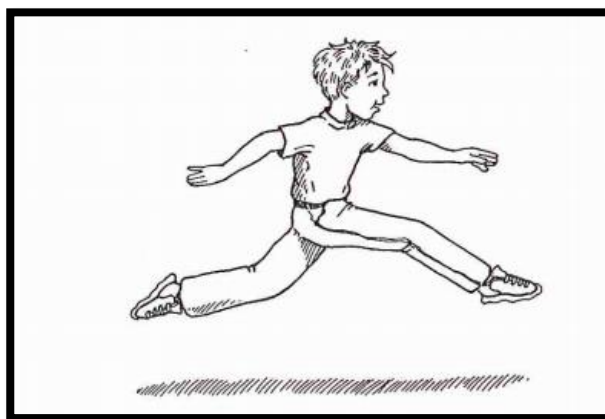


Ilustración 4. La habilidad del sub-test de locomoción, saltar un obstáculo.

Fuente: National Health and Nutrition Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

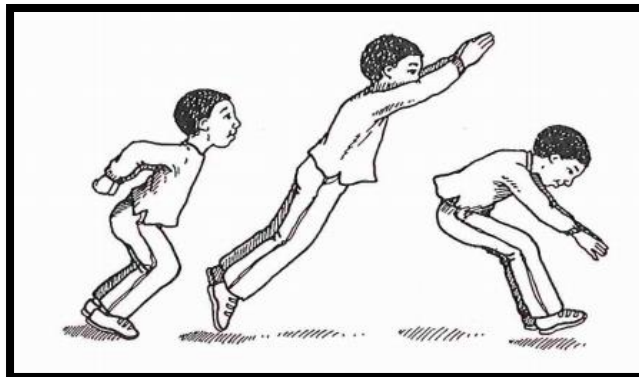


Ilustración 5 La habilidad del sub-test de locomoción, salto horizontal.

Fuente: de National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos.

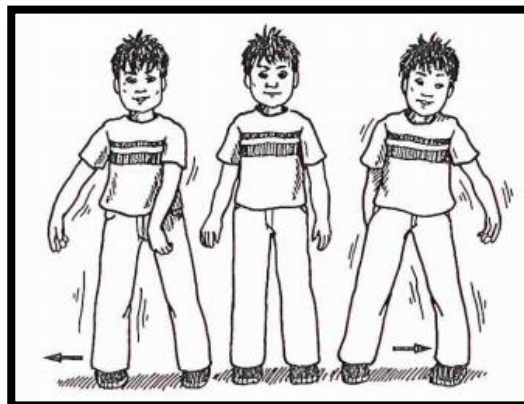


Ilustración 6 La habilidad del sub-test de locomoción, desplazamiento lateral.

Fuente: National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos.

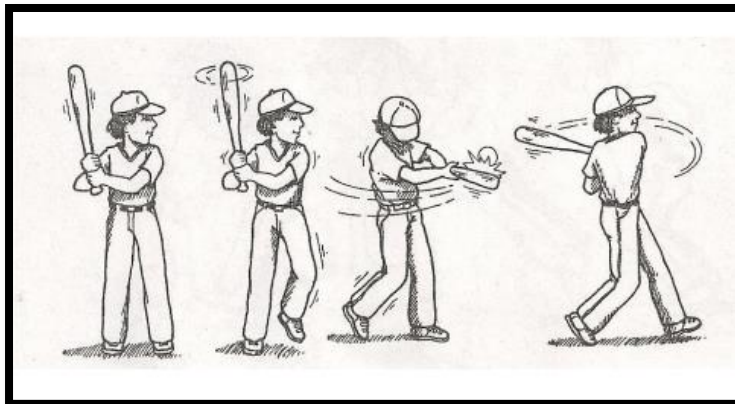


Ilustración 7 La habilidad del sub-test de control de objetos, batear una bola estática.

Fuente: National Health and Nutrition Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

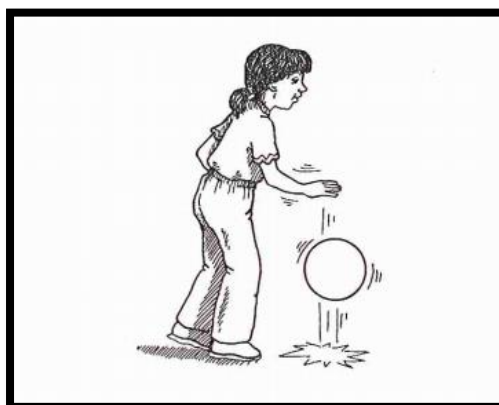


Ilustración 8 La habilidad del sub-test de control de objetos, drible estático.

Fuente: National Health and Nutrition Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

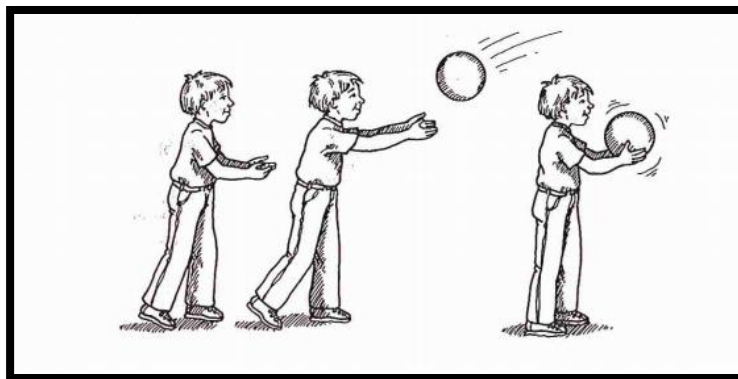


Ilustración 9. La habilidad del sub-test de control de objetos, recepciones.

Fuente: de National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

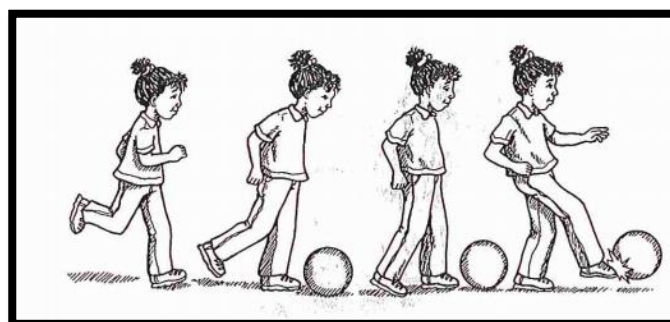


Ilustración 10 La habilidad del sub-test de control de objetos, patear una pelota estática

Fuente: de National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

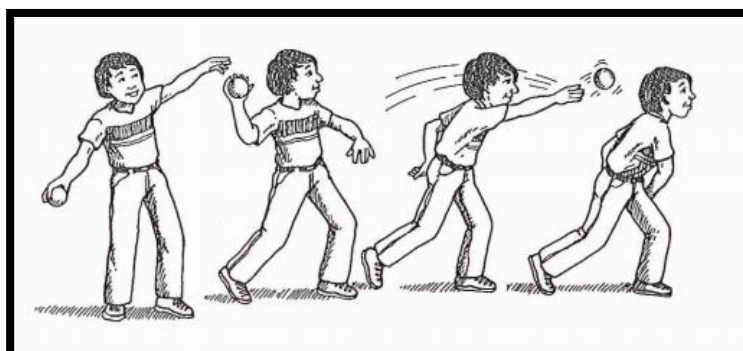


Ilustración 11 La habilidad del sub-test de control de objetos, lanzar una pelota por encima del hombro

Fuente: de National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

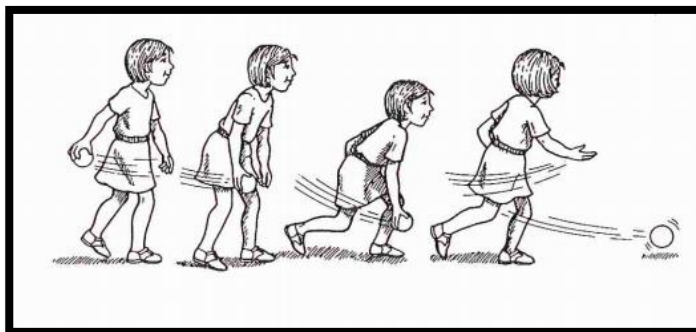


Ilustración 12 La habilidad del sub-test de control de objetos, lanzar por debajo

Fuente: de National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

En la interpretación de los resultados obtenidos, el protocolo indica que se debe realizar una suma de los puntajes brutos de la prueba en cada sub-test estos conforme a la tabla de reconversión de cada sub-test, arrojan una puntuación estándar la cual servirá para calcular el cociente de desarrollo motor de acuerdo a la tabla de reconversión, **ver imagen uno y dos**, obtenido el puntaje estándar en la tabla de reconversión de puntuación estándar a coeficiente de desarrollo motor se obtiene el dato **ver imagen tres**, finalmente en la tabla de reconversión de edad equivalente se puede obtener el dato de la edad motora **ver imagen cuatro**.

%iles	Age												Std. Scores
	3-0 through 3-5	3-6 through 3-11	4-0 through 4-5	4-6 through 4-11	5-0 through 5-5	5-6 through 5-11	6-0 through 6-5	6-6 through 6-11	7-0 through 7-5	7-6 through 7-11	8-0 through 8-11	9-0 through 10-11	
<1	•	•	•	•	1-6	1-9	1-12	1-14	1-16	1-19	1-20	1-23	1
<1	•	•	•	1-6	7-9	10-12	13-15	15-17	17-19	20-22	21-23	24-26	2
1	•	•	1-6	7-9	10-12	13-15	16-18	18-20	20-22	23-25	24-27	27-29	3
2	•	1-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	21-23	23-25	26-28	28-30	30-32	4
5	1-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	24-26	26-28	29-31	31-33	33-35	5
9	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-28	27-29	29-31	32-34	34-36	36-37	6
16	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-28	29-31	30-32	32-34	35-37	37-38	38-39	7
25	13-15	16-18	19-21	22-24	25-28	29-31	32-34	33-35	35-37	38-39	39-40	40-41	8
37	16-18	19-21	22-24	25-28	29-31	32-34	35-37	36-39	38-40	40	41-42	42-43	9
50	19-21	22-24	25-28	29-31	32-34	35-37	38-39	40-41	41-42	41-42	43	44	10
63	22-24	25-28	29-31	32-34	35-37	38-39	40-41	42	43	43	44	45	11
75	25-28	29-31	32-34	35-37	38-39	40-41	42	43	44	44	45	46	12
84	29-31	32-34	35-37	38-39	40-41	42	43	44	45	45-47	46-48	47-48	13
91	32-34	35-37	38-39	40-41	42	43	44	45	46-47	48	•	•	14
95	35-37	38-39	40-41	42	43	44	45	46-47	48	•	•	•	15
98	38-39	40-41	42	43	44	45	46-47	48	•	•	•	•	16

Tabla 1. Converting Subtest Raw Scores to Percentile and Standard Scores Locomotor Subtest Female and Male

Fuente: de National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

TABLE B.3
 Converting Subtest Raw Scores to Percentiles and Standard Scores
 Object Control Subtest
 Male

%iles	Age												Std. Scores
	3-0 through 3-5	3-6 through 3-11	4-0 through 4-5	4-6 through 4-11	5-0 through 5-5	5-6 through 5-11	6-0 through 6-5	6-6 through 6-11	7-0 through 7-5	7-6 through 7-11	8-0 through 8-11	9-0 through 10-11	
<1	•	•	•	•	1-6	1-8	1-11	1-14	1-17	1-19	1-22	1-26	1
<1	•	•	•	1-6	7-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	2
1	•	•	1-6	7-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	3
2	•	1-6	7-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-34	4
5	1-6	7-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-34	35-37	5
9	7-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-34	35-37	38-39	6
16	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-35	35-37	38-40	40-41	7
25	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-35	36-38	38-40	41	42	8
37	15-18	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-35	36-38	39-40	41	42	43	9
50	19-20	20-23	23-26	27-29	30-32	33-35	36-38	39-41	41-42	42-43	43-44	44-45	10
63	21-23	24-26	27-29	30-32	33-35	36-38	39-41	42-43	43-44	44-45	45-46	46	11
75	24-26	27-29	30-32	33-35	36-38	39-41	42-43	44-45	45-46	46	47	47	12
84	27-29	30-32	33-35	36-38	39-41	42-43	44-45	46	47	47	48	48	13
91	30-32	33-35	36-38	39-41	42-43	44-45	46	47	48	48	•	•	14
95	33-35	36-38	39-41	42-43	44-45	46	47	48	•	•	•	•	15
98	36-38	39-41	42-43	44-45	46	47	48	•	•	•	•	•	16
99	39-41	42-43	44-45	46	47	48	•	•	•	•	•	•	17
>99	42-43	44-45	46	47	48	•	•	•	•	•	•	•	18
>99	44-45	46	47	48	•	•	•	•	•	•	•	•	19
>99	46-48	47-48	48	•	•	•	•	•	•	•	•	•	20

Tabla 2. Converting Subtest Raw Scores to Percentile and Standard Scores Object Control Subtest Male

Fuente: de National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

TABLE B.3
 Converting Subtest Raw Scores to Percentiles and Standard Scores
 Object Control Subtest
 Male

%iles	Age												Std. Scores
	3-0 through 3-5	3-6 through 3-11	4-0 through 4-5	4-6 through 4-11	5-0 through 5-5	5-6 through 5-11	6-0 through 6-5	6-6 through 6-11	7-0 through 7-5	7-6 through 7-11	8-0 through 8-11	9-0 through 10-11	
<1	•	•	•	•	1-6	1-8	1-11	1-14	1-17	1-19	1-22	1-26	1
<1	•	•	•	1-6	7-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	2
1	•	•	1-6	7-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	3
2	•	1-6	7-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-34	4
5	1-6	7-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-34	35-37	5
9	7-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-34	35-37	38-39	6
16	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-35	35-37	38-40	40-41	7
25	12-14	15-17	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-35	36-38	38-40	41	42	8
37	15-18	18-19	20-22	23-26	27-29	30-32	33-35	36-38	39-40	41	42	43	9
50	19-20	20-23	23-26	27-29	30-32	33-35	36-38	39-41	41-42	42-43	43-44	44-45	10
63	21-23	24-26	27-29	30-32	33-35	36-38	39-41	42-43	43-44	44-45	45-46	46	11
75	24-26	27-29	30-32	33-35	36-38	39-41	42-43	44-45	45-46	46	47	47	12
84	27-29	30-32	33-35	36-38	39-41	42-43	44-45	46	47	47	48	48	13
91	30-32	33-35	36-38	39-41	42-43	44-45	46	47	48	48	•	•	14
95	33-35	36-38	39-41	42-43	44-45	46	47	48	•	•	•	•	15
98	36-38	39-41	42-43	44-45	46	47	48	•	•	•	•	•	16
99	39-41	42-43	44-45	46	47	48	•	•	•	•	•	•	17
>99	42-43	44-45	46	47	48	•	•	•	•	•	•	•	18
>99	44-45	46	47	48	•	•	•	•	•	•	•	•	19
>99	46-48	47-48	48	•	•	•	•	•	•	•	•	•	20

Tabla 3 Converting Subtest Raw Scores to Percentile and Standard Scores Object Control Subtest Male

Fuente: de National Health and Nutrition Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

3.3 Marco legal

En este apartado se explica los aportes legales a esta monografía, lo cual se fundamentó en la Ley del deporte nacional 181 de 1995, y algunos decretos que hablan sobre la actividad física en Colombia.

