



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

Llumiquinga Arias, José Eduardo

Vicerrectorado de investigación, Innovación y Transferencia de Tecnología

Centro de Posgrados

Maestría en Entrenamiento Deportivo

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Entrenamiento
Deportivo

Msc. Carrasco Coca, Orlando Rodrigo

05 de noviembre del 2022



TESIS LLUMIQUINGA REVISION 1.docx

Scanned on: 2:39 November 8, 2022 UTC



Overall Similarity Score



Results Found



Total Words in Text

Identical Words	857
Words with Minor Changes	0
Paraphrased Words	0
Omitted Words	1202

ORLANDO
RODRIGO
CARRASCO COCA

Firmado digitalmente por
ORLANDO RODRIGO
CARRASCO COCA
Fecha: 2023.07.20 18:04:25
-05'00'

.....
Mgr. Carrasco Coca, Orlando Rodrigo
Director



Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia de Tecnología

Centro de Posgrados

Certificación

Certifico que el trabajo de titulación, **Juegos de persecución en la habilidad de carrera en niños de 6 años de la escuela Saint Patrick School de la ciudad de Quito**, fue realizado por el señor **Llumiyinga Arias, José Eduardo**, el mismo que cumple con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, además fue revisado y analizado en su totalidad por la herramienta de prevención y/o verificación de similitud de contenidos; razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que se lo sustente públicamente.

Sangolquí, 05 de noviembre de 2022

ORLANDO
RODRIGO
CARRASCO COCA

Firmado digitalmente
por ORLANDO RODRIGO
CARRASCO COCA
Fecha: 2023.07.20
18:02:58 -05'00'

Mgtr. Carrasco Coca, Orlando Rodrigo

C.C.: 1714611744



Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia de Tecnología

Centro de Posgrados

Responsabilidad de autoría

Yo, **LlumiQuinga Arias, José Eduardo**, con cédula de identidad n°. **1717960080**, declaro que el contenido, ideas y criterios del trabajo de titulación: **Juegos de persecución en la habilidad de carrera en niños de 6 años de la escuela Saint Patrick School de la ciudad de Quito**. Es de mí/nuestra autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Sangolquí, 05 de noviembre de 2022

LlumiQuinga Arias, José Eduardo

C.C.: 1717960080



Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia de Tecnología

Centro de Posgrados

Autorización de publicación

Yo, **Llumiyinga Arias, José Eduardo**, con cedula de identidad n° **1717960080**, autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de titulación: **Juegos de persecución en la habilidad de carrera en niños de 6 años de la escuela Saint Patrick School de la ciudad de Quito**. En el Repositorio Institucional, cuyo contenido ideas y criterios son de mi responsabilidad.

Sangolquí, 05 de noviembre de 2022

Llumiyinga Arias, José Eduardo

C.C.: 1717960080

Dedicatoria

Cada logro de mi vida lo debo principalmente a Papito Dios por eso está maestría va dedicado a él, ya que sin su bendición en el día a día no hubiera logrado cumplir mi sueño.

También dedico a mis dos amores Verito mi esposa y Amelita mi hija a quienes amo mucho y fueron el motor e incentivo principal para continuar preparándome y a cumplir un sueño anhelado de muchos años atrás.

A mis padres quienes con su esfuerzo me permitieron estudiar y llegar a ser profesional y han sido siempre un ejemplo de lucha y constancia para mí.

A mi hermano, mis suegros y cuñados por brindarme su apoyo y cariño incondicional durante todo el proceso de mi maestría.

José Eduardo Llumiyinga Arias

Agradecimiento

Agradezco a Papito Dios por haberme regalado a mi familia maravillosa, quienes día a día me han demostrado que nunca hay que darse por vencido y por siempre creer mí.

Es por eso que este logro alcanzado lo dedico con mucho amor.

A mi amada esposa Verito que, con su cariño y comprensión ha sido mi apoyo incondicional para poder cumplir mi sueño anhelado.

A mí querida hija Amelita que es lo más sagrado que la vida me dio, por su amor y apoyo incondicional quien supo comprender que a veces papá tenía que estar en clases en lugar de jugar con ella.

A mis queridos padres a quienes debo lo que soy y que a pesar de estar casados siempre me han apoyado en cada momento de mi vida.

A mis suegros por todo el cariño, la motivación y por enseñarme a valorar todo lo que tengo.

A mi hermano y cuñados por estar siempre pendientes en el trascurso de mi superación y por los consejos de seguir adelante y no derrotarme.

Espero siempre contar con sus valioso e incondicional apoyo y sepan que en algún momento reiteraré todo lo que me han dado, los quiero mucho.

José Eduardo Llumiyinga Arias

Índice de contenidos

Juegos de persecución en la habilidad de carrera en niños de 6 años de la escuela Saint Patrick School de la ciudad de Quito.....	1
Copyleaks	2
Certificación	3
Responsabilidad de autoría.....	4
Autorización de publicación.....	5
Dedicatoria.....	6
Agradecimiento	7
Índice de contenidos	8
Índice de tablas.....	12
Índice de figuras.....	14
Resumen	15
Abstract.....	16
Capítulo I	17
Marco Referencial.....	17
Introducción.....	17
Planteamiento del problema	18
Formulación del problema	19
Objetivos	19

	9
Objetivo general.....	19
Objetivos específicos	19
Justificación e importancia.....	19
Hipótesis de investigación	20
Hipótesis general:	20
Hipótesis nula	20
Categorización de las variables de investigación.....	21
Operacionalización de variables.....	21
Delimitación de la investigación.....	23
Capítulo II	24
Marco teórico	24
Habilidades motrices básicas	24
La carrera un desplazamiento activo eficaz y habitual.....	25
Utilidad de la habilidad de carrera.....	25
Importancia de la carrera en el ámbito educativo	26
Beneficios de la carrera como actividad física.....	27
El aprendizaje de la habilidad de carrera	27
Proceso de dominio de la carrera	27
Proceso evolutivo que sigue la habilidad de carrera	28
El trabajo de variables para mejorar la habilidad motriz de carrera	29
Variables de ajuste perceptivo-motor espacial y temporal.....	29
Un método para cada edad.....	30
Estadios de desarrollo de la habilidad de carrera.....	31
Enfoque de entrenamiento de la habilidad de carrera	31
Clases de carrera para edades tempranas	31
Biomecánica de la carrera	32

	10
Los juegos de persecución	34
Antecedentes del juego.....	34
Teorías del juego	35
¿Por qué un niño juega?.....	37
El juego como un recurso educativo	37
El juego de persecución.....	38
Funcionalidad de los juegos de persecución.....	38
Los juegos de persecución un estilo de juego reglado	39
La enseñanza y práctica del juego de persecución	39
Aplicaciones didácticas del juego de persecución.....	40
Capítulo III	41
Propuesta de trabajo.....	41
Programa de juegos de persecución para niños de 6 años.	41
Introducción	41
Justificación	41
Objetivos.....	42
Metodología.....	42
Listado general de los juegos de persecución establecidos en el programa.	43
Capítulo IV	65
Metodología de investigación.....	65
Metodología utilizada para la concreción del proyecto.....	65
Población y muestra	65
Técnicas e instrumentos.....	66
El instrumento que se aplicó fue.....	66
Organización, tabulación y análisis de la información.....	66

	11
Recolección de datos	66
Procedimientos.....	67
Plan de juegos de persecución	67
Capítulo V	70
Análisis de resultados	70
Resultados del Diagnóstico que evaluó el nivel inicial de la habilidad de carrera (Pre-test)...	70
Resultados de la evaluación del nivel de la habilidad de carrera posterior a la implementación de un programa de juegos de persecución (Post-test).....	73
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).....	76
Análisis estadístico	85
Interpretación:.....	88
Capítulo VI	90
Conclusiones y recomendaciones.....	90
Conclusiones.....	90
Recomendaciones.....	90
Bibliografía	92
Apéndices	100

Índice de tablas

Tabla 1. Operacionalización de la Variable independiente: El juego de persecución	21
Tabla 2. Operacionalización de la Variable dependiente: Habilidad de carrera en niños de 6 años.	22
Tabla 3. Juegos Policías y ladrones.....	45
Tabla 4. Congeladas chinas.....	46
Tabla 5. Captura a la bandera.....	47
Tabla 6. Los hechizos de la bruja.....	48
Tabla 7. Kickball.....	49
Tabla 8. Las arañas y los moscos.....	50
Tabla 9. El león que se escapó de su jaula	51
Tabla 10. La colita del zorro.....	52
Tabla 11. La liebre y el zorro.....	53
Tabla 12. El lobo Feroz.....	54
Tabla 13. El gato y los ratones.....	55
Tabla 14. Chin chin bolita.....	56
Tabla 15. Sombrero mágico.....	57
Tabla 16. Dieciocho	58
Tabla 17. Red de pescar.....	59
Tabla 18. Mancha venenosa.....	60
Tabla 19. Pollitos y gavilanes.....	61

	13
Tabla 20. El gato y el ratón cruzando obstáculos.....	62
Tabla 21. Carrusel loco.....	63
Tabla 22. El escondite.....	64
Tabla 23. La población y muestra se obtuvo con el siguiente análisis.....	65
Tabla 24. Movimiento de brazos	68
Tabla 25. Movimiento de piernas vista lateral	69
Tabla 26. Movimiento de piernas vista posterior	69
Tabla 27. Resultado de evaluación inicial movimientos de brazos	70
Tabla 28. Resultado de evaluación inicial movimientos de piernas vista lateral	71
Tabla 29. Resultado de evaluación inicial movimientos de piernas vista posterior	72
Tabla 30. Resultado de evaluación final movimientos de brazos	73
Tabla 31. Resultado de evaluación final movimientos de piernas vista lateral.....	74
Tabla 32. Resultado de evaluación final movimiento de piernas vista posterior	75
Tabla 33. Resultados generales de pre-test y post-test del movimiento de brazos	76
Tabla 34. Resultados generales de pre y post-test del movimiento de piernas vista lateral	78
Tabla 35. Resultados pre-test y post-test del movimiento de piernas vista posterior.....	80
Tabla 36. Consolidados del desarrollo de la habilidad motriz de carrera en niños de 6 años.	82
Tabla 37. Tabla general de resultados	85
Tabla 38. Normalidad en dependencia de la cantidad de estudiados.....	86
Tabla 39. Análisis y ver el valor significativo de mejora y comprobar la hipótesis.....	88

Índice de figuras

Figura 1. Estadios de desarrollo de la habilidad motriz de carrera	31
Figura 2. Evaluación Inicial de Movimientos de brazos de los niños de 6 años.	70
Figura 3. Figura 4.....	72
Figura 5. Evaluación final de Movimientos de brazos de los niños de 6 años.	73
Figura 6. Evaluación final de Movimientos de piernas vista lateral de los niños de 6 años.....	74
Figura 7. Evaluación final de Movimiento de piernas vista posterior de los niños de 6 años.	75
Figura 8. Comparación de resultados generales de pre-test y post-test del movimiento de brazos.....	76
Figura 9. Comparación general de pre y post-test del movimiento de piernas vista lateral.....	78
Figura 10. Resultados generales de pre-test y post-test del movimiento de piernas vista lateral	80
Figura 11. Habilidad Motriz de Carrera en niños de 6 años en el Pre-test y Post-test.	82
Figura 12. Equivalencias.....	86
Figura 13. Prueba de Wilcoxon	88

Resumen

La carrera es una habilidad motriz básica que posibilita la sucesión alternativa de miembros inferiores sobre una superficie desplazada con una base energética y que estimula el aprendizaje de diferentes deportes. Su trabajo debe comenzar desde edades iniciales mediante actividades que consideren los intereses emocionales de un infante por divertirse y gozar de un tiempo recreativo. Los juegos de persecución son actividades lúdicas que proporcionan recursos útiles y necesarios para un aprendizaje motor voluntario y natural y que con su práctica constante estimulará el dominio deportivo. Es por ello que el presente estudio buscó 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.

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de finalidad aplicativo, por diseño cuasi experimental, la fuente de datos fue de campo y de corte longitudinal, dirigido a treinta estudiantes de segundo de básica de entre 6 y 7 años y en quienes se valoró inicialmente la habilidad motriz de carrera apoyados de Test de Carrera MC Cleanaghan y Gallahue (1985); considerando sus resultados se aplicó un plan de juegos de persecución durante un tiempo determinado dirigido a estimular esta característica motriz que posteriormente se volvió a evaluar en un post-test determinando la presencia de cambios significativos en el desarrollo motriz de un 90% de la muestra en estudio, gracias a la aplicación de los juegos de persecución.

