



## **MAESTRÍA EN ENTRENAMIENTO DEPORTIVO**

### **TEMA:**

**Juegos de persecución en la habilidad de carrera en niños de 6 años de la escuela Saint Patrick School de la ciudad de Quito.**

### **AUTOR:**

**Llumiquinga Arias, José Eduardo**

### **DIRECTOR:**

**Msc. Carrasco Coca, Orlando Rodrigo**

# Planteamiento del problema



Significativa dificultad en el desarrollo de la habilidad motriz de carrera con los estudiantes de 6 años.

Insuficientes espacios y momentos lúdicos presenciales, limitando los aprendizajes motrices significativos

Problemas en la perfección de habilidades de orden superior a futuro en nivel motriz fundamentales en el desarrollo deportivo.



# Formulación del problema



¿Cómo desarrollar la habilidad carrera en niños de 6 años de la escuela “Saint Patrick School” a través de los juegos de persecución?



# Justificación e importancia



Trabajar la **habilidad motriz básica de carrera desde muy pequeños**, permitirá ver resultados reales y espontáneos sobre la predisposición a un deporte para próximas edades.

**Las estrategias de trabajo lúdico** que favorezcan a la segunda infancia el dominio de habilidades motoras de manera voluntaria y placentera propenderán a perfeccionarse para convertirse a futuro deportista.

El ambiente escolar es el espacio en el que más se desenvuelve un niño y este **campo de estudio es crucial para observar gustos y deficiencias en la práctica humana.**



# Objetivos de investigación



Determinar la incidencia de los juegos de persecución en la habilidad de carrera en niños de 6 años de la escuela “Saint Patrick School de la ciudad de Quito”.

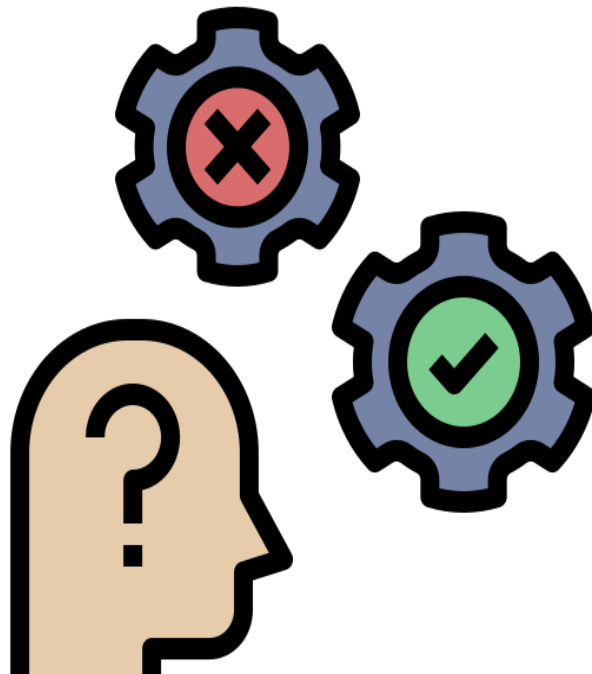
Diagnosticar el nivel inicial de la habilidad de carrera en los niños de 6 años de la escuela “Saint Patrick School de la ciudad de Quito.

Evaluar el nivel de la habilidad de carrera en los niños de 6 años de la escuela “Saint Patrick School de la ciudad de Quito posterior a la implementación de un programa de juegos de persecución.

Analizar la diferencia del nivel inicial de la habilidad de carrera en los niños de 6 años de la escuela “Saint Patrick School de la ciudad de Quito antes y después de la implementación de un programa de juegos de persecución.



# Hipótesis de investigación



## Hipótesis general (H<sub>i</sub>):

Los juegos de persecución inciden en la habilidad de carrera en los niños de 6 años de la escuela "Saint Patrick School de la ciudad de Quito.

## Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):

Los juegos de persecución no inciden en la habilidad de carrera en los niños de 6 años de la escuela "Saint Patrick School de la ciudad de Quito.

# Variables de la investigación



**Variable independiente:**

**El juego de persecución.**

**Variable dependiente:**

**Habilidad de carrera en niños de 6 años.**



# Marco teórico de la investigación



## Habilidades motrices básicas

Las habilidades motrices básicas son movimientos o acciones motrices elementales y comunes que surgen en la evolución humana, desarrollándose en común con las capacidades perceptivo motrices (Prieto Bascón, 2010) y se caracterizan por ser decisivas en el desarrollo de aprendizajes motores posteriores deportivos o no deportivos. (Fernández García et al., 2007)





# Marco teórico de la investigación



Las habilidades motrices pueden agruparse en dos categorías:

- **Locomotoras** movimientos que implican el manejo del propio cuerpo (desplazamientos, saltos y giros).
- **Manipulativos** movimientos que implican el manejo de objetos (lanzamientos y recepciones).

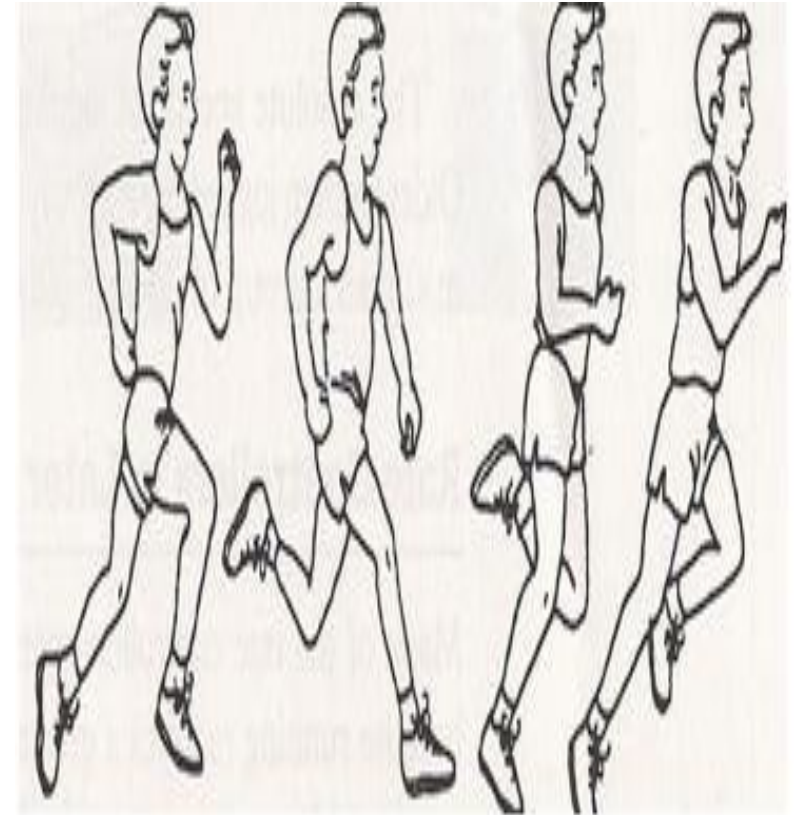
# Marco teórico de la investigación



## La carrera un desplazamiento activo eficaz y habitual

La carrera es una habilidad motriz básica que posibilita la **sucesión alternativa** de miembros inferiores **sobre una superficie** desplazada con una **base energética**.

La carrera se **perfecciona a través de un proceso de ensayo – error** inicialmente y va dominándose gracias a los patrones de movimiento elemental que van formándose en la práctica hasta transformarse en patrones maduros. (Fernández García et al., 2007)



# Marco teórico de la investigación



## Proceso de dominio de la carrera

Un dominio maduro de la carrera puede determinarse al observar los siguientes rasgos motrices:

- El tronco está inclinado ligeramente hacia delante.
- La cabeza se mantiene erecta y la mirada hacia delante.
- Los brazos se balancean libremente en un plano sagital (mitad del cuerpo).
- Los brazos se mantienen en posición de la piernas, codos flexionados.
- La pierna de soporte se extiende y empuja el cuerpo hacia delante.
- La otra pierna se flexiona y recobra.
- La elevación de la rodilla es mayor que en las fases evolutivas de adquisición del patrón.
- La flexión de la pierna de soporte o apoyo es mayor cuando toma contacto con el suelo.
- La zancada es relajada con poca elevación.
- Pueden controlarse las paradas y los cambios rápidos de dirección. (Fernández García et al., 2007)



# Marco teórico de la investigación



## Pautas de inmadurez en el desarrollo motriz de carrera:

- Movimiento lateral de las piernas o el apoyo desviado de los pies.
- La mínima elevación de las rodillas en la parte anterior del recorrido.
- Cruce de brazos exagerado.
- Escasa extensión de la pierna de apoyo en el momento de despegue.



# Marco teórico de la investigación



## El trabajo para mejorar la habilidad motriz de carrera

- Variables de ajuste perceptivo-motor espacial y temporal
- Ajuste de recorrido.
- Utilización de diferentes direcciones.
- Ajuste de distancias. Simultaneidad en la ejecución.