3.3.1 Leyes

La ley 181 de Enero 18 de 1995, la cual dicta el fomento del deporte, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, dentro de sus ocho títulos diferentes se encuentran dos que son importantes para la investigación, ya que hablan de los diferentes aspectos que se quieren tratar, que son, el deporte como uno de los principales y las actividades extraescolares, dentro del título IV de la Ley, explica la definición de deporte y su clasificación, en la cual se centra en la Ley 181 dice que: “es una conducta humana caracterizada por ser lúdico además de ser competitivo mediante el ejercicio mental y físico preestablecidas a generar los valores morales, cívicos y sociales” (p.5).

3.3.2 Resoluciones

Además la resolución 8430 de 1993 expresa “los aspectos éticos que se deben tener en cuenta en la investigación con seres humanos, prevaleciendo su dignidad, bienestar y protegiendo la privacidad del individuo, esto siempre y cuando el sujeto de la investigación o representante legal de la institución con previa autorización realice el consentimiento informado” (p.2).

3.3.3 Decretos

Los decretos que se centran en hablar sobre el deporte son definidas por el congreso de Colombia a partir del artículo 52 de la constitución política, el cual menciona que toda manifestación de actividad física, recreación y de competencia tiene como principal función la formación integral de las personas, además de preservar y desarrollar la salud en el ser humano,

también expone que ninguna persona sea niño, joven, adulto y adulto mayor; está exenta de la práctica libre de actividades recreativas, deportivas y de tiempo libre, sin importar tampoco el género que desee practicarlo. Seguido con la indagación se encuentran los objetivos que buscan integrar la educación por medio de actividades físicas, deportivas y recreativas en todos los niveles de la educación pública y privada.

Para finalizar se entiende que la actividad física debe ser realizada en primera instancia sobre la formación integral, siendo personas éticamente capaces de entender que el deporte es el medio, el cual se pueden mejorar las HMB con ayuda de profesionales para este proceso, por ende todas las actividades que se realicen debe ser caracterizadas para el mantenimiento y la perseverancia de la salud de las personas que lo practican; sin importar el género y la edad en que se encuentre el individuo. Sin embargo, se debe tener en cuenta que las actividades recreativas, deportivas y de tiempo libre, deben ser enfocadas en la integridad de valores en las personas, con el fin de ser de ayuda a nivel nacional.

4. Diseño Metodológico

El diseño metodológico es la ruta que la investigación recorre a lo largo de su duración para lograr el cumplimiento de los objetivos generales y específicos, por ende este define la metodología de trabajo y el enfoque la investigación, además del proceso, las fases de la investigación y la técnica de recolección de los datos.

4.1 Tipo de Investigación

Esta monografía está fundamentada en la metodología investigativa cuantitativa, dado que el proyecto investigativo afecta al sujeto y al objeto de estudio, por otra parte dos de sus principales características son el orden secuencial de los datos que hace referencia a una división ordenada de los mismos; donde cada etapa precede a la siguiente, sin poder saltar ningún proceso y el carácter probatorio se refiere a la comprobación de un fenómeno mediante un dato medible, por lo tanto se busca mediante la medición de fenómenos dar uso a los datos estadísticos para comprobar hipótesis y realizar un análisis de la causa y el efecto.

Los sucesos que se estudian dentro de este tipo de investigación se pueden desarrollar de forma secuencial, deductiva, probatoria y mediante el análisis de la realidad objetiva, obteniendo datos estadísticos precisos con los cuales se diseñen estrategias de intervención medibles para (Hernández, Baptista y Fernández, 2010, p.6) “este tipo de investigación usa la recolección de datos para probar la hipótesis en base a la medición numérica y el análisis estadístico, y así poder establecer y dar lugar patrones de comportamiento y probar teorías”, en relación con el trabajo investigativo, la recolección y medición de los datos proporcionara un resultado objetivo desde el cual se puede formular una propuesta pedagógica, en donde se responda a las necesidades reales del grupo analizado, además de corroborar la problemática encontrada con la observación inicial.

El diseño investigativo aporta una mirada objetiva de la realidad desde los datos recolectados según Borda (2003) “la explicación de la realidad se acomoda entonces a la norma, y las reglas del método se vuelven rígidas” (p.77), por lo tanto un estudio cuantitativo obtiene la información mediante un método estructurado y su análisis se centra en los datos.

Para Cáceres (1996) “la Investigación Cuantitativa, se centra fundamentalmente en los aspectos observables y susceptibles de cuantificación de los fenómenos educativos, utiliza la metodología empírico-analítica “ (p.58) los aspectos medibles se determinan con la búsqueda y aplicación de un test, con el cual se obtiene un dato confiable del fenómeno.

4.2 Enfoque de la Investigación

Este proyecto de investigación se basó en el enfoque empírico – analítico, el cual busca dar respuesta a supuestos que se encuentran interrelacionados, donde se indica que toda teoría que sea estudiada debe tener el carácter de universalidad, además se debe evidenciar que los fenómenos científicos investigados son independientes de la finalidad del estudio y los valores de los individuos; este tipo de enfoque solo se limita a describir la relación entre los hechos

Para (Porta, 2003, p.2) “La cuantificación de las variables permite a los investigadores reducir o eliminar ambigüedades y contradicciones: Se emprende la construcción de una estructura lógico-deductiva del conocimiento” por lo tanto el enfoque empírico analítico permite que la realidad observada pueda ser comparada desde dos variables independientes, obteniendo como resultado nuevo conocimiento acerca de un tema específico, teniendo en cuenta lo anterior este enfoque aporta a la investigación una base de evidencia medible, desde la cual se puede analizar el fenómeno descrito en la observación y soportar la hipótesis planteada en el problema de investigación.

De la misma manera, (Sabino, 1978, p.5) confirma que “en el enfoque empírico-analítico, la relación que se establece entre el sujeto y el objeto es una relación completamente antagónica, es decir, en la que el sujeto y el objeto no pueden tener más que una relación de conocimiento” esta relación antagónica permite que subjetividades como las emociones, juicios de valor o cualquier otro preconcepto desvíe el propósito de la investigación.

En la presente investigación se trabajó con el enfoque empírico analítico dado que los investigadores están inmersos en el contexto, donde se realizó la observación y medición de los datos estadísticos, por ende existe una relación con el objeto de conocimiento, en el cual el sujeto investigador cumple un rol antagónico.

4.3 Método de la Investigación

El método de investigación de la presente trabajo investigativo es descriptivo según (Hernández et al, 2010, p.1) “los estudios descriptivos permiten detallar situaciones y eventos, es decir cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno y busca especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis" esto permite realizar un análisis descriptivo de las condiciones, en las cuales la población objeto se encuentra y plantear una posible intervención sobre los datos encontrados

El enfoque descriptivo permite analizar un fenómeno que se presenta en condiciones naturales, el cual se pueden recabar datos que identifiquen características específicas en la investigación. En el enfoque descriptivo la percepción es objetiva y medible mediante test estandarizados, por ende es una herramienta de análisis objetiva de las distintas variables que se puede evaluar en una población objeto de una investigación y así proponer estrategias de intervención sobre las problemáticas encontradas que sean en pro del beneficio de dicha población.

Igualmente (Tamayo, 2003, p.35) expone que la investigación descriptiva “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente”, ahora bien mediante el análisis descriptivo se pueden identificar las necesidades reales de un grupo poblacional y proponer estrategias de intervención.

Se utilizó el método descriptivo en esta investigación para describir, realizar registros, análisis de los resultados obtenidos por el instrumento de recolección de datos y buscar conclusiones a las condiciones motoras, en las cuales se encuentran los deportistas de categoría Pre - Infantil de la escuela de formación social en deporte UNIMINUTO. De igual forma, se realizó un proceso de recolección análisis e interpretación de los datos obtenidos en el test TGMD-2.

4.4 Fases de la Investigación

El desarrollo del trabajo de investigación fue dividido en 4 fases descritas a continuación.

4.4.1 Fase 1. Observación de campo

Se realizaron una serie de observaciones y anotaciones plasmadas en las fichas de observación, en los cuales se identificaron algunas que las dificultades las más recurrentes estaban relacionadas con las habilidades motoras básicas (correr y saltar) y las habilidades manipulativas de atrapar, mediante el análisis de la narrativa se formuló la necesidad de la valoración objetiva del desarrollo motor mediante un test mundialmente validado el TGMD-2 “**Test of Gross Motor Development Second Edition**”.

4.4.2 Fase 2. Diagnóstico sobre la condición motora de los niños de cinco-ocho años

Para conocer el estado actual del desarrollo motor en los deportistas se decidió aplicar un test TGMD-2 “**Test of Gross Motor Development Second Edition**” en el grupo participante de la presente investigación, el test se compone de dos sub pruebas la primera es la sub prueba locomotora que evalúa los patrones básicos de saltar sobre un objeto, correr, desplazarse, galopar, saltar desde un punto fijo, saltar en un pie, por otra parte la prueba manipulativa evalúa, batear, driblar, lanzar por debajo, lanzar por encima, patear y atrapar.

El puntaje obtenido en cada apartado se califica con uno (1) si lo realiza y cero (0) si no lo realiza, con este puntaje obtenido al valorar la técnica descrita por el test en cada uno de los apartados, se obtiene un puntaje el cual se denomina puntaje bruto el cual está comprendido entre cero y 96, siendo el puntaje máximo por subprueba de 48 puntos totales posibles.

El objetivo del TGMD-2 es valorar variables como edad motora, cociente de desarrollo motor y bajo este parámetro con una tabla de valor referencial determinar el nivel de desarrollo según los resultados obtenidos, por otra parte el TGMD-2 posee un manual del examinador donde está descrito el procedimiento de aplicación para la prueba que debe ser un promedio de 15 a 20 min por estudiante, se deben también tener en cuenta las condiciones ambientales y de ninguna manera se debe interrumpir la prueba.

Luego de obtener el puntaje bruto mediante la valoración objetiva por parte de cualquiera de los 3 profesionales autorizados para aplicar el test (médico, fisioterapeuta, docente de educación física) se procede a realizar una reconversión de los puntajes brutos en puntajes estándar según las tablas **Ver imagen uno y dos**, después de la reconversión de los datos obtenidos la puntuación estándar se convierte a la edad motora y el coeficiente de desarrollo motor **Ver**

imagen tres y cuatro, estos datos obtenidos mediante las reconversiones aportan un diagnóstico de la condición motora de cada persona evaluada.

4.4.3 Fase 3. Análisis del test

En esta fase se realizara un análisis estadístico descriptivo de los datos obtenidos en la aplicación del test TGMD-2, por medio del manual de interpretación de resultados del Dr. (Ulrich, 2000, p.59) se transformarán los valores obtenidos utilizando las tablas de reconversión, **Ver imagen uno y dos**, además se calculara mediante las tablas de interpretación **Ver imagen tres y cuatro**, la edad motora y el coeficiente de desarrollo motor con estos datos se realizara un análisis comparativo entre la edad motora y la cronológica de los deportistas y se determinara el nivel de desarrollo motor actual

4.4.4 Fase 4. Formulación de un plan metodológico de entrenamiento basado en los juegos predeportivos para estimular el desarrollo motor.

Se diseñó de un plan metodológico de trabajo producto del análisis de los resultados obtenidos en el test con una duración total de 16 semanas, el cual propone una sesión semanal de dos horas, con una intensidad horaria semanal de dos horas, donde se trabajarán tres núcleos temáticos: el patrón de correr a través del juego predeportivo en un total de cinco semanas de duración con cinco sesiones totales, el patrón de saltar a través del juego predeportivo en un total de cinco semanas de duración con cinco sesiones totales, la habilidad manipulativa de atrapar a través del juego predeportivo en un total de cinco semanas de duración con cinco sesiones totales y una sesión para la valoración.

4.5 Alcance de la Investigación

Al concluir el presente estudio se espera obtener una descripción detallada de la población objeto en la escuela de deporte UNIMINUTO, según (Hernández et al, 2010, p.13) “cuando se

habla sobre el alcance de una investigación no se debe pensar en una tipología, ya que más que una clasificación, lo único que indica dicho alcance es el resultado que se espera obtener del estudio” con los datos obtenidos se cimentan las bases la ejecución de futuras investigaciones que intervengan los problemas encontrados y además se contribuye al entendimiento de desarrollo motor y su estrecha relación con el juego.

Con este estudio descriptivo se analizará la relación existe entre la edad cronológica y la edad motora en los integrantes de la escuela de formación social en deportes de UNIMINUTO, con los datos obtenidos se formulará una plan metodológico de trabajo que estimulo el cuerpo en movimiento, pero también la relación de este con su entorno social.

4.6 Población muestra

En el estudio participaron un grupo de 14 deportistas pertenecientes a la categoría Pre - Infantil de la EFSD UNIMINUTO, en la localidad 10 de Engativá, ciudad de Bogotá. La edad promedio del grupo es de 6.8 años, el peso promedio es 21.7 kg y la estatura promedio es 117.3 cm de altura. La estratificación socioeconómica promedio es tres. Antes de realizar el proceso de valoración, se informó a los padres de familia mediante un consentimiento informado dando a conocer, la finalidad del estudio, los riesgos potenciales, tratamiento de los datos y uso de los mismos con una finalidad académica.