Palabra claves: juegos de persecución, actividad lúdica, habilidades motrices, habilidad motriz básica de carrera, aprendizaje pre deportivo

Abstract

Running is a basic motor skill that enables the alternate succession of lower limbs on a displaced surface with an energetic base and stimulates the learning of different sports. Their work should begin from an early age through activities that consider an infant's emotional interests in having fun and enjoying recreational time. Chase games are playful activities that provide useful and necessary resources for voluntary and natural motor learning and that with their constant practice will stimulate sports mastery. That is why the present study sought to determine the incidence of chase games on the running ability of 6-year-old children from the "Saint Patrick School" in the city of Quito.

The research had a quantitative approach, of applicative purpose, by quasi-experimental design, the source of data was field and longitudinal cut, aimed at thirty students of second grade between 6 and 7 years old and in whom the motor ability of career supported by Race Test MC Cleanaghan and Gallahue (1985) was initially valued; Considering its results, a plan of chase games was applied for a certain time aimed at stimulating this motor characteristic that was subsequently re-evaluated in a post-test determining the presence of significant changes in the motor development of 90% of the sample under study, thanks to the application of chase games.

Keywords: chasing games, playful activity, motor skills, basic running motor skills, pre-sports learning

Capítulo I

Marco Referencial

Introducción

Las habilidades motrices básicas son fundamentos de trabajo para el dominio y aprendizaje de un deporte, ya que comprenden un conjunto de movimientos que aparecen de manera natural según cómo evolucione el ser humano y que al estimularse oportunamente se establecen como patrones motores favorables para lograr habilidades específicas.

La habilidad motriz básica de carrera, es uno de los primeros movimientos que domina nuestro cuerpo y que acarrea el desarrollo de la mayoría de deportes. Se debe trabajar desde muy temprana edad, bajo estrategias que satisfagan el interés y necesidad de los infantes.

El juego forma parte de la realidad humana a esta edad y será el medio de aprendizaje más dable para los intereses particulares de la etapa escolar de 6 años, recalando que un niño a esta edad trabaja bajo conceptos simples de cooperación y competencia, abriendo espacio al trabajo mediante los juegos de persecución, actividades lúdicas dirigidas para aprender a organizarse en equipos, buscar objetivos en conjunto, cumplir metas o retos bajo la predisposición de moverse (correr).

Mientras más pronto sea el trabajo una habilidad motriz, mayor claridad tendrá una persona en aprender o no un deporte y lograr este dominio mediante el juego nos garantizará observar la naturalidad e interés real que se tiene por practicarlo.

Es por ello que el presente trabajo describirá como una habilidad motriz básica tan elemental como la carrera puede potenciarse libremente a cualquier edad mediante el juego de persecución, considerando que un niño a los 6 años muestra completo y mayor interés por aprender mediante la diversión.

Planteamiento del problema

En la escuela Saint Patrick School se ha observado una significativa dificultad en el desarrollo de la habilidad motriz de carrera con los estudiantes de 6 años.

La problemática es relevante ya que la habilidad motriz básica de carrera es la primera en lograr a edades tempranas, pues el cuerpo humano desarrolla inicialmente el dominio locomotor de desplazamiento.

La deficiencia en el desarrollo de la carrera pudo causarse por los insuficientes momentos de aprendizaje motriz que limitaron las experiencias de imitación, ensayo error y libertad de movimiento en los niños ya que la práctica de actividades físicas se enfocó en espacios virtuales que minimizaron la observación directa y las recomendaciones para la perfección de movimientos.

La habilidad motriz básica de carrera cumple un proceso natural en su desarrollo que al no apoyarse oportunamente impedirá la perfección de habilidades de orden superior limitando a futuro el trabajo de capacidades motrices, que pueden ser fundamentales en el desarrollo deportivo.

Los insuficientes espacios de trabajo presencial limitaron los aprendizajes significativos y es necesario el apoyo del juego como estrategia, ya que las actividades lúdicas propenden movimientos voluntarios con mayor disfrute que se perfeccionarán simultáneamente sin presión ni control.

Es por ello que la investigación busca trabajar la deficiencia en la habilidad motriz de carrera mediante estrategias de trabajo idóneas a la edad de 6 años pudiendo generar espacios estimulantes y motivadores que de manera lúdica perfeccionen movimientos.

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?

Objetivos**Objetivo general**

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”.

Objetivos específicos

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.

Justificación e importancia

El saber trabajar la habilidad motriz básica de carrera desde muy pequeños con una técnica adecuada a la edad e intereses permitirá ver resultados reales y espontáneos sobre la predisposición a un deporte para próximas edades.

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, ya que al estar en su ambiente de confort diario se puede percibir características que fundamenten la

predisposición por aprender o no un deporte gracias a la naturalidad en los movimientos que producen.

La presente investigación se enfocará en determinar cómo se desarrolla la habilidad de carrera en estudiantes de 6 años de la institución Saint Patrick School, mediante la aplicación de juegos de persecución idóneos a su edad y características sociales; esto debido a, que factores externos han impedido que los niños dominen habilidades motrices básicas de manera natural y se vayan perfeccionando diariamente con actividades físicas continuas, dirigidas y motivadoras.

Los cambios podrán determinar estrategias de trabajo lúdico que favorezcan a la segunda infancia el dominio de habilidades motoras de manera voluntaria y placentera y que puedan propender a perfeccionarse para convertirse a futuro en capacidades motrices idóneas para el dominio de diferentes deportes, todo ello en base a un correcto aprendizaje motriz de la habilidad de carrera.

Hipótesis de investigación

Hipótesis general:

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

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.

Categorización de las variables de investigación

Variable independiente: Los juegos de persecución.

Variable dependiente: habilidad de carrera.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la 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)	Desciframiento (Explicación)	Objetivo y descripción	Plan de juegos de persecución
	Interpretación (Ejecución)	Proceso y tiempo de la actividad	Plan de juegos de persecución
	Reacción (Resultados)	Retroalimentación al resultado	Plan de juegos de persecución

Tabla 2.

Operacionalización de la Variable dependiente: Habilidad de carrera en niños de 6 años.

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

Delimitación de la investigación

El estudio se desarrollará en la Institución “Saint Patrick School” en el nivel elemental de segundo de básica durante el año lectivo 2021-2022. Se encuentra ubicado en la provincia de Pichincha, cantón Quito, Parroquia Ponciano Bajo.

La Institución “Saint Patrick School” es una Unidad Educativa bilingüe que posee altos estándares de enseñanza y es un ejemplo de trabajo innovador centrado en el aprendizaje espontáneo y voluntario bajo experiencias donde los estudiantes disfrutan y gozan libremente, apropiándose de sus saberes con amor y significancia.

La presente investigación beneficiará indirectamente a la identidad de la institución ya que dará una visión más amplia del aporte que brinda el movimiento en el aprendizaje sin dejar de destacar que al ser el campo de acción donde los niños se desenvuelven con más naturalidad podría ser base informativa sobre nociones motrices que pueden o no formar a posibles deportistas.

Área de intervención

Desarrollo de Habilidades motrices básicas

Área de influencia directa

Nivel elemental – Segundo de básica

Línea de investigación

Educación y sociedad

Sub línea de investigación

Actividad física, deportes y recreación

Capítulo II

Marco teórico

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)

Las habilidades motrices pueden agruparse en dos categorías:

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

El aprendizaje motriz básico locomotor de desplazamiento es todo movimiento del cuerpo de un punto a otro del espacio, estimulando el desenvolvimiento del niño en el medio que lo rodea y potenciando también su capacidad perceptiva motriz

Los desplazamientos son el sustento de las demás habilidades motrices y buscan objetivamente lo siguiente:

- Llegar antes que los demás o en el mínimo tiempo posible a un punto determinado.
- Seguir trayectorias concretas de elementos o móviles o efectuar determinadas acciones (pasar obstáculos o realizar determinadas tareas).
- Interceptar trayectorias: de móviles o compañeros/as.
- Esquivar trayectorias: determinadas de móviles o compañeros/as. (Prieto Bascón, 2010)

Las habilidades motrices locomotoras de desplazamiento se clasifican según el grado de participación en:

- **Activos:** Los movimientos donde el sujeto es el responsable absoluto del cambio de posición de su cuerpo en un espacio determinado y pueden ser:
 - **Eficaces:** Durante su realización se logra el desarrollo de cualquier otra tarea motriz. Ejemplo: Marcha, Carrera y salto.
 - **No eficaces:** Durante su realización es muy difícil realizar otra actividad motriz de manera simultánea. Ejemplo: Cuadrupedia, Reptación y Trepas. (Prieto Bascón, 2010)
- **Pasivos:** El sujeto no es mayoritariamente el responsable del cambio de posición del cuerpo en un espacio determinado (el individuo no produce el desplazamiento) y son:
 - Transportes.
 - Arrastres
 - Deslizamientos

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; todos los seres humanos son capaces de correr ya que el desplazamiento es un medio de sobrevivencia.

La habilidad de carrera surge con naturalidad en los niños/as y es la progresión sucesiva a la marcha.

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)

Utilidad de la habilidad de carrera

La práctica de la habilidad motriz de carrera es sin dudarla la actividad física más económica por el requerimiento mínimo de equipamientos para su ejecución.

Considerando las bases históricas de la carrera, el ser humano está hecho fisiológicamente para correr; es por ello que el dominio de esta habilidad se logra desde edades tempranas y son factores extrínsecos lo que pueden limitar su desarrollo después.

Los factores que limitan un buen dominio de la carrera son el sedentarismo y la mala nutrición, ya que al surgir con ello el sobrepeso, la carrera se vuelve un riesgo de lesiones y rupturas musculares y óseas.

Es por ello que es necesario fomentar en la importancia de la actividad física no sólo en el espacio educativo sino en el tiempo libre sumando así hábitos saludables que se complementarán con una buena nutrición y descanso. (Jimenez Pardo, 2021)

Importancia de la carrera en el ámbito educativo

La asignatura de Educación Física requiere de la habilidad de carrera, ya que la mayoría de actividades dirigidas o libres se basan en el correr para su ejecución especialmente en las primeras edades y luego se pueden incrementar complejidades en el material y el espacio de acuerdo a la necesidad sin embargo la carrera mantiene su funcionalidad.

Emocionalmente se ha comprobado que la carrera puede mejorar las interrelaciones sociales ya que la carrera se puede ejecutar en actividades con necesidad de trabajo cooperativo.

Otro beneficio es la reducción del estrés ya que al realizar actividad física se posibilita la oxigenación del cerebro, evitando la ansiedad y posibilitando la resolución de conflictos mejor forma.

Académicamente también influye en la relación de nuevos contenidos como la medida, la fisiología del cuerpo etc. (Jiménez Pardo, 2021)

Beneficios de la carrera como actividad física

La carrera es una actividad física aeróbica, que según la OMS (2020) puede beneficiar a edades tempranas en los resultados de:

Mejora de la forma física (funciones cardiorrespiratorias y musculares), la salud cardiometabólica (tensión, dislipidemia, glucosa y resistencia a la insulina), la salud ósea, los resultados cognitivos (desempeño académico y función ejecutiva) y la salud mental (menor presencia de síntomas de depresión) y menor adiposidad. (p.3)

El aprendizaje de la habilidad de carrera

El aprendizaje correcto de la habilidad motriz de carrera puede beneficiar el dominio transversal y combinado de otras habilidades transformándolas con el tiempo en capacidades.

La perfección de la habilidad de carrera puede visualizar diferencias entre los sexos, especialmente en los segundos de la velocidad de carrera; estas diferencias se determinan a partir de los siete y ocho años.

La carrera es fluida y natural a edades tempranas sin embargo puede perjudicarse por factores externos como el sedentarismo y la mala nutrición, los mismos que podría generar lesiones musculares y óseas. (Fernández García et al., 2007)

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 las 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)

Las siguientes pautas pueden mostrar 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.

Proceso evolutivo que sigue la habilidad de carrera

La habilidad de carrera aparece después del dominio de la habilidad de caminar.

Desde los cinco años se podría hablar de un trabajo dirigido para lograr una conducta madura de carrera.

La evolución nocional de la habilidad de carrera se encuentra principalmente en los años previos a la escolarización y los patrones motores de trabajo son mayormente importantes antes de los cuatro años que en años posteriores.

Los cambios evolutivos de la habilidad de carrera se visualizan en:

- El aumento de longitud en la zancada.
- La disminución en la cantidad relativa de movimiento vertical de cada zancada.

- El aumento de la extensión de la cadera, la rodilla y el tobillo en el impulso.
- El aumento de la proporción de tiempo de la fase de suspensión de la zancada.
- El aumento de la aproximación del talón los glúteos en el balanceo de la pierna hacia delante.
- El aumento de la impulsión de la altura de la rodilla adelantada.
- La disminución de la distancia relativa del pie de apoyo adelantando con respecto al centro de gravedad de cuerpo.