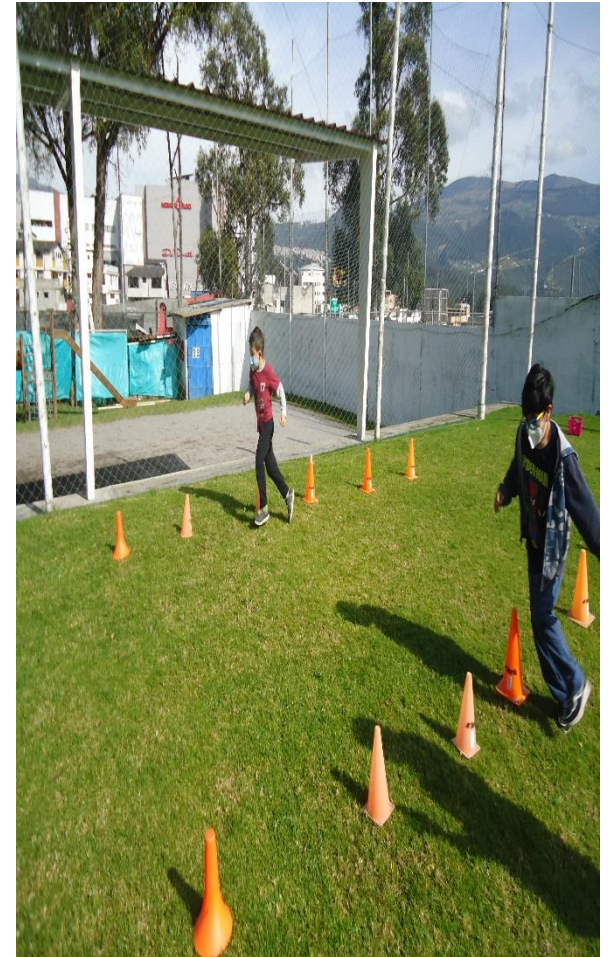
## Variable de ejecución

- Corrección del patrón motor de carrera.
- Grado de coordinación neuromuscular y precisión exigida en la realización de la carrera.

## Variable cognitivo-motrices

- Decisión sobre el tipo de desplazamiento a emplear.
- Decisiones sobre el espacio en el que se va a realizar la carrera y su utilización.
- Decisiones sobre el momento de comenzar, modificar o culminar la acción de correr.

(Fernández García et al., 2007)





# Marco teórico de la investigación



## El juego de persecución

Son actividades lúdicas involucradas en el estímulo y desarrollo de la motricidad gruesa mediante actividades que permitan descifrar, interpretar y reaccionar ante acciones motrices imprevistas. (Perez Chochos, 2015)

Los juegos de persecución se dirigen para mejorar las capacidades físicas de fuerza, velocidad y resistencia consiguiendo una estimulación y potencializarían de habilidades más relacionadas a las actividades motoras. (Pérez Benites y Palomino Palomino, 2017)



# Marco teórico de la investigación



## Funcionalidad de los juegos de persecución

Ejercitan las siguientes capacidades coordinativas:

**Transformación de movimiento:** Dirección, velocidad y fuerza del movimiento.

**Ritmo:** Fluidez en la sucesión temporal de los movimientos.

**Tiempo:** Movimientos realizados en variaciones de velocidad, intensidad y pausas.

**Espacio:** Puntos referentes o límites a utilizar.

**Reacción:** Respuesta a diferentes estímulos visuales, táctiles, auditivos y cinestésicas.

**Según Navarro (2011) “Los juegos de persecución se manifiestan en el objetivo motor y las normas explícitas a ejecutar” (p.26).**



# Marco teórico de la investigación



## Aplicaciones didácticas del juego de persecución

Practicar y conocer lo conseguido o la meta.

Facilitar a los jugadores la esencia y consecuencia elemental del juego.

Claridad de los logros que alcancen los jugadores.

La demostración como un recurso para las situaciones confusas y complejas del juego.

Utilización de distintos canales de información dependiendo de la actividad.

Atención selectiva a un aspecto clave del juego.

**(Navarro Adelantado, 2002)**





# Operacionalización de variables



***Variable independiente: El juego de persecución.***

Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Los juegos de persecución son actividades lúdicas involucradas en el estímulo y desarrollo de la motricidad gruesa mediante actividades que permitan descifrar, interpretar y reaccionar ante acciones motrices imprevistas (Chochos, 2015).	<b>Desciframiento (Explicación)</b>	Objetivo y descripción	<b>Plan de juegos de persecución</b>
	<b>Interpretación (Ejecución)</b>	Proceso y tiempo de la actividad	
	<b>Reacción (Resultados)</b>	Retroalimentación al resultado.	

# Operacionalización de variables



**Variable dependiente: Habilidad de carrera en niños de 6 años.**

Definición	Dimensiones		Indicadores		Instrumento
<p>Movimiento enérgico, locomotor y alternado de miembros superiores e inferiores sobre una superficie de desplazamiento. (Álvarez del Villar 1985).</p>	<p><b>Miembros superiores</b></p>	<p>Movimientos de brazos</p>	<p><b>Inicial</b></p>	<p>Movimiento rígido, corto y codo flexionado en grado variable. Tendencia a balancearse hacia afuera en forma horizontal.</p>	<p><b>Test de Habilidad de Carrera Mc Cleanaghan y Gallahue (1985).</b></p>
			<p><b>Elemental</b></p>	<p>Aumenta el balanceo de los brazos. Presenta un predominio de desplazamiento de brazos hacia atrás sobre la horizontal.</p>	
			<p><b>Maduro</b></p>	<p>Realiza balanceo vertical de los brazos en oposición a las piernas.</p>	
	<p><b>Miembros inferiores</b></p>	<p>Movimientos de piernas lateral vista</p>	<p><b>Inicial</b></p>	<p>Movimiento de pierna corto y limitado. Paso rígido y desigual.</p>	
			<p><b>Elemental</b></p>	<p>Aumenta en el movimiento el largo y la velocidad. Presenta fase de vuelo limitada pero observable.</p>	
			<p><b>Maduro</b></p>	<p>Presenta fase definida de vuelo</p>	
		<p>Movimientos de piernas posterior vista</p>	<p><b>Inicial</b></p>	<p>Rota hacia afuera a partir de la cadera la pierna en movimiento. Amplia la base de sustentación</p>	
		<p><b>Elemental</b></p>	<p>El pie en movimiento atraviesa con cierta altura la línea media al deslizarse hacia adelante.</p>		
		<p><b>Maduro</b></p>	<p>El pie y la pierna presentan una pequeña rotación en el movimiento hacia adelante.</p>		

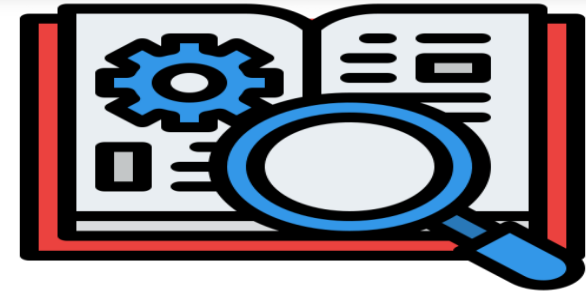




# Metodología de la investigación

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de finalidad aplicativo, por diseño cuasi experimental, la fuente de datos será de campo y de corte longitudinal.

## Técnicas e instrumentos



**Test** es una técnica de investigación, que tiene una finalidad diagnosticar la situación problemática al recabar información sobre rasgos definidos tanto de forma individual como de manera colectiva.

La evaluación de la habilidad motriz de carrera utilizando el Test de Habilidad de Carrera Mc Cleanaghan y Gallahue (1985).

# Población y muestra



Población	Definición de la muestra	Muestra
500 estudiantes de la unidad educativa “Saint Patrick School”	Muestreo por conveniencia del investigador, determinando la edad (6 años) necesaria para trabajar.	30 estudiantes de 2do. EGB



# Recolección de datos

- La recolección de datos se obtuvo realizando un pre-test con la evaluación Test de Habilidad de Carrera Mc Cleanaghan y Gallahue (1985).
- Posteriormente se aplicó un Plan de juegos de persecución que potencien la solución dentro del problema que se determinó.
- Todas las sesiones de trabajo fueron guiadas y se ejecutaron tres veces a la semana durante dos meses reforzándose en clases presenciales diarias.
- Culminado el plan de juegos de persecución se realizó un post test usando la misma evaluación Test de Habilidad de Carrera Mc Cleanaghan y Gallahue (1985) obteniendo datos para determinar diferencias significativas que corroboren la hipótesis del trabajo de investigación.



**TEST DE HABILIDAD DE CARRERA**  
**MC CLEANAGHAN Y GALLAHUE (1985)**



Datos informativos:

<b>Nombre:</b>	
<b>Edad</b>	
<b>Fecha:</b>	

**INDICACIONES**

**Correr en un espacio recto de 30 m. cumpliendo las indicaciones**

**Marcar con una X en el indicador que corresponda.**

	<b>ACTIVIDAD</b>		<b>PUNTAJE</b>	<b>OBSERVACION</b>
Movimientos de brazos	<b>Inicial</b>	Movimiento rígido, corto y codo flexionado en grado variable.  Tendencia a balancearse hacia afuera en forma horizontal.		
	<b>Elemental</b>	Aumenta el balanceo de los brazos.  Presenta un predominio de desplazamiento de brazos hacia atrás sobre la horizontal.		
	<b>Maduro</b>	Realiza balanceo vertical de los brazos en oposición a las piernas.		
Movimientos de piernas vista lateral	<b>Inicial</b>	Movimiento de pierna corto y limitado.  Paso rígido y desigual.		
	<b>Elemental</b>	Aumenta en el movimiento el largo y la velocidad.  Presenta fase de vuelo limitada pero observable.		
	<b>Maduro</b>	Presenta fase definida de vuelo		
Movimientos de piernas vista posterior.	<b>Inicial</b>	Rota hacia afuera a partir de la cadera la pierna en movimiento.  Amplia la base de sustentación		
	<b>Elemental</b>	El pie en movimiento atraviesa con cierta altura la línea media al deslizarse hacia adelante.		
	<b>Maduro</b>	El pie y la pierna presentan una pequeña rotación en el movimiento hacia adelante.		

