



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Título:

Juegos pre deportivos de fútbol y la concentración en niños

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Pedagogía de
la Actividad Física y Deporte**

Autor:

Suárez Tanqueño Luis Enrique

Tutor:

PhD. John Roberto Morales Fiallos

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Luis Enrique Suárez Tanqueño, con cédula de ciudadanía 1600464356, autor del trabajo de investigación titulado: Juegos pre deportivos de fútbol y la concentración en niños, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor de la obra referida será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 15 de marzo del 2024.



Luis Enrique Suárez Tanqueño
C.I: 1600464356



DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, PhD. John Morales, catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“Juegos pre deportivos de fútbol y la concentración en niños”**, bajo la autoría de **Luis Enrique Suárez Tanqueño** con CC: 1600464356; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, 18 de octubre del 2023

PhD. John Morales

C.I: 18026446388

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación titulado “JUEGOS PRE DEPORTIVOS DE FÚTBOL Y LA CONCENTRACIÓN EN NIÑOS”, presentado por Luis Enrique Suárez Tanqueño, con cédula de identidad número 1600464356, bajo la tutoría de Ph.D. John Roberto Morales Fiallos; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba, 15 de marzo del 2024.

Presidente del Tribunal de Grado
Mgs. Bertha Susana Paz Viteri



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Henry Rodolfo Gutiérrez Cayo



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Fausto Vinicio Sandoval Guampe



Firma

Tutor
PhD. John Roberto Morales Fiallos



Firma



CERTIFICACIÓN

Que, **Luis Enrique Suárez Tanqueño con CC: : 160046435-6**, estudiante de la Carrera **Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnológicas**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"JUEGOS PRE DEPORTIVOS DE FÚTBOL Y LA CONCENTRACIÓN EN NIÑOS"**, cumple con el 0%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **urkund**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 12 de octubre del 2023

JOHN ROBERTO MORALES FIALLOS
Firmado digitalmente por JOHN ROBERTO MORALES FIALLOS
Fecha: 2023.10.12 14:11:46 -05'00'

PhD. John Morales
TUTOR (A)

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación se lo dedico principalmente a Dios, por brindarme salud, sabiduría y fortaleza para seguir adelante y alcanzar cada una de mis metas. A mi madre, Marina Tanqueño, por su amor, trabajo y sacrificio durante todos estos años, por ser el pilar fundamental en mi vida, velar siempre por mi bienestar y brindarme su apoyo incondicional para lograr cumplir esta meta tan anhelada. A mis hermanos, Gabriela, Lizeth y Marlon, por estar siempre presentes y brindarme su ayuda en cada instante. A mis hijos, Ian y Dylan, por ser mi soporte y mi motivación día a día. A mi familia, por sus consejos y el apoyo brindado en todo momento. A mis amigos, por su aliento y empuje durante esta etapa de mi vida. A mis docentes, por su guía y enseñanza constante en el transcurso de la carrera. Y en general a todas las personas que de alguna manera aportaron a la realización de este trabajo, incluyendo a aquellas que ya no se encuentran presentes.

Luis Suárez

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios, por otorgarme vida y salud para poder alcanzar una más de mis metas. Agradezco a mi madre, Marina Tanqueño, por darme la vida y por el apoyo incondicional que me ha brindado, ya que sin ella esto no sería posible, gracias por estar siempre ahí para mí. Agradezco a mis hermanos, Gabriela, Lizeth y Marlon, porque estuvieron en cada etapa en el transcurso de mi carrera apoyándome y brindándome ánimos cuando lo necesitaba. Agradezco a mis hijos por ser una parte fundamental en mi vida y brindarme muchos momentos de felicidad. Agradezco a mis familiares y amigos, por formar parte de mi día a día, por su apoyo incondicional y por sus palabras de aliento en el transcurso de esta etapa de mi vida. Agradezco a todos los docentes que me compartieron sus conocimientos y enseñanzas de vida durante el transcurso de mi carrera universitaria; de manera especial agradezco al PhD. John Morales, quién en calidad de tutor, me ha brindado su guía constante, sus comentarios constructivos y su entusiasmo hacia el desarrollo del presente trabajo de titulación, gracias por dedicar tiempo y esfuerzo para ayudarme a alcanzar mis metas académicas. Finalmente, quiero agradecer a todas las personas que participaron en mi investigación, por compartir conmigo su tiempo, su experiencia y sus conocimientos, sin su colaboración, este trabajo no hubiera sido posible. Gracias a todos por haber formado parte de este camino y por ayudarme a crecer académica y personalmente.