Este tipo de población presenta dificultades, en la ejecución de las habilidades motoras saltar, correr y la manipulativa atrapar por esto surgió la necesidad de buscar unas soluciones a esta problemática, por lo tanto, se formuló un plan de entrenamiento metodológico basado en los juegos predeportivos para estimular el desarrollo motor.

Según (Sánchez 2001, p.35), el desarrollo de las habilidades motrices se lleva a cabo en los niños siguiendo la siguiente fase:

- Desarrollo de las habilidades perceptivas a través de tareas motrices habituales.
- Desarrollo de capacidades perceptivas tanto del propio cuerpo como a nivel espacial
- Las tareas habituales incluyen: caminar, tirar, empujar, correr, saltar...
- Se utilizan estrategias de exploración y descubrimiento.
- Se emplean juegos libres o de baja organización.
- Para el desarrollo de la literalidad se emplean segmentos de uno y otro lado para que el alumno descubra y afirme su parte dominante.

Caracterización física de los niños

4.7 Instrumentos y recolección de datos

Para la recaudación de datos se utilizó el test TGMD-2 el cual aporta datos estadísticos que son medibles observables y cuantificables que tiene como propósito diagnosticar la condición del desarrollo motor del individuo en contraste con la tabla de valor referencial, este test puede ser aplicado a niños y niñas entre los tres y los 10 años y posee un manual de conversión e interpretación de los puntajes obtenidos.

El test se compone de dos sub-test, en el test motor el puntaje máximo obtenido es de 48 puntos, para el sub-test manipulación de objetos el puntaje máximo es de 48 puntos, la suma total de estos dos valores es de 96 puntos, este es el valor máximo que se puede obtener, de acuerdo con las tablas de conversión del test, se realiza una conversión de esta valoración a la puntuación estándar la cual arrojará como resultado el cociente de desarrollo motor.

5. Resultados

Los resultados obtenidos en la aplicación del test TGMD-2 con la categoría Pre - Infantil de la Escuela de Formación Social en Deporte UNIMINUTO se detallan en el presente capítulo, por medio de la técnica de análisis estadístico y la interpretación de resultados, para esta finalidad el programa utilizado para la tabulación de los datos e ilustración de la información recolectada fue Microsoft Excel en su versión Office 365.

5.1 Técnica de Análisis de Resultados

La técnica de análisis de los resultados obtenidos en la aplicación del test se basó en el análisis Estadístico Descriptivo dado que (Hernández et al, 2010, p.80), dice que “todo estudio de este carácter es usado para especificar por medio de lo cuantitativo propiedades, características de un grupo poblacional con el único fin de que se recoja o mida una información”, por lo tanto, todo fenómeno se pueda someter a un análisis cuantitativo y con los datos obtenidos se pueda describir las características específicas encontradas, es así que, se debe considerar utilizar la técnica descriptiva, puesto que se realizó un proceso de interpretación y descripción gráfica acerca de los fenómenos medidos, estos aportaron una perspectiva objetiva de los resultados obtenidos, cuya finalidad es dar cumplimiento a los objetivos planteados.

Para la subprueba motora el puntaje máximo bruto obtenido es de 48 puntos y para la subprueba de manipulación de objetos el puntaje máximo bruto es de 48 puntos, la suma total de estos dos valores es de 96 puntos, este es el valor máximo que se puede obtener de acuerdo con las tablas de reconversión del test (ver imagen) , se realiza una conversión del puntaje obtenido en cada una de las sub pruebas de acuerdo a la imagen , por medio de dicha conversión se obtiene la puntuación estándar, estos dos valores se suman y se obtiene como resultado el cociente de desarrollo motor.

5.2 Interpretación de los Resultados

La interpretación de los resultados obtenidos en la aplicación del Test TGMD-2, se apoyará en las distintas graficas obtenidas al analizar los resultados promedio del grupo objeto de estudio en esta investigación. Se realizó un análisis de las condiciones motoras promedio del grupo, además se compararon los resultados obtenidos con la tabla de valor referencial (ver imagen).

En el estudio presentado a continuación se analizará el nivel de desarrollo motor promedio del grupo objeto de estudio, de la EFSD UNIMINUTO pertenecientes a la categoría preinfantil, con relación a los valores referenciales del Test TGMD-2 del Dr. Dale Ulrich y demostrar cuales son las falencias más evidentes, por medio de los datos estadísticos obtenidos que servirán como insumo guía, se formular una propuesta formativa que se base en los juegos predeportivos como medio para fortalecer el desarrollo motor.

Variable	n	%	Media del Puntaje TGMD-2
Puntaje total	14	100%	65.85
Sub-test locomotor	14	100%	33.14
Sub-test control objetos	14	100%	32.71

TGMD-2: Test of Gross Motor Development versión 2.

Tabla 4 Media de los resultados brutos del TGMD-2 por edad

Fuente: Investigadores

El número total de la muestra fue 14 Deportistas comprendidos en edades de cinco a ocho años, los partícipes de la investigación obtuvieron en promedio un total en el sub test motor de 33.14 puntos de 48 puntos posibles correspondiente a una efectividad del 69% en la realización

de la prueba, al analizar el promedio del puntaje obtenido por el grupo objeto de estudio, en el sub test de manipulación de objetos fue de 32.71 puntos obtenidos sobre 48 posibles lo que se puede interpretar como un porcentaje de efectividad promedio del 68%, este valor es inferior en 1% con relación al valor obtenido en el sub test motor, lo cual no corresponde a un descenso significativo en la efectividad promedio.

Al comparar el puntaje bruto total obtenido en la prueba que se obtiene al sumar los dos sub-test, el puntaje máximo total es de 96 puntos posibles, el rango de edad influye en la efectividad de cada deportista, en el rango de 5 años correspondiente al 7% del total de la muestra el puntaje bruto promedio obtenido fue de 76 puntos de 96 posibles correspondiente al 79% de efectividad en la aplicación total del TGMD-2

En el rango de 6 años correspondiente al 21% del total de la muestra el puntaje bruto promedio obtenido fue de 67.33 puntos de 96 posibles correspondiente al 70% de efectividad un descenso de 9% en relación con el rango de 5 años, En el rango de 7 años correspondiente al 50% de la muestra el puntaje bruto promedio obtenido fue de 66.85 puntos de 96 posibles correspondiente al 69.6% de efectividad un descenso de 0.4% en relación con el rango de 6 años. En el rango de 8 años correspondiente al 21% del total de la muestra el puntaje bruto promedio obtenido fue de 58.66 puntos de 96 posibles correspondiente al 61.1% de efectividad un descenso de 8,5% en relación con el rango de 7 años.

5.2.1 Prueba Motora

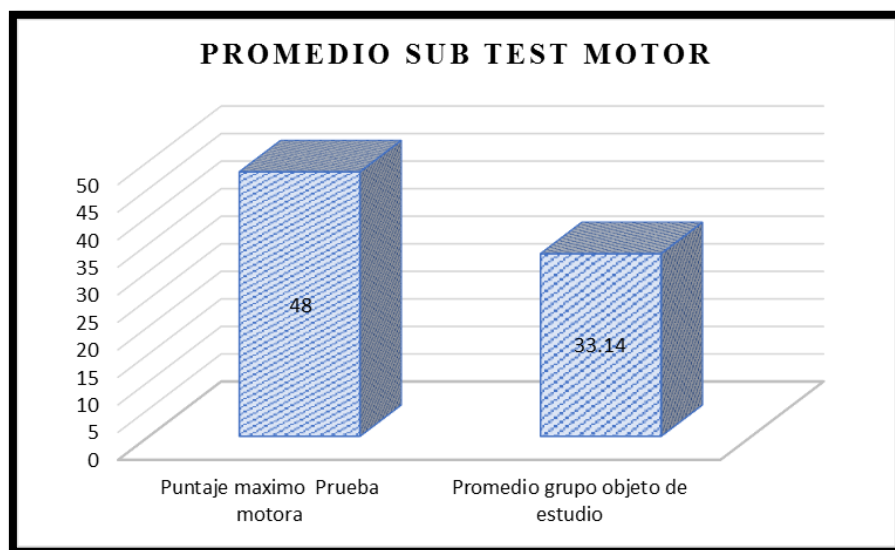


Tabla 5 Promedio Sub Test Motor

Fuente: Investigadores

Con el promedio del sub-test motor se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 69.04 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango medio de efectividad medio.

5.2.2 Destreza Correr

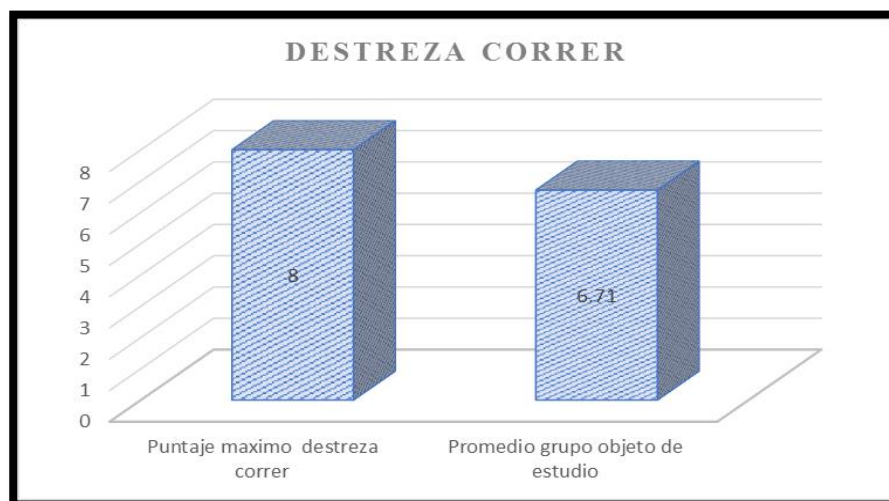


Tabla 6 promedio destreza correr

Fuente: investigadores

Con el promedio obtenido en la destreza correr se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la realización es del 83.8% en relación con el puntaje total máximo posible, lo que califica a la muestra en un rango alto de efectividad.

5.2.3 Destreza Galopar

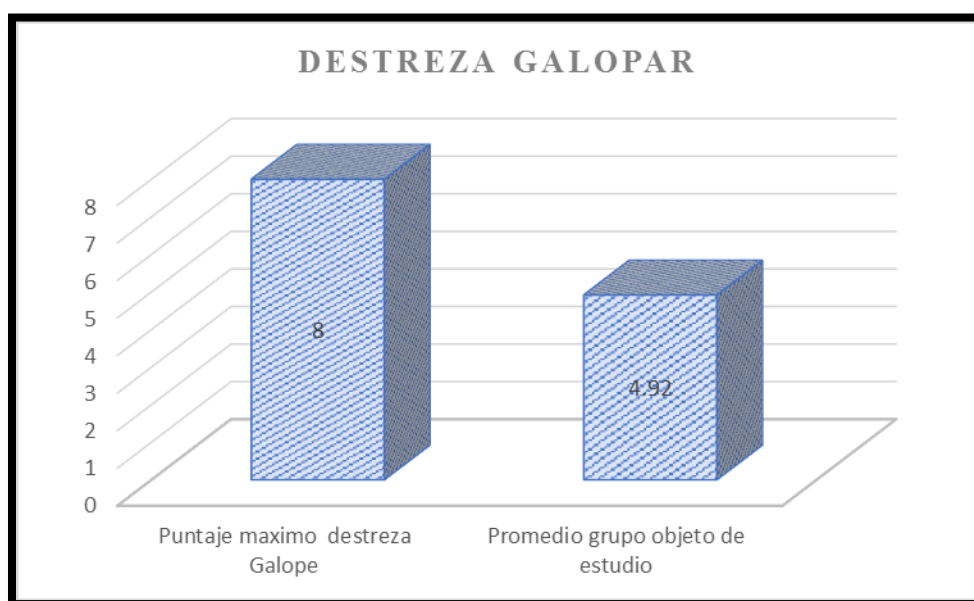


Tabla 7 promedio destreza galopar

Fuente: investigadores.

Con el promedio obtenido en la destreza Galopar se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la realización es del 61.5% en relación con el puntaje total máximo posible, lo que califica a la muestra en un rango medio de efectividad.

5.2.4 Destreza Salto en un Pie

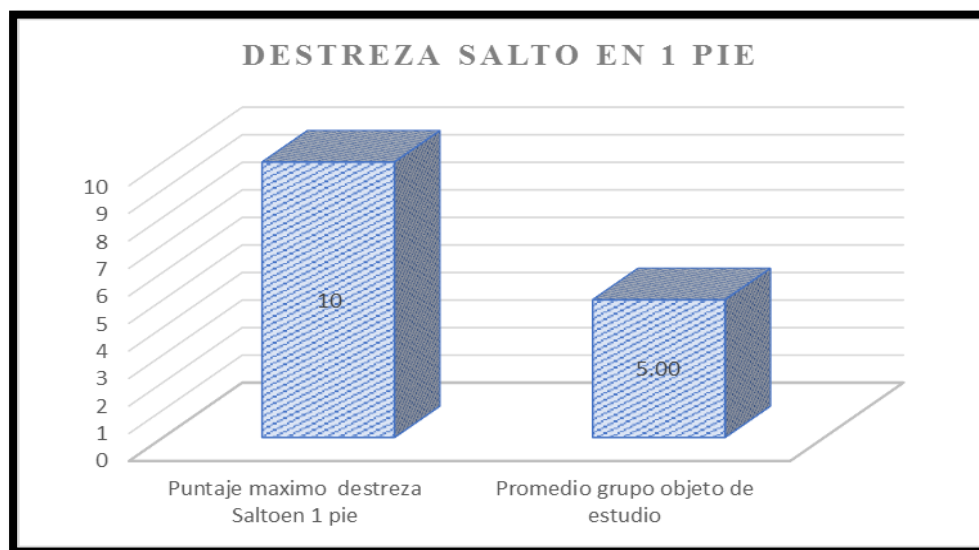


Tabla 8 promedio destreza salto en 1 pie

Fuente: investigadores

Con el promedio de la destreza saltar en un pie se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 50 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad medio.