# Protocolo para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera



Para dar validez al test se realizó un protocolo que evaluó el desarrollo de la Habilidad de Carrera en los niños de acuerdo a actividades planteadas para observar el movimiento de miembros superiores e inferiores.

**La valoración tuvo tres niveles:**

Valor Inicial  
Valor Elemental  
Valor Maduro





## *Movimiento de brazos*

<b>Movimientos de brazos</b>	<b>Inicial</b>	<b>Movimiento rígido, corto y codo flexionado en grado variable.</b> Tendencia a balancearse hacia fuera en forma horizontal
	<b>Elemental</b>	<b>Aumenta el balanceo de los brazos.</b> Presenta un predominio de desplazamiento de brazos hacia atrás sobre la horizontal.
	<b>Maduro</b>	<b>Realiza balanceo vertical de los brazos en posición de las piernas.</b>



## *Movimiento de piernas vista lateral*

	Inicial	Movimiento de pierna corto y limitado.
<b>Movimientos</b>		Paso rígido y desigual.
<b>Miembros de piernas inferiores vista lateral</b>	Elemental	Aumenta en el movimiento el largo y la velocidad.
		Presenta fase de vuelo limitada pero observable.
	Maduro	Presenta fase definida de vuelo



## *Movimiento de piernas vista posterior*

<b>Miembros inferiores</b>	<b>Movimientos de piernas vista posterior.</b>	<b>Inicial</b>	<b>Rota hacia afuera a partir de la cadera la pierna en movimiento.</b>
			Amplia la base de sustentación
		<b>Elemental</b>	El pie en movimiento atraviesa con cierta altura la línea media al deslizarse hacia adelante.
		<b>Maduro</b>	El pie y la pierna presentan una pequeña rotación en el movimiento hacia adelante.

# Resultados del Diagnóstico que evaluó el nivel inicial de la habilidad de carrera (Pre-test)

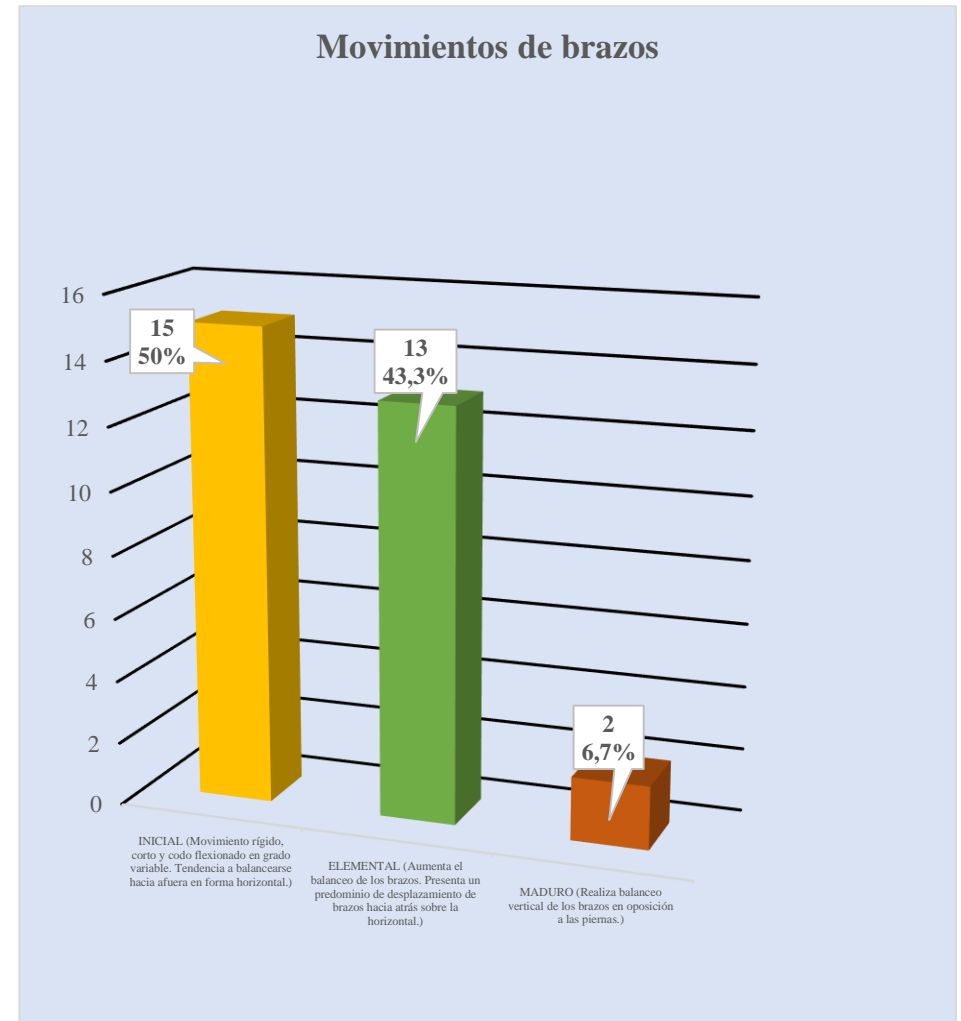


## Resultado de evaluación inicial movimientos de brazos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Inicial (movimiento rígido, corto y codo flexionado en grado variable. Tendencia a balancearse hacia afuera en forma horizontal.)	15	50%
Elemental (aumenta el balanceo de los brazos. Presenta un predominio de desplazamiento de brazos hacia atrás sobre la horizontal.)	13	43,3%
Maduro (realiza balanceo vertical de los brazos en oposición a las piernas.)	2	6,7%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

## Interpretación de resultados

De un total de 30 niños en estudio que representan al 100%, 15 niños que equivale al 50% representa al grupo INICIAL, 13 niños que equivale al 43,3% representan al grupo ELEMENTAL y 2 niños que equivale al 6,7% representan al grupo MADURO, del total en estudio para el pre-test al resultado de la evaluación inicial de la habilidad motriz de carrera: Movimiento de brazos.



# Resultados del Diagnóstico que evaluó el nivel inicial de la habilidad de carrera (Pre-test)

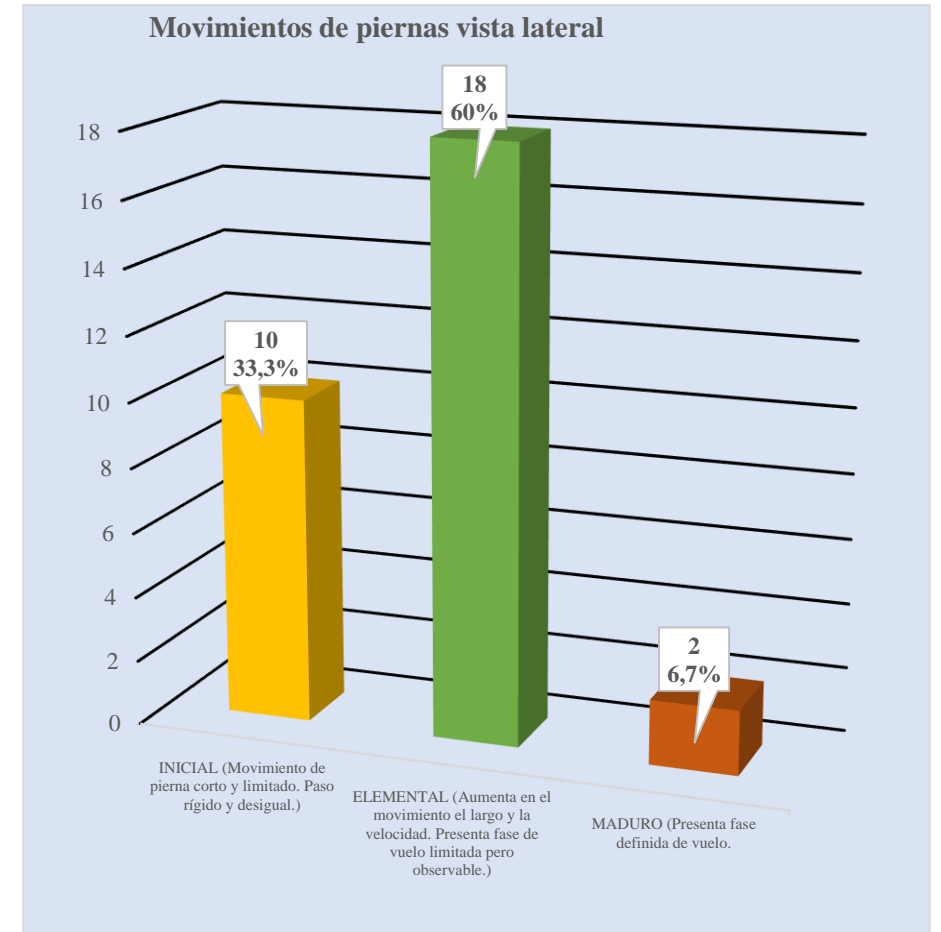


## Resultado de evaluación inicial movimientos de piernas vista lateral

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Inicial (movimiento de pierna corto y limitado. Paso rígido y desigual.)	10	33.3%
Elemental (aumenta en el movimiento el largo y la velocidad. Presenta fase de vuelo limitada pero observable.)	18	60%
Maduro (presenta fase definida de vuelo.)	2	6.7%
<b>Total</b>	30	100%

## Interpretación de resultados

De un total de 30 niños en estudio que representan al 100%, 10 niños que equivale al 33,33% representa al grupo INICIAL, 18 niños que equivale al 60% representan al grupo ELEMENTAL y 2 niños que equivale al 6,7% representan al grupo MADURO, del total en estudio para el pre-test al resultado de la evaluación inicial de la habilidad motriz de carrera: Movimiento de piernas vista lateral.





