



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación deportiva en prueba de velocidad para niños subnivel básica media.

**PESANTEZ VERA EMERSON WAGNER
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**PALADINES MORAN STEEVEN RODRIGO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

**Juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación deportiva en
prueba de velocidad para niños subnivel básica media.**

**PESANTEZ VERA EMERSON WAGNER
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**PALADINES MORAN STEEVEN RODRIGO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

PROYECTOS INTEGRADORES

**Juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación deportiva en
prueba de velocidad para niños subnivel básica media.**

**PESANTEZ VERA EMERSON WAGNER
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**PALADINES MORAN STEEVEN RODRIGO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

CEDEÑO YUBBER ALEXANDER

**MACHALA
2021**

REPORTE FINAL DEL TURNITIN

por Eteeven Rodrigo Paladines Moran

Fecha de entrega: 11-may-2022 11:17p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1834360753

Nombre del archivo: TESIS_PESANTEZ_PALADINES_ACTUAL.docx (64.85M)

Total de palabras: 14402

Total de caracteres: 87939

REPORTE FINAL DEL TURNITIN

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

www.coursehero.com

Fuente de Internet

1%

2

www.ejemplos.co

Fuente de Internet

1%

3

sportadictos.com

Fuente de Internet

1%

4

www.researchgate.net

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, PESANTEZ VERA EMERSON WAGNER y PALADINES MORAN STEEVEN RODRIGO, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación deportiva en prueba de velocidad para niños subnivel básica media., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

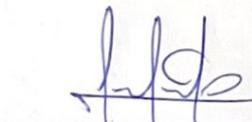
Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.


PESANTEZ VERA EMERSON WAGNER
0705451763


PALADINES MORAN STEEVEN RODRIGO
0705269231

AGRADECIMIENTO

Ser gratos con Dios por su voluntad en guiarnos por el buen camino y seguir con nosotros ante esta nueva etapa educativa para tener una meta cumplida en el ámbito profesional; de la que parte otro camino para desenvolver nuestros conocimientos para la sociedad y ser de grandes aportaciones para este ámbito laboral.

A nuestros padres y seres queridos que han estado pendiente de nosotros y dando vuestro apoyo para poder iniciar un nuevo camino como es la etapa universitaria, con el fin de ser buenos profesionales y tener el mejor aporte para nuestra sociedad.

A nuestros tutores Lcdo. Yubber Cedeño y Lda. Lorena Aguilar por ser nuestros guías para el desarrollo del proyecto quienes han aportado sus conocimientos para tener la realización, desarrollo y finalización del mismo con los mejores resultados bajo su propio criterio de aprobación.

Steeven Rodrigo Paladines Moran
Emerson Wagner Pesantez Vera

DEDICATORIA

Este proyecto es dedicado ante la entidad divina que permite compartir cada momento con los seres más allegados y siendo a la vez muy queridos; su persistencia por poner las más difíciles batallas a sus mejores soldados para demostrar la capacidad de cada persona y ver esa determinación inquebrantable de la que nada ni nadie puede detener.

A nuestros padres quienes han hecho sus mayores aportes para tenernos donde estamos y queriendo que sumemos ese progreso por el cual se ha recorrido todo este campo universitario; siendo un camino en el que ellos estarán allí durante nuestro recorrido hasta lograr el profesionalismo e incluso después de haberlo logrado.

A nuestros tutores que han acompañado el transcurso de la formación profesional y sumar conocimientos para una mayor participación en la sociedad y ayudar en la solvencia de necesidades y situaciones donde hallan mayores dificultades.

Steeven Rodrigo Paladines Moran

Emerson Wagner Pesantez Vera

RESUMEN

JUEGOS PRE-DEPORTIVOS COMO ESTRATEGIA DE INICIACIÓN DEPORTIVA EN PRUEBA DE VELOCIDAD PARA NIÑOS SUBNIVEL BÁSICA MEDIA

Autores:

Steeven Rodrigo Paladines Moran

Emerson Wagner Pesante Vera

Tutor:

Ldo. Yubber Alexander Cedeño Mg.

El trabajo de investigación se orienta hacia los juegos pre deportivos, dirigidos a niños en etapa escolar, cuyo objetivo general tiene como propósito analizar la importancia del uso de juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación deportiva en pruebas de velocidad para niños de la Escuela Sosena Barrezueta de Zamora, para lo cual se identificó varios juegos que aportan en el mejoramiento de los procesos de iniciación deportiva, en relación a las pruebas de velocidad; así mismo, se determinó las estrategias que viene utilizando el docente en la práctica de este deporte; finalmente se definió los requerimientos del docente que le permita mejorar la aplicación de los ejercicios con sus estudiantes.

La metodología utilizada tuvo un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo y no experimental; los métodos que sirvieron de base en este trabajo fueron el analítico y el sintético, mismo que direccionaron la ruta a seguir, a lo largo de la investigación bibliográfica y el trabajo de campo; además para la recopilación de la información se manejó un enfoque descriptivo, cualitativo, esta investigación fue de tipo no experimental y descriptiva utilizando el método analítico sintético y la técnica utilizada es la entrevista y utilizando el instrumento de guía de preguntas.

Como objetivos específicos se consideró sumando a esto, las especificidades como son: relacionar los juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación en los niños de subnivel Básica Media, en la escuela Sosena Barrezueta de Zamora; Identificar juegos pre-deportivos que contribuyan al docente al mejoramiento de estrategias de iniciación deportiva en prueba de velocidad para los estudiantes de la Escuela Sosena Barrezueta de

Zamora y también, Determinar la orientación que requiere el docente para mejorar sus estrategias de iniciación deportiva en pruebas de velocidad a partir de clases ejecutadas en la Escuela Sosena Barrezueta de Zamora. La suma y adquisición de información se fundamentó desde el enfoque cualitativo, con una metodología descriptiva y exploratoria, logrando determinar la realidad en la escuela Sosena Barrezueta de Zamora en cuanto a juegos pre-deportivo.

Los métodos de mayor incidencia en esta indagación es el analítico-sintético y otros que se integraron en calidad de auxiliares, como: no exploratorio y el bibliográfico, mismos que aportaron significativamente al momento de recabar la información en base a los objetivos específicos para dar a conocer el objetivo general de esta investigación, mismos que fueron redactados para enlazar aspectos relacionados con la revisión literaria, con la investigación de campo y a su vez para destacar una propuesta integradora, como una solución factible a favor de la institución educativa que ayudo a la dirección concretar la investigación.

En comparación a la muestra se consideró a todo el alumnado del subnivel básica media, puesto que hay una buena cantidad referencial para la investigación; además, se tomó en cuenta a los docentes del área de Educación Física del plantel “Sosena Barrezueta de Zamora”. Los instrumentos seleccionados fueron: los repositorios digitales de libre acceso, la lista de cotejos y la guía de preguntas estructuradas, que para su construcción se relacionó los objetos de estudio, de donde se destacaron dos dimensiones y en consecuencia los indicadores sirvieron de guía para la elaboración de los instrumentos con una escala de Likert.

ABSTRACT

PRE-SPORTS GAMES AS A SPORTS INITIATION STRATEGY IN SPEED TRIAL FOR CHILDREN ELEMENTARY SUB-LEVEL OF SCHOOL

Authors:

Steeven Rodrigo Paladines Moran

Emerson Wagner Pesante Vera

Tutor:

Ldo. Yubber Alexander Cedeño Mg.

The research work is oriented towards pre-sports games, aimed at children in school use, whose general objective is to analyze the importance of PRE-SPORTS GAMES AS A SPORTS INITIATION STRATEGY IN SPEED TEST FOR CHILDREN MEDIUM BASIC LEVEL OF THE “SOSENA BARREZUETA DE ZAMORA” SCHOOL, for which several games were identified that contribute to the improvement of sports initiation processes, in relation to speed tests; likewise, the strategies used by the teacher in the practice of this sport will be reduced; Finally, the teacher's requirements were defined that allow him to improve the application of the exercises with his students.

The methodology used had a qualitative, descriptive and non-experimental approach; The methods that served as the basis for this work were the analytical and the synthetic, which directed the route to follow, throughout the bibliographical research and the field work; In addition, a descriptive, qualitative approach was used for the collection of information, this research was non-experimental and descriptive using the synthetic analytical method and the technique used is the interview and using the question guide instrument.

As specific objectives, adding to this, the specificities such as: relate pre-sports games as an initiation strategy in children of the Middle Basic sublevel, at the Sosena Barrezueta school in Zamora; Identify pre-sports games that contribute to the teacher to improve sports initiation strategies in speed tests for the students of the Sosena Barrezueta de Zamora School and also, Determine the orientation that the teacher requires to improve their sports initiation strategies in speed tests. speed from classes executed at the Sosena

Barrezueta School in Zamora. The sum and acquisition of information was based on the qualitative approach, with a descriptive and exploratory methodology, managing to determine the reality in the Sosena Barrezueta de Zamora school in terms of pre-sports games.

The methods with the greatest incidence in this inquiry are the analytical-synthetic and others that were integrated as auxiliaries, such as: non-exploratory and bibliographic, which contributed significantly at the time of collecting the information based on the specific objectives to give information. Know the general objective of this research, which were written to link aspects related to literary review, with field research and in turn to highlight an integrating proposal, as a feasible solution in favor of the educational institution that helped the direction finalize the investigation.

In comparison to the sample, all the students of the middle basic sublevel were considered, since there is a good reference quantity for the investigation; In addition, the teachers of the Physical Education area of the "Sosena Barrezueta de Zamora" campus were taken into account. The selected instruments were: the free access digital repositories, the checklist and the guide of structured questions, which for its construction were related to the objects of study, from which two dimensions were highlighted and consequently the indicators served as a guide for the elaboration of the instruments with a Likert scale.