5.2.5 Destreza Salto Sobre 1 Objeto

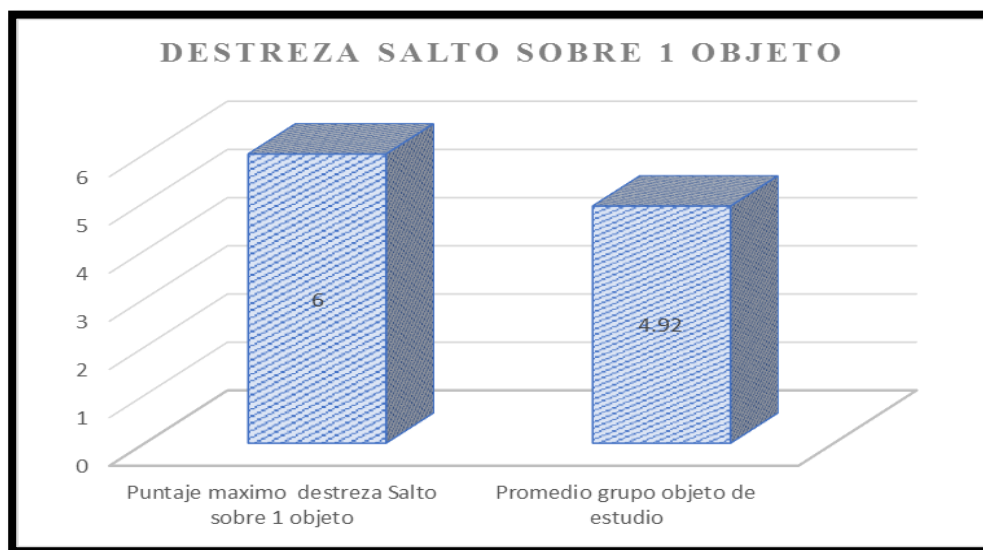


Tabla 9 Promedio destreza salto sobre un objeto

Fuente: investigadores

Con el promedio de la destreza salto sobre un objeto se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 82 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad alto.

5.2.6 Destreza Salto Horizontal

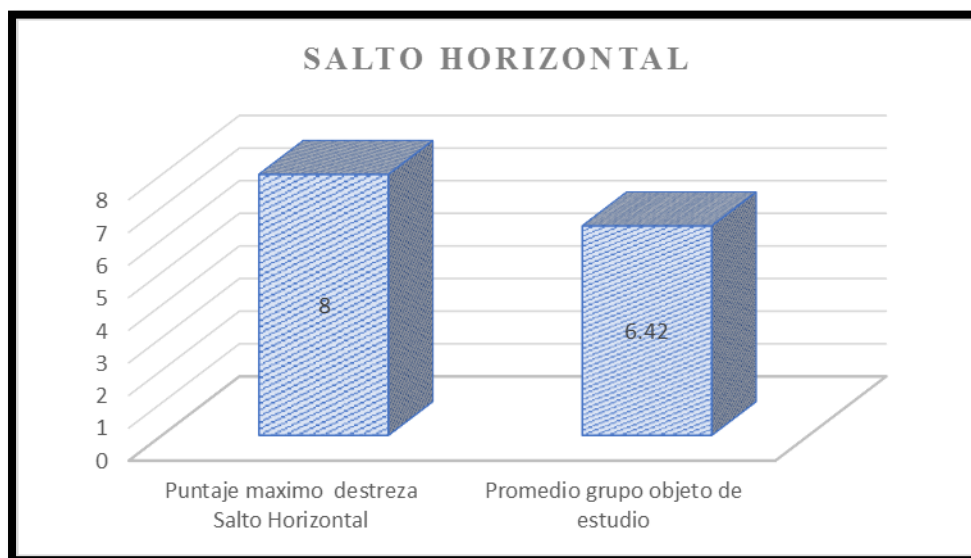


Tabla 10 Promedio destreza salto horizontal

Fuente Investigadores

Con el promedio de la destreza salto horizontal se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 80.2 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad medio.

5.2.7 Destreza Deslizarse

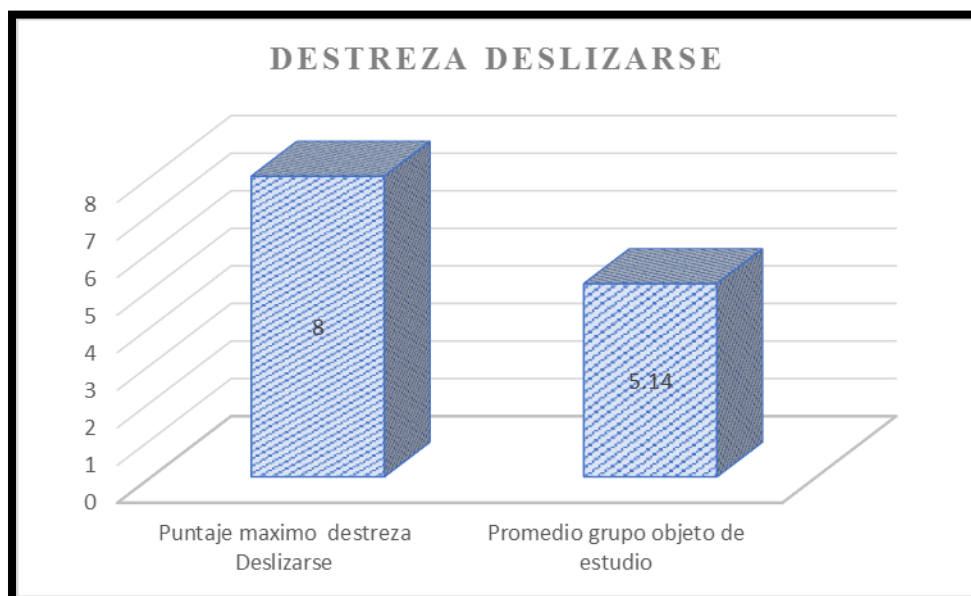


Tabla 11 promedio destreza deslizarse

Fuente: investigadores

Con el promedio de la destreza salto horizontal se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 64.2% en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad medio.

5.2.8 Prueba Manipulativa

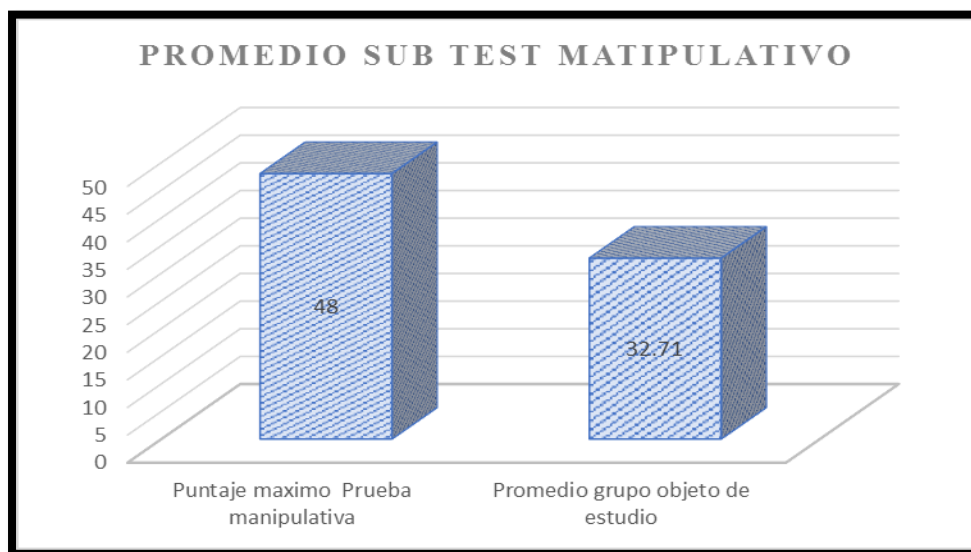


Tabla 12 promedio sub test manipulativo

Fuente: investigadores

Con el promedio de la subprueba manipulativa se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 68.14 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad medio.

5.2.9 Destreza Batear

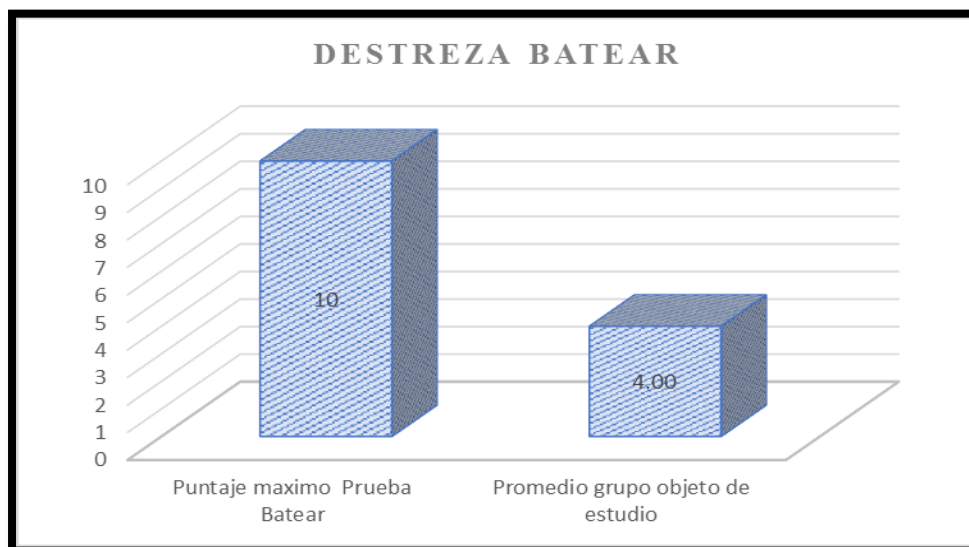


Tabla 13 promedio destreza batear

Fuente: Investigadores

Con el promedio de la destreza batear se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 40 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad moderado.

5.2.10 Destreza Dribbleo Estacionario

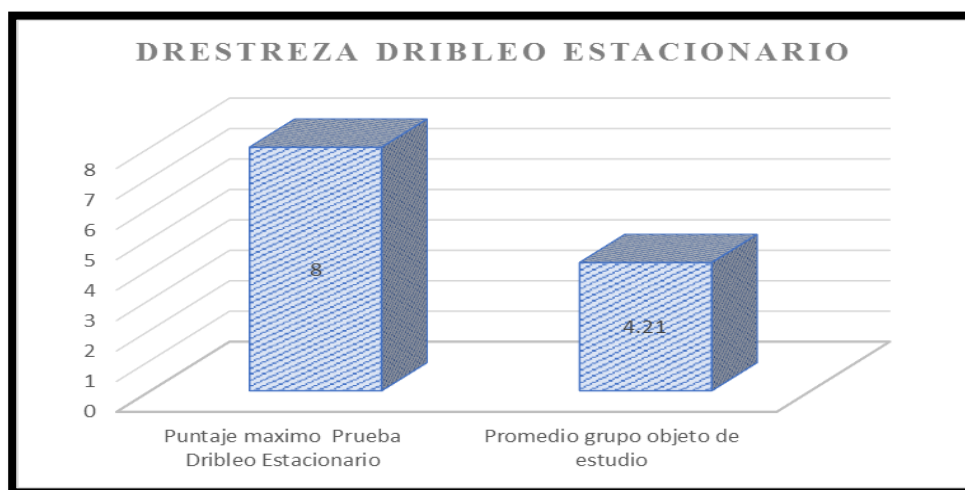


Tabla 14 Promedio destreza dribble estacionario

Fuente: Investigadores

Con el promedio de la destreza dribble estacionario se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 52.5 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad moderado

5.2.11 Destreza Atrapar

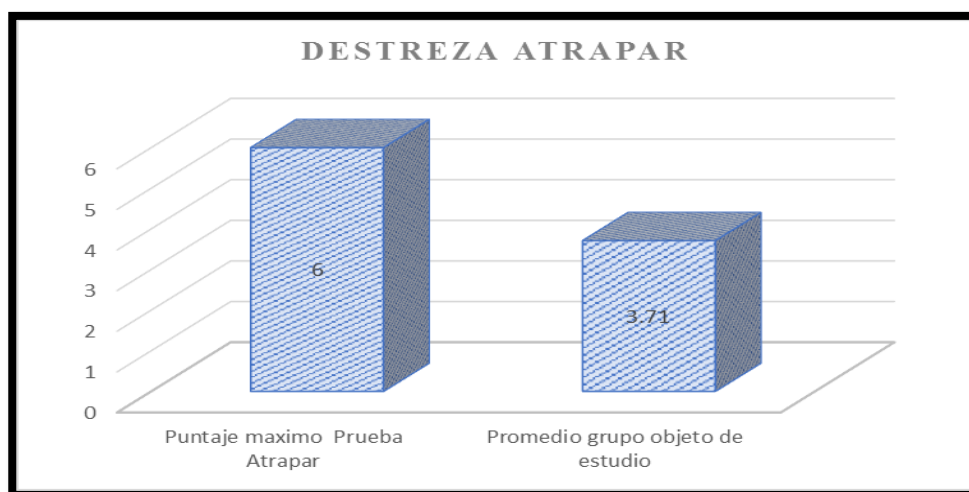


Tabla 15 promedio destreza atrapar

Fuente: Investigadores

Con el promedio de la destreza salto atrapar se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 61.8 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad medio.

5.2.12 Destreza Patear

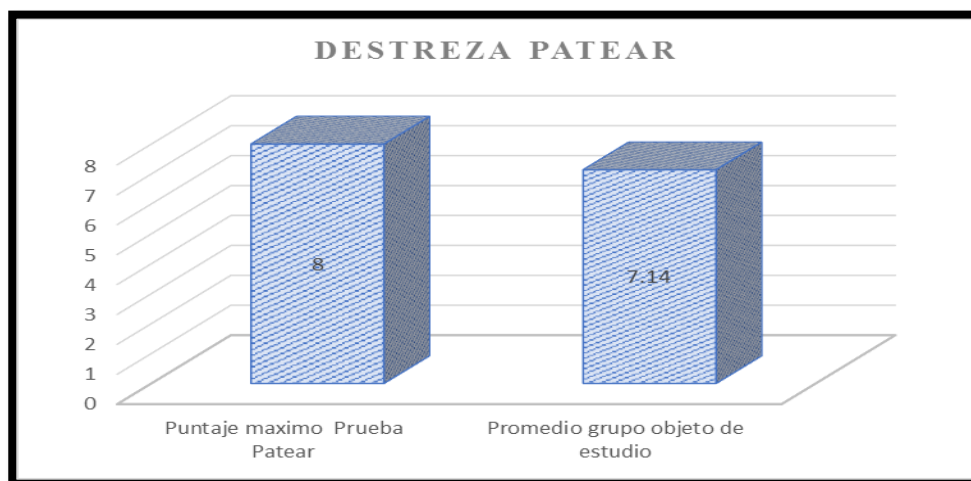


Tabla 16 promedio destreza patear

Fuente: investigadores

Con el promedio de la destreza patear se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 89.2 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad alta.