# Resultados del Diagnóstico que evaluó el nivel inicial de la habilidad de carrera (Pre-test)

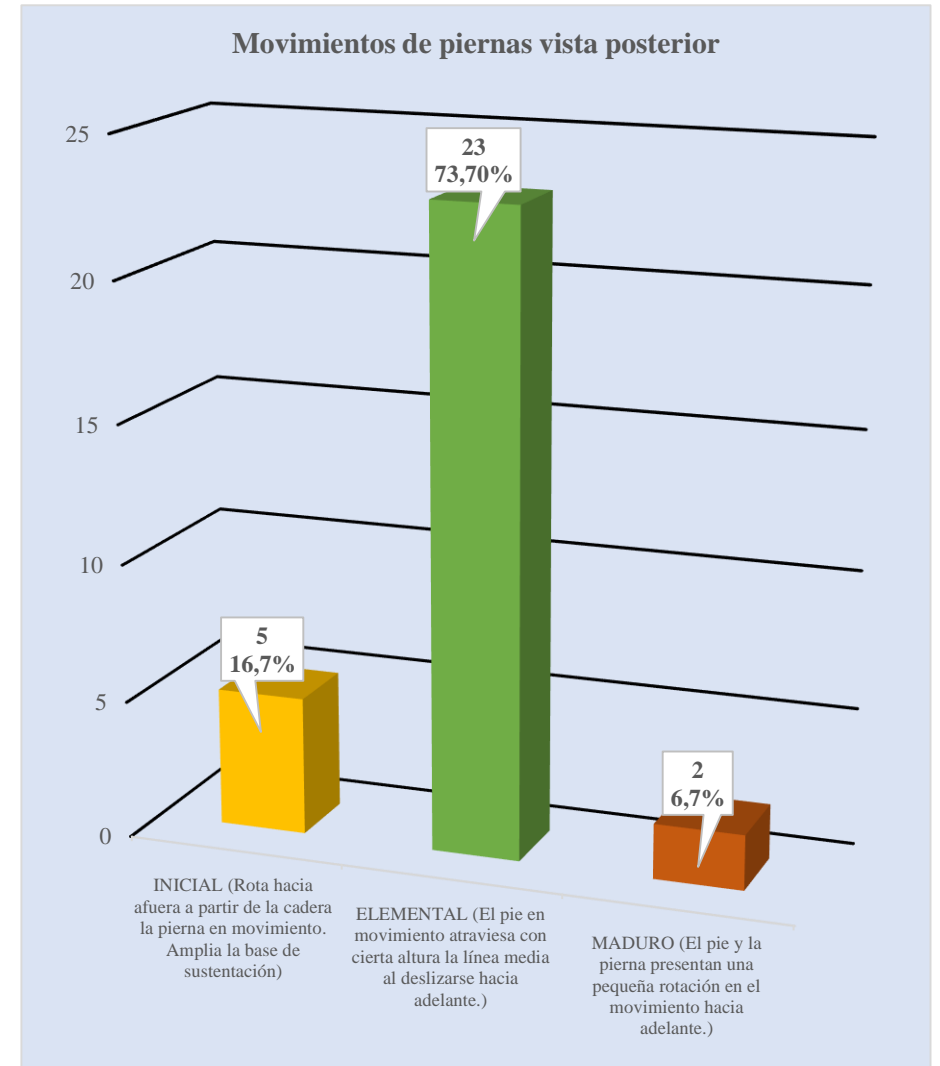


## Resultado de evaluación inicial movimientos de piernas vista posterior

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Inicial (rota hacia afuera a partir de la cadera la pierna en movimiento. Amplia La base de sustentación)	5	16.7%
Elemental (el pie en movimiento atraviesa con cierta altura la línea media al deslizarse hacia adelante.)	23	73,7%
Maduro (el pie y la pierna presentan una pequeña rotación en el movimiento hacia adelante.)	2	6.7%
Total	30	100%

### Interpretación de resultados

De un total de 30 niños en estudio que representan al 100%, 5 niños que equivalen al 16,7% representa al grupo INICIAL, 23 niños que equivale al 73,7% representan al grupo ELEMENTAL y 2 niños que equivale al 6,7% representan al grupo MADURO, del total en estudio para el post-test al resultado de la evaluación final de la habilidad motriz de carrera: Movimiento de piernas vista posterior.



# Resultados de la evaluación del nivel de la habilidad de carrera posterior a la implementación de un programa de juegos de persecución (Post-test).

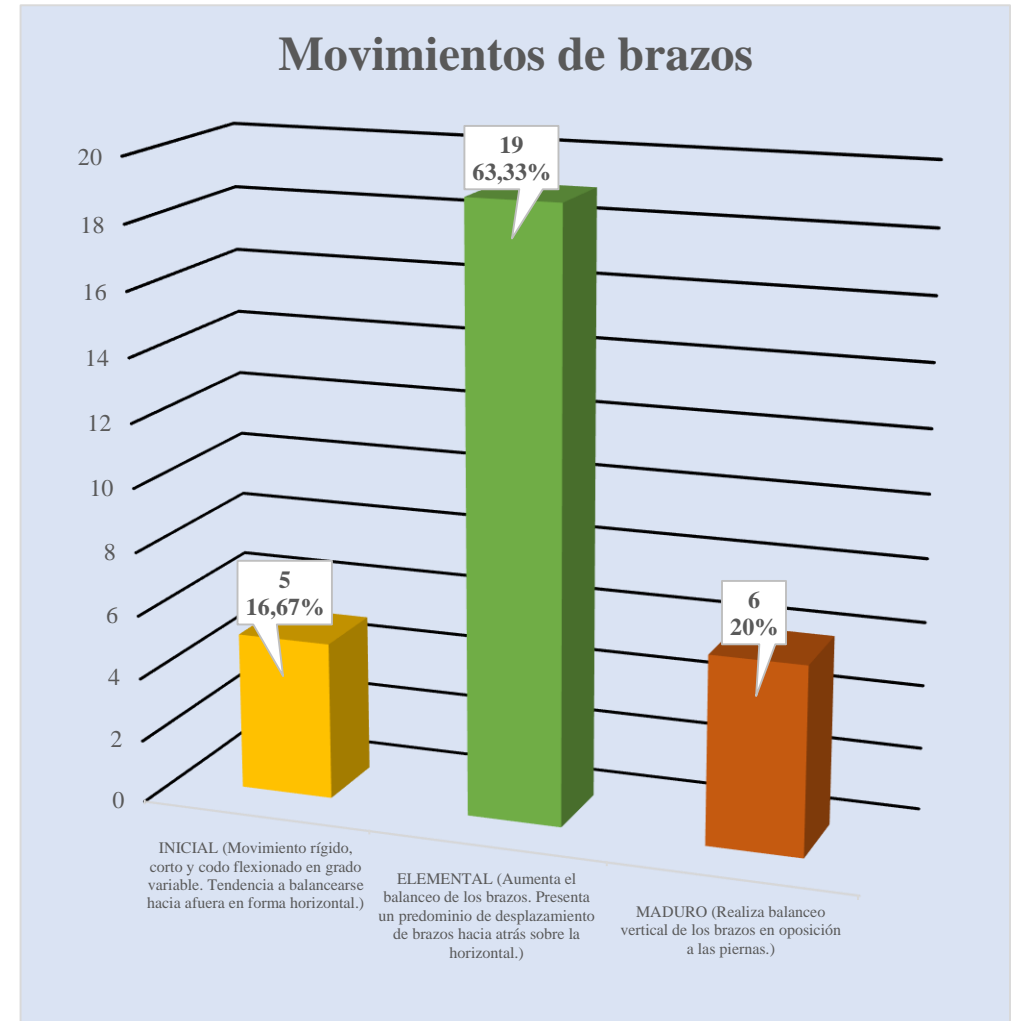


## Resultado de evaluación final movimientos de brazos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Inicial (movimiento rígido, corto y codo flexionado en grado variable. Tendencia a balancearse hacia afuera en forma horizontal.)	5	16,67%
Elemental (aumenta el balanceo de los brazos. Presenta un predominio de desplazamiento de brazos hacia atrás sobre la horizontal.)	19	63,33%
Maduro (realiza balanceo vertical de los brazos en oposición a las piernas.)	6	20%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

### Interpretación de resultados

De un total de los niños en estudio que representan al 100%, 5 niños que equivale al 16,67% representa al grupo INICIAL, 19 niños que equivale al 63,33% representan al grupo ELEMENTAL y 6 niños que equivale al 20% representan al grupo MADURO, del total en estudio para el post-test al resultado de la evaluación final de la habilidad motriz de carrera: Movimiento de brazos.



# Resultados de la evaluación del nivel de la habilidad de carrera posterior a la implementación de un programa de juegos de persecución (Post-test).