Keywords: pre-sports games, speed test

Contenido

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN | 15 |
| CAPITULO I | 17 |
| EL PROBLEMA..... | 17 |
| 1.1 Antecedentes de la investigación | 17 |
| 1.2 Situación conflicto | 18 |
| 1.3 Causas y consecuencias..... | 18 |
| 1.4 Delimitación del problema | 19 |
| 1.5 Planteamiento del problema | 19 |
| 1.6 Formulación del problema | 20 |
| 1.7 Objetivos | 21 |
| 1.7.1 Objetivo general..... | 21 |
| 1.7.2 Objetivos específicos | 21 |
| 1.8 Justificación..... | 22 |
| CAPITULO II..... | 23 |
| MARCO REFERENCIAL..... | 23 |
| 2.1 Marco legal..... | 23 |
| 2.1.1 Constitución de la República | 23 |
| 2.2 Marco teórico | 24 |
| 2.3 Marco conceptual | 24 |
| 2.3.1 Juegos pre-deportivos | 24 |
| 2.3.2 Aportes de los juegos pre-deportivos a la iniciación deportiva. | 25 |
| 2.3.3 Los juegos pre-deportivos en la educación..... | 26 |
| 2.3.4 Pruebas de velocidad en el atletismo para niños..... | 27 |
| 2.3.5 Medios para desarrollar la velocidad | 28 |
| 2.3.6 Factores que afectan la velocidad en carrera | 28 |
| CAPITULO III..... | 29 |

| | |
|---|----|
| DIAGNOSTICO DE OBJETO DE ESTUDIO | 29 |
| 3.1 Enfoques diagnostico | 29 |
| 3.1.1 Tipo de investigación..... | 29 |
| 3.1.2 Diseño de investigación | 29 |
| 3.1.2.1 Población y muestra | 29 |
| 3.1.2.2 Métodos de investigación..... | 29 |
| 3.1.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 30 |
| 3.2 Descripción del proceso diagnostico..... | 30 |
| 3.3 Recopilación de la información | 31 |
| 3.4 Análisis de contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos | 31 |
| 3.4.1 Matriz de requerimiento..... | 37 |
| 3.5 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación | 38 |
| CAPITULO IV: | 40 |
| PROPUESTA INTEGRADORA..... | 40 |
| 4.1 Descripción de la propuesta | 40 |
| 4.2 Componentes estructurales..... | 41 |
| CAPITULO V:..... | 55 |
| VALORACIÓN DE FACTIBILIDAD..... | 55 |
| 5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta | 55 |
| 5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta | 55 |
| 5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta | 55 |
| 5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta..... | 56 |
| CAPITULO VI: | 57 |
| CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA .. | 57 |
| 6.1 Conclusiones | 57 |
| 6.2 Recomendaciones..... | 59 |
| 6.3 Limitaciones y prospectiva | 59 |

| | |
|---|----|
| Bibliografía | 61 |
| Ilustración 1 | 31 |
| Ilustración 2 | 32 |
| Ilustración 3 | 32 |
| Ilustración 4 | 33 |
| Ilustración 5 | 33 |
| Ilustración 6 | 34 |
| Ilustración 7 | 34 |
| Ilustración 8 | 35 |
| Ilustración 9 | 35 |
| Ilustración 10 | 36 |
| Ilustración 11 | 36 |
| Tabla 1: Fortalezas y Debilidades..... | 37 |
| Tabla 2: Requerimiento a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo..... | 37 |
| Tabla 3: Indicadores de evaluación a partir de las actividades..... | 52 |

INTRODUCCIÓN

Tal como lo menciona Piaget “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”. Podemos manifestar que el juego de forma recreativa ayuda al niño que comprenda al mundo de mejor manera y a su alrededor, así como potencia su motricidad. Es así como Guillamón, Cantó & López (2018) mencionan que el juego permite descubrir indicios y nociones que benefician a los aprendizajes próximos, es decir, dan una referencia motora de lo que se pretende desarrollar a futuro.

Con todas estas experiencias el niño fortalece sus sentidos físicos y también aquellos que le permiten estar en equilibrio social tales como sentido de orientación, lógica, entre otros (Bolívar, 2018). En este sentido las instituciones educativas y docentes en áreas de educación física deberían innovar e implementar juegos recreativos como estrategia de iniciación deportiva.

Este proyecto se desarrolló con la finalidad de analizar la importancia del uso de los juegos pre-deportivos en pruebas de velocidad el cual está dirigido para los docentes y estudiantes al ser estrategias de iniciación cuyo tema se focalizo en el subnivel básica elemental.

La situación problemática se enmarco en la falta de estrategias de iniciación deportiva en los escolares lo que radica en un deficiente aprendizaje y desarrollo de capacidades motrices para el atletismo. Así mismo, lo que se pretende con este análisis es dar a conocer nuevas estrategias que permitan un desarrollo favorable de los estudiantes en el área deportiva favoreciendo así su práctica.

Para poder realizar este proyecto se consideró los conocimientos adquiridos durante el proceso académico, así como las experiencias pre-profesionales. A esto también se suma la revisión de autores enfocados en temas relacionados con la fenomenología. El análisis literario permitió enlazar conocimientos hasta llegar a concebir un aprendizaje significativo lo cual se ve reflejado en la propuesta planteada a beneficio de la comunidad educativa.

Este proyecto se compone de 5 capítulos, del cual se explicarán a continuación:

El capítulo primero, se hace mención al problema, los antecedentes de la investigación el cual se encuentra dividido en ámbitos nacionales y del exterior, también se tiene la situación conflicto, las causas y consecuencias la delimitación del problema. Se finaliza este capítulo con el planteamiento y formulación del problema a estudiar además de los objetivos generales y específicos.

En el segundo capítulo se refiere al Marco referencial en donde se encuentra el marco legal que incluye las distintas leyes y normas establecidas en la Constitución de la República, la Ley el deporte, educación física y recreación. También se menciona al marco teórico y marco conceptual en el que se describe la información recolectada de distintos autores referente a las variables.

En el tercer capítulo se menciona al diagnóstico como el objeto de estudio del cual se subdivide en los siguientes apartados: enfoque diagnóstico, tipo y diseño de la investigación, descripción del proceso diagnóstico. Esta es una de las partes más importantes del proyecto ya que determina como se llevará a cabo el proceso y ejecución de la investigación mediante los distintos aspectos como técnicas, instrumentos, población y muestra, entre otros.

En el cuarto capítulo se refiere a la propuesta integradora y los aspectos que a estala componen como la descripción, componentes naturales, objetivos, fundamentos legales y conceptuales, marco conceptual.

El quinto capítulo se presenta la valoración de la factibilidad y tendrá un análisis de las siguientes dimensiones: técnica, económica social y ambiental.

Para el sexto capítulo se presenta las conclusiones, recomendaciones, limitaciones y prospectiva de esta investigación.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la investigación

En España se localizó una investigación realizada por Castro (2019), sobre la iniciación al deporte, con el propósito de Que ejercicios de juego pre-deportivos que requiere el docente para la iniciación deportiva en pruebas de velocidad en la escuela Sosena Barrezueta de Zamora, cuya metodología utilizada tuvo un enfoque cualitativo y de tipo descriptiva, con los métodos comparativo y analítico, para recopilar la información utilizaron la observación y encuesta.

En Latinoamérica los juegos recreativos enfocados en la enseñanza de algún deporte se han convertido en estrategia eficaz, además ayuda a potenciar y mejorar las capacidades motrices en niños. Esta zona del mundo tiene en su mayoría poblaciones infantiles y adolescentes lo que permite un gran crecimiento y formación de futuros atletas quienes con una enseñanza pertinente pueden alcanzar grandes éxitos deportivos. Estas actividades lúdicas además de fortalecer la parte motriz también ayudan al desarrollo de la expresión, comunicación dando como resultado entes sociales en equilibrio con su entorno (Giménez & Galiano, 2017). A esta edad (niñez) el juego debería ser la base principal de iniciación e incursión en el campo deportivo específicamente el atlético.

En el Ecuador un país donde su población es mayormente jovial se tiene que en las distintas instituciones educativas no se da una buena participación de los estudiantes en competencias atléticas y esto debido a la falta de docentes especializados o que tengan un conocimiento amplio de este deporte. Así mismo se carece de docentes con experiencias en el campo; es decir, que hayan sido participes de federaciones locales (Campos, 2017), equipos atléticos selecciones nacionales, entre otros grupos en donde pudieran haber adquirido dichos conocimientos. Esto con la finalidad de que el docente se sienta con las competencias necesarias para impartir su clase y motivar a sus estudiantes.

En la provincia de El Oro en las instituciones educativas se da la situación antes mencionada, el atletismo para muchos niños no es de su interés por lo que no tiene la acogida necesaria ya sea por falta de motivación o simplemente porque no les interesa. Hay que recordar que una de las metas del Área de Cultura Física es el formar nuevos talentos en el campo deportivo a miras de futuros competidores a nivel local, nacional e internacional.

En este mismo sentido, en la ciudad de Machala en la Unidad Educativa “Sosena Barrezueta de Zamora” que es donde radica este proyecto investigativo se evidencia la carencia de esta disciplina deportiva. Los docentes de Educación Física carecen de los conocimientos apropiados y actualizados de técnicas, estrategias, recursos didácticos que facilita la enseñanza del atletismo, lo cual se evidencia en la negatividad de muchos estudiantes al momento de practicarlo. Cabe recalcar que esta problemática se ha incrementado debido a la modalidad de las clases virtuales que se adoptó tras la pandemia por COVID 19 en el año 2020. La teleeducación ha creado en los estudiantes hábitos de sedentarismo y los docentes no saben cómo manejar esta situación.

1.2 Situación conflicto

La situación conflicto se deriva de las practicas pre- profesionales realizadas en diferentes instituciones educativas, donde se pudo observar la presencia de problemas que afectan el desarrollo en lo deportivo; aunque en el atletismo como deporte, debe de existir una anticipación de actividades, en calidad de iniciación al deporte, para lo cual el docente debe conocer diversas estrategias que promuevan el deporte, incluso el currículo nacional propuesto por el ministerio de educación (2016) incluye varias destrezas que contribuyen con actividades pre deportivas, que sirven de guía para el docente.

1.3 Causas y consecuencias

Con base a la situación conflicto se determinó las siguientes causas:

- No hay docente en el área de Educación Física
- Desactualización de la metodología en la aplicación de los juegos predeportivos.
- Docente sin preparación en el área.

- Limitados programas de capacitación para el docente encargado de la asignatura.

A partir de estas causas se estableció las consecuencias que se producen al no atender la problemática:

- Inadecuada ejecución de ejercicios
- Limitado conocimiento del docente en el área,
- Inapropiado desarrollo en sus capacidades motrices
- Clases no participativas.