El trabajo de variables para mejorar la habilidad motriz de carrera

El desarrollo de la habilidad motriz de carrera puede mejorar si se trabaja las siguientes variables con ejercicios específicos:

Variables de ajuste perceptivo-motor espacial y temporal

- **Ajuste de recorrido.** Variación en el espacio a recorrer.
- **Utilización de diferentes direcciones.** Tareas que permitan combinar diferentes direcciones.
- **Ajuste de distancias.** Tareas que supongan la adaptación del ritmo (tiempo) del desplazamiento.
- **Simultaneidad en la ejecución.** Tareas que supongan la adaptación del ritmo (tiempo del desplazamiento) a otros ritmos (tiempos) externos al sujeto.

Variable de ejecución

- **Corrección del patrón motor de carrera.** Tareas que permitan el asentamiento o adquisición del patrón motor maduro de la carrera.

- **Grado de coordinación neuromuscular y precisión exigida en la realización de la carrera.** Tareas que supongan la adaptación del patrón motor de carrera a condiciones preestablecidas que impliquen precisión del movimiento.

Variable cognitivo-motrices

- **Decisión sobre el tipo de desplazamiento a emplear.** Tareas que supongan la toma de decisión sobre el tipo de desplazamiento, o variaciones en el tipo de carrera, a emplear.
- **Decisiones sobre el espacio en el que se va a realizar la carrera y su utilización.** Tareas que supongan la toma de decisiones sobre la dirección que tomará la carrera en espacios determinados.
- **Decisiones sobre el momento de comenzar, modificar o culminar la acción de correr.** Tareas que impliquen las decisiones sobre el ritmo que se desee imprimir en la carrera. (Fernández García et al., 2007)

Un método para cada edad

No se recomienda que la práctica de la carrera inicie antes de los cinco años ya que los niños son más propensos a lesiones en esa edad porque se encuentran en la fase de crecimiento.

Se puede comenzar con un entrenamiento leve desde los cinco años, a modo de juego, con tiempos de carrera cortos, pero sin objetivos de velocidad ni tiempo para una determinada distancia. El niño se esforzaría en conseguir los objetivos, pero probablemente caería en la frustración si no los alcanza de forma inmediata.

Con 10 años sí se puede comenzar un entrenamiento progresivo y de cierta intensidad, aunque no se recomienda hacer carreras de más de cinco kilómetros hasta los 16 años. (Ruiz, 2019)

Estadios de desarrollo de la habilidad de carrera

Figura 1

Estadios de desarrollo de la habilidad motriz de carrera



Nota. La figura detalla las características que posee cada estadio de desarrollo para la adquisición de la habilidad de carrera. Fuente. *Gallahue, Corriente Americana (1980)*

Enfoque de entrenamiento de la habilidad de carrera

Es importante que se enfoque mediante el juego ya que se logrará la consecución de objetivos evitando las frustraciones y aburrimientos,

Se recomienda evitar de la excesiva competitividad ya que al centrar el esfuerzo en un reconocimiento se pierde la esencia lúdica y educativa de las edades tempranas. (Ruiz, 2019)

Clases de carrera para edades tempranas

En el trabajo de la habilidad de carrera a edades tempranas se debe considerar las diferentes clases de carrera, las fases de su dominio y la necesidad de varios factores para perfeccionarlo.

Existen diversas clasificaciones de carrera:

- Carrera de velocidad: desplazamiento motriz en el menor tiempo posible. La carrera de relevos forma parte de las carreras de velocidad con la variante del transporte de un material cilíndrico denominado testigo que se trabaja en forma cooperativa.
- Carrera de medio fondo: desplazamiento motriz con dominio de resistencia y velocidad. El método adecuado para trabajar en escolares es el fraccionado o de intervalos.
- Carrera de vallas: desplazamiento motriz superando obstáculos con pérdida mínima de velocidad, requiere de un gran dominio perceptivo motriz.

La carrera se desarrolla en diferentes fases:

- Impulso: Momento en que la cadera sobrepasa la vertical del pie y provoca la extensión del pie, la rodilla y la cadera.
- Suspensión: El cuerpo se mantiene en el aire sin contacto de los pies en el suelo.
- Amortiguamiento: Momento en que el pie toma contacto en el suelo después de estar en el aire. (Guillermo Yupari, 2018)

Biomecánica de la carrera

La biomecánica considera necesario el trabajo de fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad para lograr una habilidad de carrera eficaz sin embargo a cortas edades se debe potenciar más la velocidad y resistencia. (Jimenez Pardo, 2021)

La acción de los brazos también es necesaria en el equilibrio de las piernas y favorecerá el desplazamiento evitando rotaciones incorrectas del tronco.

Dentro de la biomecánica de la carrera se establecen cuatro principios fundamentales:

Principio 1: aplicar la fuerza para generar movimiento, la tensión muscular provoca la fuerza, que nos permitirá iniciar, acelerar, decelerar, detener o cambiar la dirección del movimiento.

Principio 2: para conseguir integrar una eficiencia en las pautas de movimiento, es necesario realizar un movimiento lineal y angular.

Las extremidades inferiores funcionan por medio de la flexión y extensión a través de las articulaciones. Al realizar el movimiento, la pelvis transmite el peso del cuerpo a las extremidades inferiores, que van pasando por distintas fases; apoyo, balanceo, extensión y flexión del muslo. Produciéndose de manera sincrónica movimientos rotatorios como la abducción y aducción de caderas, que permiten aumentar la longitud de zancada, junto con la flexión lateral y rotatoria de la columna.

Principio 3: la longitud de palanca es directamente proporcional a la velocidad lineal en su extremo. Durante la carrera, la rodilla de la pierna y los brazos se recuperan, para acortar estas palancas de las extremidades, para poder empujar hacia delante de manera más eficiente y eficaz.

Principio 4: durante cada acción se produce una reacción en opuesta dirección con la misma fuerza aplicada.

Al producirse el apoyo del pie en el suelo, la superficie provoca un empuje con una fuerza igual a la del impacto, haciendo que el corredor vaya hacia arriba y hacia delante en la dirección opuesta a la del impacto.

La biomecánica dentro de la carrera es un aspecto muy complejo, en el que la ciencia como la física como gran relevancia, pero su comprensión en líneas generales nos permitirá tener una visión más correcta sobre el uso y el desarrollo de una correcta técnica de carrera. (Jimenez Pardo, 2021)

Los juegos de persecución

La carrera parte su aprendizaje y dominio desde edades tempranas y es necesario su estimulación mediante el juego, actividad lúdica dirigida o libre que desarrolla de manera espontánea habilidades y capacidades individuales y sociales. (Pérez Chochos , 2015)

La personalidad de un niño a los seis años se desenvuelve bajo el margen de socialización y competencia por lo que es pertinente trabajar y recomendable trabajarse con los juegos de persecución.

Antecedentes del juego

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos.

El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante.

Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. Para otros, representa una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar actividades no propias para su edad, menospreciando los frutos que reciben a través de sus experiencias.

El juego se caracteriza también como una actividad placentera, ya que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera. (Menes Montero y Monge Alvarado , 2001)

Teorías del juego

Los educadores físicos, maestros y maestras, al iniciar las sesiones de juegos, deben basarse en teorías pedagógicas que les permitan adecuar las actividades y hacer un buen uso de la actividad natural del niño.

Teoría de la energía excedente El juego se daba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso, los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, el juego se convierte en un escape para su excedente de energía.

Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación

El propósito del juego es conservar o restaurar la energía cuando se está cansado y que la frecuencia con que el juego se da entre los niños se debe a la enorme necesidad de esparcimiento que tienen dada la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos nuevos conocimientos y tantas habilidades.

Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura)

El niño nace con instintos y habilidades imperfectos que posteriormente se perfeccionan con el juego, el juego es necesario para el desarrollo físico e intelectual.

El niño juega más en sus diferentes manifestaciones y logra así un desarrollo óptimo en las conductas que manifieste perfeccionándolas para su vida futura.

Teoría de la recapitulación (teoría atávica)

Por medio del juego, los niños eran enseñados a revivir la vida de sus ancestros relacionándose en actividades que fueron vitales para la especie, tales como pescar, andar en canoas, cazar y acampar.

Teoría de la catarsis

El juego actúa como un catalizador de energía y ayuda al cuerpo a recuperar su estado de equilibrio, el juego activo libera la energía excedente y provee un canal socialmente aceptable para la agresión y las emociones hostiles.

Teoría de la auto expresión

El juego es el resultado de la necesidad de autoexpresión ya que está influenciado por factores psicológicos, anatómicos, la condición física y deseos de la humanidad, tales como el de una nueva experiencia, la participación, la seguridad y la respuesta.

Teoría del juego como estimulante de crecimiento

El hombre desarrolla actividad física por medio del juego prepara su organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento.

Teoría del entretenimiento

El juego es un pasatiempo o diversión, que no tiene mayor significado en la vida. Es una forma de perder el tiempo.

Teoría del juego como ejercicio complementario

El juego viene a ser un ultra ejercicio: un ejercicio elevado a un grado superior de habilidad y destreza. El educador físico tiende a perfeccionar los hábitos y costumbres del individuo.

Teoría de crecimiento y mejoramiento

El juego es un modo de aumentar las capacidades del niño ya que es el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.

Teoría de reestructuración cognoscitiva

El juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. (Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001)

¿Por qué un niño juega?

Un niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad.

Cuando un niño juega siente la posibilidad de expresar el mundo a su propia forma, ya que siente tener el control y dominio total sobre los demás estableciendo una comunicación y relación con los que lo rodean pues se apoya en su cuerpo y en la creación de una fantasía liberadora. (Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001)

El juego como un recurso educativo

Para comprender este enunciado es necesario comprender las siguientes consideraciones:

1. El juego para recrearse

El juego se considera como una reparación o regeneración de las fuerzas físicas y mentales fatigadas por el trabajo, aunque en el niño este hecho varía.

2. El juego como excedente de energía

El juego permite descargar energía con la acción, liberando al ser humano de las tensiones cotidianas especialmente en un niño.

3. La función biológica del juego

El juego es un problema biológico. El juego tiene por objeto desarrollar instintos útiles en la vida, el desarrollo de los órganos y los instintos se debe a la selección natural. (Meneses Montero y Monge Alvarado, 2001)

El juego de persecución

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. (Perez Chochos, 2015)

El objetivo central de los juegos de persecución es el reconocimiento de su propio cuerpo y el medio en que se desenvuelve.

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 & Palomino Palomino, 2017)

Se considera que los juegos de persecución pertenecen también a la categoría del tipo de motricidad comprometida, desarrollándose en los juegos de correr, arrojar, recibir y saltar. (Mendoza García, 2017)

Los juegos de persecución son conocidos y muy practicados desde la edad preescolar hasta la educación general básica media e incluso la secundaria ya que persigue la dinámica en que el jugador o jugadores persigue a los lago o corto de un espacio a su compañero/os siendo el objetivo central la captura bajo el cumplimiento de un sistema de roles y el trabajo en equipo. (Chacón Ramírez, 2005)

Funcionalidad de los juegos de persecución

Los juegos de persecución ejercitan las siguientes capacidades coordinativas:

Transformación de movimiento: Cambio en la 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 de referentes o límites a utilizar.

Reacción: Respuesta a diferentes tipos de estímulos visuales, táctiles, auditivas y cinestésicas.

Según Navarro (2011) *“Los juegos de persecución se manifiestan en el objetivo motor y las normas explícitas a ejecutar”* (p.26). Esto favorece directamente el desarrollo de la carrera pues a más del interés intrínseco por cumplir la actividad se respetará la enseñanza de la ejecución correcta de movimientos potenciando que la habilidad motriz trabajada se perfeccione y domine.

Los juegos de persecución un estilo de juego reglado

Los juegos de persecución sirven como modelo del juego reglado ya que una organización social que ejecuta actividades lúdicas de persecución aprende a regular las acciones mediante el sistema de roles que los jugadores visualizando en las situaciones motrices el simbolismo de la regla a la regla estricta y estableciendo bajo relaciones sociales justas bajo el esquema lúdico. (Navarro y Trigeros, 2009)

La enseñanza y práctica del juego de persecución

Es necesario destacar la información que se imparta ya que este puede ser oral o escrita ya que la manifestarse a los demás puede demandar demostraciones bajo modelos visuales, táctiles y auditivos. La información debe contener detalle de como es y cómo se juega ya que el contenido debe ser determinante.

La información escrita se puede presentar en letras o gráfica y puede complementar la información verbal sirviendo también como elemento de función de apoyo al procedimiento de aprendizaje.

En todo juego de persecución debe hacer una demostración es decir la presentación de la acción ayudando al jugador a entender que se pretende lograra con la actividad siendo el que demuestre el modelo de trabajo.

Una manera de ser más claro en la demostración es que un jugador sea el protagonista de la situación que trata de transmitirse o aclararse. (Navarro Adelantado, 2002)

Aplicaciones didácticas del juego de persecución

1. Practicar y conocer lo conseguido o la meta.
2. Facilitar a los jugadores la esencia y consecuencia elemental del juego
3. Claridad de los logros que alcancen los jugadores.
4. La demostración como un recurso para las situaciones confusas y complejas del juego.
5. Utilización de distintos canales de información dependiendo de la actividad.
6. Atención selectiva a un aspecto clave del juego. (Navarro Adelantado, 2002)

Capítulo III

Propuesta de trabajo

Programa de juegos de persecución para niños de 6 años.