5.2.13 Destreza Lanzar Por Encima

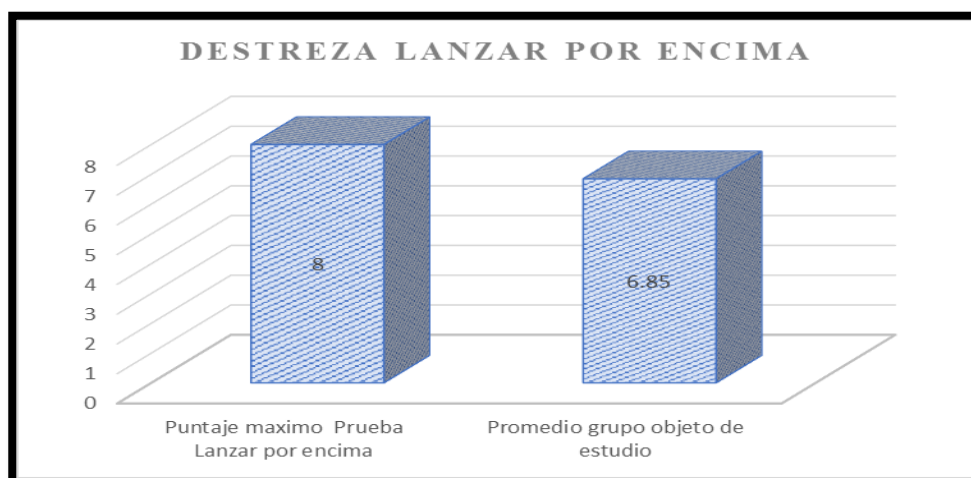


Tabla 17 promedio destreza lanzar por encima

Fuente: investigadores

Con el promedio de la destreza salto horizontal se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 80.2 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad medio.

5.2.14 Destreza Lanzar Por Debajo

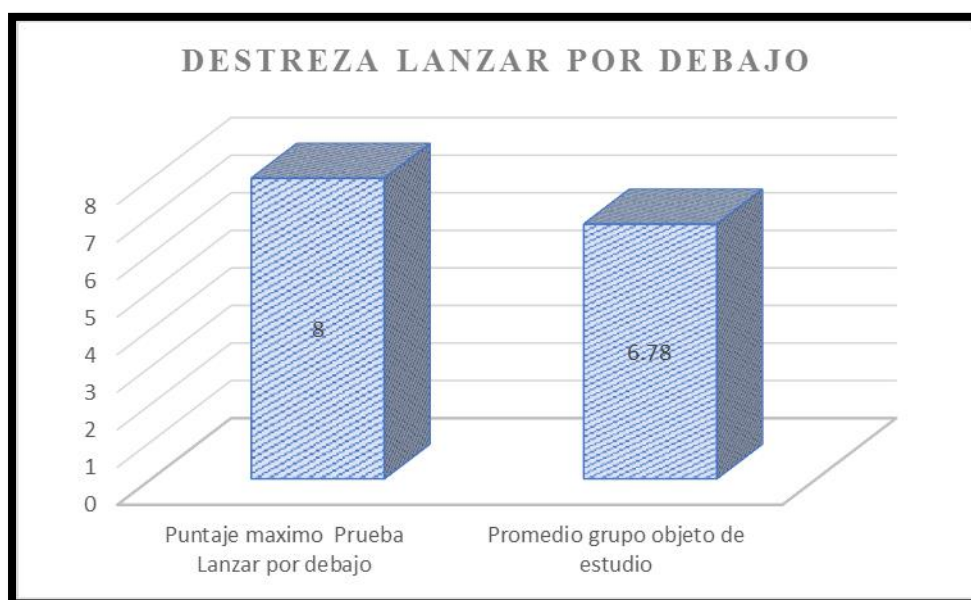


Tabla 18 promedio destreza lanzar por debajo

Fuente: investigadores

Con el promedio de la destreza lanzar por debajo se evidenció, que el porcentaje de efectividad en la aplicación de la población objeto de estudio es del 84.75 % en relación con el puntaje total máximo, lo que califica a la muestra en un rango de efectividad medio.

Al concluir la aplicación de las dos sub pruebas del Test TGMD-2, el promedio obtenido en la prueba de habilidades motoras es del 69.04% lo cual clasifica a la población objeto de estudio en un rango medio de efectividad en la aplicación de la prueba, por otra parte en la sub prueba de manipulación de objetos presenta un promedio de efectividad de 68.14% lo que clasifica a la población objeto de estudio en rango medio de efectividad.

5.2.15 Suma de Puntuaciones Estándar

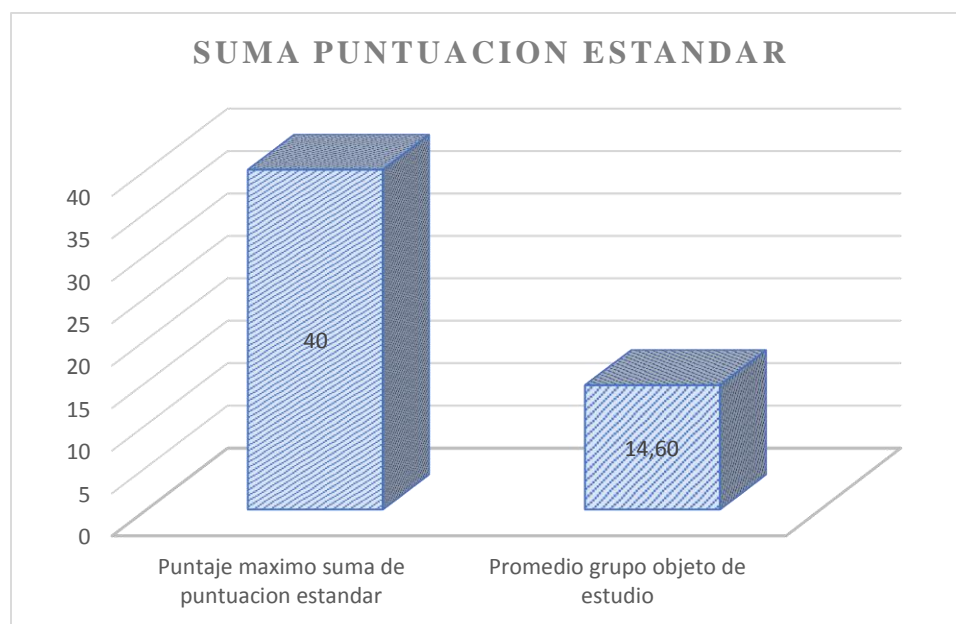


Tabla 19 suma puntuación estándar

Fuente: investigadores

La puntuación estándar es la conversión del puntaje bruto obtenido en las dos subpruebas aplicadas según la tabla de valor referencia (ver tabla 13 y grafica 2) la puntuación máxima obtenida de la suma de estas es 40, el número que se obtiene mediante la tabla de conversión de puntuación estándar arroja un dato, teniendo en cuenta que el valor máximo que se puede obtener mediante la conversión es de 20 en cada sub test, el promedio de 14.6 en la suma de las puntuaciones estándar corresponde al 36.5% de la muestra lo cual es un resultado bajo.

5.2.16 Edad Equivalente

Deportista	Edad Equivalente	Edad Cronológica
Deportista 1	5	7
Deportista 2	4	6
Deportista 3	6	8

Deportista 4	10	5
Deportista 5	3	8
Deportista 6	10	6
Deportista 7	5	6
Deportista 8	4	7
Deportista 9	3	7
Deportista 10	4	7
Deportista 11	5	7
Deportista 12	5	8
Deportista 13	10	7
Deportista 14	8	7
Promedio	5.8	6.8



Edad equivalente baja en relación con su edad cronológica.



Edad Equivalente alta en relación con su edad cronológica.

Tabla 20 La edad equivalente y edad cronológica.

Fuente: Investigadores

La edad equivalente puede ser calculada mediante el puntaje bruto obtenido en la el sub-test motor o el puntaje bruto obtenido en el sub-test de manipulación de objetos, para efectos de esta investigación el cálculo se realizó mediante la tabla de reconversión de la prueba motora, los valores obtenidos corresponden a la conversión (ver imagen 4), este dato arrojado se comparará con el dato promedio de la edad cronológica 6.8 años vs edad equivalente 5.8 años una diferencia de 1 año, cabe resaltar que el promedio de la edad equivalente aumente por el deportista número 4,6 y 13 que tienen una edad equivalente motora de 10 años.

Del total de la muestra un 71.4% de los deportistas evaluados no evidencian una equivalencia entre su edad equivalente y su edad cronológica, el 28.6% restante de los deportistas evaluados superan la edad motora en relación con la edad cronológica.

5.2.17 Cociente de Desarrollo Motor

	Cociente de Desarrollo Motor
Deportista 1	52
Deportista 2	76
Deportista 3	73
Deportista 4	118
Deportista 5	49
Deportista 6	121
Deportista 7	85
Deportista 8	76
Deportista 9	67
Deportista 10	85
Deportista 11	85
Deportista 12	70
Deportista 13	100
Deportista 14	94
Promedio	82

Tabla 21 Cociente de desarrollo motor.

Fuente: Investigadores

Gross Motor Quotient	Descriptive Ratings
>130 121-130	Very Superior Superior
11-120 90-110	Above Average Average
80-89 70-79	Below Average Poor
<70	Very Poor

Tabla 22. Descriptive Ratings for Subtest Standard Scores and Gross Motor Quotient

Fuente: de National Health and Nutrition. Examination Survey (NHANES). National Youth Fitness Survey (NYFS). Test of Gross Motor Development (TGMD-2). Procedures Manual, 2012. Estados Unidos

Del total de la muestra un 21% de los deportistas evaluados tienen un cociente de desarrollo motor <70 , lo cual los clasifica según el rango descriptivo del TGMD-2 en muy pobre, de los deportistas clasificados en este rango descriptivo 2 tienen 8 años cronológicos y 17 años, el periodo en el que se encuentran según la teoría de (Piaget 1997, p.24), es la finalización de la etapa sensorio-motora y el inicio de la etapa de las operaciones concretas, por lo tanto este tránsito entre el final del periodo sensible y la estructuración del pensamiento lógico puede ser un limitante para el desarrollo de las tareas motoras, por esto, al volverse más complejo el sistema de pensamiento del niño se requieren más procesos mentales, por ello para realizar tareas motoras lo que podría generar un decaimiento transitorio de la habilidad motora, mientras que la nueva estructura de pensamiento complejo se integra al movimiento, el cual el cuerpo reacciona a los estímulos ya conocidos, pero con un proceso de pensamiento más estructurado.

El 50% de los deportistas pertenecientes a la muestra se sitúan clasificados según el rango descriptivo del TGMD-2 están debajo del promedio con edades entre 6 y 8 años, relacionando el dato obtenido al sumar las dos categorías inferiores se tiene que un 71% de los estudiantes pertenecientes a la muestra, se encuentran en un nivel de desarrollo motor muy bajo, esto puede deberse a la falta de práctica deportiva frecuente, falta de actividad física, falta de juego y la influencia de la tecnología en el estilo de vida moderna, siendo el juego el principal objetivo a edades tempranas se podría integrar los medios tecnológicos Celulares, Tablet, iPad, PlayStation, Xbox a la práctica deportiva, utilizando la interactividad tecnológica como medio para atraer la atención al deporte.

El 21% de los deportistas pertenecientes a la muestra quedaron clasificados según la tabla de rango descriptivo del TGMD-2 en el nivel por encima del promedio, lo cual evidencia que su estimulación motora podría ser superior y la cantidad de horas de juego motor puede ser mayor en relación con los clasificados en rango del promedio, y finalmente que están cerca de tener un nivel superior de desarrollo motor.

El 7% de los deportistas pertenecientes a la muestra quedaron clasificados según la tabla de rango descriptivo del TGMD-2 en el nivel muy superior, este dato corresponde a 1 de 14 deportista totales de la muestra, con este dato se requiere formular una intervención, en la cual con la estrategia didáctica del juego se mejoren los resultados obtenidos en el test, la meta para el desarrollo motor debería ser el nivel superior, por esto un desarrollo motor óptimo permite un mejor desempeño en la práctica deportiva, en el artículo titulado *Relación entre el desarrollo psicomotor y la práctica de deporte extraescolar en niños/as de tres a seis años*, los autores Delgado y Montes (2017) concluyen que los niños objetos del estudio que practicaban actividades deportivas extracurriculares evidenciaban un nivel de desarrollo motor superior en relación a los que no practicaban ningún tipo de actividad, con base a esto formulan la hipótesis que vincula al desarrollo motor con la práctica deportiva y recomiendan la actividad deportiva a edades tempranas.

6. Conclusiones

Por medio de este proyecto de investigación, se conceptualizo que es una estrategia pedagógica y como se trabaja desde el área del deporte, basados en la conceptualización se decidió que la más acorde para trabajar en la categoría preinfantil es el juego, teniendo en cuenta la edad de los deportistas participantes en la investigación. De lo anterior, se formuló un plan de trabajo basado en juegos predeportivos como estrategia pedagógica y didáctica en la escuela de formación social en deportes UNIMINUTO, el cual está estructurado para trabajar en 16 semanas, a través con esta propuesta metodológica de se busca que los deportistas fortalezcan sus habilidades motoras básicas mediante el juego.