Por ende la consecuencia sería que no se va a poder desarrollar una iniciación deportiva en el atletismo de forma adecuada por lo tanto en el futuro las consecuencias no se tendrá talento deportivo en carreras de velocidad dentro del país.

1.4 Delimitación del problema

El problema a investigar se localiza en la ciudad de Machala, dentro de la escuela Sosena Barrezueta de Zamora en el subnivel básica media. La investigación es ejecutada en el periodo lectivo 2021-2022 y fue dirigido para los docentes y estudiantes del área de Cultura Física.

1.5 Planteamiento del problema

Como se pudo constatar en los antecedentes escritos y expresados en este proyecto y en relación con los estudiantes que están en procesos de iniciación atlética se ha considerado la idea de que el juego predeportivo son de mucha importancia ya que permiten potenciar la movilidad de todo el cuerpo y también expresar emociones de alegría para quienes lo practican (Sánchez et al, 2019, pag.63).

Sin embargo, en la institución no hay docente capacitado para realizar las clases de educación física, por tal razón quienes están encargados de impartir clases no tienen el conocimiento apropiado para ejecutar una clase de forma correcta del área de educación física o el atletismo.

En este sentido Prat et al, (2019) en su estudio hace mención a que el juego es el preámbulo de actividades deportivas futuras ya que sirve como una preparación para las actividades que luego serán dirigidas y afianzadas por el docente conocedor de ese campo.

Granda et al, (2018) hace referencia a que la actividad física como debería ser practicada toda la vida ya que con esto el ser humano desde pequeño puede explorar sus habilidades y capacidades mediante actividades de recreación. Para ello es necesario maestros con las competencias pertinentes y habilidades de recreación como complemento de la instrucción académica. En otras palabras, el docente debería modificar su metodología, técnicas, estrategias para así tener objetivos claros y próximos a ser cumplidos, ayudando de tal manera su clase de educación física para mejorar las habilidades de sus estudiantes y logren destacar en el deporte.

Entonces, las posibles alternativas como soluciones que permitirán aminorar la problemática son: la creación e implementación de nuevas estrategias para la enseñanza atlética la cual es de suma importancia ya que será la base para solventar el problema planteado. Esta propuesta ha sido seleccionada a razón de que permitirá que los docentes del Área de Cultura física fortalezcan en los estudiantes interés en aprender y desarrollar competencias deportivas. (Moreira, 2021).

1.6 Formulación del problema

La problemática planteada es de gran relevancia porque se relaciona con la labor docente en el área de cultura física ya que estos tienen la misión de impartir conocimientos deportivos en los estudiantes enfatizando en el desarrollo y fortalecimiento de su motricidad, es importante resaltar que la institución educativa no cuenta con docente profesional en el área de educación física, siendo este el principal problema de investigación.

Los objetivos tanto generales como específicos que permitieron la elaboración de los instrumentos investigativos se dieron a partir de las siguientes preguntas:

Pregunta general

Es así como el problema queda formulado de la siguiente manera:

¿Por qué no se realiza una adecuada aplicación de juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación deportiva en prueba de velocidad para niños en la Escuela Sosena Barrezueta de Zamora?

Pregunta Específicas

- ¿En la etapa de iniciación no se deben utilizar explicaciones largas y profundas?
- ¿La metodología de enseñanza acerca del atletismo es acorde al nivel académico de los estudiantes?
- ¿El docente cuenta con una guía de juegos pre-deportivos?

Orientación al campo

¿Que ejercicios de juego pre-deportivos que requiere el docente para la iniciación deportiva en pruebas de velocidad en la escuela Sosena Barrezueta de Zamora?

Orientación a la propuesta

¿Qué orientación requiere el docente para ejecutar estrategias de juegos pre-deportivos a los alumnos en el subnivel de básica media para una buena iniciación en pruebas de velocidad en la escuela?

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Analizar la importancia del uso de juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación deportiva en pruebas de velocidad para niños del subnivel básica media de la Escuela Sosena Barrezueta de Zamora de la ciudad de Machala en el periodo 2021-2022.

1.7.2 Objetivos específicos

- Identificar que juegos pre-deportivos utiliza el docente para el mejoramiento de estrategia de iniciación deportiva en prueba de velocidad para los estudiantes de la Escuela Sosená Barrezueta de Zamora
- Determinar si la metodología de enseñanza utilizada por el docente sobre el atletismo es acorde al nivel académico de los estudiantes en la Escuela Sosená Barrezueta de Zamora.
- Proponer juegos pre-deportivos como estrategias de iniciación deportivas en pruebas de velocidad.

1.8 Justificación

En el presente trabajo se ha elaborado una guía con orientaciones metodológicas sobre los juegos pre-deportivos que contribuyen al docente a mejorar aquellas estrategias de iniciación deportiva en pruebas de velocidad de sus estudiantes, con la finalidad de dar a conocer al docente nuevas técnicas de enseñanza en clases, así se lograra que el estudiante mejore en aquellas pruebas de velocidad que realiza el docente.

Es importante resaltar que los estudiantes son pequeños seres con una gran imaginación y que cuentan con una gran cantidad de energía que debemos aprovecharla para formarlos como deportistas, por ende, la utilización de los juegos pre-deportivos son una gran herramienta para la iniciación deportiva, evitando de tal manera actividades que causen en el niño desmotivación y cansancio.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco legal

2.1.1 Constitución de la República

Dentro del marco legal se tiene:

El Currículo Básico Nacional resalta que, La ley del Deporte, Educación Física y Recreación en su Art. 81.- “De la Educación Física. - La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, [...]. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad.

Como menciona en su Art. 23 de la República del Ecuador: “Las personas tienen derecho a acceder y participar del espacio público como ámbito de deliberación, intercambio cultural, cohesión social y promoción de la igualdad en la diversidad” Asamblea constituyente” (2008).

Art. 381. Cultura física y tiempo libre: “El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial”.

Art. 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación: “La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado”

Art. 84.- De las instalaciones: “Los centros educativos públicos y privados deberán disponer de las instalaciones, materiales e implementos adecuados para el desarrollo y

enseñanza de la educación física, garantizando éstos, la participación incluyente y progresiva de las personas con discapacidad”.

2.2 Marco teórico

De acuerdo a las revisiones de distintos autores a continuación se muestran aquellas teorías que sirven de fundamento para este proyecto investigativo las mismas que son base idónea para todo el proceso.

Para Decroly & Monchamp (1998) el juego, “Es muy importante que el maestro, que conoce el espíritu infantil, proponga al niño juegos y juguetes adecuados, que son ejercicios para su desarrollo, pero más importante aún es que él los asuma, los acepte, los quiera, los considere propios”.

Piaget considera al juego como” la actividad lúdica del ser socializado” (1945). Vygotsky (1982) menciona que, “la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos lo refieren el juego protagonizado”.

Para Froebly, “el juego es el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y servicio a los demás”. Camarasa (1980) menciona que, “en cuanto a los aspectos competitivo y colectivo del juego, los niños aprenden a pensar en las consecuencias de su participación, a estudiar, a captar nuevos modos de adaptación... a desarrollar actitudes de índole moral”.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 Juegos pre-deportivos

Definición

El juego como concepción general es quien forma parte del contexto cultural siendo la base primordial de los deportes, es decir este debe ser el inicio global de un futuro atleta, competidor. Además, este tiene la facilidad de adaptarse a los participantes. En este sentido Fines (2018) enfatiza que los juegos influyen en el carácter de quienes lo practican

formando en si personas disciplinadas, atrevidas y versátiles con independencia motriz Santandera et al, (2019). También esto ayuda a las relaciones inter e intrapersonales tomando como punto clave el compañerismo deportivo que luego se convertirá en ética deportiva.

Como podemos n la real academia de lengua el juego se define como “el ejercicio recreativo sometido a reglas”. Estas reglas no son impuestas sino más bien compartidas con los espectadores y participantes con la finalidad de llevar un orden social y competitivo cuando sea el caso.

Importancia

Es importante para el desarrollo físico del sujeto, ya que las actividades como caminar, correr, saltar y esto favorece al desarrollo del niño, en especial influyen en el sistema cardiovascular. Mediante el juego el niño formara su forma de actuar y conocimiento. El estudiante podrá solucionar circunstancias que se presenten en el juego reactiva su inteligencia y podrá resolver más tarde muchos problemas de la rutina diaria. Para el cultivo de los sentimientos sociales (Ventura, Laborda & Álvarez, 2018).

Además, los niños que pertenecen a zonas fuera de la ciudad crecen sin el uso adecuado y el juego formara, en cierta forma, un perjuicio social. Las personas que viven en estas zonas no tienen la oportunidad de poseer juguetes porque se encuentran abandonados (Miranda, 2021). El juego pre-deportivo es como un juego simple de corta duración, donde las reglas son muy sencillas y de fácil comprensión, además no se necesita de mucha exigencia física ni destrezas técnicas. (Castro, 2019).

2.3.2 Aportes de los juegos pre-deportivos a la iniciación deportiva.

Como podemos mencionar las reglas del juego pueden llegar a formar problemas motrices, por el cual deben superarse en el proceso de la actividad.

En la actualidad por medios de las investigaciones del deporte se han podido verificar que hay dos tipos de predeportes un de manera genérica, este busca la adquisición de las habilidades y el otro es las destrezas, que las usan en varios deportes.

La motivación es uno de los principios que se debe fomentar en los niños al momento de realizar cualquier actividad, tomando en cuenta que su objetivo a cumplir es la diversión, a su vez el juego en todos los casos contribuye el desarrollo integral del niño y podemos emplear como una estrategia pedagógica para su enseñanza (Bernate, 2021). La mayoría de los juegos están direccionados a la adaptación y familiarización al deporte, en donde hace énfasis sobre el aumento técnico. Por otro lado, los juegos aburridos provocan una mala concentración de los contenidos básicos en el estudiante.

2.3.3 Los juegos pre-deportivos en la educación

En la educación física los niños desempeñan un papel importante ya que a su edad es sano que se ejerciten físicamente en el colegio o escuela, la idea aquí es que tengan la posibilidad de hacer actividad física por una razón que es básicamente lúdica y social (Rojas, 2021). En la práctica de los juegos pre-deportivos se muestra la flexibilización de las pautas que conduce a no perder el estado de los oponentes; tomándolo como una estrategia pausada y divertida.