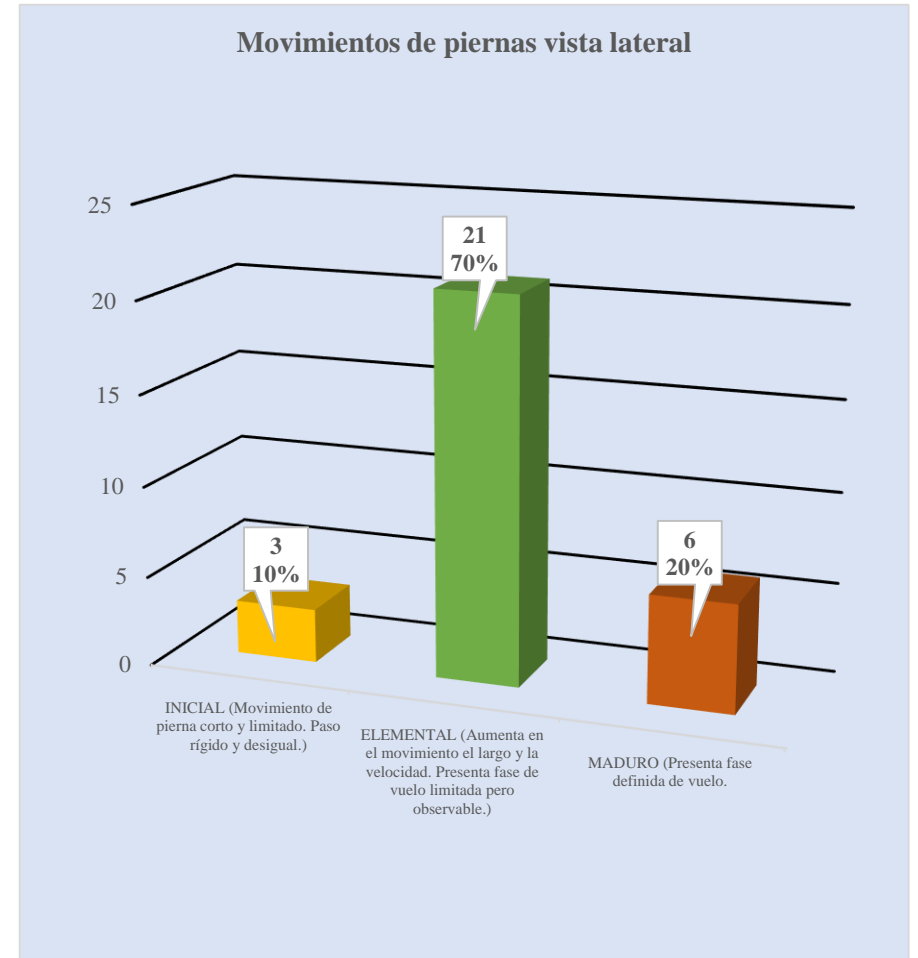


## Resultado de evaluación final movimientos de piernas vista lateral

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Inicial (movimiento de pierna corto y limitado. Paso rígido y desigual.)	3	10%
Elemental (aumenta en el movimiento el largo y la velocidad. Presenta fase de vuelo limitada pero observable.)	21	70%
Maduro (presenta fase definida de vuelo.)	6	20%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

## Interpretación de resultados

De un total de 30 niños en estudio que representan al 100%, 3 niños que equivale al 10% representa al grupo INICIAL, 21 niños que equivale al 70% representan al grupo ELEMENTAL y 6 niños que equivale al 20% representan al grupo MADURO, del total en estudio para el post-test al resultado de la evaluación final de la habilidad motriz de carrera: Movimiento de piernas vista lateral.



# Resultados de la evaluación del nivel de la habilidad de carrera posterior a la implementación de un programa de juegos de persecución (Post-test).



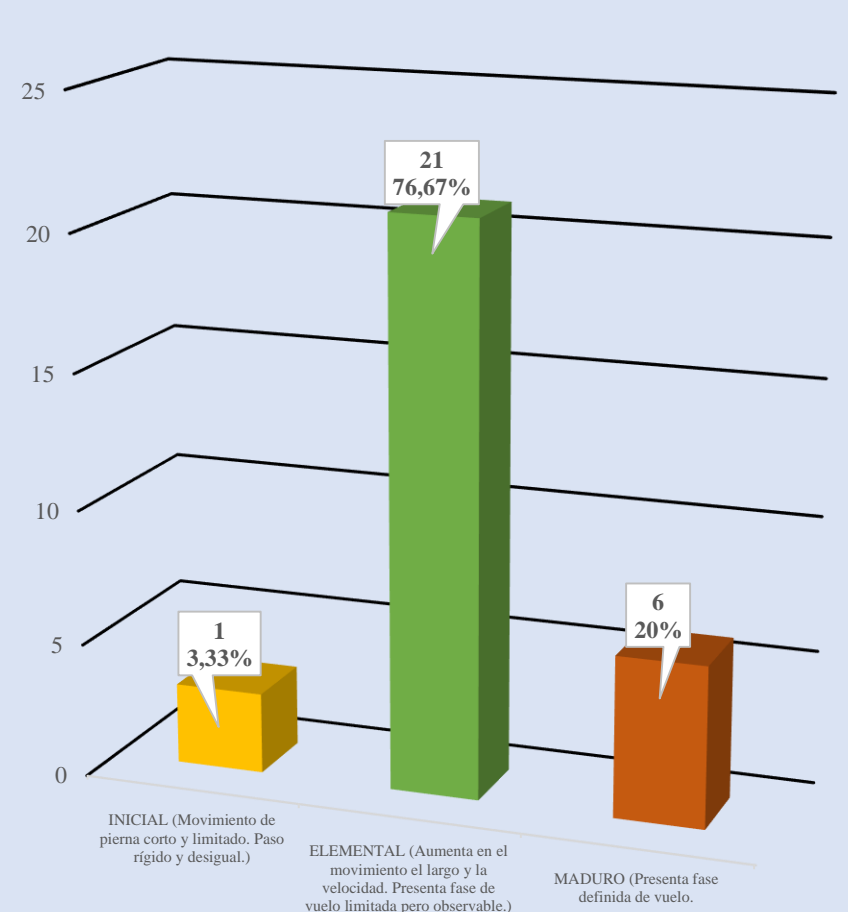
## Resultado de evaluación final movimiento de piernas vista posterior

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Inicial (rota hacia afuera a partir de la cadera la pierna en movimiento. Amplia La base de sustentación)	1	3,33%
Elemental (el pie en movimiento atraviesa con cierta altura la línea media al deslizarse hacia adelante.)	23	76,67%
Maduro (el pie y la pierna presentan una pequeña rotación en el movimiento hacia adelante.)	6	20%
Total	30	100%

### Interpretación de resultados

De un total de 30 niños en estudio que representan al 100%, 1 niño que equivale al 33,33% representa al grupo INICIAL, 23 niños que equivale al 76,67% representan al grupo ELEMENTAL y 6 niños que equivale al 20% representan al grupo MADURO, del total en estudio para el post-test al resultado de la evaluación final de la habilidad motriz de carrera: Movimiento de piernas vista posterior.

Movimientos de piernas vista posterior

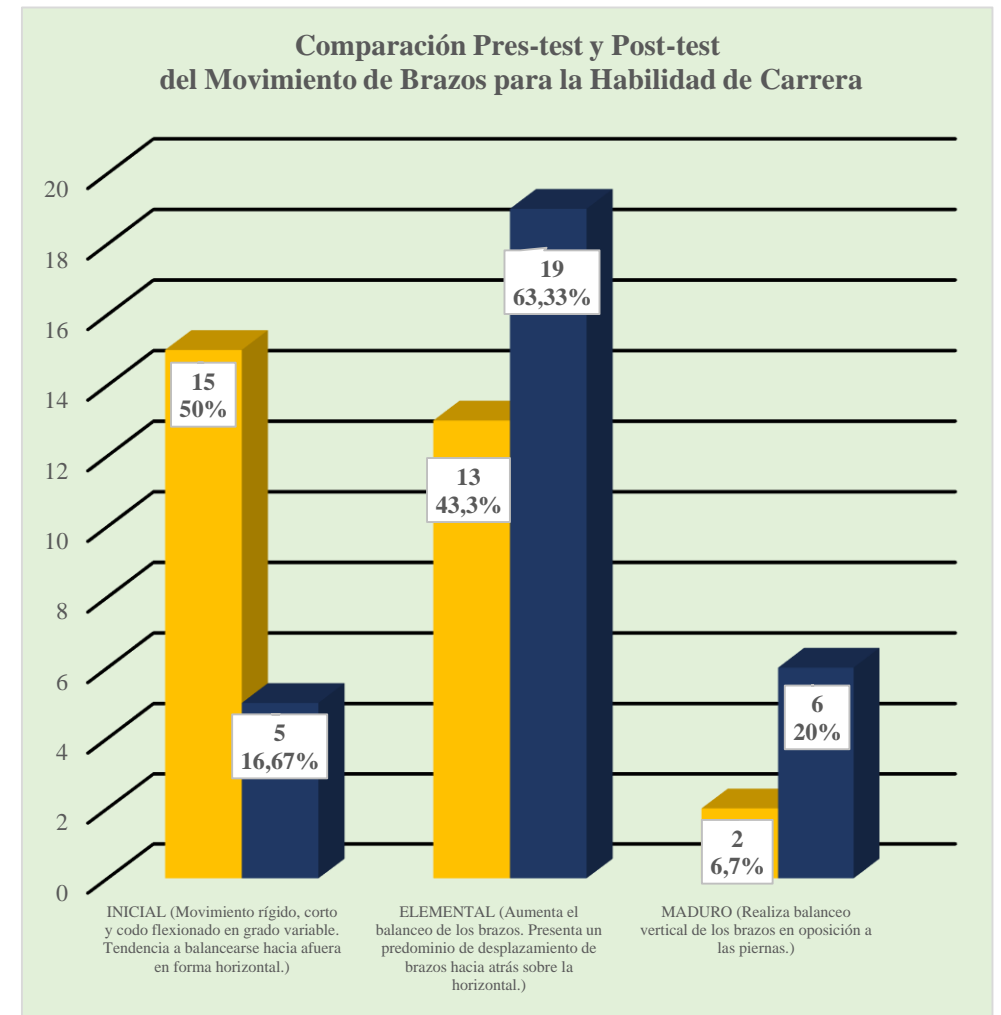


# Resultados del Análisis de la diferencia del nivel inicial de la habilidad de carrera en los niños de 6 años antes y después de la implementación de un programa de juegos de persecución (Correlación Pre-test y Post-test).