Mediante la implementación de la estrategia pedagógica del juego predeportivo, se pueden proponer actividades para trabajar la técnica descrita para cada uno de los patrones básicos del movimiento, esto permite que mientras se realizan actividades lúdicas el niño reconozca su esquema corporal de manera estática y dinámica y mediante este entendimiento de las posición de su cuerpo en el espacio mediante el juego, desarrolle la técnica en cada patrón.

Se propuso un plan de trabajo estructurado bajo la metodología del entrenamiento integral, puesto que este relaciona las capacidades motoras con el desarrollo integral del ser, siendo este uno de los pilares de formativos en la escuela de formación social en deportes UNIMINUTO, por lo tanto esta metodología es acorde al componente social inmerso en la filosofía de UNIMINUTO. En el plan propuesto se formuló para ser aplicado en 4 meses, 16 semanas de duración en total, con 1 sesión semanal: 16 sesiones en total y una duración promedio por sesión de dos horas para un total de 32 horas, la valoración se realizará en la semana 8 con el TGMD-2, se propuso enfatizar en los patrones saltar y correr y en las habilidades manipulativas atrapar,

con este plan se busca responder a las necesidades del deportista y contribuir con la comunidad aledaña a las escuelas.

Al analizar las distintas teorías del desarrollo motor y cognitivo, se eligieron dos de las teorías existentes como referencia. La teoría del desarrollo cognitivo y motor de Piaget (1997) y la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Vygotsky (1924), en las cuales se aborda el desarrollo motor desde dos miradas, la de Piaget individualista y centrada en 4 etapas de desarrollo y la de Vygotsky inconclusa por su prematura muerte y centrada en la influencia de la sociedad sobre el desarrollo individual, además de la relación del niño con su entorno, por lo tanto se realizó el siguiente análisis en base a la teoría de Piaget, los deportistas de la categoría preinfantil se encuentran entre dos estadios del desarrollo motor, el preoperacional y las operaciones concretas, a su vez los que se encuentran en el preoperacional están en el sub estadio del pensamiento intuitivo, mediante la aplicación del TGMD-2 se observó que los dos estadios coincidían con un descenso de las capacidades motoras en relación con los deportistas menores, esto puede deberse al conflicto que genera el cambio de los procesos lógicos del pensamiento, según Piaget existen dos maneras de adaptarse al cambio, el proceso de asimilación y el de acomodación, teniendo en cuenta esto no se puede determinar qué cantidad de tiempo se requiere para dicho proceso, por ende se tiene la hipótesis que este conflicto origina el leve retroceso que experimentaron los deportistas participantes de la investigación, de este análisis se partió para estructurar la propuesta metodológica.

Al comparar los distintos estudios acerca del juego predeportivo se llegó a la conclusión, que mediante esta estrategia didáctica se logra que los deportistas reconozcan con actividades lúdicas la técnica para ejecutar cada uno de los patrones de movimiento, además se evidencio con el análisis de las tesis de pregrado, postgrado, artículos científicos, el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa con estas actividades, conlleva al niño a potenciar su desarrollo motor, el juego es una estrategia que logra convertir una actividad monótona en algo que para el niño adquiere una noción de diversión.

Así las cosas, se diseñó una estructura de trabajo de una sesiones semanales con una duración de dos horas cada sesión, para trabajar durante 16 semanas, teniendo en cuenta la dinámica de formación en las escuelas de formación social en deportes de UNIMINUTO, en las cuales se trabajan las habilidades motoras correr con una duración total de cinco sesiones con juegos individuales, en pareja grupales y de relevos, saltar y la manipulativa agarrar mediante la misma metodología de los juegos predeportivos, teniendo como objetivo la corrección del patrón acorde con la técnica descrita en la literatura y realizando una valoración en la semana ocho y una valoración a la semana 16, para comparar los datos obtenidos y evaluar si se logró un progreso.

7. Plan de trabajo

Introducción

En la siguiente parte del documento se encontrará el plan de trabajo pedagógico que dará cuenta el producto final, este desarrollará a lo largo de cinco meses de los cuales se realizarán dos entrenamientos por semana para un total de 32 sesiones de clase dentro de ellas encontrar la teoría de cada habilidad, objetivos de cada clase y por último las actividades recomendadas que tienen como fin usarse para potenciar el trabajo de las habilidades motoras básicas ya que como se tiene entendido al tener más tiempo de trabajo y una continuidad se puede dar evidencia de que existe una mejora en los participantes en relación a quienes se le trabaja un día a la semana, de lo cual el plan de trabajo tendrá como fecha inicial el 05-02-19 y una fecha final el 01-06-19. El plan de trabajo consta de la profundización de las habilidades locomotoras correr y saltar; por otro lado a nivel manipulativo se trabajará en lanzar tanto por encima del hombro como por debajo de él, además se planteó una sesión donde se realizaría el test TGMD-2 para verificar si existe un avance significativo con relación a la primera muestra o por el contrario no se ve ningún avance.

Método de uso.

El test como es mencionado anteriormente consta de 32 sesiones de clase divididas en lanzar, correr y saltar respectivamente más una sesión en la cual se va a evaluar el avance de los deportistas la cual se debe realizar en la décimo sexta sesión de clase que corresponde a la mitad del plan de trabajo esta se encontrará en la última casilla identificada por el color azul. Quien use este plan de trabajo podrá usar cualquier ejercicio planteado en el orden deseado pero teniendo en cuenta que las primeras 15 sesiones debe trabajar y manejar una continuidad en las

habilidades motoras básicas que se establecieron para no perjudicar los resultados y obtener un resultado positivo o mejor al primer test realizado.

Plan de trabajo			
Fecha de inicio: 05-02-19	Fecha Final: 01-06-19	Lugar de trabajo: UNIMINUTO sede calle 90	Categoría : Pre infantil 5 a 7 años
Tema: Las habilidades motoras básicas saltar, correr, lanzar			
Objetivo General: Probar por medio del plan de trabajo el fortalecimiento de las habilidades motoras básicas saltar correr y lanzar en los estudiantes de la categoría pre infantil de la escuela de formación social en deportes UNIMINUTO.			
Teoría	No. Clase	Objetivos	Actividades
<p>Saltar:</p> <p>Es el desplazamiento que se realiza al brincar de un lugar a otro en el aire. Según Bañuelos S. (1984) “El salto implica un despegue del suelo, como consecuencia de la extensión violenta, de una o ambas piernas como cuerpo. El cuerpo queda momentáneamente suspendido en el aire, para cumplir su misión”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las fases del salto son: <ol style="list-style-type: none"> 1. El impulso: la fuerza que lleva un cuerpo en movimiento o en crecimiento 2. El vuelo: El vuelo comienza cuando el saltador pierde el contacto con el piso. 	1	<p>Demostrar mediante ejemplos el nivel de salto en los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aire, tierra, agua: todo el grupo se organiza en hilera donde van a ver varias colchonetas apiladas, todos se encontraran encima de las colchonetas sujetando un balón con la mano y realizaran las siguientes acciones. Pero cuando salten deben cambiar de mano el balón. <ol style="list-style-type: none"> 1. Agua: saltar a la izquierda de las colchonetas 2. Aire: saltar encima de las colchonetas 3. Tierra: saltar a la derecha de las colchonetas. - El reloj: todo el grupo ubicado haciendo un círculo con el docente en el medio con una soga en la mano, la empezara a girar suavemente donde para esquivarla el grupo debe saltar el que sea tocado por ella deberá salir del círculo.
	2	<p>Identificar distintos modos de desplazamiento usando el salto como medio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Marineros al mar: el profesor tomando voz de capitán da la orden a sus alumnos o jugadores que tienen que saltar del barco a la tierra según la orden, es decir con saltos hacia adelante, hacia atrás, con un

<p>3. La caída: movimiento de un cuerpo bajo la acción exclusiva de la gravedad.</p> <p>Los saltos se pueden clasificar en :</p> <p><u>1.</u> Salto horizontal.</p> <p>Los saltos horizontales (longitud y triple salto) tienen como objetivo alcanzar la mayor distancia posible una vez realizada la acción de batida o de impulsión. Fases: Carrera, batida, vuelo y caída.</p>			<p>pie, de diferente modos</p> <ul style="list-style-type: none"> - El cien pies cojo: los estudiantes formados en hilera, cada uno se cogerá su pierna derecha con la mano y con la mano contraria se agarra del compañero de adelante, deben desplazarse de una A a un punto B sobre un apoyo y sin soltarse hasta donde lo indique el profesor, cuando lleguen al punto A deberá el primero del grupo cabecear el balón para devolverse lo realizaran con la pierna contraria. 1. Variación es donde ellos son libres de escoger como moverse diferente al ejemplo dado con la única regla es que debe siempre existir un apoyo.
<p><u>2.</u> Salto vertical.</p> <p>Los saltos verticales (altura y pértiga) tiene como objetivo alcanzar la mayor altura posible para sobrepasar un listón después de realizar la acción de batida. Fases: Carrera, batida, vuelo, paso del listón y caída.</p> <p><u>3.</u> Salto combinado.</p> <p>Está conformado por distintos saltos juntos, en nuestro caso hemos utilizado los saltos horizontales, verticales, y laterales con uno o dos miembros.</p>	3	<p>Interpretar la importancia del salto vertical superando marcas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿A dónde llegas tú?: se identifican con cintas de colores distintas alturas en un pared, frente a ellas estarán los estudiantes que tomando un poco de impulso intentaran hacer la marca más alta saltado y simulando que está cabeceando un balón. - Atrapa banderines: Se coloca una soga a lo largo del espacio disponible a una altura considerable con el grupo con el que se trabaja, se colgaran unos banderines en la soga, a cada estudiante se le dará un tiempo determinado para correr, saltar y agarrar la mayor cantidad de banderines.
<p><u>4.</u> Salto de Obstáculos.</p> <p>Consiste en realizar un salto con el objetivo de superar un obstáculo u</p>	4	<p>Usar obstáculos para mejorar el salto combinado (vertical, horizontal)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los conejos relevistas: de a parejas deberán llegar de un punto A a un punto B donde el primer participante saldrá e inmediatamente se ubicara en el suelo totalmente agrupado, el

objeto para poder sobrepasarlo.			<p>segundo saldrá lo saltara y se ubicara un paso más adelante y se agrupara inmediato y así sucesivamente hasta llegar al punto B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carrera sobre los compañeros: por grupos de la misma cantidad de participantes se ubicaran en el suelo de cubito dorsal (boca arriba) y a cada uno se le dará un número determinado, a la voz del profesor el número escogido deberá salir y saltar a sus compañeros y tocar el cono que es a pocos metros de distancia.
	5	Generar una mejora en la amplitud del salto.	<ul style="list-style-type: none"> - El pirata: ubicados en círculo se coloca una bolsa que simulara ser el tesoro, a la señal dada por el docente darán un salto hacia adelante, el primer estudiante que toque la bolsa ganara, cambiara de posición con el profesor y dará la orden para saltar. - Campo minado: se traza un camino y se distribuyen cajas por todo el camino que simularan ser bombas, los alumnos deben saltar por todo el camino sin salirse y sin tocar las cajas de ser así volverán al principio del camino.
	6	Contrastar la fiabilidad del salto con un objeto y libre.	<ul style="list-style-type: none"> - Caballos de salto: se ubican en todo el espacio disponible obstáculos los cuales los alumnos deben superar montados en sus bastones de caballo a modo de jinetes de caballo de salto. - La muralla china: se debe superar la muralla china pasando por diferentes desafíos de saltos para llegar al otro lado de la muralla. Un lago de lava (colchonetas), puntas

			filosas (conos), grandes muros (cajones).
7	Identificación de la importancia del salto para evitar obstáculos dinámicos.		<ul style="list-style-type: none"> - Caza sapos: se ubicaran aros por todo el espacio y se organizaran grupos de la misma cantidad de jugadores, un grupo llevara como nombre los sapos y los otros los cazadores, cuando se de la señal los sapos saltaran por todo el espacio pero cuando suene la palmada deberán saltar a un aro donde estarán seguros e intentaran hacer 21 la mayor cantidad de veces hasta que se dé la orden de que se puede continuar el juego. además el sapo que sea atrapado pasara al grupo cazador. - El buscapiés: se ubican dos grupos de la misma cantidad de jugadores uno tendrá en su lado pelotas mientras el otro no, a la señal del profesor el equipo que tiene las pelotas las lanzara al otro grupo intentando tocarle solo los pies.
8	Analizar la velocidad de los saltos.		<ul style="list-style-type: none"> - Mancha saltada: se designara una persona del grupo que debe manchar a los compañeros los cuales estarán corriendo por todo el espacio, el jugador que este manchado se acostara de cubito dorsal y solo podrá salir de ese estado si lo saltan por encima. - El espejo: en parejas ubicadas a medio metro de distancia, uno de los dos realizara un salto y el otro lo debe imitar a la perfección o de la misma forma como lo hizo el compañero generando un efecto espejo
9	Identificar los distintos impulso que se generan con		<ul style="list-style-type: none"> - Quien salte más con ambas piernas podrá llegar al final: se ubicaran dos grupos de la

		distintas partes del cuerpo	<p>misma cantidad de jugadores, en la pista abran unos conos y seguidos tres aros. A la señal del profesor el jugador saldrá en velocidad hasta llegar al cono donde lo saltara con ambos pies pero caerá sobre uno, para pasar al siguiente aro cambiara de pie y para el ultimo aro debe caer con ambos pies, cuando termine saldrá en velocidad para chocarle la mano al siguiente en la fila.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Armando el rompecabezas: se ubicaran dos grupos de la misma cantidad de jugadores, a cada uno se le asignara una pista determinada por la cual debe pasar para llevar la ficha del rompecabezas, en el camino cada vez que encuentren un cono deberán cambiar la forma de saltar. Gana el equipo que arme primero el rompecabezas
	10	Establecer la diferencia de los saltos para mejorar la amplitud de ellos.	<ul style="list-style-type: none"> - La batalla del cojo En este juego los participantes se mueven a la pata coja y tienen que un perseguidor, escogido previamente, ir a por los otros participantes para cogerle y que sea el cogido que valla a por otro participante. - Canguros y ranas: Los participantes se desplazan libremente por la pista. Al escuchar el sonido de la palmada se desplazarán imitando a los canguros (grandes saltos). Al oír el silbato imitarán a las ranas (saltos pequeños y en cuclillas).
	11	Identificar la importancia del salto en longitud para llegar a una	<ul style="list-style-type: none"> - El cuadro: Se colocan las cuerdas formando un gran cuadrado, en cada extremo se dispone cada equipo en fila, a la

		meta.	<p>a voz de "ya", cada grupo pasará por su lado de la cuerda hasta llegar al otro extremo. Un grupo saltará de lado con los pies juntos, otro a un pie, otro con saltitos pisando la cuerda y otro con saltos dejando la cuerda entre los pies, cuando el jugador pase por el lado del otro equipo deberá cambiar la forma su forma de saltar a la que estén usando a ese lado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - De puente en puente: Se dividen el grupo en varios, igualados, tanto en número como en condiciones físicas. Se ponen en fila y el primero de cada grupo que va con dos aros, a la señal tiene que tirar un aro y saltar sobre él para seguir avanzando tira el otro aro y salta, para seguir recoge el primer aro tirado y lo vuelve a tirar y así sucesivamente. Gana el primer equipo que lleve a todos sus integrantes hasta el otro lado del campo de juego.
<p>Correr :</p> <p>La carrera o desplazarse rápido de un punto A, a un punto B. Según Vila (1999) la define como la máxima rapidez posible en la ejecución de movimientos bajo control voluntario, además requiere de ciertas fases como lo son estas tres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apoyo: sucede cuando se apoya el talón en el suelo y sigue el movimiento con el apoyo 	12	Realizar cambios de velocidad en espacio reducido y libre.	<ul style="list-style-type: none"> - Topes de pasos Grandes: Se selecciona un alumno y este va a ser el que topa en el área que delimite el profesor. El que topa trata de atrapar a uno de sus compañeros para que ocupe su lugar, pero el desplazamiento de todos los jugadores debe ser con pasos largos y lo más rápido posible. - -Llevemos el pañuelo: se divide el grupo en dos con la misma cantidad de jugadores. Se colocan en fila, el primero de la fila sale a dejar el pañuelo en el punto B, luego vienen le dan la mano al que sigue y él lo va a traer, nuevamente viene le da la mano al tercero y lo va a