La estimación del docente es buscar lo lúdico, divertido del deporte, más allá de la existencia de un ganador y un perdedor además el profesor debe proponer independencias para que el juego se vaya adaptando a las necesidades individualidades y colectivas: en especial ahí está la primordial característica de los juegos pre-deportivos a su vez escasas en deportes formales. (Sánchez, 2019).

Ejemplos de juegos:

- Alcánzame si puedes
- Atínale si puedes
- Juego de obstáculos
- Encestando los papeles
- La torre

2.3.4 Pruebas de velocidad en el atletismo para niños

Definición

La velocidad se entiende como la capacidad que tiene una persona en realizar un movimiento en el menor tiempo posible dando su mayor potencial y en un tiempo corto que no produzca cansancio severo. También se entiende que la velocidad es la capacidad de una persona para realizar acciones motrices en un reducido tiempo y de mayor eficacia.

Tipos de velocidad

En lo referente a los tipos de velocidad este tiene distintas clasificaciones de las cuales se han considerados las siguientes:

- **Velocidad cíclica**

Son aquellos movimientos que se repiten con frecuencia, pero a gran velocidad. Su particularidad se da en que dichos movimientos se dan a la mayor velocidad posible.

- **Velocidad acíclica**

Surge de aquellos movimientos que solo se repiten una vez, se la conoce también como “velocidad gestual o velocidad segmentaria”, en el sentido de que a veces solo afecta a un segmento del cuerpo o una parte de él.

- **Velocidad de reacción**

Se define como la capacidad de reacción ante un estímulo externo, pero esto depender de la capacidad del sistema nervioso por lo que es muy difícil entrenarlo tan solo pudiendo mejorarlo.

- **Velocidad de aceleración**

Se manifiesta como el menor tiempo realizado en la máxima velocidad empleada al momento de realizar un movimiento ya sea a corta o larga distancia.

2.3.5 Medios para desarrollar la velocidad

Dentro de los medios que se emplean en actividades de velocidad se tiene el desplazamiento, ejercicio y actividad específica. Así mismo se debe tener en cuenta los instrumentos empleados en las distintas disciplinas atléticas.

2.3.6 Factores que afectan la velocidad en carrera

Según Castro & Otros (2021) manifiestan que, uno de los aspectos físicos más importantes en los deportes sean estos individual o colectivos es la velocidad. Además, son muchos los factores que pueden hacer que esta parte de nuestra actividad se vea afectada, estos pueden ser de origen genética como por entrenamiento, por tal motivo es necesario indagar a fondo a los deportistas para evitar inconvenientes. Por éstos últimos no podemos dejar de practicar ejercicio y entrenar, ya que, a pesar de no poder contar, quizás, con la mejor genética, si entrenamos, conseguiremos poder ser más rápidos.

Para los apasionantes en el deporte, la velocidad es un componente muy sustancial, ya sea porque practicas actividades físicas y se trabaja para ser más veloz de nuestro alrededor; entonces la realidad es que si bien la velocidad se entrena y se aprende (Betancourt & Ofarril, 2020). También los distintos factores muestran que la velocidad es de forma hereditaria o evolutiva, que ellos nacen como nosotros, pero la desarrollan de forma distinta y más eficaz

CAPITULO III

DIAGNOSTICO DE OBJETO DE ESTUDIO

3.1 Enfoques diagnostico

Esta investigación tiene como enfoque cualitativo ya que se pretendió investigar la importancia del uso de juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación deportiva en pruebas de velocidad para niños de la Escuela Sosena Barrezueta de Zamora, es decir que este estudio permitió describir, analizar e interpretar el problema descrito en relación a las variables de investigación, siguiendo un modelo constructivista.

3.1.1 Tipo de investigación

Esta investigación es no experimental y descriptiva nos permitió identificar el objeto de estudio mediante el cual se determinó los aspectos que los estudiantes requieren para solucionar el problema en un período determinado, es decir como los juegos predeportivos ayudaron a la velocidad de los estudiantes en donde se obtuvieron los resultados correspondientes en cuanto a su rendimiento físico.

3.1.2 Diseño de investigación

3.1.2.1 Población y muestra

En la presente investigación se ha seleccionado los participantes con una técnica de muestreo no pro balística por conveniencia, debido a que en la institución educativa Sosena Barrezueta de Zamora se trabajó con los docentes del nivel de Básica Media siendo un total de 7. Estos mismos docentes son quienes se encargan de dar la asignatura de Educación Física ya que esta escuela no cuenta con un docente en esa especialidad.

3.1.2.2 Métodos de investigación

Los métodos utilizados en esta investigación son: el analítico y el sintético ya que estos permitirán describir a cada objeto de estudio que se ha estimado para la búsqueda bibliográfica y de campo. El método analítico permite descomponer todos los elementos

a investigar y permite estudiar a mayor profundidad cada uno conociendo las causas, naturaleza y los efectos que esta causara. El método sintético en cambio permitirá una vez realizado el estudio de sus partes reconstruir el proceso investigativo llegando a una conclusión concisa y precisa.

3.1.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica de recolección de datos se ha utilizado una encuesta a través de una guía de 10 preguntas estructuradas, que fue realizada a partir de 4 dimensiones que aportaron datos para la recolección de información cualitativa de las variables objetos de estudio. El instrumento de investigación se transcribirá en el Formulario de Google y luego se compartirá el link de la encuesta a los estudiantes seleccionados de los cursos a investigar. La encuesta se realizó a los docentes del subnivel básica media de esta institución educativa. Además, se realizó una entrevista la cual se aplicará a 2 directivos del plante.

Validación de instrumentos de investigación

Para la validación de los instrumentos de investigación, la encuesta se la aplico a 2 estudiantes de otra escuela quienes son de similares características a aquellos que fueron parte de la investigación. La entrevista para ser validada de la aplico a un docente de Educación Física de otra escuela de las mismas características de aquellos que participaran y se involucraran en el proyecto.

3.2 Descripción del proceso diagnostico

En esta primera etapa se pudo conocer la Institución Educativa para dar a conocer el proyecto investigativo a las autoridades y docentes vinculados del Área a indagar. La segunda fase es la Documentación e indagación bibliográfica. Aquí se investiga en fuentes confiables ya se en artículos científicos, tesis de grado, maestrías y doctorales los antecedentes relacionados con el tema. También se enfatiza en investigaciones realizadas anteriormente. Se construye y estructura el marco referencial y conceptual.

Planeación y diseño es la tercera fase de esta investigación, se determinó que en este proceso se planifico la estrategia metodológica que se ejecutara, estudiado por el

constructivismo, manejando los diferentes estilos de enseñanza correctamente ejecutados para la práctica de Educación Física para llevar a cabo actividades de juegos predeportivos como instrumentos educativos.

3.3 Recopilación de la información

De acuerdo a los objetivos y propósitos de la investigación se procedió a la recopilación de la información mediante una encuesta en la escuela Sosena Barrezueta de Zamora a los docentes de 5to, 6to y 7mo grado correspondientes al subnivel básica media y en contraste a este se aplicó una entrevista al director de la escuela y otro directivo.

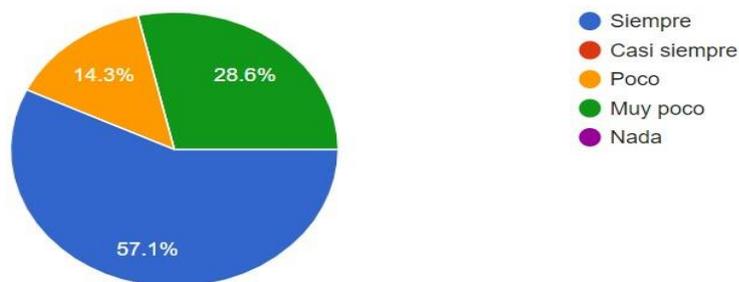
Toda la información que se obtuvo esta sistematizada a partir de los objetos de estudio y focalizada en dimensiones, indicadores, técnica e instrumentos utilizados, lo cual se detalla a continuación:

3.4 Análisis de contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos

Ilustración 1

1- ¿En la clase de Educación Física se promueve los juegos pre deportivos con los estudiantes ?

7 respuestas



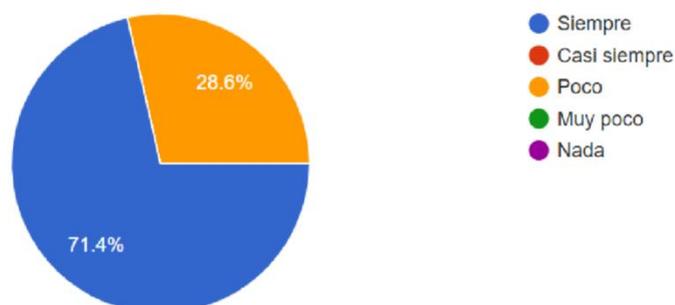
Análisis

En esta pregunta se destaca con un 57,1 %, es decir en su mayor parte los docentes manifiestan que sí realizan juegos previos a la realización de actividades física. En contraste a esto, se tiene como menor porcentaje 14,3 % la opción de “poco” siendo 2 docentes los que deducen que no realizan juegos por razones propias.

Ilustración 2

2- ¿En la clase de Educación Física se promueve los juegos pre deportivos para mejorar las pruebas de velocidad en los estudiantes? ?

7 respuestas



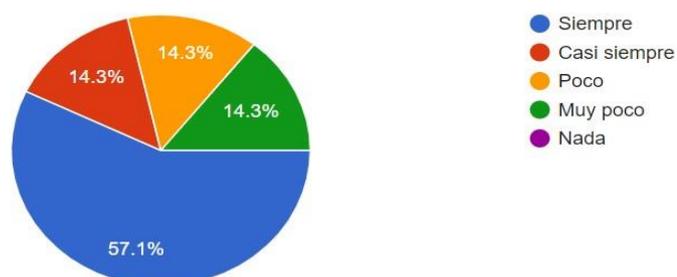
Análisis

Para esta pregunta el 71,4% de los docentes escogieron la opción “siempre” lo que da a entender que casi todos realizan juegos como apertura para las pruebas de velocidad. Cabe recalcar que esta institución educativa no cuenta con un docente de Educación Física debido a que no se asignado uno y por la pandemia las clases son online por lo cual no ha sido la prioridad contratar un docente. Son los mismos docentes de aula quienes imparten esta asignatura quizás sin conocimiento pertinente.