## Resultados generales de pre-test y post-test del movimiento de brazos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicial (movimiento rígido, corto y codo flexionado en grado variable. Tendencia a balancearse hacia afuera en forma horizontal.)	15	50%	5	16,67%
Elemental (aumenta el balanceo de los brazos. Presenta un predominio de desplazamiento de brazos hacia atrás sobre la horizontal.)	13	43.3%	19	63,33%
Maduro (realiza balanceo vertical de los brazos en oposición a las piernas.)	2	6.7%	6	20%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>







## Interpretación de resultados

**De un total de 30 niños en estudio que representa al 100%.**

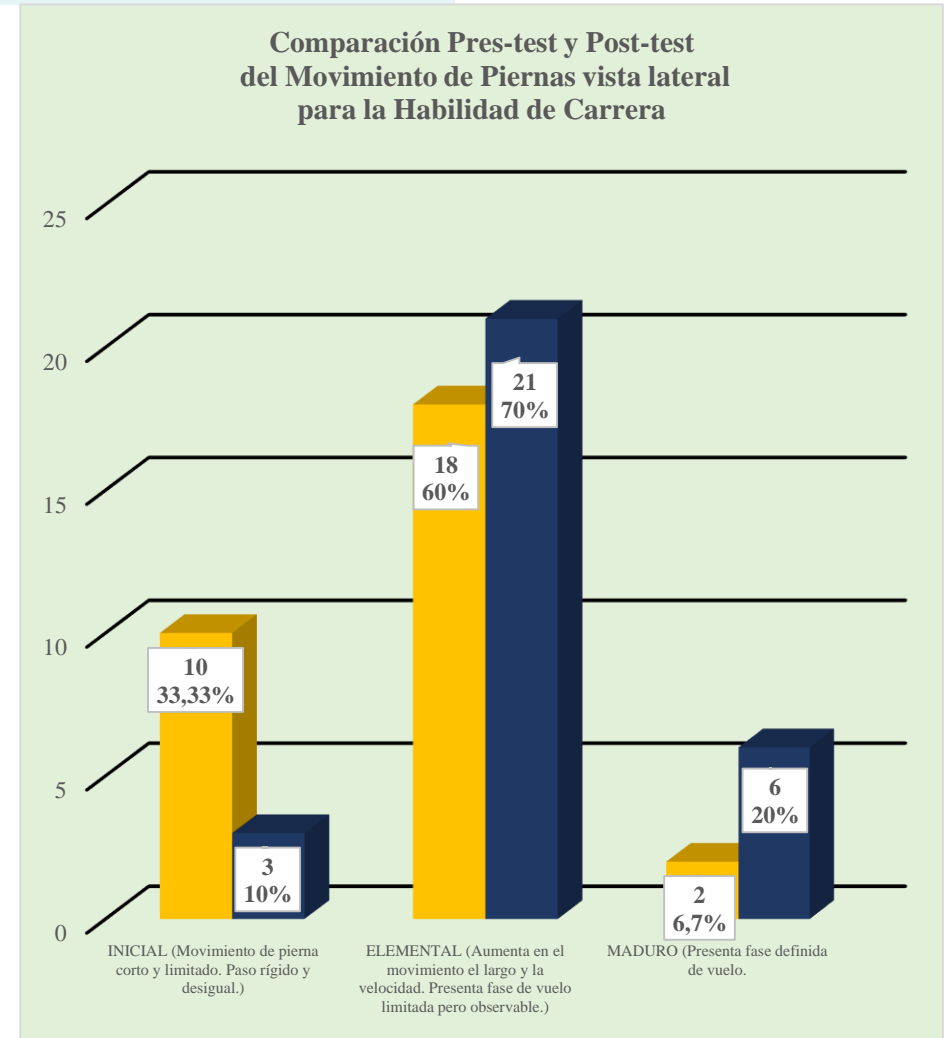
- En el pre-test 15 niños que equivale al 50% representa al grupo INICIAL a diferencia que en el post-test 5 niños que equivale al 16,67% representan al grupo INICIAL de resultados del Movimiento de Brazos para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera.
- En el pre-test 13 niños que equivale al 43,3% representa al grupo ELEMENTAL a diferencia que en el post-test 19 niños que equivale al 63,33% representan al grupo ELEMENTAL de resultados del Movimiento de Brazos para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera.
- En el pre-test 2 niños que equivale al 6,7% representa al grupo MADURO a diferencia que en el post-test 6 niños que equivale al 20% representan al grupo MADURO de resultados del Movimiento de Brazos para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera.

**Resultados del Análisis de la diferencia del nivel inicial de la habilidad de carrera en los niños de 6 años antes y después de la implementación de un programa de juegos de persecución (Correlación Pre-test y Post-test).**



**Resultados generales de pre y post-test del movimiento de piernas vista lateral**

Indicador	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicial (movimiento de pierna corto y limitado. Paso rígido y desigual.)	10	33.3%	3	10%
Elemental (aumenta en el movimiento el largo y la velocidad. Presenta fase de vuelo limitada pero observable.)	18	60%	21	70%
Maduro (presenta fase definida de vuelo.)	2	6.7%	6	20%
Total	30	100%	30	100%





## Interpretación de resultados

**De un total de 30 niños en estudio que representa al 100%.**

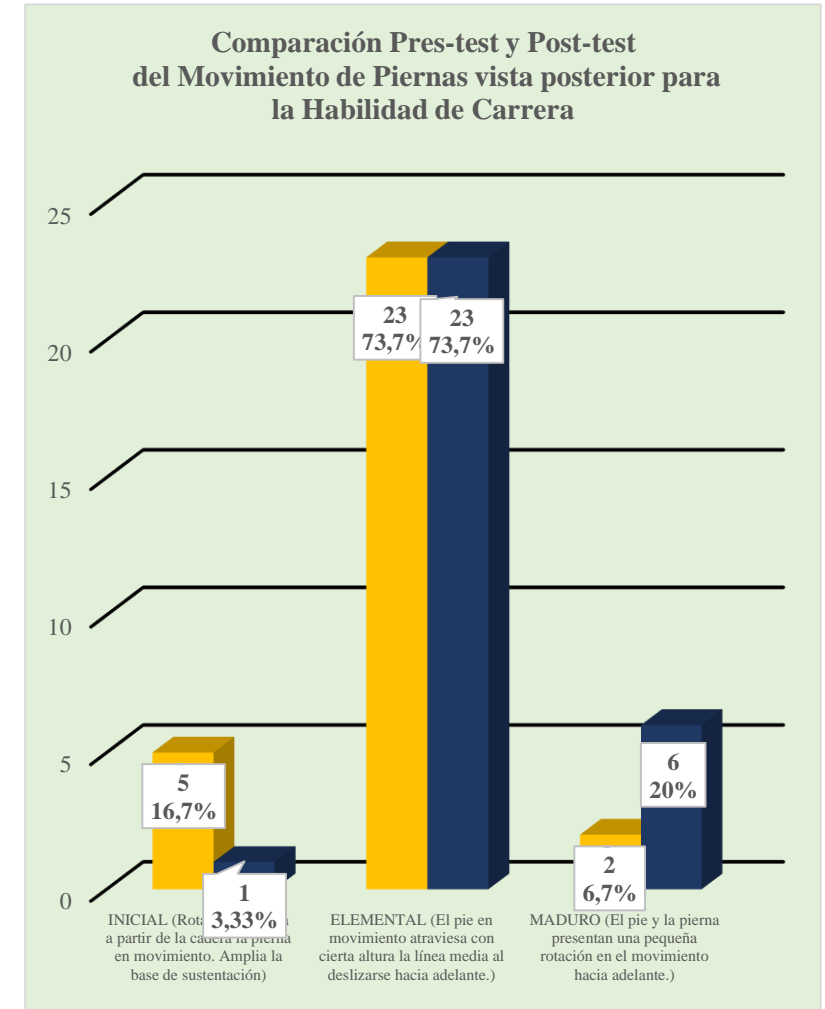
- En el pre-test 10 niños que equivale al 33,33% representa al grupo INICIAL a diferencia que en el post-test 3 niños que equivale al 10% representan al grupo INICIAL de resultados del Movimiento de Piernas vista lateral para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera.
- En el pre-test 18 niños que equivale al 60% representa al grupo ELEMENTAL a diferencia que en el post-test 21 niños que equivale al 70% representan al grupo ELEMENTAL de los resultados del Movimiento de Piernas vista lateral para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera.
- En el pre-test 2 niños que equivale al 6,7% representa al grupo MADURO a diferencia que en el post-test 6 niños que equivale al 20% representan al grupo MADURO de resultados del Movimiento de Piernas vista lateral para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera.