<p>completo del pie para finalmente generar un impulso en la punta del pie.</p>			<p>dejar. y así hasta que todos van pasando, gana el que pase con todo su equipo a hacer el recorrido.</p>
<p>- Impulso: la rodilla y la cadera de la pierna que hace el impulso comienzan a extenderse y quedan por detrás del corredor.</p> <p>- Equilibrio: Esta fase hace referencia al periodo de tiempo en que se encuentra la pierna en el aire. Una vez se despega el dedo gordo del suelo, la cadera se flexiona y la pierna va hacia adelante alcanzando aquí su máxima flexión.</p>	13	<p>Comparar la reacción de la carrera longitudinal y multidireccional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cacería de colas: 4 grupos ubicados uno en c/vértice de un cuadrado (mínimo 10 x 10m) cada integrante posee una “cola” de color correspondiente a su equipo. A la señal deben correr a quitar las colas del equipo contrario en sentido a las agujas del reloj. Cada cola robada 1 punto al equipo. - Posta circular: ubicados todos en círculo se divide al grupo en equipos por colores y a su vez a cada uno se le indica un número del 1 al 4. (ese será el orden en que corran). A la señal sale el 1 de cada color mientras el equipo se mantiene en su lugar esperando su turno y le entregará un testimonio o similar al 2 y así hasta terminar con el 4. El primer equipo en llegar tiene 4, luego 3, 2, y 1 el primer equipo que complete el recorrido gana.
<p>Además es importante resaltar que al correr se produce el termino zancada que hace referencia a la distancia que hay entre el apoyo de un pie y el siguiente de las cuales se derivan dos termino amplitud de la zancada y frecuencia de la zancada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amplitud de la zancada: es la distancia que hay de la punta del pie que ejerció el 	14	<p>Identificar la capacidad de adaptación de la carrera cuando esta obstaculizada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relevos llanos. Organizados por equipos se ubicaran por mitades iguales unos ocuparan el espacio A y otros el B. el primero de cada grupo deberá llevar el testigo hasta el otro lado donde lo estarán esperando para recibir el testigo y entregarlo al otro lado. Gana el primer equipo que haya cambiado todos sus jugadores de lugar - Relevos con vallas: organizados igual que el ejercicio anterior ocupando los puntos A y B. desplazándose de un lado al otro llevando el

<p>apoyo al talón donde se generó el equilibrio.</p> <p>- Frecuencia de la zancada: es igual a la velocidad en la que se realiza el movimiento.</p>			<p>testigo saltando por encima de unas marcas ubicadas en el suelo. Gana el equipo que lleve al otro lado todo su equipo.</p> <p>Variaciones: el obstáculo puede ir creciendo de tamaño con el uso de colchonetas, conos, sacos. Etc.</p>
	15	<p>Realizar trabajos para la mejora de la amplitud de la zancada</p>	<p>- Toro loco: Hay dos bancos en el campo y una persona que coge. Si el jugador esta encima del banco la persona que coge no puede tocarles, solo puede tocar a alguien que esté dentro de campo. Además nadie puede esperar encima del banco más de 5 segundos. Tiene que bajar al campo y subir otra vez.</p> <p>- Camino de aros: el grupo dividido por la misma cantidad de jugadores y cada uno grupo tiene 5 – 6 aros para usar como camino. La idea de este juego es llegar al otro lado del campo usando los aros. La cosa más importante es que nadie puede salir fuera del aro. Toda la gente tiene que estar dentro de un aro para poder avanzar.</p>
	16	<p>Evaluar la velocidad de reacción en estático</p>	<p>- Triqui: se ubicaran por grupos de la misma cantidad de jugadores cada equipo con tres petos del mismo color, a la señal del profesor saldrá el primer jugador de cada equipo y pondrá el peto en cualquier recuadro del triqui y saldrá en velocidad hasta llegar donde el compañero para que este salga y haga el mismo recorrido. Gana el primero equipo que forme el triqui.</p> <p>- Pato pato ganso: A la señal del profesor, el niño que se encuentra por fuera de cada círculo corre alrededor de este</p>

			diciendo pato, pato hasta que toque a un compañero y diga ganso. El niño que ha sido tocado sale corriendo en dirección contraria tratando de llegar al lugar desocupado.
17	Realizar trabajos para mejorar la frecuencia de la zancada.		<ul style="list-style-type: none"> - Relevo de zapatos: por tríos se quitaran un solo zapato y lo dejaran en el lugar determinado por el profesor, cuando el profesor de la señal saldrá el primero de cada grupo ira por su zapato se lo colocara y saldrá en velocidad a tocarle la mano al compañero para que haga el mismo recorrido. Gana el primer grupo que tenga todos sus zapatos puestos. - Atrapando al conejo: se dividirán en dos grupos iguales ubicados en cada extremo de la cancha y en la mitad abra un balón, cono o un objeto que hará de conejo el primero de cada grupo saldrá a la señal el que primero atrape al conejo ganara un punto. Gana el equipo que haga 12 puntos de primeras.
18	Identificar el uso de la frecuencia de la zancada		<ul style="list-style-type: none"> - Cuidado que Explota: se determina un espacio de 10 x10 donde cada jugador tendrá un globo con un hilo amarrado al pie, a la señal del profesor todos deberán desplazarse por todo el espacio haciendo en pasos cortos pero rápidos y cuando suene pito deberán ir a torear la bomba de cualquier compañero pero también evitando que le totean la de él. - En busca de la ficha: Se ubica dos grupos en hileras, al frente de los dos equipos habrá una canasta en la cual habrá figuras u objetos de una misma

			<p>categoría (por ejemplo figuras geométricas y números.) todos estarán revueltos. Cada participante de los equipos saldrá corriendo hasta la canasta a buscar las figuras que corresponde o representan a su grupo, cuando encuentren la figura correspondiente volverán a la hilera a introducirla en una bolsa, así sucesivamente todos los integrantes lo harán. El equipo que primero recolecte los objetos o elementos, será el equipo ganador.</p>
	19	<p>Usar adecuadamente la combinación de frecuencia y amplitud de la zancada</p>	<ul style="list-style-type: none"> - a zancadas por la base: Se forma 4 bases alrededor de la cancha, en cada una, habrá dos integrantes de diferente equipo; estando todos organizados, los jugadores de la base inicial se trasladaran hasta la otra base, driblando un balón para luego entregárselo a su compañero, así sucesivamente se irán recorriendo las bases usando la zancada más amplia que puedan hacer. El primer equipo que llegue a la base final, realizando el ejercicio gana puntos. - Corriendo para armar: Los participantes se ubicaran en filas y sentados; a cierta distancia estará el instructor, con gran variedad de imágenes, situado al lado de la “línea final”. Los jugadores tendrán que correr hasta la línea final, en el momento que el docente les dé la orden de salir; la señal que les indicará dicha acción donde correrán en pasos cortos pero rápidos, será que él elegirá una imagen previamente dicha y cuando la muestre, los

			<p>participantes tendrán que estar atentos y salir corriendo. Gana el primero que arme la ficha completa.</p>
	20	<p>Demostrar la importancia de los cambios de ritmo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Armando la frase: El grupo se divide en tres equipos y se organizan en hileras. Cada equipo tendrá a su frente una palabra (recomendable trabajar valores: respeto, amor, etc.), y al lado estará el abecedario en desorden. El último participante de cada hilera, saldrá en zigzag de atrás hacia delante, después encontrará un obstáculo, pasado este, se correrá hasta donde este el abecedario, para elegir la letra correcta y empezar a formar la palabra. Cuando el primer jugador termine su turno se ubicará de primero en la hilera y así sucesivamente el último de cada grupo realiza el mismo ejercicio. - La forma de la razón: Se forma dos equipos, organizados en hileras y enumerados respectivamente; al frente, a una gran distancia están ubicados elementos de forma repetida (ejemplo: figuras geométricas). El instructor dará la orden para que salgan los números de cada grupo y recojan los elementos u objetos que el señale, el objetivo es que el primero que lo coja, se devuelve en forma de zigzag a la parte trasera de la hilera.

	21	Desarrollo de la velocidad de reacción	<ul style="list-style-type: none"> - El juego del sí y del no: Consiste en que las dos filas están en paralelo pero a una distancia que puedan tocarse si estiran el brazo. Una de las filas es "si" y la otra "no". En un extremo se sitúa una persona que va a ir realizando una serie de preguntas, y cada vez que la respuesta sea verdadera pues la fila de "si" persigue a los de "no", y viceversa. - Escapada Cada grupo de tres corre lentamente en línea. El del medio intentará una escapada cuando considere oportuno para llegar antes de que los compañeros puedan tocarle.
	22	Analizar la importancia del trabajo mutuo entre frecuencia y amplitud de zancada	<ul style="list-style-type: none"> - La conquista de los balones: Se reparten en dos equipos, y cada equipo tiene dentro de la portería diez balones. El equipo contrario lo mismo. Entonces los equipos deben llegar a la portería del equipo contrario y coger los balones y llevárselos a la suya, sólo puede coger cada persona un balón. Si un jugador es tocado por el contrario debe permanecer quieto hasta que un compañero le salve. - Pacman y los fantasmas: Dos personas son come cocos y los restantes son los fantasmas que tienen que escapar de ellos. Pero tanto los come cocos como los fantasmas tendrán que ir por las líneas del campo. Los come cocos irán con la mano levantada para poderlos reconocer.
Lanzar: Es la destreza que implica	23	Identificar el lanzamiento por	<ul style="list-style-type: none"> - No lo dejes caer: alrededor de la cancha se dejaran distintos

<p>el acto de arrojar objetos lo más lejos posible, mediante una técnica determinada. Base para los lanzamientos que se aplican al atletismo y a otros deportes. Lanzar es un movimiento natural. El desarrollo de la habilidad de lanzar ha sido un tema muy estudiado durante décadas. La forma, precisión, distancia y la velocidad en el momento de soltar el objeto se han empleado como criterios para evaluar la capacidad de lanzamiento de los niños. Ante diversidad de lanzamientos y ante la imposibilidad de explicar todos brevemente se citarán las clases de lanzamientos que podemos observar: lanzamientos que emplean los niños nada más adquirir la habilidad y difícilmente clasificables en otras formas de lanzamiento:</p>		debajo de la cadera.	<p>objetos con variación de tamaño, forma y peso. Cuando el profesor de la señal saldrán en velocidad a coger cualquier objeto y lanzarlo al aire con un movimiento de abajo hacia arriba empezando por la cadera y atraparlo antes de que caiga al suelo. La única regla es que no pueden coger más de dos objetos a la vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El balón no cae: El grupo está en un terreno determinado. Se ubican todos los balones en el suelo. Los participantes se mueven libremente por todo el espacio. A la señal, ningún balón puede quedar parado. Todo balón que todo participante se encuentre en su desplazamiento debe ser lanzado hacia arriba, empezando el movimiento desde la cadera. siempre respetando los límites del lugar. <ul style="list-style-type: none"> 1. Variación: Se puede hacer dos equipos donde uno tenga todos los balones en movimiento y otro que los deje en su sitio.
<ul style="list-style-type: none"> - lanzamiento por encima del hombro - lanzamiento por debajo de la cadera - lanzamiento lateral - lanzamiento de atrás a delante. <p>Existe además unas fases que son determinantes para la realización efectivo del movimiento</p>	24	Identificar el lanzamiento por encima del hombro	<ul style="list-style-type: none"> - Balón al castillo: Se coloca una caja en el centro del círculo. Se divide el grupo en dos, de los cuales uno ataca y otro defiende. El que ataca deberá de meter el balón en la caja lanzándolo con un movimiento que inicia desde el hombro, pero sin entrar en el círculo, y el otro intentará que no lo consigan. Cuando roban el balón se cambian los papeles. - Balón volante: Dos grupos separados por una cuerda de dos metros de altura. Deben

<p>las cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase preparatoria. Es la primera toma de impulso. Se busca alcanzar una gran fuerza de inercia desplazando y moviendo todo el cuerpo, para luego transferirla al impulso del lanzamiento. 			<p>lanzar el balón al campo contrario empezando el movimiento desde el hombro además de ser lanzado desde el lugar que se recepcionó. El otro grupo intentará recuperar el balón antes de que caiga al suelo. El que recupera el balón pasa a un compañero que será el que lance al campo contrario.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Fase de aceleración: Tras la fase preparatoria el cuerpo se fija en el suelo, para establecer un punto de apoyo respecto al que se van a canalizar las fuerzas preparatorias, y así poder transferirlas progresivamente hacia los brazos y finalmente hacia el artefacto. 	25	<p>Identificar el lanzamiento de atrás a adelante</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El aro que rueda: Se girara un aro por el suelo.se lanzara una pelota a un compañero en forma de “cucharita” de atrás hacia adelante y se deberá recepcionar antes de que se pare y caiga al suelo. Se puede hacer variando el tamaño del aro, lanzar sentado, de pie, de rodillas. - Campo a campo: El terreno de juego es un rectángulo dividido en tres zonas de juego iguales. Los alumnos se dividen en cuatro grupos, dos en el centro y los otros en los extremos. Estos últimos deberán pasarse la pelota lanzándola de atrás hacia adelante evitando que los del centro la atrapen o intercepten. Si esto ocurre punto para el equipo central.
<ul style="list-style-type: none"> - Fase final: Es el momento en el que el artefacto abandona las manos del lanzador. Toda la energía acumulada en el desplazamiento de la fase de aceleración se transmite al objeto que es lanzado con 	26	<p>Realizar trabajos de precisión en un espacio reducido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tiro a la canasta: Un participante situado en el centro del grupo sostiene un aro situado alrededor de su cintura y mantenido horizontalmente. Los demás lanzarán ordenadamente su pelota al interior del aro, si no la encesta se cambiará con el del centro. No se puede lanzar bruscamente, y el que sostiene el aro no puede desplazarse.