Ilustración 3

3- ¿La institución apoya en el área educación física para promover la práctica de juegos pre deportivos?

7 respuestas



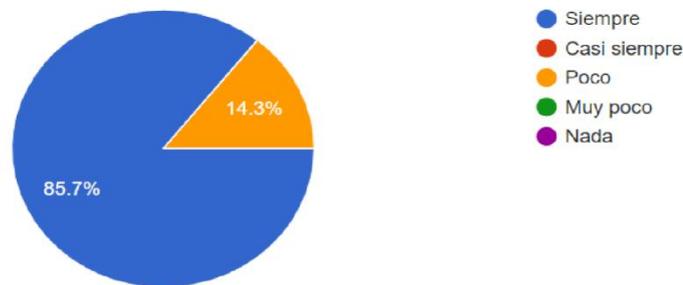
Análisis

Los docentes en esta pregunta destacan que la comunidad educativa si apoya las distintas actividades que se realizan para promover actividades físicas siendo esto de suma importancia para potenciar competencias físicas en los educandos. Es así como con un 57,1 % del total los catedráticos sienten el apoyo de la institución.

Ilustración 4

4- ¿Es importante los juegos pre deportivos como estrategia en la formación de pruebas de velocidad en los estudiantes?

7 respuestas



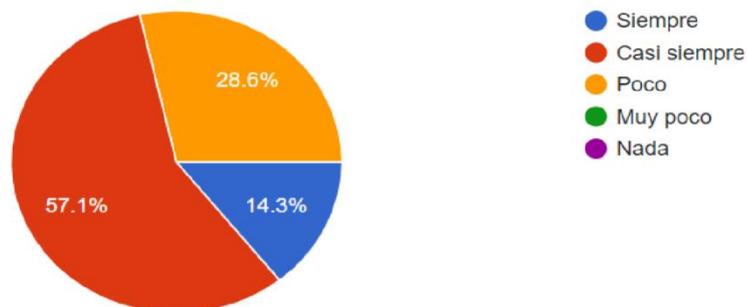
Análisis

Con casi 86% la opción “siempre” fue seleccionada en esta pregunta y es evidencia de que los docentes conocen de la importancia de los juegos como estrategia previa a la enseñanza y practica de algún deporte atlético.

Ilustración 5

5- ¿La comunidad educativa presenta debilidades en la prueba de velocidad entre estudiantes?

7 respuestas



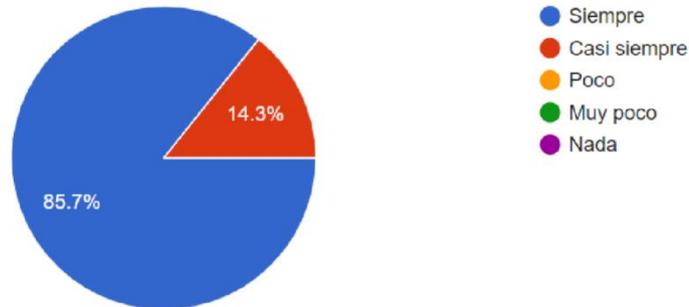
Análisis

En lo correspondiente a esta pregunta se puede observar que los docentes afirman que existen desfases al momento de la enseñanza y práctica de actividades para pruebas de velocidad. Se recalca que durante estos 2 últimos periodos educativos las clases se han realizado de manera virtual lo que es una de las principales razones para que exista este inconveniente.

Ilustración 6

6- ¿La práctica de las actividades físicas sirve como estrategia para mejorar la prueba de velocidad en los estudiantes?

7 respuestas



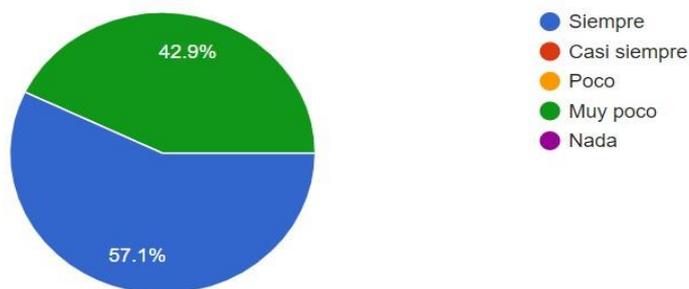
Análisis

Por otra parte, en esta interrogante se puede constatar que los docentes confirman la necesidad de aplicar estrategias para mejorar las pruebas de velocidad en los educandos. Estas respuestas se relacionan con la poca especialización y preparación de los docentes ya que estos no han recibido la formación académica acorde a la asignatura de Educación Física.

Ilustración 7

7- ¿En las clases de Educación Física se fomentó la prueba de velocidad a través de algún deporte?

7 respuestas



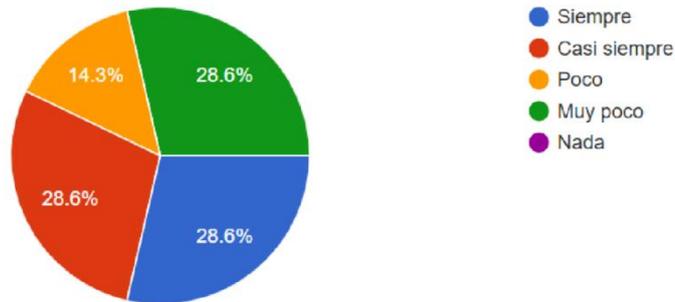
Análisis

La diferencia porcentual para esta pregunta no es tan grande ya que si lo asimilamos como números naturales se tiene que 4 de 7 docentes afirmaron la ejecución de algún deporte en las clases de Educación Física. Se puede destacar que entre los deportes que más se practican en las instituciones educativas son el fútbol por ser más viable y divertido.

Ilustración 8

8- ¿En las clases de Educación Física fomento pruebas de velocidad a través de juegos pre deportivos con los estudiantes de básica media?

7 respuestas



Análisis

En esta pregunta existe diferencias mínimas entre las respuestas de los docentes y esto se debe a que ellos no desconocen las diferentes estrategias deportivas mediante juegos predeportivo que se imparten en la academia a quienes se preparan en la carrera de Educación Física. Estos juegos predeportivos permitan que los estudiantes tengan nociones y desarrollan memoria muscular lo que es de gran beneficio para el aprendizaje de actividades físicas de atletismo.

Ilustración 9

9- Una guía metodología ayudaría a la docente de Educación Física a llevar una clase mejor estructurada.

7 respuestas



Análisis

Todos los docentes escogieron la opción "siempre" que hace referencia a su posición a favor de la utilización de una guía metodológica para las clases de Educación Física. Los

docentes son conscientes de la necesidad de estrategias innovadoras y adaptadas a los requerimientos de los estudiantes.

Ilustración 10

10- En la guía metodológica sería importante que se incluya diferentes estrategias para mejorar la enseñanza de las pruebas de velocidad en los estudiantes.

7 respuestas



Análisis

En esta pregunta al igual que la anterior se puede constatar que todos los docentes están de acuerdo en la implementación de estrategias para fortalecer la enseñanza de las pruebas de velocidad.

Ilustración 11

11- La guía metodológica permitirá a los estudiantes desarrollar sus actividades planteadas en el plan de clase.

7 respuestas



Análisis:

Los docentes están de acuerdo en que la aplicación de esta guía permitirá un desarrollo óptimo en los estudiantes lo que garantizará que las clases de Educación Física sean más interesantes y motivadoras promoviendo el deporte y la recreación.

Tabla 1: Fortalezas y Debilidades

| Fortalezas | Debilidades |
|---|---|
| Todos los cursos del subnivel básica media reciben clases de Educación Física | La institución educativa no cuenta con un docente de Educación Física titular, son los docentes de aula los que imparten esa asignatura. |
| Los docentes tienen mucha importancia en la aplicación de juegos desde su conocimiento antes de practicar atletismo | Los docentes no tienen la formación académica y práctica pertinente para impartir clases de Educación Física |
| Los docentes tienen conocimiento de la realización de juego para las clases de Educación Física | Las clases son en modalidad virtual y por ende los docentes no pueden tener el contexto adecuado para impartir las clases de Educación Física. |
| Existe apoyo por parte de la institución educativa para la práctica de actividades físicas | A causa de la Pandemia no se han podido realizar competencias escolares presenciales de carreras de velocidad como punto de motivación para despertar el interés hacia esta actividad |

3.4.1 Matriz de requerimiento

Con el análisis del contexto, desde las debilidades se logró establecer la matriz de requerimientos, que ayudó a organizar las debilidades con sus respectivas causas en consonancia con el problema central, causas y efectos que constan en el apartado del problema de la investigación.

Tabla 2: Requerimiento a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo

| Debilidad | Causas | Requerimientos |
|--|---|---|
| La institución educativa no cuenta con un docente de Educación Física titular, son los docentes que aula los que imparten esa asignatura | El distrito no ha enviado docentes ganadores de los concursos 'Quiero ser Maestro'. El último docente es contratado por cada docente de aula y cada uno pagaba los honorarios del docente. | Hacer la petición correspondiente y presionar para que el distrito o la autoridad competente favorezcan la inclusión de un docente de Educación Física para la institución educativa. |

| | | |
|---|---|---|
| Los docentes no tienen la formación académica y practica pertinente para impartir clases de Educación Física. | Los docentes de aula reciben formación académica en base a su perfil de egreso lo cual según su malla curricular no contempla temáticas o asignaturas relacionadas a Educación Física. | La institución educativa debería contar con una guía para la realización de actividades físicas deportivas y esta ser impartida a los docentes de aula cuando se lo requiera. |
| Las clases son en modalidad virtual y por ende los docentes no pueden tener el contexto adecuado para impartir las clases de Educación Física. | Debido a la Pandemia por COVID 19 iniciada en el año 2020, se dispuso la modalidad virtual para el sistema educativo y a causa de esto existió irregularidades al momento de impartir las clases. | La institución educativa debe innovar la metodología de las clases de Educación Física y los docentes deben plantearse estrategias acordes a los requerimientos de la clase. |
| A causa de la Pandemia no se han podido realizar competencias escolares presenciales de carreras de velocidad como punto de motivación para despertar el interés hacia esta actividad | Tras la declaración de la Pandemia se adoptaron algunas medidas para contrarrestar el contagio siendo el distanciamiento una de ellas, por esa razón también se anularon los eventos deportivos. | Diseñar un proyecto para realizar actividades deportivas con la participación de los estudiantes siguiendo el protocolo correspondiente. |

3.5 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación

En la tabla de matriz de requerimientos se expone las debilidades determinadas en la investigación de campo, la cual ayudo para destacar los requerimientos a dar las posibles soluciones para luego justificar la razón del porqué se escogió la problemática y la institución educativa.

| | | |
|---|--|---|
| Los docentes no tienen la formación académica y practica pertinente para impartir clases de Educación Física. | Los docentes de aula reciben formación académica en base a su perfil de egreso lo cual según su malla curricular no contempla temáticas o asignaturas relacionadas a Educación Física. | La institución educativa debería contar con una guía para la realización de actividades físicas deportivas y esta ser impartida a los docentes de aula cuando se lo requiera. |
|---|--|---|

En concordancia con los objetivos propuestos en la investigación se seleccionó que, los docentes no tienen la formación académica y practica pertinente para impartir clases de Educación Física, como debilidad detectada en la escuela Sosena Barrezueta de Zamora

cuya causa es provocada porque los docentes de aula reciben formación académica en base a su perfil de egreso lo cual según su malla curricular no contempla temáticas o asignaturas relacionadas a Educación Física. Esta causa fue propuesta en el planteamiento del problema, teniendo como efecto falencias en la enseñanza y práctica deportiva previa al aprendizaje de carreras de velocidad.