Introducción

La siguiente propuesta tiene por objetivo poner en práctica juegos de persecución en niños de 6 años de la escuela "Saint Patrick School", contribuyendo al desarrollo de la habilidad motriz de carrera en edades iniciales.

El problema central para la elaboración de este programa es que en el sistema de trabajo de habilidades motrices básicas a edades tempranas no hay una estimulación correcta y la metodología no causa interés a los participantes limitando que los niños vean a la educación de habilidades motrices como base secundaria de desarrollo.

Es por ello que se ha buscado una estrategia de trabajo lúdico idóneo a la edad y a los intereses de los niños donde se vea el trabajo e iniciación de las habilidades motrices básicas en especial de carrera de forma original y llamativa.

Justificación

El programa de juegos de persecución está dirigido a los niños de 6 años de la escuela "Saint Patrick School" con finalidad de que alcancen un desarrollo en la habilidad motriz básica de carrera apoyado en actividades lúdicas idóneas a su edad e intereses y que logren formar un desarrollo integral.

La propuesta nace de la necesidad de crear alternativas diferentes en la enseñanza inicial de la actividad física especialmente de habilidades motrices básicas generando oportunidades de aprendizaje oportunas y necesarias a la edad y que puedan motivar a la iniciación y selección de un deporte.

El presente programa surge de la necesidad de crear nuevas y mejores alternativas en el aspecto educativo, en el de realizar un diagnóstico inicial de los niños

Objetivos

Objetivo general

Implementar un programa de juegos de persecución para desarrollar la habilidad motriz básica de carrera dirigida a niños de 6 años de la escuela “Saint Patrick School”

Objetivos específicos

Desarrollar juegos de persecución para niños de 6 años a través de actividades lúdicas idóneas a su edad e interés particulares.

Promover el uso de juegos en el aprendizaje diario de actividades físicas proporcionando espacios más adecuados para el rendimiento y trabajo de los niños a edades tempranas.

Fomentar la importancia del aprendizaje en actividades físicas a edades tempranas mediante espacios y recursos lúdicos que puedan proporcionarse y adaptarse en una institución, motivando desde edades iniciales a la selección o interés de prácticas deportivas.

Metodología

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:

- **Objetivos específicos:** Detalle sobre los aspectos de habilidad de carrera que se lograrán trabajar con el juego establecido.

- **Número de participantes:** Cantidad de niños idóneos para la ejecución de cada juego.
- **Materiales:** Lista de elementos físicos materiales para cada juego de persecución.
- **Tiempo:** Minutos establecidos a durar en la ejecución de cada actividad.
- **Espacio:** Lugares idóneos para trabajar cada actividad propuesta.
- **Desarrollo:** Descripción del proceso a seguir en cada actividad buscando la efectividad de la misma.
- **Esquema:** Figura que describa visualmente como debe organizarse el material y espacio en el campo de ejecución.
- **Observación:** Sugerencias posibles (en caso de haberlas) sobre la actividad, el tiempo o material a usar.

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

Tabla 3*Juegos Policías y ladrones*


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	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	Conos Platos Chalecos	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 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. 			
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> • Los roles podrán intercambiarse. • Los grupos conformados podrán modificarse considerando diferentes patrones. 		

Tabla 4

Congeladas chinas


Juego N° 2		Congeladas chinas	
Objetivo:		Ejecutar la actividad de persecución que desarrolle la simetría de movimientos entre piernas y manos mejorando la habilidad de carrera en edades tempranas.	
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	Conos, platos y chalecos	25 minutos	Abierto
Desarrollo:		Esquema:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dividir a los participantes en dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. 2. Determinar los puntos de impacto: Base 1 y Base 2 3. El juego consiste en que el Equipo 1 tiene que perseguir al Equipo 2 o viceversa hasta tocarlos. 4. Los jugadores que son tocados deben permanecer quietos (congelados) hasta que un compañero de su equipo pase por debajo de sus piernas para poder moverse y seguir jugando. 5. El equipo que está siendo perseguido debe cambiar de bases en un determinado tiempo para no ser automáticamente congelado. 6. El juego termina cuando todo el equipo perseguido queda congelado. 			
Observación:		<ul style="list-style-type: none"> • Los roles podrán intercambiarse. • Los grupos conformados podrán modificarse considerando diferentes patrones. 	

Tabla 5

Captura a la bandera


Juego N° 3	Captura a la bandera		
Objetivo:	Ejecutar la actividad de persecución que desarrolle el movimiento de extremidades inferiores para mejorar la habilidad de carrera en niños de 6 años.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	Conos, platos, chalecos, dos prendas de vestir (Banderas)	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dividir a los participantes en dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. 1. Dividir el espacio de juego en 2 lados. 2. En cada extremo se colocará la bandera (prenda de vestir) y dos puntos en la mitad del espacio serán la cárcel. 3. El juego radica en capturar la bandera del equipo contrario y lograr pasar hasta el lado de su equipo. 4. Los equipos deberán esquivar sus movimientos en el momento de ir a capturar la bandera ya que si alguien del otro equipo le toca mientras está a su lado deberá ir a la cárcel. 5. Los que son capturados podrán salir de la cárcel cuando un compañero de su equipo le toque. 6. El juego termina cuando un equipo logra primero capturar la bandera. 			
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> • Las banderas pueden ilustrarse con diferentes materiales (no necesariamente una prenda de vestir). • Los grupos conformados podrán modificarse considerando diferentes patrones. 		

Tabla 6

Los hechizos de la bruja.

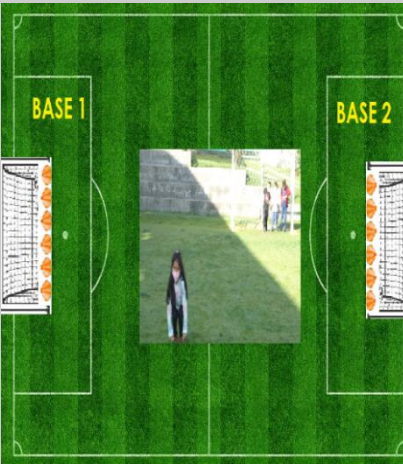
Juego N° 4		Los hechizos de la bruja.	
Objetivo:		Ejecutar un juego de persecución que desarrolle la coordinación de la miembros superiores e inferiores al correr y mejoren esta habilidad básica en edades tempranas.	
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
30	Conos, platos y pelota	25 minutos	Abierto
Desarrollo:		Esquema:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Un participante será denominado Bruja y el resto serán perseguidos para ser Hechizados. 2. Se determinan los puntos de impacto: Base 1 y Base 2 donde la bruja no podrá hechizar. 3. El juego consiste en que los participantes tendrán que escapar de la bruja que estará con una pelota. 4. La bruja lanzará la pelota para poder tocarlos y hechizarnos convirtiéndose así en diferentes animales. 5. Los participantes que están siendo perseguidos deben cambiar de bases en un determinado tiempo para no ser automáticamente hechizados. 6. Los jugadores que son hechizados deben convertirse en el animal que la bruja hasta que un participante lo toque para poder seguir jugando. 7. El juego termina cuando todos los participantes que son perseguidos quedan hechizados. 			
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> • Los roles podrán intercambiarse. • Los grupos conformados podrán modificarse considerando diferentes patrones. 		

Tabla 7

Kickball

Juego N° 5	Kickball		
Objetivo:	Realizar la actividad de persecución Kickball desarrollando habilidades visuales en coordinación a las extremidades inferiores fortaleciendo la habilidad de carrera a edades tempranas.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
30	Conos, platos y pelota	25 minutos	Abierto

Desarrollo:**Esquema:**

1. Dividir a los participantes en dos equipos: Equipo 1 y Equipo 2. (Un equipo quemará y el otro correrá)
2. Determinar los puntos de impacto: Base 1, Base 2, Base 3 y Base 4.
3. El juego consiste en que el Equipo 1 o el Equipo 2 logre anotar la mayor cantidad de carreras.
4. El equipo que juegue primero tendrá que patear de uno en uno la pelota cuando el participante del equipo contrario lo lance.
5. El jugador que patee la pelota tendrá que correr a la base hasta que el equipo contrario pueda coger la pelota para quemarla en caso de no llegar a la base.
6. Los jugadores que son tocados deberán volver al inicio.
7. Con tres jugadores quemados se realizará cambios de roles.
8. El juego termina cuando el tiempo establecido concluye y gana el equipo que más vueltas de carrera realizó.

**Observación:**

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

Tabla 8

Las arañas y los moscos

Juego N° 6		Las arañas y los moscos		
Objetivo:		Ejecutar el juego de persecución “Las arañas y los moscos” para desarrollar la habilidad de carrera.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio	
Ilimitado	Conos, platos, chalecos	25 minutos	Abierto	
Desarrollo:		Esquema:		

1. Cuatro participantes serán denominados arañas y los demás participantes serán los moscos que tendrán que correr a las distintas bases para no ser llevados a la telaraña.
2. Se determinarán los puntos de impacto: Base 1, Base 2 (donde las arañas no podrá capturar) y un Punto 3 donde será la telaraña.
3. El juego consiste en que los participantes moscos tendrán que escapar de las arañas que desean capturarlos y llevarlos a la telaraña.
4. Los participantes que están siendo perseguidos por las arañas deben cambiar de bases en un determinado tiempo para no ser automáticamente trasladados a la telaraña.
5. Los participantes que son capturados deben dirigirse a la telaraña hasta que un participante lo toque para poder seguir jugando.
6. El juego termina cuando todos los participantes que son perseguidos quedan en la telaraña.



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

Tabla 9

El león que se escapó de su jaula


Juego N° 7	El león que se escapó de su jaula		
Objetivo:	Ejecutar el juego de persecución “El león que se escapó de su jaula” para desarrollar la habilidad de correr mediante desplazamiento específico donde se ejecuten movimiento precisos y desarrollo de habilidad óculo manual.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	Conos Platos Chalecos	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Un participante será denominado como el león y el resto serán la población que será perseguida para ser cazados y convertidos en nuevos leones. 2. Se determina los puntos de impacto: base1 y base2 donde los leones no podrán cazar. 3. El juego consiste en que los participantes podrán desplazarse de cualquier forma por todo el espacio mientras el león canta (Un león se escapó de su jaula al grito de su domador usted que está en su casa un consejo le doy cierre las ventanas y las puertas también que afuera está un gran león) y cuando el león ruja tendrán que correr a las bases para no ser convertidos en leones. 4. Los leones convertidos cantarán de nuevo para que los participantes que no fueron convertidos puedan salir de las bases para continuar con el juego. 5. El juego termina cuando todos los participantes que son perseguidos se convierten en leones. 			
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> • Los roles podrán intercambiarse. • Los grupos conformados podrán modificarse considerando diferentes patrones. 		

Tabla 10

La colita del zorro

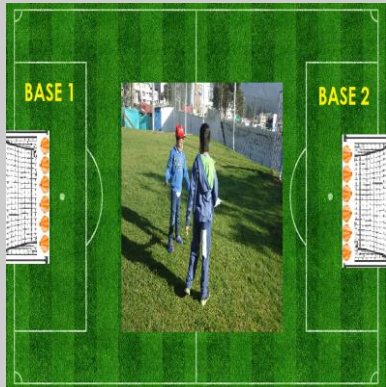
Juego N° 8		La colita del zorro	
Objetivo:		Realizar el juego de persecución “La colita del zorro” perfeccionando el desplazamiento de miembros inferiores en coordinación con el desarrollo de visión para mejorar la habilidad motriz de carrera.	
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	Conos Platos Pañuelos	25 minutos	Abierto
Desarrollo:		Esquema:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada participante tendrá que tener una colita como si se tratara de ser un zorro. 2. Se determinan los puntos de impacto: base1 y base2 donde podrán descansar de la persecución. 3. El juego consiste en que los participantes no deben dejarse quitar la colita ya que es su vida si se les llegan a quitar quedarán eliminados y ya no podrán seguir jugando. 4. Los participantes que estén siendo perseguidos y estén cansados deberán dirigirse a las bases para coger energía y luego continuar con la persecución de quitar las colitas. 5. El juego termina cuando un participante logra tener todas las colas. 			
Observación:		Los roles podrán modificarse considerando diferentes patrones.	