<p>la máxima fuerza posible por el brazo que se mueve a la máxima velocidad.</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Los cazadores en el bosque: se ubicaran cinco cazadores que tendrán en su mano balones blandos con los cuales trataran de cazar (ponchar al compañero) a los animales del bosque (resto del grupo) a le que ponchen sebera tirarse al suelo hasta que no quede ningún animal más. Se puede recuperar un animal si una persona que no ha sido ponchada le toca la espalda.
	27	<p>Realizar trabajos de percepción de fuerza y espacio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Llamada entrante: se ubicaran por parejas donde uno tendrá la pelota que será la llamada mientras el otro compañero tendrá un aro que será el celular. El jugador con el aro se empezará a mover por todo el espacio, cuando den la señal deberá quedarse quieto y el jugador con la pelota deberá calcular la distancia y que tanta fuerza requiere para que desde donde este de pie pueda lanzar la llamada. - El disco volador: Se hacen equipos de cuatro jugadores, éstos forman un cuadrado y lanzan el disco. Los lanzamientos deben ser de diferentes maneras: Baja, a media altura, por encima de la cabeza... Se debe lanzar el disco de manera horizontal. Es importante calcular la distancia para también decidir la fuerza con la que se lanza el disco Y para aumentar el nivel de dificultad se puede hacer en movimiento.
	28	<p>Combinar distintos estilos de lanzamientos para</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lluvia de balones. Cada participante con un balón. A la señal se lanzan elevándolos lo

		superar una marca	<p>más alto posible y se recoge otro que no sea el suyo antes de que toque el suelo. Se puede hacer con balones de diferentes tamaños.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El malabarista: Cada participante con una pelota intenta mantenerla en el aire, tratando de que tarde de caer al suelo, pasándosela de mano a mano y aumentando progresivamente la altura. Se puede hacer con varias pelotas a la vez.
	29	Fortalecer el lanzamiento por encima del hombro	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzando números: Los participantes frente a la pared, cada jugador tendrá asignado un número. Uno de los jugadores inicia el juego lanzando el balón contra la pared, a la vez que dice un número. El jugador al que le corresponde ese número debe coger el balón antes de que bote. - La papa caliente: Todos repartidos por el espacio. Se entregan cuatro balones. A la señal se pasan los balones (papas calientes) de unos a otros. Cuando suena el silbato, los que tienen la patata caliente son penalizados con un punto. No podemos soltar el balón cuando suene el silbato.
	30	Fortalecer el lanzamiento de atrás a adelante	<ul style="list-style-type: none"> - Policías y ladrones: El ladrón está en el medio del espacio de juego. Alrededor, a una distancia bien delimitada, los policías tienen cada uno un aro. El ladrón tiene que pasar por el medio de ese espacio y los policías deben atraparlo tocándolo con los aros que le lanzan. - A la velocidad de la palmada:

			<p>En grupos colocados en círculo y uno de los participantes en el centro y con un balón. Éste deberá ir lanzando el balón a los compañeros, y éstos antes de recibirlo deberán dar una palmada. Se puede hacer con aros, aumentando las palmadas</p>
	31	Fortalecer el lanzamiento por debajo de la cadera	<ul style="list-style-type: none"> - La carta a doña Teodora: El balón hace de carta que se dirige a un compañero; para ello un jugador lanza el balón verticalmente hacia arriba desde el centro de un círculo, y dice el nombre de otro compañero, el cual tendrá que correr para recibir el balón antes de que éste caiga al suelo. Si lo recibe lo vuelve a lanzar diciendo el nombre de otro compañero, si no, se anotará un punto negativo. - Tira y recoge: Se reparte todo el material por el espacio. A la señal cada alumno coge el objeto que quiera y lo lanza y lo recoge al caer. No coger objetos antes de la señal, ni varios a la vez.
Test TGMD-2	32	Aplicación del test TGMD-2 para verificar el avance en el fortalecimiento de las habilidades motoras básicas en los deportistas de la categoría pre infantil.	<p>El TGMD-2 es una herramienta que evalúa doce habilidades motoras, mediante 2 sub-test que son en locomotor y el de habilidades manipulativas, en el sub-test locomotor evalúan el (correr, galopar, desplazamientos sobre un pie, saltar un obstáculo, salto horizontal y desplazamiento lateral), y en la sub test manipulativo se evalúan (drible estático, recepciones, patear una pelota estática, lanzar una pelota por encima del hombro y lanzar por debajo).</p> <ul style="list-style-type: none"> - La realización de la prueba se hace de forma individual,

			<p>aunque también se puede trabajar en grupos pequeños, maneja un lapso entre los quince a veinte minutos por estudiante en promedio, teniendo en cuenta que cada niño trabaja de forma diferente por ende en algunos puede que se demore más o menos del tiempo esperado.</p>
--	--	--	--

8. Prospectiva

El presente proyecto de investigación aplico el TGMD-2 diseñado por Dale Ulrich (2000) este instrumento permite una valoración objetiva del desarrollo motor, además aporta un diagnóstico de las condiciones motoras. Con los datos obtenidos se pueden diseñar planes de trabajo con población de tres a 10 años, para diseñar planes de trabajo en futuras investigaciones se debería tener en cuenta este tipo de instrumento como medio diagnóstico y en base a los datos obtenidos orientar las actividades deportivas al desarrollo motor.

Este documento servirá como guía en futuras investigaciones sobre las habilidades motoras básicas y su relación con la práctica deportiva, así como para diseñar estrategias pedagógicas de intervención mediante el juego predeportivo, proponiendo una metodología distinta del entrenamiento deportivo en la fase de iniciación, orientada al desarrollo motor, además de proponer alternativas para la formación integral.

La escuela de formación social en deportes de UNIMINUTO implementará en su metodología de formación, el juego motor como herramienta formativa de valores, mediante las relaciones sociales que se derivan del juego los deportistas pertenecientes a la escuela fomentaran en su comunidad: la cooperación, el compañerismo, el respeto, la tolerancia a través del juego.

9. Referencias

- Acevedo, P. (2013). *TGMD2 Spanish completa*, recuperado de <https://www.scribd.com/document/242843654/TGMD2-Spanish-completa-pdf>
- Araya, G, Jiménez, J. (2010). *Más minutos de Educación Física en preescolares favorecen el desarrollo motor*. PENSAR EN MOVIMIENTO, Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud, 8 (1), 1-8. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/pem/article/view/442/433>
- Ausique, García y Piravota, (2014) *Investigaciones y desafíos para la docencia del siglo XXI* recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117032546/investigacion.pdf>
- Balliache, D (2009). *Guía II Marco Teórico*, Recuperado de <http://www.unsj.edu.ar/unsjVirtual/comunicacion/seminarionuevatecnol>.
- Batalla. (2000). *Habilidades motrices básicas*. Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-habilidades-motrices/9788495114037/719619>
- Blazquez. (1995). *La enseñanza del deporte escolar hacia un deporte más educativo*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/28078787_La_ensenanza_del_deporte_escolar_hacia_un_deporte_mas_educativo
- Burgués, P. L. (2007). *El juego motor y la pedagogía de las conductas motrices motor*. Conexos, 5(1). Recuperado de periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/download/8637977/5665
- Campbell. (2012). *Influencia de los juegos predeportivos sobre el rendimiento técnico y motriz del voleibol de iniciación*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/318120222_Influencia_de_los_juegos_predeportivos_sobre_el_rendimiento_tecnico_y_motriz_del_voleibol_de_iniciacion
- COLDEPORTES. (2010). *Deporte Formativo*. Recuperado de http://www.coldeportes.gov.co/atencion_ciudadania/glosario_tematico/centro_alto_rendimiento/deporte_formativo
- Comesaña, H. (2001). *El proceso del fútbol formativo*. Revista digital: EFdeportes. com, Buenos Aires, 6(21). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd29/futbol.htm>.

- Correa, J. (2008). *Determinación del perfil antropométrico y cualidades físicas de niños futbolistas de Bogotá*. Revista Ciencias de la Salud, 6(2). Recuperado de <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/revsalud/article/viewFile/484/425>.
- De fútbol y danzas*. Universidad Santo Tomas, Bogotá D.C, Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10314/Leytonandrea2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Giménez, F, Abad, M, & Robles, J. (2010). *El proceso de formación del jugador durante la etapa de iniciación deportiva.*, Apuntes. Educación Física y Deportes 2010, N. ° 99, 1.er trimestre, pp. 47-55, recuperado de http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/10200/El_proceso_de_formacion.pdf?sequence=2
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*, Editorial alianza editorial, Buenos Aires, Argentina, Recuperado de <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>.
- Leyton, A. (2017). *Fortalecimiento de las habilidades básicas motoras en clases*
- Linares, A. (2008). *Desarrollo Cognitivo, Las Teorías de Piaget y Vygotsky*, Universidad Autónoma de Barcelona, Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- López, V. (2013). *Las habilidades motrices básicas en educación primaria*. Revista didáctica de la educación física, p88-p96, Recuperado de <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/10619/habilidades-motrices.pdf?sequence=1>
- Martínez, L. (2007). *La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación*, Revista Investigación: Experiencias y Herramientas, Pág. 72-80, Recuperado de <https://escuelanormalsuperiorsanroque.files.wordpress.com/2015/01/9-la-observacin-y-el-diario-de-campo-en-la-definicin-de-un-tema-de-investigacin.pdf>
- Millán, E, Velandia, I, Contreras, C. (2017). *El juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con síndrome Down entre los 8- 14 años del colegio madre Adela*, Repositorio UNIMINUTO. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/5072/TEFIS_MillanQuirogaEdison_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Muñoz, L. (1986). *LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL NIVEL PREESCOLAR Y EN LA ESCUELA PRIMARIA: UN ENFOQUE DE DESARROLLO*. Educación física y Deporte, 8(1-2), 101-122. Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/4671/4104>.
- ogias/wp-content/uploads/2015/06/02_Marco-teorico.pdf.
- Posada, G. (2016). *Elementos básicos de estadística descriptiva para el análisis de datos*, Fundación Universitaria Luis Amigo, Medellín, Colombia. Recuperado de http://www.funlam.edu.co/uploads/fondoeditorial/120_Ebook-elementos_basicos.pdf
- Prieto, M. (2011). *La iniciación deportiva*, Revista innovación y experiencias educativas, Pág. 1 a 9. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_02.pdf
- Ramírez, D. Rodríguez, N. (2011). *Propuesta didáctica a partir de los fundamentos técnicos del fútbol que contribuyan al desarrollo de los patrones básicos del movimiento*, Universidad libre, Bogotá D.C. Recuperado de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/5213/RamirezCubidezDaniel2011.pdf;jsessionid=B89BCC868512BBFF04EFFEF1EC842820?sequence=1>.
- SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE. (2016). *Ficha Local de Engativá*. Recuperado de http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/adjuntos_paginas_2014/10_perfil_engativa_-_segunda_version_dic16.pdf
- Suarez, A, Casal, C, & Sanjurjo, C. (2007). *Metodología de la enseñanza del fútbol*. Editorial Paidotribo. Recuperado de <http://www.paidotribo.com/ficha.aspx?cod=00682>.
- Tamayo, M. (2003). *El Proceso de la Investigación Científica*, Editorial Limusa, México D.F. Recuperado de <https://clea.edu.mx/biblioteca/Tamayo%20Mario%20-%20El%20Proceso%20De%20La%20Investigacion%20Cientifica.pdf>
- Ulrich, D. (2000). *TEST OF GROSS MOTOR DEVELOPMENT, SECOND EDITION, EXAMINER'S MANUAL*. Recuperado de <http://33202576.weebly.com/uploads/1/4/6/8/14680198/tgmd-2-2.pdf>.

- UNID. (s.f). *Los cuatro períodos de desarrollo de Piaget*. Recuperado de http://www.colegioimi.net/uploads/2/3/2/3/23231948/etapas_desarrollo_piaget2.pdf
- UNIMINUTO. (2017). *Misión, Visión y Principios*, Recuperado de <http://www.uniminuto.edu/-/principios?inheritRedirect=true&redirect=%2Fsistema-uniminuto>.
- Fernández, G. (2012). *El libro de los juegos - juegos pre deportivos*, institución TADAF, foro TADAF. Recuperado de <http://www.tafadycursos.com/forum/35-50-1>
- Caballol, J. (2010). *Juegos pre deportivos de atletismo para el desarrollo de la rapidez en las clases de Educación Física*, efdeportes.com. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd148/juegos-predeportivos-de-atletismo.htm>
- Rubio, J. (2010). *Algunos ejemplos de juegos para niños - 6 a 12 años*, revista express. Recuperado de <https://sportaqs.files.wordpress.com/2007/12/juegosdeatletismo.pdf>