La selección de esta debilidad (problemática) se justifica porque da respuesta al problema central establecido desde el inicio de este escrito; así como a las causas. Entonces, al reducir la problemática se reducen las consecuencias o efectos tales como las falencias al periodo de impartir las clases, la poca preparación y guía de un docente acorde a la asignatura y el aprendizaje erróneo de iniciación de pruebas de carrera de velocidad. Por otra parte, también se justifica porque se trata de una investigación socioeducativa y contribuirá en el mejoramiento de la calidad educativa; puesto que, dentro de los fundamentos sociales es un tema que aporta en el sistema educativo, deportivo y salud.

La estrategia propuesta para disminuir la problemática determinada consiste en desarrollar una guía de juegos para la realización de actividades físicas deportivas y esta al ser impartida a los docentes de aula cuando se lo requiera, especialmente direccionada con orientaciones sobre el uso de juegos pre deportivos para la enseñanza de carreras de velocidad en estudiantes del subnivel básica media.

CAPITULO IV: PROPUESTA INTEGRADORA

4.1 Descripción de la propuesta

La propuesta planteada en este trabajo consiste en el diseño de una Guía de juegos pre-deportivos la cual consta de una serie de actividades seleccionadas y adaptadas a las edades y necesidades de los estudiantes. Estas actividades (juegos) son una recopilación de distintos autores quienes han realizado investigaciones previas en el ámbito local e internacional.

Tal es el caso de Zamora, Romero & Pérez (2018) que en su investigación de título “Juegos para motivar la enseñanza en atletismo en edades tempranas desde la clase de Educación Física” hacen mención a la importancia de realizar acciones lúdicas motoras y recreativas previas a la enseñanza de actividades atléticas. También resaltan el objetivo de captación de dichas actividades para vincular el juego y la competencia.

El principal propósito de esta guía es para desarrollar habilidades y competencias motoras básicas para la carrera de velocidad mediante la aplicación de juegos, ejercicios y estrategias metodológicas innovadoras. También se espera la mejora de técnicas de atletismo en los niños de nivel elemental en la institución acogida como centro de la problemática.

En este sentido, esta guía servirá para la motivación y el fortalecimiento de la parte motriz del individuo más aun cuando esto se realiza a edad temprana. Los juegos propuestos permiten también mayor concentración por parte de los educandos al ser actividades de mucho movimiento.

Esta propuesta se concibe con el nombre de Juega, Aprende y Corre al ser específicamente para niños en edades temprana quienes son el objeto de estudio y en quienes se pretende fortalecer diferentes competencias.

4.2 Componentes estructurales

Los componentes estructurales del presente trabajo que trata sobre la implementación de una guía dirigida a los docentes del área de educación física de la escuela Sosena Barrezueta de Zamora de la ciudad de Machala, son: Introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal, fundamentación teórica, bases de implementación, recursos y evaluación.

Guía de juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación deportiva en pruebas de velocidad para niños

Introducción

En Latinoamérica los juegos recreativos enfocados en la enseñanza de algún deporte se han convertido en una estrategia eficaz para potenciar el desarrollo de capacidades motrices en niños. Esta zona del mundo tiene en su mayoría poblaciones infantiles y adolescentes lo que permite un gran crecimiento y formación de futuros atletas quienes con una enseñanza pertinente pueden alcanzar grandes éxitos deportivos.

En nuestro país en las distintas instituciones educativas no se da una buena participación de los estudiantes en competencias atléticas y esto debido a la falta de docentes especializados o que tengan un conocimiento amplio de este deporte.

A nivel local las instituciones educativas se da la situación antes mencionada, el atletismo para muchos niños no es de su interés por lo que no tiene la acogida necesaria ya sea por falta de motivación o simplemente porque no les interesa. Hay que recordar que una de las metas del Área de Educación Física es el formar nuevos talentos en el campo deportivo a miras de futuros competidores a nivel local, nacional e internacional.

Los docentes de Educación Física carecen de los conocimientos apropiados y actualizados de técnicas, estrategias, recursos didácticos para la enseñanza de este deporte lo cual se evidencia en la negatividad de muchos estudiantes al momento de practicarlo.

Cabe recalcar que esta problemática se ha incrementado debido a la modalidad de las clases virtuales que se adoptó tras la pandemia por COVID 19 en el año 2020-2021.

Justificación

Al haber determinado que en la escuela Sosena Barrezueta de Zamora, en el subnivel elemental los docentes requieren mejorar su metodología y técnica de enseñanza deportiva y por ello se implementara una guía de juegos pre-deportivas que contribuyan en la labor docente.

La guía de juegos pre-deportivos se elabora para orientar al docente en la asignatura de educación Física en el área de atletismo específicamente en pruebas de velocidad con los escolares.

La propuesta sirve para que el docente tenga como ayuda un instrumento que le dará las pautas durante la impartición de sus clases en temas relacionado a motricidad gruesa, es decir, movimientos corporales. Todo esto con la finalidad de evitar errores al momento de enseñar este tipo de deportes atléticos.

Objetivo de la propuesta

Objetivo general

Implementar una guía con los docentes de educación física sobre los juegos predeportivos como estrategia de iniciación deportiva en pruebas de velocidad para los niños de la Escuela Sosena Barrezueta de Zamora.

Objetivos específicos

- Proponer estrategias basadas en los juegos pre-deportivos para el aprendizaje de las pruebas de velocidad.
- Realizar capacitación con los docentes de la Escuela Sosena Barrezueta ... para que puedan aplicar la guía de juegos en las clases de Educación Física.

Fundamentación legal y conceptual

Marco Legal

Constitución de la República

Dentro del marco legal se tiene:

El Currículo Básico Nacional resalta que, La ley del Deporte, Educación Física y Recreación en su Art. 81.- “De la Educación Física. - La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, [...]. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad.

Sección VI CULTURA FISICA Y TIEMPO LIBRE

En el Art. 381.- El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial.

Ley del deporte, educación física y recreación: Según este reglamento se establece en los siguientes artículos lo siguiente;

Art. 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación. - La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.

Marco conceptual

Juegos predeportivos

El juego como concepción general es quien forma parte del contexto cultural siendo la base primordial de los deportes, es decir este debe ser el inicio global de un futuro atleta, competidor. Además, este tiene la facilidad de adaptarse a los participantes. En este sentido Fines (2018) enfatiza que los juegos influyen en el carácter de quienes lo practican formando en si personas disciplinadas, atrevidas y versátiles con independencia motriz (Zamora & Rodríguez, 2018). También esto ayuda a las relaciones inter e intra personales tomando como punto clave el compañerismo deportivo que luego se convertirá en ética deportiva.

Los juegos pre-deportivos en la educación

En la educación física los niños desempeñan un papel importante ya que a su edad es sano que se ejerciten físicamente en el colegio o escuela, la idea aquí es que tengan la posibilidad de hacer actividad física por una razón que es básicamente lúdica y social (Rojas, 2021). En la práctica de los juegos predeportivos se muestra la flexibilización de las pautas que conduce a no perder el estado de los oponentes; tomándolo como una estrategia pausada y divertida.

La estimación del docente es buscar lo lúdico, divertido del deporte, más allá de la existencia de un ganador y un perdedor además el profesor debe proponer libertades y posibilidades para que el juego se vaya adaptándose a las necesidades individualidades o colectivas: precisamente ahí está la principal característica de los juegos predeportivos, ausente en los deportes formales. (Sánchez, 2019).

Los juegos predeportivos dentro de la educación son importantes ya que apoyan a la iniciativa deportiva dentro del carácter del niño exponiendo que no hay necesidad de que haya un ganador o un perdedor, siempre y cuando la práctica de los juegos predeportivos satisfaga las necesidades del participante sean estas individuales o colectivas.

Ejemplos de Juegos

- Alcánzame si puedes
- Atínale si puedes
- Juego de obstáculos
- Encestando los papeles La torre

Pruebas de velocidad para niños

Definición

La velocidad se entiende como la capacidad que tiene una persona en realizar un movimiento en el menor tiempo posible dando su mayor potencial y en un tiempo corto que no produzca cansancio severo (Ñacato et al, 2020). También se entiende que la velocidad es la capacidad de una persona para realizar acciones motrices en un reducido tiempo y de mayor eficacia.

Tipos de velocidad

En lo referente a los tipos de velocidad este tiene distintas clasificaciones de las cuales se han considerados las siguientes:

Velocidad cíclica

Son aquellos movimientos que se repiten con frecuencia, pero a gran velocidad. Su particularidad se da en que dichos movimientos se deben realizar a la mayor velocidad posible.

Velocidad acíclica

Surge de aquellos movimientos que solo se repiten una vez, se la conoce también como “velocidad gestual o velocidad segmentaria”, en el sentido de que a veces solo afecta a un segmento del cuerpo o una parte de él.

Se manifiesta como el menor tiempo realizado en la máxima velocidad empleada al momento de realizar un movimiento ya sea a corta o larga distancia.