Tabla 11

La liebre y el zorro

Juego N° 9		La liebre y el zorro	
Objetivo:		Ejecutar el juego de persecución “La liebre y el zorro” realizando desplazamientos circulares que desarrollen la coordinación de movimiento entre miembros superiores e inferiores para mejorar habilidad de carrera a edad temprana.	
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
30		30 minutos	Abierto

Desarrollo:**Esquema:**

1. Los participantes tendrán que ubicarse sentados realizando la forma de una circunferencia.
2. Para comenzar el juego un participante tendrá que salir de la circunferencia para ser la liebre y tendrá que ir tocando la cabeza de los participantes diciendo liebre, liebre, liebre hasta que el decida decir zorro.
3. El zorro tendrá que levantarse y perseguir a la liebre sin dejar que ella llegue al lugar de inicio.
4. Si el zorro logra atrapar a la liebre, se convertirá en liebre y se continuará el juego. Caso contrario se continúa el juego como al principio.
5. El juego termina cuando todos los participantes hayan jugado.



Observación: Los roles podrán modificarse considerando diferentes patrones.

Tabla 12

El lobo Feroz


Juego N° 10	El lobo Feroz		
Objetivo:	Ejecutar el juego “El lobo feroz” para fortalecer la habilidad de carrera mediante desplazamientos que estimulen la coordinación y correcta postura de miembros superiores e inferiores al correr.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	Conos Platos	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los participantes tendrán que ubicarse de pie realizando la forma de una circunferencia cogidos de las manos. 2. Para comenzar el juego un participante tendrá que salir de la circunferencia para ser el lobo, los demás tendrán que girar cantando (Juguemos en el bosque hasta que el lobo este si el lobo aparece entero nos comerá qué estás haciendo lobito) y el lobo tendrá ir respondiendo hasta que él diga” listo para comerlo”. 3. El lobo tendrá perseguir a los participantes y atraparlos para que ellos también se conviertan en lobos. 4. El juego termina cuando todos los participantes se convierten en lobos. 			
Observación:	Los roles podrán modificarse considerando diferentes patrones.		

Tabla 13

El gato y los ratones


Juego N° 11	El gato y los ratones		
Objetivo:	Ejecutar el juego “El gato y los ratones” para desarrollar desplazamientos de miembros superiores e inferiores de manera coordinada y así fortaleciendo la habilidad de la carrera.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
30	-----	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Quince participantes tendrán que ubicarse de pie realizando la forma de una circunferencia cogidos de las manos los otros quince participantes quienes tendrán que colocarse detrás de los quince primeros realizando otra circunferencia. 2. Para comenzar el juego dos participantes tendrán que salir de la circunferencia uno para ser el gato y otro será el ratón. 3. El gato se ubicará fuera de la circunferencia y el ratón estará a dentro. El juego comienza cuando el gato pregunta al “Ratón” ratón, ratón y el ratón responderá que quieres gato ladrón y el gato contesta comerte quiero ¿estás gordito? y el ratón contesta hasta la punta de mi rabito y sale corriendo. 4. El ratón tendrá que escapar del gato, pero al momento que el ratón se encuentre agotado podrá utilizar la estrategia ponerse detrás de cualquier participante para que el que se encuentre delante de él se convierta en ratón. 5. Los ratones podrán seguir cambiando hasta que el gato logre capturar a uno de ellos. 6. El juego termina cuando todos los participantes hayan participado convirtiéndose en gato. 			
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> • Los roles podrán intercambiarse. • Los grupos conformados podrán modificarse considerando diferentes patrones. 		

Tabla 14

Chin chin bolita

Juego N° 12	Chin chin bolita		
Objetivo:	Ejecutar el juego “Chin chin bolita” para trabajar desplazamientos de miembros superiores e inferiores de manera coordinada y así fortalecer la habilidad de la carrera.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	Conos Platos Chalecos	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> De todo el grupo de participantes se escogerá a tres para que sean los magos quienes se encarguen de perseguir al grupo y de convertir en bolitas, diciendo las palabras mágicas “chin chin bolita”. Determinar los puntos de impacto: base1 y base2 donde los participantes podrán descansar de la persecución de los magos. El juego consiste en que los tres magos tienen que perseguir a los participantes para convertirlos en bolitas. Los jugadores que son tocados deben permanecer quietos como una bolita hasta que un compañero pase saltando sobre él, para poder moverse y seguir jugando. Los participantes que están siendo perseguidos deben cambiar de bases en un determinado tiempo para no ser automáticamente convertidos en bolitas. El juego termina cuando todo el participante que era perseguido queda convertidos en bolitas. 			
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> Los roles podrán intercambiarse. Los grupos conformados podrán modificarse considerando diferentes patrones. 		



Tabla 15

Sombrero mágico


Juego N° 13 Sombrero mágico	
Objetivo:	Ejecutar el juego “Sombrero mágico” para trabajar desplazamientos de miembros superiores e inferiores de manera coordinada y así fortalecer la habilidad de la carrera.
Número de participantes	Materiales
Ilimitado	Conos Platos Sombrero
	Tiempo
	25 minutos
	Espacio
	Abierto
Desarrollo:	Esquema:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Un participante será el que lleve el sombrero mágico y el resto serán la población que perseguirá al mago para quitarle el sombrero. 2. Se determinan los puntos de impacto: base1 y base2 donde el mago podrá descansar de la persecución. 3. El juego consiste en que el participante que tiene sombrero tendrá que correr y esquivar a la población que buscará quitarle el sombrero. 4. El participante que llegue a quitarle el sombrero deberá dirigirse a una base para ponerse el sombrero y salir corriendo de igual manera evitando que le quiten el sombrero. 5. El participante que más tiempo logre tener el sombrero se hará acreedor a decir tres penitencias para todos. 6. El juego termina cuando el tiempo establecido para la actividad haya terminado. 	
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> • Los roles podrán intercambiarse.

Tabla 16

Dieciocho


Juego N° 14		Dieciocho	
Objetivo:		Ejecutar el juego “Dieciocho” para fortalecer la habilidad de carrera mediante desplazamientos que estimulen la coordinación y correcta postura de miembros superiores e inferiores al correr.	
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	Conos, Platos Chaleco	25 minutos	Abierto
Desarrollo:		Esquema:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se escogerá un participante para que pronuncie dieciocho ya que deberá contar en alta voz hasta el dieciocho. 2. Todos los participantes se reúnen en un mismo lugar hasta escuchar dieciocho y deben salir huyendo. 3. Una vez que el perseguidor termine de contar tendrá que correr a capturar a los demás. 4. Los participantes que son capturados se convertirán en perseguidores, se reunirán para que pronuncien dieciocho y contar en alta voz hasta el dicho número continuando así el juego. 5. Se determinan los puntos de impacto: base1 y base2 donde los perseguidores podrán descansar de la persecución. 6. El juego termina cuando no queda nadie para perseguir. 			
Observación:		Los roles podrán intercambiarse.	

Tabla 17

Red de pescar


Juego N° 15	Red de pescar		
Objetivo:	Ejecutar el juego “Red de pescar” para fortalecer la habilidad de carrera mediante desplazamientos que estimulen la coordinación y correcta postura de miembros superiores e inferiores delimitando espacios de ejecución al correr.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	Conos Platos	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se delimitará tres líneas (A, centro y B) 2. Se escogerá a un participante para que sea el pescador y se ubicará en la línea del centro. Los demás participantes serán los peces y se ubicaran en la línea “A”. 3. El juego consiste en que los participantes que se encuentren en la línea “A” tendrán que pasar hacia la línea “B” sin dejarse capturar del pescador que se encontrara en la línea del centro. 4. Los participantes que son capturados se convertirán en pescadores. 5. Los pescadores contarán hasta tres para que los peces puedan cruzar de un lado hacia el otro. 6. El juego termina cuando todos los peces son capturados. 			
Observación:	Los roles podrán intercambiarse.		

Tabla 18

Mancha venenosa

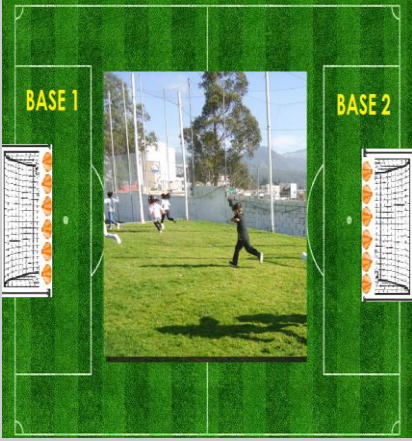
Juego N° 16	Mancha venenosa		
Objetivo:	Ejecutar el juego “Mancha venenosa” para fortalecer la habilidad de carrera mediante desplazamientos que estimulen la coordinación y correcta postura de miembros superiores e inferiores al correr.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	Pañuelo	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Un participante del grupo será el encargado de llevar un pañuelo y de perseguir e indicar que es la mancha venenosa. 2. Los demás participantes tendrán que correr por todo el espacio para que no le alcance la mancha venenosa. 3. Al participante que le alcance la mancha venenosa se le pasará inmediatamente el pañuelo para continuar con el juego y así buscará manchar a otro. 4. El juego concluye cuando el tiempo del juego termina y los ganadores serán los que no hayan sido capturados por la mancha venenosa. 			
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> • Los roles podrán intercambiarse. 		

Tabla 19

Pollitos y gavilanes


Juego N° 17		Pollitos y gavilanes	
Objetivo:	Ejecutar el juego “Pollitos y gavilanes” para fortalecer la habilidad de carrera mediante desplazamientos que estimulen la coordinación y correcta postura de miembros superiores e inferiores al correr bajo los espacios de concentración.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	-	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Con los participantes se formarán grupos homogéneos que serán los pollitos y un participante se le nombra gavilán. 2. Los grupos se ubicaran realizando una columna tomados de la cintura y el gavilán se colocará enfrente. 3. El juego consiste en la persecución del gavilán hacia los pollitos. 4. El participante que es gavilán intentará por todos los medios tocar al último pollito de la columna. 5. El grupo de pollitos tendrá que evitar que le capture al último de grupo moviéndose hacia cualquier lado conjuntamente con el resto de la columna. 6. Los participantes que son capturados (Pollitos) inmediatamente pasan a hacer gavilanes. 7. El juego termina cuando todos los pollitos pasan a ser gavilanes. 			
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> • Los roles podrán intercambiarse. 		

Tabla 20

El gato y el ratón cruzando obstáculos.

Juego N° 18	El gato y el ratón cruzando obstáculos.		
Objetivo:	Ejecutar el juego “El gato y el ratón cruzando obstáculos” para fortalecer la habilidad de carrera mediante desplazamientos que estimulen la coordinación y correcta postura de miembros superiores e inferiores al correr delimitando visualmente espacios para movilizarse.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
30 Conos	chalecos	40 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dividir a los participantes en dos equipos 2. Equipo 1 (los ratones) y Equipo 2 (los gatos). 3. Establecer e indicar el circuito de obstáculos. 4. El juego consiste en que el equipo de gatos tiene que perseguir al equipo de ratones saliendo de uno en uno desde la línea de salida hasta llegar a la línea de meta cruzando los obstáculos. 5. Los ratones tendrán que salir con 5 segundos de adelanto ya que el gato estará detrás de él para perseguirlo y atraparlo. 6. Los jugadores que son tocados deberán volver al inicio. 7. Con tres jugadores capturados se realizara cambios de roles. 8. El juego termina cuando el tiempo establecido concluye y gana el equipo que más llegó a la meta. 			
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> • Los roles podrán intercambiarse. • Los grupos conformados podrán modificarse considerando diferentes patrones. 		

Tabla 21

Carrusel loco



Juego N° 19	Carrusel loco		
Objetivo:	Ejecutar el juego “Carrusel loco” para fortalecer la habilidad de carrera mediante desplazamientos que estimulen la coordinación y correcta postura de miembros superiores e inferiores al correr delimitando visualmente espacios para movilizarse.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
35	-	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los participantes tendrán que ubicarse de pie realizar en forma de una circunferencia y cogidos de las manos. 2. Debe separar del grupo a dos participantes, uno de ellos deberá ingresar dentro de la circunferencia y otro que se ubique fuera de la circunferencia. 3. El juego comenzará cuando el educador de la señal de comenzar el juego contando hasta tres. 4. Los participantes que están realizando la circunferencia inmediatamente comienzan a moverse en sentido horario o anti horario logrando así que el participante que está fuera no logre capturar al otro participante que está adentro. 5. El participante que está adentro podrá salir y entrar las veces que quiera para poder hacer cansar al perseguidor. 6. Si el perseguidor lograra atrapar, inmediatamente se cambiarían los roles. Un participante dentro de la circunferencia y el otro afuera para así poder continuar con el juego. 7. Luego se escogerá otra pareja para empezar el juego como al principio. 8. El juego termina cuando todos los participantes hayan jugado. 			
Observación:	Los roles podrán modificarse considerando diferentes patrones.		