**Resultados del Análisis de la diferencia del nivel inicial de la habilidad de carrera en los niños de 6 años antes y después de la implementación de un programa de juegos de persecución (Correlación Pre-test y Post-test).**



**Resultados pre-test y post-test del movimiento de piernas vista posterior**

Indicador	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicial (rota hacia afuera a partir de la cadera la pierna en movimiento. Amplia la base de sustentación)	5	16.7%	1	3,33%
Elemental (el pie en movimiento atraviesa con cierta altura la línea media al deslizarse hacia adelante.)	23	73,7%	23	76,67%
Maduro (el pie y la pierna presentan una pequeña rotación en el movimiento hacia adelante.)	2	6.7%	6	20%
<b>Total</b>	30	100%	30	100%





## Interpretación de resultados

**De un total de 30 niños en estudio que representa al 100%.**

- En el pre-test 5 niños que equivale al 16,7% representa al grupo INICIAL a diferencia que en el post-test 1 niño que equivale al 3,33% representan al grupo INICIAL de resultados del Movimiento de Piernas vista posterior para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera.
- En el pre-test 23 niños que equivale al 73,7% representa al grupo ELEMENTAL a diferencia que en el post-test 23 niños que equivale al 73,7% representan al grupo ELEMENTAL de resultados del Movimiento de Piernas vista posterior para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera.
- En el pre-test 2 niños que equivale al 6,7% representa al grupo MADURO a diferencia que en el post-test 6 niños que equivale al 20% representan al grupo MADURO de resultados del Movimiento de Piernas vista lateral para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera.



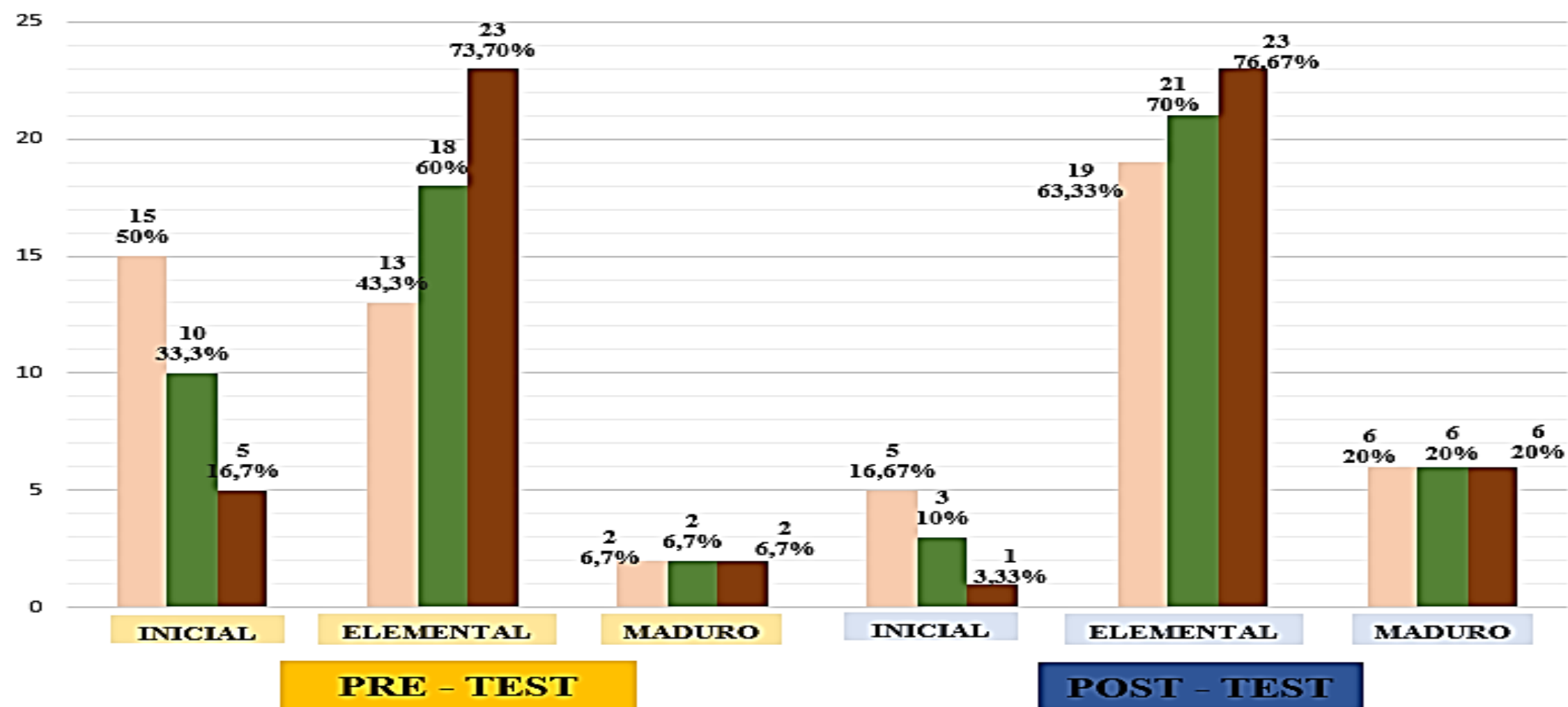
# Consolidados del desarrollo de la habilidad motriz de carrera en niños de 6 años.



## Resultados consolidados del desarrollo de La habilidad motriz de carrera en niños de 6 años en el pre-test y post-test

Etapa de evaluación	Pre-test						Post-test					
	Inicial		Elemental		Maduro		Inicial		Elemental		Maduro	
<b>Movimiento de brazos</b>	15	50%	13	43,3%	2	6,7%	5	16,67%	19	63,33%	6	20%
<b>Movimiento de piernas vista lateral</b>	10	33,3%	18	60%	2	6,7%	3	10%	21	70%	6	20%
<b>Movimiento de piernas vista posterior</b>	5	16,7%	23	73,7%	2	6,7%	1	3,33%	23	76,67%	6	20%

## RESULTADOS CONSOLIDADOS DEL DESARROLLO DE LA HABILIDAD MOTRIZ DE CARRERA EN NIÑOS DE 6 AÑOS EN EL PRE-TEST Y POST-TEST



- Movimiento de brazos
- Movimiento de piernas Vista Lateral
- Movimiento de piernas vista posterior



## Interpretación de resultados

### Movimiento de brazos

- De un total de 30 niños en estudio que representa el 100%, en el pre-test 15 niños que equivalen al 50% tuvieron desarrollo inicial en el Movimiento de Brazos a diferencia que en el post-test este rango bajó a 5 niños que equivale a 16,67%.
- De un total de 30 niños en estudio que representa el 100%, en el pre-test 13 niños que equivalen al 43,3% tuvieron desarrollo elemental en el Movimiento de Brazos a diferencia que en el post-test este rango subió a 19 niños que equivale a 63,33%.
- De un total de 30 niños en estudio que representa el 100%, en el pre-test 2 niños que equivalen al 6,7% tuvieron desarrollo maduro en el Movimiento de Brazos a diferencia que en el post-test este rango subió a 6 niños que equivale a 20%.

# Interpretación de resultados

## Movimiento de piernas lateral



- De un total de 30 niños en estudio que representa el 100%, en el pre-test 10 niños que equivalen al 33,3% tuvieron desarrollo inicial en el Movimiento de Piernas en vista lateral a diferencia que en el post-test este rango bajó a 3 niños que equivale a 10%.
- De un total de 30 niños en estudio que representa el 100%, en el pre-test 18 niños que equivalen al 60% tuvieron desarrollo elemental en el Movimiento de Piernas en vista lateral a diferencia que en el post-test este rango subió a 21 niños que equivale a 70%.
- De un total de 30 niños en estudio que representa el 100%, en el pre-test 2 niños que equivalen al 6,7% tuvieron desarrollo maduro en el Movimiento de Piernas en vista lateral a diferencia que en el post-test este rango subió a 6 niños que equivale a 20%.

# Interpretación de resultados

## Movimiento de piernas posterior



- De un total de 30 niños en estudio que representa el 100%, en el pre-test 5 niños que equivalen al 16,7% tuvieron desarrollo inicial en el Movimiento de Piernas en vista posterior a diferencia que en el post-test este rango bajó a 1 niños que equivale a 3,33%.
- De un total de 30 niños en estudio que representa el 100%, en el pre-test 23 niños que equivalen al 73,70% tuvieron desarrollo elemental en el Movimiento de Piernas en vista lateral a diferencia que en el post-test este rango subió y se igualó a 23 niños que equivale a 76,67%.
- De un total de 30 niños en estudio que representa el 100%, en el pre-test 2 niños que equivalen al 6,7% tuvieron desarrollo maduro en el Movimiento de Piernas en vista lateral a diferencia que en el post-test este rango subió a 6 niños que equivale a 20%.