Medios para desarrollar la velocidad

Dentro de los medios que se emplean en actividades de velocidad se tiene el desplazamiento, ejercicio y actividad específica. Así mismo se debe tener en cuenta los instrumentos empleados en las distintas disciplinas atléticas.

Fases de implementación de la propuesta

Fase I. Elaboración de una guía metodológica con juego predeportivos

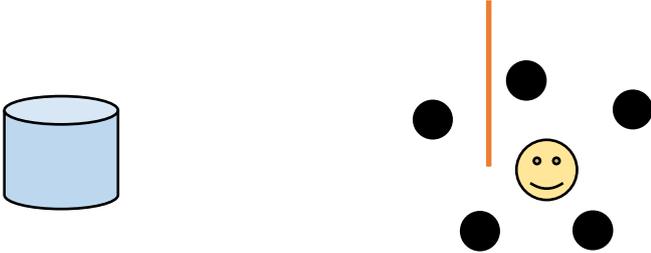
En lo referente a la primera fase esta se da a través de la elaboración de la guía y capacitación para los docentes del subnivel básica media. Se ha seleccionado las estrategias pertinentes sobre los juegos predeportivos a utilizarse con niños de 8-9 años para optimizar el aprendizaje en las pruebas de velocidad, además, se ha diseñado un programa de capacitación para los docentes del subnivel básica media sobre la guía de juego predeportivos para la iniciación en carreras de velocidad.

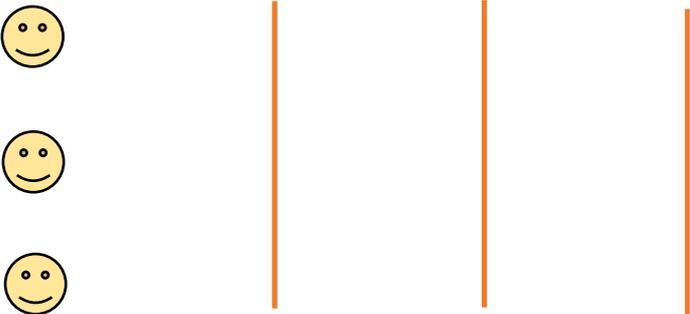
FICHEROS

| | | | |
|----------------------------|--|----------------------|--------|
| Nombre del juego: | Alcánzame si puedes | | |
| Técnica: | En pareja | Tipo: | Motriz |
| Participantes: | Estudiantes | Nivel Motriz: | 1 |
| Propósito: | Estimular la velocidad de los estudiantes por medio de juegos predeportivos. | | |
| Áreas y materiales: | Espacios Abiertos Conos o platillos Balones de Futbol y/o Baloncesto | | |

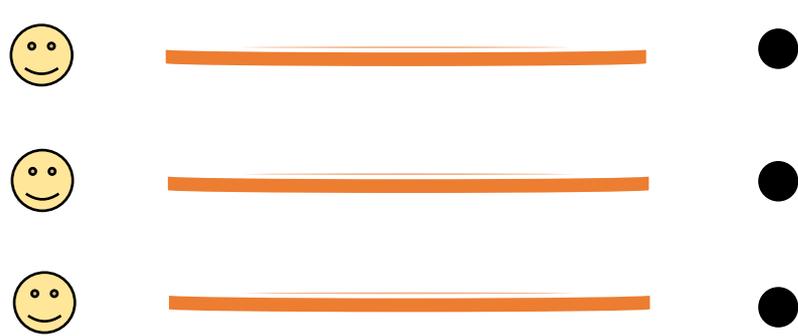
| | |
|---------------------------------|--|
| Preparación y desarrollo | <p>El juego es en pareja y por afinidad. Los estudiantes se deben turnar en utilizar el balón. El otro estudiante que no tenga el balón, deberá tratar de alcanzar al que tiene el balón. El estudiante que tiene el balón, debe desplazarse con el balón, dependiendo el deporte que se quiera practicar, si es futbol, desplazarse con el balón en los pies, y si es baloncesto, desplazarse con el balón boteando, alrededor de los conos o platillos.</p> |
| Esquema gráfico: | |
| Normas: | <p>Cuando el estudiante que no tenga el balón, atrape al que si tiene el balón, el que perdió será el que se deje atrapar, y hará una penitencia. En cambio, si el que tiene el balón, no se deja atrapar, el que no tenía balón hará una penitencia.</p> |
| Variantes: | <p>Se puede ponerle una traba a los estudiantes que no tienen el balón, por ejemplo, que traten de atrapar al otro estudiante saltando, saltando con una sola pierna.</p> |
| Efectos de la actividad: | <p>Estimulación de la velocidad de los estudiantes. Participación activa.</p> |
| Aspectos a considerar: | <p>Cuidar la integridad de los niños y niñas. Ser animador y moderador del juego en todo momento de la clase.</p> |

| | | | |
|---------------------------------|---|----------------------|--------|
| Nombre del juego: | Atínale si puedes | | |
| Técnica: | Velocidad de reacción | Tipo: | Motriz |
| Participantes: | Estudiantes | Nivel Motriz: | 1 |
| Propósito: | Estimular la velocidad de reacción en los estudiantes por medio de juegos predeportivos. | | |
| Áreas y materiales: | <ul style="list-style-type: none"> • Espacios Abiertos • Palo de escoba • Pelotitas de papel • Canasta | | |
| Preparación y desarrollo | <ol style="list-style-type: none"> 1. El juego es individual. 2. Los estudiantes paran el palo de escoba y soltarlo, y lo más rápido posible, sin dejar caer el palo, tratar de insertar las pelotitas de papel en la canasta. 3. El estudiante que logre insertar la mayor cantidad de pelotitas de papel gana. | | |

| | |
|---------------------------------|---|
| Esquema gráfico: |  |
| Normas: | <input type="checkbox"/> El estudiante que haga caer 3 veces el palo de escoba, será descalificado y le tocará a otro estudiante. |
| Variantes: | <input type="checkbox"/> Se puede darle más complejidad alejando la canasta e ir de forma progresiva la dificultad. |
| Efectos de la actividad: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Estimulación de la velocidad de reacción. 2. Participación activa. |
| Aspectos a considerar: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuidar la integridad de los niños y niñas. 2. Ser animador y moderador del juego en todo momento de la clase. |

| | | | |
|---------------------------------|---|----------------------|--------|
| Nombre del juego: | Juego con obstáculo | | |
| Técnica: | Velocidad de reacción | Tipo: | Motriz |
| Participantes: | Estudiantes | Nivel Motriz: | 1 |
| Propósito: | Estimular la velocidad de reacción en los estudiantes por medio de juegos predeportivos. | | |
| Áreas y materiales: | <ul style="list-style-type: none"> • Espacios Abiertos • Palo de escoba • Cartón | | |
| Preparación y desarrollo | <p>El juego es grupal</p> <p>Los estudiantes deberán formar grupos para participar, poner 3 obstáculos en el camino.</p> <p>Correr y saltar aquellos obstáculos que su docente coloco.</p> <p>El estudiante deberá lograr pasar esos obstáculos sin tropezar.</p> | | |
| Esquema gráfico: |  | | |

| | |
|---------------------------------|---|
| Normas: | El estudiante que toque los obstáculos, será descalificado y le tocará a otro estudiante. |
| Variantes: | Se puede darle más complejidad colocando obstáculos más grandes e ir de forma progresiva la dificultad. |
| Efectos de la actividad: | Estimulación de la velocidad de reacción. Participación activa. |
| Aspectos a considerar: | Cuidar la integridad de los niños y niñas. Ser animador y moderador del juego en todo momento de la clase. |

| | | | |
|---------------------------------|---|----------------------|--------|
| Nombre del juego: | Encestando los papeles | | |
| Técnica: | velocidad y coordinación óculo manual | Tipo: | Motriz |
| Participantes: | Estudiantes | Nivel Motriz: | 1 |
| Propósito: | Mejorar la velocidad y estimular la coordinación óculo manual en los estudiantes por medio de juegos predeportivos. | | |
| Áreas y materiales: | <ul style="list-style-type: none"> • Espacios Abiertos • Papeles • Cartón | | |
| Preparación y desarrollo | <p>El juego es grupal</p> <p>Los estudiantes deberán formar grupos para participar</p> <p>Deben correr hasta cierto punto y lanzar bolas de papel dentro del cartón</p> <p>Deberá ir y venir hasta sus compañeros que pasaran de uno en uno las bolitas de papel.</p> | | |
| Esquema gráfico: |  | | |
| Normas: | El estudiante que lance más de dos bolas de papel, será descalificado y le tocará a su compañero de equipo. | | |
| Variantes: | Se puede darle más complejidad alejando el cartón donde deben encestar las bolitas de papel. | | |
| Efectos de la actividad: | Estimulación de la velocidad y coordinación óculo manual Participación activa. | | |

| | |
|-------------------------------|---|
| Aspectos a considerar: | Cuidar la integridad de los niños y niñas. Ser animador y moderador del juego en todo momento de la clase. |
|-------------------------------|---|

| | | | |
|---------------------------------|--|----------------------|--------|
| Nombre del juego: | La torre | | |
| Técnica: | Velocidad de reacción y coordinación oculo manual | Tipo: | Motriz |
| Participantes: | Estudiantes | Nivel Motriz: | 1 |
| Propósito: | Desarrollar la velocidad de reacción y mejorar su coordinación óculo manual en los estudiantes por medio de juegos predeportivos. | | |
| Áreas y materiales: | <ul style="list-style-type: none"> • Espacios Abiertos • Vasos | | |
| Preparación y desarrollo | <p>El juego es grupal Los estudiantes deberán formar grupos para participar Deben formar una torre con los vasos. Correr hasta donde están los vasos y formar una hilera de vasos, pasa el siguiente grupo y deber formar otra hilera hasta que se forme una torre, Los estudiantes deben formar la torre.</p> | | |
| Esquema gráfico: | | | |
| Normas: | El estudiante que haga caer el vaso, será descalificado y le tocará a su compañero de equipo. | | |
| Variantes: | Colocar obstáculos en el camino para que sea más complejo el juego. | | |
| Efectos de la actividad: | Estimulación de la velocidad y equilibrio. Participación activa. | | |
| Aspectos a considerar: | Cuidar la integridad de los niños y niñas. Ser animador y moderador del juego en todo momento de la clase. | | |

Fase II. Socialización de la guía metodológica con los directivos y docentes designados

Esta fase consiste en coordinar con el director de la escuela la fecha y hora para la socialización de la propuesta (guía). Esta se realizará a través de la aplicación ZOOM y tendrá como participantes: director de la escuela, docentes del subnivel básica media, 2 representantes de los padres de familia y un docente de Educación Física.