Tabla 22

El escondite

Juego N° 20	El escondite		
Objetivo:	Ejecutar el juego “El escondite” para fortalecer la habilidad de carrera mediante desplazamientos que estimulen la coordinación y correcta postura de miembros superiores e inferiores al correr delimitando visualmente espacios para movilizarse y requiriendo concentración al trabajar.		
Número de participantes	Materiales	Tiempo	Espacio
Ilimitado	-	25 minutos	Abierto
Desarrollo:	Esquema:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Un participante será el que va contar y el resto tendrán que esconderse. 2. El participante que va encontrar al grupo deberá estar tapado los ojos y su cara a la pared hasta contar 20, tiempo en que los demás tendrán que correr a esconderse. 3. Una vez que el participante terminó de contar, deberá ir a buscar al resto de jugadores hasta encontrar a todos. 4. Luego se escogerá al primero que se lo encontró para para empezar el juego como al principio. 5. El juego termina cuando todos los participantes hayan jugado. 			
Observación:	<ul style="list-style-type: none"> • Los roles podrán intercambiarse. • Los grupos conformados podrán modificarse considerando diferentes patrones. 		

Capítulo IV

Metodología de investigación

Metodología utilizada para la concreción del proyecto

El trabajo de investigación fue de enfoque cuantitativo, de finalidad aplicativo, por diseño cuasi experimental, la fuente de datos será de campo y de corte longitudinal.

Se ejecutó un plan de juegos de persecución individualizados y cooperativos en un periodo de 6 semanas, basado en rutinas de trabajo, con sesiones de 25 minutos en campo abierto (dos juegos por clase).

Población y muestra

Tabla 23

La población y muestra se obtuvo con el siguiente análisis.

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

Se analizó a 30 estudiantes niños y niñas saludables, de 2do de básica en la institución. Toda la investigación fue de manera presencial cumpliendo con los requisitos de bioseguridad solicitados en la realidad pandémica.

$$N = n$$

$$30 = 30$$

Técnicas e instrumentos

Las técnicas que se aplicaron fueron

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.

El instrumento que se aplicó fue

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

Organización, tabulación y análisis de la información

El trabajo de investigación se organizó para obtener y recolectar datos de la misma fuente informativa y se depuró mediante cuadros estadísticos.

Recolección de datos

Se recolectó datos aplicando el Test de Habilidad de Carrera Mc Cleanaghan y Gallahue (1985).

La recolección de datos se obtuvo realizando un pre-test con la evaluación antes mencionada, posteriormente un Plan de juegos de persecución que potencien la solución dentro del problema que se determinó.

Todas las sesiones de trabajo fueron guiadas a través de un plan de juegos de persecución que se expuso presencialmente y se ejecutó tres veces a la semana reforzándose en clases presenciales diarias.

Finalmente, terminado el plan de juegos de persecución se realizó un post test usando la misma evaluación de la habilidad motriz de carrera usando el Test de Habilidad de Carrera Mc

Cleanaghan y Gallahue (1985) de tal manera que se obtuvo los datos para determinar diferencias significativas que corroboren la hipótesis del trabajo de investigación.

Procedimientos

Plan de juegos de persecución

La elaboración del plan se basó en la ejecución de juegos de persecución como base de estudio del desarrollo de la habilidad de carrera en niños de 6 años de la escuela "Saint Patrick School".

Para determinar niveles de satisfacción en los juegos en los juegos de persecución propuestos se consideró tres dimensiones:

- **Desciframiento:** Explicación de los objetivos y descripción general de la actividad (materiales, espacio y participantes).
- **Interpretación:** Ejecución de la actividad describiendo el procedimiento y el tiempo que dura.
- **Reacción:** Retroalimentación de los resultados obtenidos y posibles sugerencias en caso de ser necesarias.

Test de habilidad de carrera Mc Cleanaghan y Gallahue

La ficha evaluativa está clasificada en dos dimensiones globales Miembro superiores y miembros inferiores las mismas se clasificarán en subdimensiones:

- **Miembros superiores:**
 - **Movimiento de brazos:** Conocido también como braceo es aquel movimiento que ayuda a realizar el impulso hacia adelante cuando se corre, cumpliendo también tarea de equilibrio y conservación de energía.

- **Miembros inferiores:**
 - **Movimiento de piernas vista lateral:** Medio de locomoción que proporciona el avance de las articulaciones inferiores sobre el suelo, sin abrir las piernas de modo horizontal y logrando la rectitud y el equilibrio constante durante la actividad.
 - **Movimiento de piernas vista posterior:** Medio de locomoción que proporciona el avance de las articulaciones inferiores sobre el suelo, sin deslizar las piernas hacia atrás y logrando una rotación constante de la cadera en sincronía de brazos y piernas hacia adelante.

Protocolo para el desarrollo de la Habilidad Motriz de Carrera

Para dar validez al test se realizó un protocolo que evaluó el valor Inicial, Elemental y Maduro en el desarrollo de la Habilidad de Carrera en los niños permitiendo determinar evaluativamente el logro del niño/a de acuerdo a ciertas actividades planteadas.

Tabla 24

Movimiento de brazos

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

Tabla 25

Movimiento de piernas vista lateral

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

Tabla 26

Movimiento de piernas vista posterior

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

Capítulo V

Análisis de resultados

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

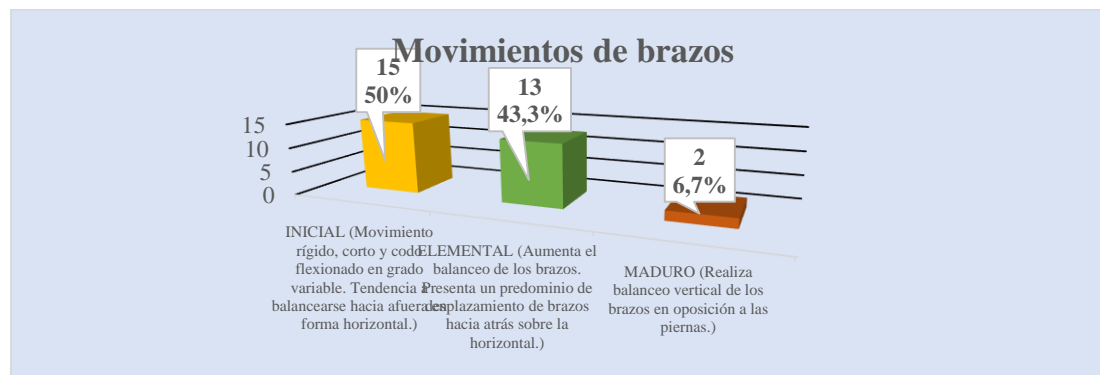
Tabla 27

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%
Total	30	100%

Figura 2

Evaluación Inicial de Movimientos de brazos de los niños de 6 años.



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.

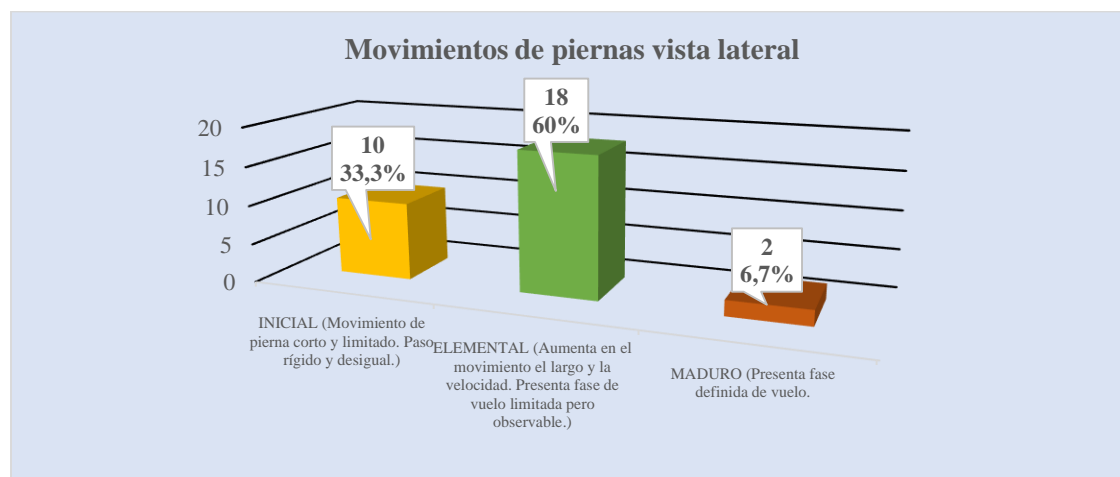
Tabla 28

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%
Total	30	100%

Figura 3

Evaluación Inicial de Movimientos de piernas vista lateral de los niños de 6 años.



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.

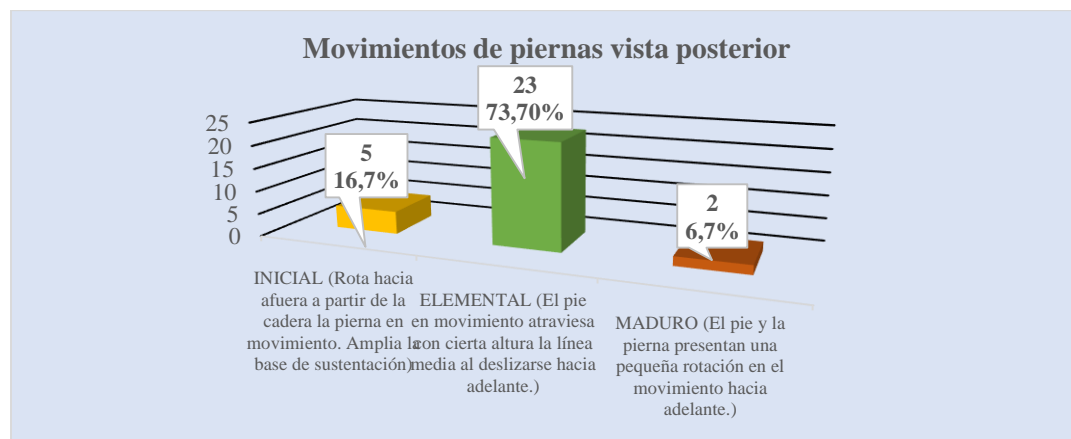
Tabla 29

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%

Figura 4

Evaluación Inicial de Movimientos de piernas vista posterior de los niños de 6 años.



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).

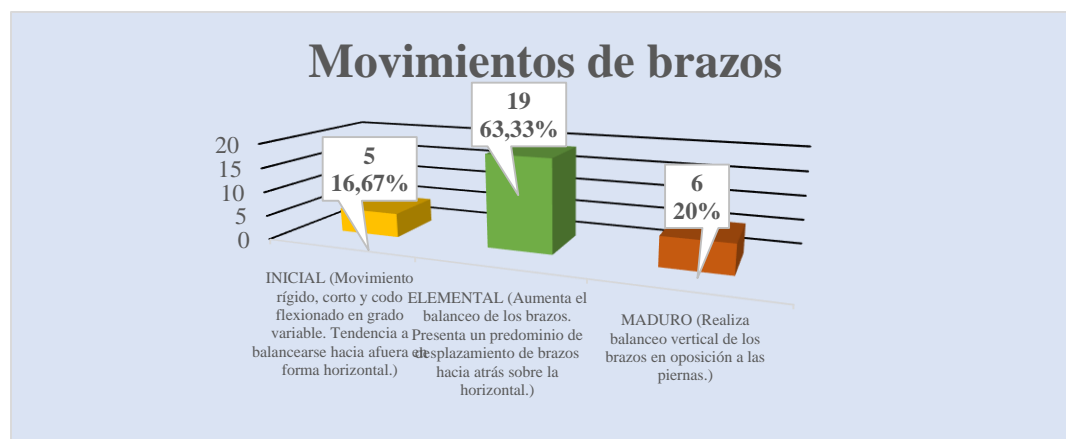
Tabla 30

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%
Total	30	100%

Figura 5

Evaluación final de Movimientos de brazos de los niños de 6 años.



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.

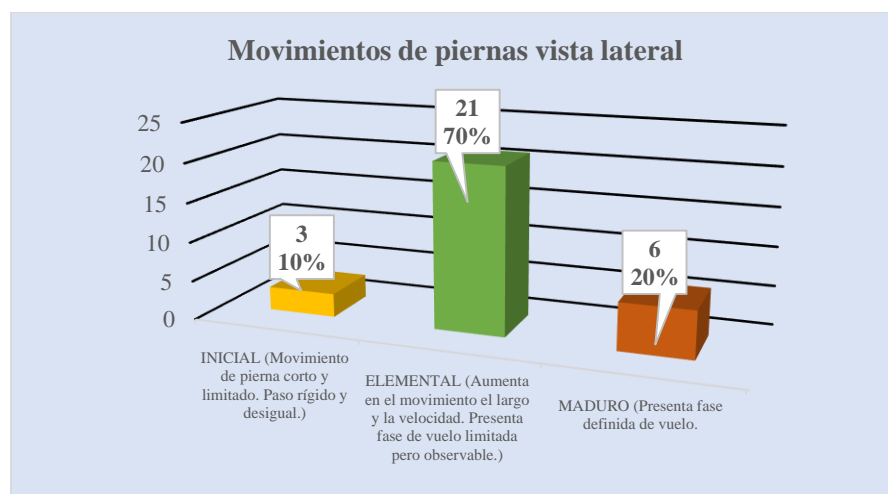
Tabla 31

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%
Total	30	100%

Figura 6

Evaluación final de Movimientos de piernas vista lateral de los niños de 6 años.