# Análisis estadístico

Para realizar el análisis de resultados se requiere dar codificación numérica a la información de Pre y Post Test, la misma que se registra así:

## **Codificación de los Resultados Pre-test y Post-test:**

**1 = Inicial      2 = Elemental      3 = Maduro**

## Tabla general de resultados:

1 = Inicial

2 = Elemental

3 = Maduro



EST.	GÉN.	EDAD	PESO kg	TALLA cm	PRE	PRE	PRE	POST	POST	POST
					1	2	3	1	2	3
1	M.	6a 1m	26	126	2	2	2	2	2	2
2	M.	6a 6m	27,5	118	2	2	2	2	2	3
3	M.	6a 10m	25	120	2	2	2	2	2	2
4	M.	6a 6m	24	124	2	2	2	2	2	2
5	M.	6a 11m	27,5	120	1	1	2	3	2	2
6	M.	6a 5m	24	124	2	2	2	2	2	3
7	M.	6a 6m	23	117	2	2	2	2	2	2
8	M.	6a 9m	20	115	1	1	1	1	2	2
9	M.	6a 7m	24	116	2	2	2	2	2	2
10	M.	6a 7m	27	124	3	3	3	3	3	3
11	F.	6a 10m	24	124	1	2	2	2	2	2
12	F.	6a 7m	18	115	2	2	2	2	2	2
13	F.	6a 10m	21	117	1	1	2	1	1	2
14	F.	6a 11m	23	121	1	1	2	2	2	2
15	F.	6a 11m	19	110	1	1	1	1	1	1
16	F.	6a 2m	25	121	1	1	2	3	2	2
17	F.	6a 11m	24	124	1	1	1	2	2	2
18	F.	6a 10m	20	127	2	2	2	2	2	2
19	F.	6a 6m	21	118	2	2	2	2	2	2
20	F.	6a 8m	30	125	1	1	1	2	2	2
21	F.	6a 9m	19	114	1	1	2	1	1	2
22	F.	6a 8m	23	115	2	2	2	2	3	2
23	F.	6a 9m	18	115	1	2	2	1	2	2
24	F.	6a 8m	22	122	3	3	3	3	3	3
25	F.	6a 7m	23	117	1	2	2	2	2	2
26	F.	6ª 11m	26	120	1	1	1	3	2	2
27	F.	6a 9m	25,2	121	2	2	2	2	3	3
28	F.	6a 7m	25	127	1	2	2	2	2	2
29	F.	6a 8m	20	115	2	2	2	2	2	2
30	F.	6a 9m	25	121	1	2	2	2	2	3



# Prueba paramétrica o no paramétrica

En base a la anormalidad de los datos, se aplicará una prueba no paramétrica y al querer analizar datos **de muestras dependientes o apareadas** se selecciona la prueba de **Wilcoxon**.

# Análisis y ver el valor significativo de mejora y comprobar la hipótesis.



## Estadísticos de prueba

	Post 1 - Pre 1	Post 2 - Pre 2	Post 3 - Pre 3
Z	-3,071 <sup>b</sup>	-3,317 <sup>b</sup>	-2,828 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	0,002	0,001	0,005

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

## Prueba de Wilcoxon

- Prueba estadística: Prueba de Wilcoxon
- Regla de decisión: Si  $p \leq 0.05$  se rechaza  $H_0$

Nota: El nivel de significancia que se establece en ciencias sociales y en psicología normalmente es 0.05, este puede variar en la regla de decisión a 0.01 y 0.001 si se requiere mayor certeza en la prueba de hipótesis.

Juárez, Villatoro & López, 2011



# Interpretación de resultados

## Movimiento de piernas posterior

En los 3 casos analizados, el valor de significación estadística se encuentra en un nivel de  $P \leq 0,05$ , lo que determina la existencia de diferencias significativas entre los resultados de los periodos **PRE** y **POST** intervención, es decir se evidencia la mejora de resultados posterior a la aplicación de la propuesta de juegos de persecución y se acepta la hipótesis alternativa del estudio:

**Hi:** Los juegos de persecución inciden en la habilidad de carrera en los niños de 6 años de la escuela “Saint Patrick School de la ciudad de Quito.

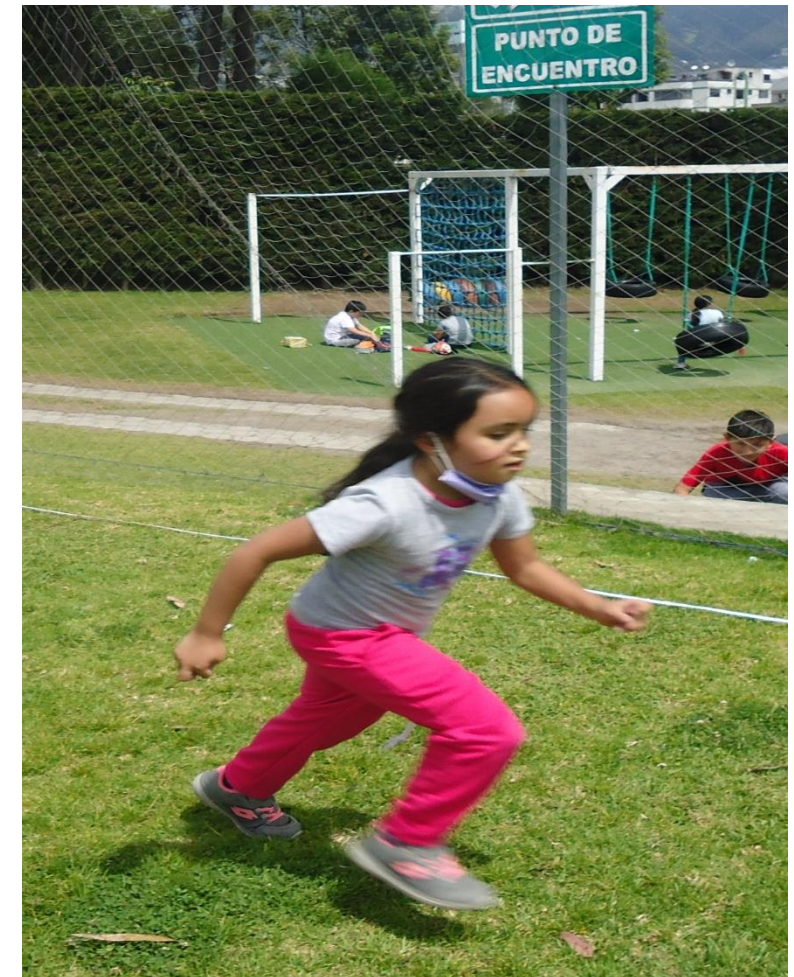


# Conclusiones

Los niños de 6 años de la escuela “Saint Patrick School” se encontraron inicialmente en nivel elemental (59%) dentro de la Habilidad de Carrera.

La habilidad de carrera en los niños de 6 años de la escuela “Saint Patrick School” mejoró y cambió a nivel elemental y maduro posteriormente a la implementación del programa de juegos de persecución.

La habilidad de carrera en los niños de 6 años de la escuela “Saint Patrick School” estableció diferencias significativas de desarrollo entre el pre-test y post-test al aplicarse un plan de juegos de persecución ya que cambió de 33.33% a 10% en nivel elemental, de 59% a 70% en nivel elemental y de 6% a 20% en nivel maduro..



# Recomendaciones



El trabajo de la Habilidad de Carrera debe comenzar desde edades tempranas (3 años), realizando actividades lúdicas y recreativas enfocadas a distintos desplazamientos para que al empezar la edad escolar (6 años) las actividades sean más dirigidas y potencien más su perfeccionamiento que un previo adaptativo.

El desarrollo de la habilidad de carrera mostraría mayores porcentajes de logro si se ejecutaran diariamente en espacios de trabajo lúdico y libre bajo la coordinación de personal que dirija y controle las actividades.

Es idóneo que el trabajo de la habilidad de carrera sea mediante el juego de persecución ya que la actividad antes mencionada cubre las necesidades emocionales primordiales de esta edad, el deseo de socialización, el inicio del concepto competitivo y la orientación a un trabajo de equipo.





# Propuesta de trabajo

## Programa de juegos de persecución para niños de 6 años.

Las actividades destinadas en el programa fueron elaboradas en concordancia a una serie de juegos de persecución con tiempo máximo de 30 minutos y que describen detalladamente los recursos necesarios para ejecutarse correctamente.

El programa de juegos de persecución para el desarrollo de la habilidad motriz de carrera en niños de 6 años está estructurado por treinta planes de clase que detallan los siguientes aspectos:



# *Listado general de los juegos de persecución establecidos en el programa.*

Policías y ladrones

Congeladas chinas

Captura a la bandera

Los hechizos de la bruja.

Kickball

Las arañas y los moscos

El león que se escapó de su jaula

La colita del zorro

La liebre y el zorro

El lobo Feroz

El gato y los ratones

Chin chin bolita

Sombrero mágico

Dieciocho

Red de pescar

Mancha venenosa

Pollitos y gavilanes

El gato y el ratón cruzando  
obstáculos.

Carrusel loco

El escondite

**Juego N°1****Policías y ladrones****Objetivo:**

Realizar una actividad lúdica que estimule el movimiento de los brazos y las piernas para mejorar la habilidad de carrera en edades tempranas.

**Número de participantes**

Ilimitado

**Materiales**

Conos  
Platos  
Chalecos

**Tiempo**

25 minutos

**Espacio**

Abierto

**Desarrollo:**

1. Dividir a los participantes en dos equipos E1: Policías y E2: Ladrones.
2. Determinar los puntos de impacto: bases y cárcel.
3. El equipo asignado como Policías deberán capturar a los Ladrones y ubicarlo en el punto Cárcel.
4. Los ladrones capturados podrán salir cuando un compañero lo toque.
5. Los puntos de base sirven para proteger a los ladrones de los policías, dónde podrán permanecer por 5 segundos.
6. Los ladrones deben intercambiar de bases en un determinado tiempo para no ser automáticamente capturados.
7. El juego termina cuando todo el equipo que era perseguido termina en la cárcel.

**Esquema:****Observación:**

- Los roles podrán intercambiarse.
- Los grupos conformados podrán modificarse considerando diferentes patrones.



Si crees totalmente en tí mismo,  
no habrá nada que **esté** fuera de  
tus posibilidades. **Wayne Dyer**



**Muchas gracias**