Fase III. Desarrollo de la guía metodológica

La tercera fase consiste en citar a los docentes a una reunión en la que ya habiendo conocido la propuesta se organizara la forma de aplicación de la guía una vez iniciada las clases ya sean en modalidad virtual o presencial.

Fase IV. Evaluación de la guía de juego.

En esta última fase los docentes implementan y evalúan las estrategias propuestas en la guía de juego en las clases de Educación Física.

Recursos Logísticos

De acuerdo a las fases antes mencionadas para desarrollar la propuesta se determinó los recursos siguientes:

- **Espacio físico**

Si se puede realizar la socialización y aplicación de las fases de la propuesta ya que se haría uso del espacio físico de la escuela en la cancha de recreación.

- **Materiales**

Al tratarse de juegos pre-deportivos se utilizaría los siguientes materiales: cuerdas, balones, botellas plásticas, conos y sacos.

- **Equipo de trabajo**

Se daría la socialización con los docentes de aula encargado de dar la clase de educación física.

Evaluación del proyecto

Tabla 3: Indicadores de evaluación a partir de las actividades.

| Objetivo de la propuesta: Implementar una guía con los docentes de educación física sobre los juegos pre-deportivos como estrategia de iniciación deportiva en pruebas de velocidad para los niños de la Escuela Sosena Barrezueta de Zamora | | |
|---|--|--|
| Fases | Actividades | Indicadores |
| Fase I. | Elaborar una guía de juego predeportivos | La guía de juegos cubre las necesidades de la Institución Educativa. Los objetivos son claros. Las actividades se han realizado de forma secuenciada y organizada. |
| Fase II. | Socialización la guía de juegos con los directivos y docentes designados | Las autoridades de la institución educativa aprueban la socialización de la guía metodológica. Los docentes están interesados en recibir orientaciones sobre la guía de juegos. |
| Fase III. | Desarrollo de la guía metodológica | Los docentes participan activamente en las capacitaciones sobre la guía de juegos. |
| Fase IV. | Evaluación de la guía de juego. | Los docentes implementan y evalúan las estrategias propuestas en la guía de juego en las clases de Educación Física. |

Cronograma de la propuesta

| No. | Actividades | responsable | Enero | | | | Febrero | | | | Marzo | | | |
|-----|--|-------------------------|-------|----|----|----|---------|----|----|----|-------|----|----|----|
| | | | S1 | S2 | S3 | S4 | S1 | S2 | S3 | S4 | S1 | S2 | S3 | S4 |
| 1 | Elaborar un plan de socialización y capacitación para los docentes del plantel. | Estudiante investigador | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Coordinar con el director de la escuela para organizar la socialización de la propuesta. | Estudiante investigador | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Elaborar diapositivas para la socialización de la propuesta. | Estudiante investigador | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Convocar a los docentes para la socialización de la propuesta. | Director(a) del plantel | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 5 | Desarrollo del plan de capacitación e implementación de la guía. | Estudiante investigador Docentes Director | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Elaborar un informe dirigido a la directora del plantel como evidencia | Estudiante investigador | | | | | | | | | | | | |

CAPITULO V: VALORACIÓN DE FACTIBILIDAD

5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

En lo referente a la dimensión técnica se comprobó la existencia de la tecnología adecuada para socialización de la propuesta en este caso de la guía de juego predeportivos para la iniciación de carreras de velocidad en el subnivel media. Así mismo, se dialogó con el director de la escuela el Lic. Joffre Zaruma Pesantez Msc. para asegurar que los docentes tengan los recursos tecnológicos pertinentes para realizar la socialización de la propuesta.

Cabe recalcar que debido la Pandemia la socialización se realizara mediante la aplicación ZOOM.

5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

Para esta dimensión el desarrollo de la propuesta y viable debido a que el gasto que esta demanda es solamente la utilización de tecnología (celular, laptop, PC), contar con servicio a internet ya sea por red wifi o datos móviles. Los investigadores solo asumen gastos para la impresión de la guía para la entrega en físico a las autoridades.

5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta

Esta propuesta está dirigida a un plantel educativo que tras la emisión de una petición acepto y nos permitió realizar la investigación de campo. Esta escuela acoge a una gran cantidad de estudiantes de la zona rural del Noreste de la ciudad. A pesar de que la modalidad para las clases es virtual existe una gran interacción docente estudiante y viceversa lo que es de suma importancia para la aplicación de la guía. Esto da lugar a las relaciones sociales lo que promueve una educación horizontal, de interés y práctica.

5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

Esta es factible, ya que la propuesta no requiere de la utilización de material que contamine el medio ambiente. Al utilizar la tecnología permitirá compartir la guía mediante correo o alguna red social de los docentes.

CAPITULO VI: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

6.1 Conclusiones

En la institución educativa Sosena Barrezueta de Zamora se ha podido identificar que existen diversos problemas relacionados con las clases de Educación Física, entre los cuales destacan: la falta de docentes especializados en Educación Física, desconocimiento de los docentes de aula sobre el área de Educación Física, la virtualidad, entre otros haciendo que los estudiantes de educación básica media pierdan el interés por la actividad física.

Con relación al objetivo general, los docentes manifiestan que el uso de juegos predeportivos es necesario en la enseñanza-aprendizaje de las pruebas de velocidad, ayudando a los estudiantes en la condición física, mayor conocimiento en pruebas de velocidad y mejor desarrollo de la técnica durante la actividad deportiva. Haciendo referencia a esto Pereira, Valdez & Otros (2020) mencionan que, los usos de los juegos en clases son de mucha importancia, ya que vincula el currículo con el uso para mejorar la salud de los niños mediante estas actividades deportivas, desarrollando el interés de los estudiantes.

Para el primer objetivo específico, que hace referencia a identificar juegos predeportivos que contribuyan al docente al mejoramiento de estrategias de iniciación deportiva en prueba de velocidad para los estudiantes de la Escuela Sosena Barrezueta de Zamora.

Como primera actividad tenemos: Alcánzame si puedes, este juego será beneficioso por motivo que el espacio de la cancha es pequeño y esto facilitará el movimiento de ellos que les permitirá correr con mayor rapidez y habilidad.

Atínale si puedes: este juego les brindara a los estudiantes es mayor velocidad de reacción, además podremos identificar los errores que hay en ellos, aquí podemos trabajarlo con objetos reciclados como son los palitos de escoba y papel reciclado del cual esto será de gran ayuda para la iniciación de una actividad.

Velocidad en reacción: En esta actividad vamos a trabajar en la reacción de cada uno de ellos, mediante un juego divertido ellos podrán lograr mejorar en sus capacidades como es la velocidad.

En lo correspondiente al segundo objetivo específico, determinar la metodología de enseñanza utilizada por el docente sobre el atletismo acorde al nivel académico se estableció que los docentes no tienen el conocimiento necesario para impartir el tema a tratar, debido a que no son profesionales en el área de Educación física y también porque una de las problemáticas que se suma para no poder desarrollar la clase de Educación Física es la modalidad virtual. Esto provoca desfases ya que no permite que el docente presencie como el estudiante está realizando sus actividades físicas asignadas por el docente.

La guía de juego predeportivos propuesta en esta investigación fortalecerán las actividades realizadas en la asignatura de Educación Física ya que permitirá a los estudiantes liberar y descarga emocional, además los estudiantes compartirán y disfrutarán de estas actividades. El docente notará en ellos un bienestar total, descarga de tensión y estrés y un alivio emocional.

En el tercer objetivo planteado se establece la necesidad de una guía de estrategias con juegos predeportivos para la enseñanza de carreras de velocidad ya que así los estudiantes tendrán un verdadero conocimiento de este tema. Los docentes no tienen la formación adecuada o propia para impartir estos temas ya que su formación académica es distinta causando como efecto una enseñanza sin fundamentos.

Se determinó que lo más conveniente para promover un desarrollo psicomotriz óptimo sería la presencia un docente de Educación Física para dictar las clases. Pero, al no tener esta posibilidad los docentes de aula deberían tener una guía que les permita poder planificar su clase de manera adecuada y ellos también poder prepararse de una mejor manera en base a los temas de la guía.

6.2 Recomendaciones

Relacionando los resultados de investigación y las conclusiones, se establece que los docentes del plantel específicamente del subnivel básica media deben empezar a incluir en sus clases de Educación Física una metodología acorde a la asignatura dada y vinculada con el currículo de esta área. Esto con la finalidad de evitar un mal conocimiento y desarrollo de actividades físicas que luego afectaran al estudiante.

- Es necesario una planificación correcta de las clases de Educación Física sistematizando todo lo necesario y conforme lo indica el currículo de esta área y subnivel.
- Es importante la elaboración de una guía de juegos predeportivos para los docentes de esta institución educativa que contribuyan al fortalecimiento y desarrollo de las actividades motoras de los estudiantes.

6.3 Limitaciones y prospectiva

Limitaciones

La recopilación de la información tuvo sus dificultades, ya que debido a la pandemia se hizo difícil el poder contactarse con los docentes que forman parte de esta investigación. Debido a la modalidad virtual de las clases, no se puede saber si los estudiantes desarrollan las actividades físicas ordenadas por el docente ya que algunos presentaban reducción de señal de internet por encender sus cámaras.

Prospectiva

Una orientación pertinente a los docentes del subnivel básica media buscando un correcto desarrollo de las actividades físicas con los estudiantes durante las clases de Educación Física.

- Se promueve en la escuela Sosena Barrezueta de Zamora la creación de un club de atletismo con fines de participación en competencias a nivel escolar.

- Se desarrollan talleres de capacitación a los docentes en temas relacionados a atletismo en sus distintas áreas y como aplicar las estrategias de enseñanza de estas actividades.
- Confiando que esta guía de juego predeportivos dada como propuesta sea útil para futuras investigaciones acerca de iniciación de carreras de velocidad en estudiantes de nivel básica media o afines a este nivel.
- En futuras investigaciones, se podría estudiar los juegos predeportivos y el aprendizaje de las pruebas de velocidad utilizando como muestra a docentes del área de educación física.