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.

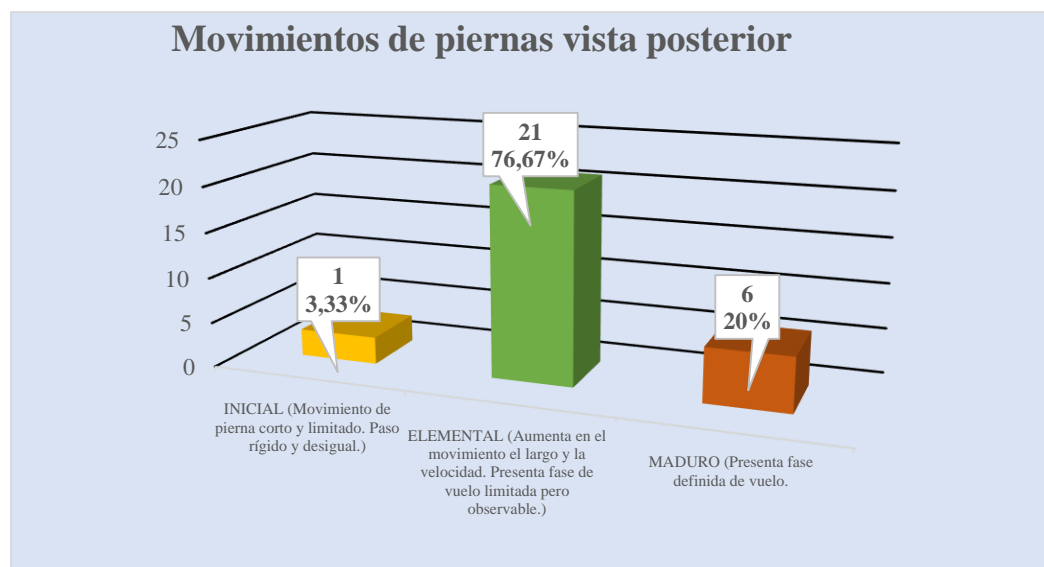
Tabla 32

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%

Figura 7

Evaluación final de Movimiento de piernas vista posterior de los niños de 6 años.



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.

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).

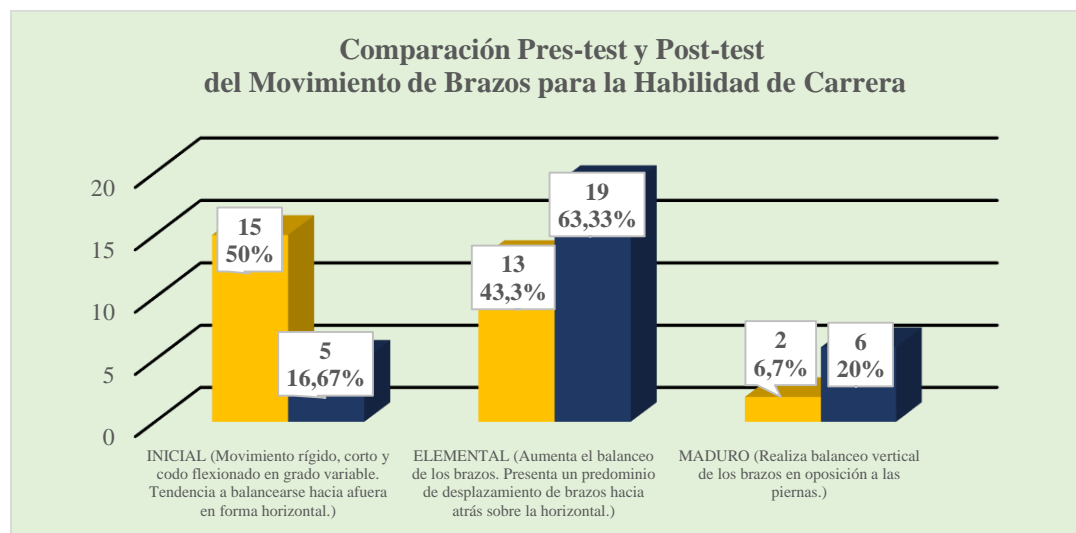
Tabla 33

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%
Total	30	100%	30	100%

Figura 8

Comparación de resultados generales de pre-test y post-test del movimiento de brazos



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.

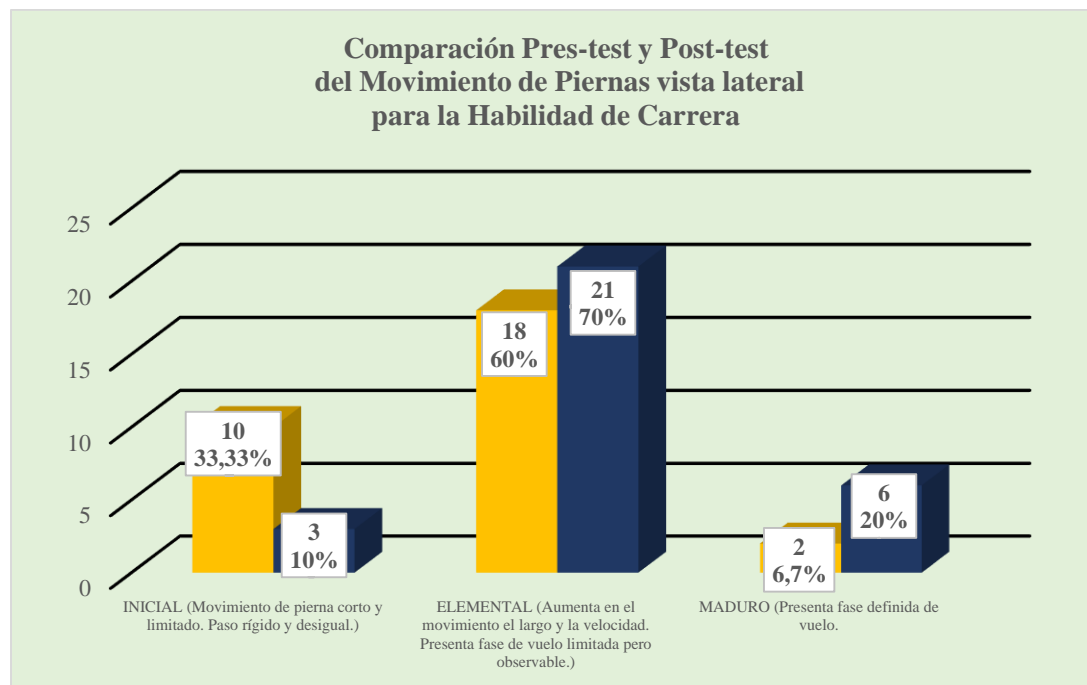
Tabla 34

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%

Figura 9

Comparación general de pre y post-test del movimiento de piernas vista lateral



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.

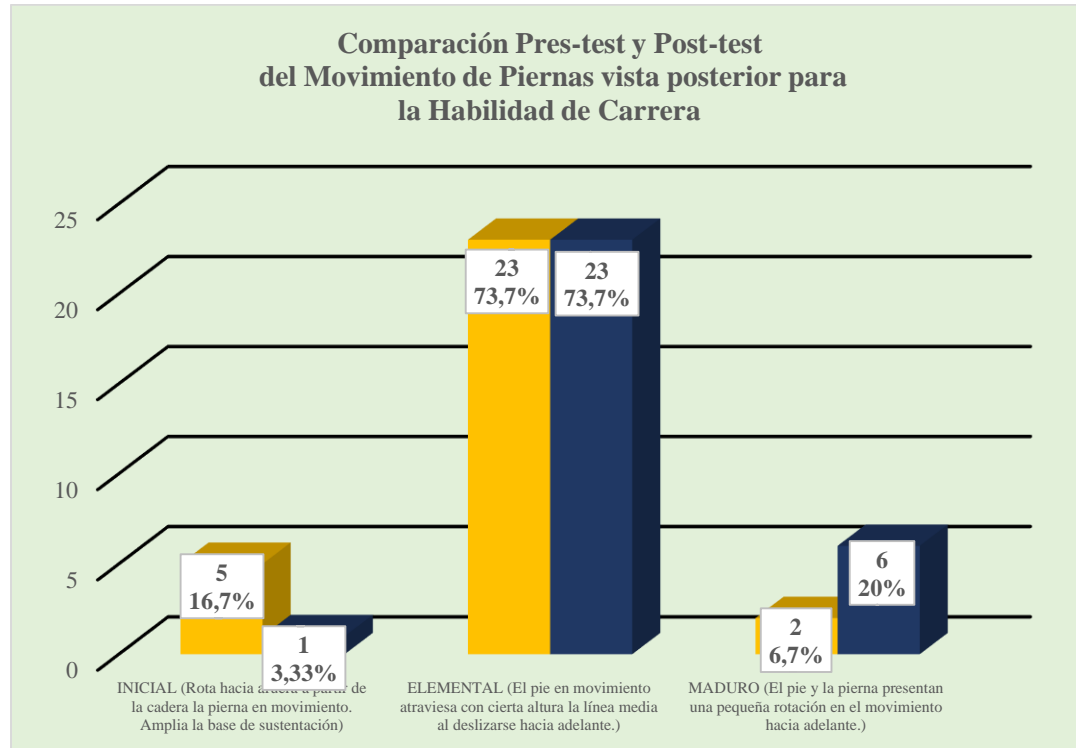
Tabla 35

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%
Total	30	100%	30	100%

Figura 10

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



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.

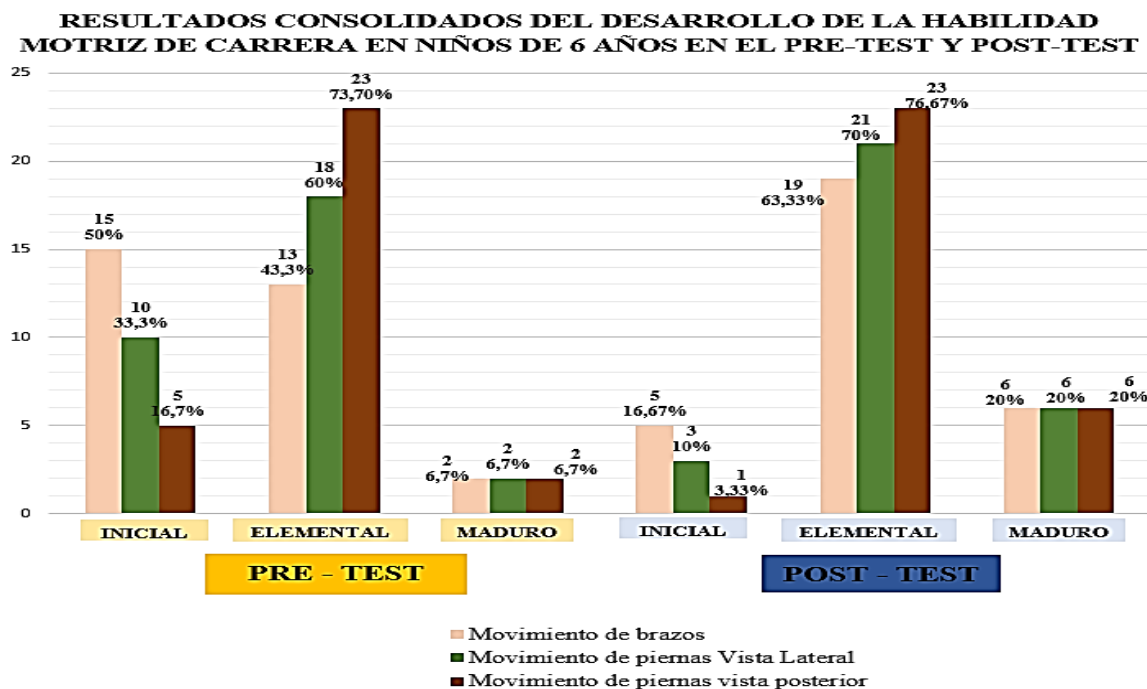
Tabla 36

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	
Movimiento de brazos	15	50%	13	43,3%	2	6,7%	5	16,67%	19	63,33%	6	20%
Movimiento de piernas vista lateral	10	33,3%	18	60%	2	6,7%	3	10%	21	70%	6	20%
Movimiento de piernas vista posterior	5	16,7%	23	73,7%	2	6,7%	1	3,33%	23	76,67%	6	20%

Figura 11

Habilidad Motriz de Carrera en niños de 6 años en el Pre-test y Post-test.



Análisis e interpretación

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%.

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%.

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%.

Estableciendo así que la hipótesis es verdadera es decir que, los juegos de persecución influyen en el desarrollo de la habilidad de carrera en niños de 6 años.

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 37

Tabla general de resultados

EST.	GÉN.	EDAD	PESO	TALLA	PRE	PRE	PRE	POST	POST	POST
			kg	cm	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

EST.	GÉN.	EDAD	PESO	TALLA	PRE	PRE	PRE	POST	POST	POST
			kg	cm	1	2	3	1	2	3
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

Tabla 38

Normalidad en dependencia de la cantidad de estudiados.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre 1	,317	30	,000	,742	30	0,000
Pre 2	,343	30	,000	,745	30	0,000
Pre 3	,416	30	,000	,652	30	0,000
Post 1	,322	30	,000	,772	30	0,000
Post 2	,372	30	,000	,721	30	0,000
Post 3	,441	30	,000	,619	30	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Figura 12

Equivalencias

H_0	<i>La muestra procede de una distribución normal</i>	$p > 0,050$
H_1	<i>Los datos no proceden de una distribución normal</i>	$p < 0,050$

Interpretación

El test Shapiro-Wilk indica que la variable Pre 1 no sigue una distribución normal; $W(24) = 0,742$ y $P=0,000$.

El test Shapiro-Wilk indica que la variable Pre 2 no sigue una distribución normal; $W(24) = 0,745$ y $P=0,000$.

El test Shapiro-Wilk indica que la variable Pre 3 no sigue una distribución normal; $W(24) = 0,652$ y $P=0,000$.

El test Shapiro-Wilk indica que la variable Post 1 no sigue una distribución normal; $W(24) = 0,772$ y $P=0,000$.

El test Shapiro-Wilk indica que la variable Post 2 no sigue una distribución normal; $W(24) = 0,721$ y $P=0,000$.

El test Shapiro-Wilk indica que la variable Post 3 no sigue una distribución normal; $W(24) = 0,619$ y $P=0,000$.

El estadístico W de la prueba Shapiro-Wilk es 0,00 y presenta una significación estadística menor de 0,050, por lo que se asume que los datos no proceden de una población que sigue una distribución normal recalcando que estos valores pudieron resultarse por el tamaño pequeño de la muestra.

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**.

Tabla 39

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 ^b	-3,317 ^b	-2,828 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,002	0,001	0,005
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon			
b. Se basa en rangos negativos.			

Equivalencias

Figura 13

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:

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.

Capítulo VI

Conclusiones y recomendaciones

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 cambio 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 cambio 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.

Bibliografía

(s.f.).

Aragón Vallejo, L. (2021). *HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA.*

“EL SALTO”. Universidad de Valladolid , España.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49091/TFG->

[G4906.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49091/TFG-G4906.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Bompa, T. (2004). *Entrenamiento de la potencia aplicado a los deportes. La pliometría para el desarrollo de la máxima potencia.* España: INDE.

Bosco, C. (1982). *La Valoración de la Fuerza con el Test de Bosco.* Barcelona: Paidotribo.

Chacón Ramírez, M. (2005). *Educación física para niños con necesidades educativas especiales.* San José, Costa Rica: EUNED.

<https://books.google.com.ec/books?id=qqsJX3lyN5IC&pg=PA84&dq=que+son++los+juegos++de+persecucion+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwilvfiIMr5AhWZZTABHRxOBf44ChDrAXoECAQQAQ#v=onepage&q=que%20son%20%20los%20juegos%20%20de%20persecucion%20ni%C3%B1os&f=false>

Chu, D. (1992). *Ejercicios Pliométricos.* Barcelona: Paidotribo.

Cometti, G. (1998). *La Pliometría.* Barcelona: INDE.

Esper, A. (12 de 2001). *efdeportes.com.* Retrieved junio de 2019, from El entrenamiento de la potencia: <http://www.efdeportes.com/efd43/volei.htm>

Fernández García, E., Gardolqui Torralba, M. L., & Sánchez Bañuelos, F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas* (Primera edición ed.). Barcelona, España: INDE.

<https://tachh1.files.wordpress.com/2019/10/libro-evaluacion-de-las-habilidad-motricies-bc3a1sicas.pdf>

Fernández García, E., Gardoqui Torralba, M. L., & Sánchez Bañuelos, F. (2007). *Evaluación de habilidades Motrices Básicas* (Primera Edición ed.). Zaragoza, España: INDE Publicaciones.

<https://books.google.com.ec/books?id=xAkPmlG7xdQC&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

FIVB, 2. (1995). *Manual para entrenadores nivel II*. Suiza.

FIVB, I. (2011). *Manual para entrenadores nivel I*. Federación Internacional de Voleibol.

Forero Méndez, D., & Gracia Díaz, Á. (2018). Mejoramiento de los fundamentos básicos a través de juegos pre deportivos para el fútbol en niños de 6 a 11. *Revista digital: Actividad Física y Deporte.*, 2(1), 77. Retrieved 12 de Diciembre de 2021, from <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/329>

García Marín, P., & Fernández López, N. (2020). *Asociación de la competencia en las habilidades motrices básicas con las actividades físico-deportivas extracurriculares y el índice de masa corporal en preescolares*. Universidad de Santiago de Compostela. España: Retos. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.71896>

Guillermo Yupari, W. D. (2018). *El atletismo en la educación*. Universidad Nacional de Tumbes, Trujillo. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/958/GUILLERMO%20YUPARI,%20DANIEL.pdf?sequence=1>

Hernández, J., & Rodríguez, Á. J. (2013). La praxiología motriz en los programas para la mejora de la convivencia. *Acción Motriz*, 62.

Herrero, A., Peleteiro, J., García, D., Cuadrado, G., Villa, J. G., & García, J. (diciembre de 2002). *researchgate*. Análisis del entrenamiento pliométrico como trabajo de transferencia de la electro-estimulación neuromuscular.:
https://www.researchgate.net/publication/39431779_Analisis_del_entrenamiento_pliometrico_como_trabajo_de_transferencia_de_la_electroestimulacion_neuromuscular

Jarrín Pilozo, M. (2018). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD MOTRIZ BÁSICA SALTOS EN NIÑOS DE 7 - 8 AÑOS*. Guayaquil.
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/32570/1/Jarrin%20Polozo%20Marilyn%20Sandra%20096-2018.pdf>

Jimenez Pardo, C. (2021). *LA CARRERA COMO HABILIDAD MOTRIZ BÁSICA*. Universidad de Valladolid , Palencia. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/50583/TFG-L3085.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jiménez Pardo, C. (2021). *LA CARRERA COMO HABILIDAD MOTRIZ BÁSICA* . Palencia.

Leonidas, A. (07 de 2008). *Revista digital EF Deportes*. reparación física en el voleibol.:
<http://www.efdeportes.com/efd122/preparacion-fisicaen-el-voleibol.htm>

Losada, G. (2008). EL SALTO DE NIÑAS Y NIÑOS EN EDAD ESCOLAR. *La Aljaba, Volumen XII*, 17. <http://www.biblioteca.unlpam.edu.ar/pubpdf/aljaba/n12a13losada.pdf>

Lucas, M. F. (2019). *ACTIVIDAD MOTRIZ BÁSICA (SALTAR) Y LAS NOCIONES ESPACIALES (IZQUIERDA-DERECHA) EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS*. Universidad técnica de Ambato, Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31097/1/MARILYN%20ZAMBRANO.pdf>

Mendoza García, L. (2017). *61 estrategias didácticas en Educación Física*.

<file:///C:/Users/SPS/Downloads/Librito%2061%20Estrategias%20Didacticas%20en%20Educacion%20Fisica%20Luis%20Garcia.pdf>

Menes Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *REVISTA EDUCACIÓN*, 13. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Navarro, V., & Trigeros, C. (2009). *Investigación y juego motor en España*. Lleida, España: Motriu.

<https://books.google.com.ec/books?id=3egyVANYHlgC&pg=PA327&dq=que+son++los+juegos++de+persecucion+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwilvfisIMr5AhWZZTABHRxOBf44ChDoAXoECAsQAg#v=onepage&q=que%20son%20%20los%20juegos%20%20de%20persecucion%20ni%C3%B1os&f=false>

Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría de los juegos motores*. Zaragoza, España: INDE.

<https://books.google.com.ec/books?id=NIs9USFWBI4C&pg=PA240&dq=que+son++los+juegos++de+persecucion+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwilvfisIMr5AhWZZTABHRxOBf44ChDoAXoECAEQAg#v=onepage&q=En%20el%20caso%20del%20juego%20motor%20%20C%20la%20fatiga%20interesa%20p>

Navarro Adelantado, V. (enero - abril de 2011). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física. *Ágora para la educación física y deporte*, 20.

file:///C:/Users/SPS/Downloads/Dialnet-

AplicacionPedagogicaDelDisenoDeJuegosMotoresDeRegl-3448098.pdf

OMS. (2015). *Beneficios de la Actividad Física*.

Organización Mundial de la Salud. (2020). DIRECTRICES DE LA OMS SOBRE ACTIVIDAD FÍSICA Y HÁBITOS SEDENTARIOS. 24. OMS.

<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/337004/9789240014817-spa.pdf>

Pérez Benites, D., & Palomino Palomino, L. (2017). *JUEGOS TRADICIONALES DE PERSECUCIÓN Y EL DESARROLLO DE LA. UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC, Abancay*.

http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/610/T_0333.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez Chochos , C. E. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa "Hispano América" del cantón Ambato*. Universidad técnica de Ambato, Facultad de Ciencias de la Salud, Ambato.

<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>

Perez Chochos, C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato*. Ambato: Universidad técnica de

Ambato.

<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>

Portela, Y., Rodríguez , E., Pérez, A., & Martínez, H. (julio- diciembre de 2013). *Revista*

Científica Digital. Programa para el desarrollo del salto en el voleibol de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI):

https://www.researchgate.net/publication/279193313_Programa_para_el_desarrollo_del_salto_en_el_voleibol_de_la_universidad_de_ciencias_informaticas

Postoev, A. (1990). *Atletismo*. Moscú: Vneshtorgizdat.

Prieto Bascón, M. Á. (2010). Habilidades motrices básicas. *Innovación y experiencias educativas*, 10.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_37/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf

Rivas, E. S. (2011). *¡Hoy jugamos en clase! Recurso para enseñar a través del juego*. España: Wanceulen Editorial Deportiva S.L.

https://books.google.com.ec/books?id=_humCwAAQBAJ&lpg=PP1&dq=IMPORTANCIA%20%20DEL%20JUEGO%20EN%20EDADES%20TEMPRANAS&hl=es&pg=PA19#v=onepage&q=IMPORTANCIA%20%20DEL%20JUEGO%20EN%20EDADES%20TEMPRANAS&f=false

Rivera, A. O. (2016). *Incremento de la calidad técnica en el fútbol del colegio Paulo VI en Quito a través de la implementación de juegos pre-deportivos*. Sangolquí: Universidad de las

Fuerzas Armadas ESPE. <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/12650/1/T-ESPE-049884.pdf>

Romero Granados, S., Navarro Adelanto, V., Mendoza Laiz, N., Lara Pérez, J., Jimenez Jimenez, F., Contreras Jordan, O., . . . Valle Díaz, S. (2006). *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*. Castilla - Mancha, España: Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación y Ciencia.

<https://books.google.com.ec/books?id=JTpNnoVby3AC&lpg=PA98&dq=LOS%20JUEGOS%20DE%20PERSECUCION&hl=es&pg=PA95#v=onepage&q=LOS%20JUEGOS%20DE%20PERSECUCION&f=false>

Ruiz, D. (13 de Junio de 2019). Niños y 'running': ¿cómo y cuándo empezar a practicar este deporte? *El confidencial*. https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/la-salud-del-deporte/2019-06-13/ninos-running-practicar-deporte-consejos-bra_2068378/

Tudor, B. (1993). *Periodización de la fuerza. La nueva onda en el entrenamiento de la fuerza*. Toronto-Canadá.: Copywell.

Valadés, D., Palao, J., Femia, P., Padial, P., & Ureña, A. (2004). *RendimientoDeportivo.com*.
Análisis de la técnica básica del remate de voleibol.:
https://www.academia.edu/16748364/An%C3%A1lisis_de_la_t%C3%A9cnica_b%C3%A1sica_del_remate_de_voleibol_Analysis_of_standard_spike_technique_in_volleyball

Varela, W. J. (2021). *Diseño e implementación de una estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades básicas de locomoción, carrera y salto a partir del atletismo en las estudiantes del curso cuarto B del colegio Magdalena Ortega de Nariño*. Universidad

Libre, Facultad Ciencias de la Educación, Bogotá.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19346/Proyecto%20final%20William%20Rojas%20y%20Victor%20Bejarano.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vargas, R., Cancino, J., & Moreno, C. (2008). Efectos de método pliométrico en voleibolistas de la Universidad Católica del Maule evaluados a través de sistema ergojump de Bosco. *UCMaule - Revista Académica*, 90.

Vittori, C. (1990). *El entrenamiento de la fuerza en el sprint*.

Wilt, F. (1978). *Plyometrics: what it is and how it works. Modern Athlete and Coach*.

Apéndices