Luis Suárez

ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|----|
| PORTADA | |
| DECLARATORIA DE AUTORÍA | |
| DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR | |
| CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DE TRIBUNAL | |
| CERTIFICACIÓN ANTIPLAGIO | |
| DEDICATORIA | |
| AGRADECIMIENTO | |
| ÍNDICE GENERAL | |
| ÍNDICE DE TABLAS | |
| ÍNDICE DE FIGURAS | |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS | |
| ÍNDICE DE ANEXOS | |
| RESUMEN | |
| ABSTRACT | |
| CAPÍTULO I | 17 |
| 1. INTRODUCCIÓN | 17 |
| 1.1 Tema | 17 |
| 1.2 Planteamiento del Problema | 17 |
| 1.2.1 Contextualización Macro | 17 |
| 1.2.2 Contextualización Meso | 18 |
| 1.2.3 Contextualización Micro | 18 |
| 1.2.4 Árbol de Problemas | 19 |
| 1.2.5 Análisis Crítico | 20 |
| 1.2.6 Delimitación | 20 |
| 1.2.7 Formulación del Problema..... | 20 |
| 1.2.8 Preguntas directrices | 21 |
| 1.3 Justificación | 21 |
| 1.4 Objetivos..... | 21 |
| 1.4.1 Objetivo general..... | 21 |
| CAPÍTULO II..... | 23 |
| 2. MARCO TEÓRICO | 23 |

| | | |
|--------|--|----|
| 2.1 | Antecedentes Investigativos | 23 |
| 2.2 | Fundamentación..... | 24 |
| 2.2.1 | Fundamentación legal..... | 24 |
| 2.2.2 | Fundamentación Epistemológica..... | 25 |
| 2.2.3 | Fundamentación Pedagógica | 25 |
| 2.3 | Fundamentación Teórica | 25 |
| 2.3.1 | Iniciación deportiva | 25 |
| 2.3.2 | El Fútbol | 25 |
| 2.3.3 | Juegos pre deportivos | 27 |
| 2.3.4 | Juegos pre deportivos generales | 27 |
| 2.3.5 | Juegos pre deportivos específicos..... | 27 |
| 2.3.6 | El juego pre deportivo de fútbol | 28 |
| 2.3.7 | Psicología de la Escuela Física | 28 |
| 2.3.8 | La Concentración..... | 28 |
| 2.3.9 | La Concentración en Niños | 29 |
| 2.3.10 | La Cognición | 29 |
| 2.3.11 | La Recreación | 29 |
| 2.3.12 | Actividades Lúdicas..... | 30 |
| 2.3.13 | El Juego | 30 |
| 2.3.14 | Juegos Sensoriales | 30 |
| 2.3.15 | Juegos Motores | 30 |
| 2.3.16 | Etapas de formación general motora..... | 31 |
| 2.3.17 | Etapas de iniciación deportiva específica..... | 31 |
| 2.3.18 | Etapas de perfeccionamiento deportivo | 31 |
| 2.3.19 | Etapas de alto rendimiento | 31 |
| | CAPÍTULO III | 32 |
| 3. | METODOLOGÍA..... | 32 |
| 3.1 | Diseño de Investigación..... | 32 |
| 3.2 | Según el Objeto de la Investigación. | 32 |
| 3.3 | Carácter..... | 32 |
| 3.4 | Enfoque de la Investigación..... | 32 |

| | | |
|--------------------|--|----|
| 3.5 | Nivel de la investigación. | 32 |
| 3.6 | Determinación de la Población. | 32 |
| 3.6.1 | Población | 32 |
| 3.6.2 | Muestra | 32 |
| 3.7 | Instrumento de Investigación..... | 33 |
| 3.8 | Técnica de la Investigación | 35 |
| CAPÍTULO IV | | 37 |
| 4. | RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 37 |
| 4.1 | Resultados..... | 37 |
| 4.2 | Discusiones | 43 |
| CAPÍTULO V | | 45 |
| 5. | CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 45 |
| 5.1 | Conclusiones..... | 45 |
| 5.2 | Recomendaciones | 45 |
| CAPITULO VI | | 46 |
| 6. | PROPUESTA | 46 |
| 6.1 | PROGRAMA DE JUEGOS PREDEPORTIVOS DE FÚTBOL APRENDIENDO PASO A PASO | 46 |
| BIBLIOGRAFÍA | | 60 |
| ANEXOS | | 63 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Edad..... | 37 |
| Tabla 2. Etnia..... | 37 |
| Tabla 3. Habilidad de búsqueda rápida. | 38 |
| Tabla 4. Parte izquierda del cerebro vs derecha | 39 |
| Tabla 5. Capacidad de memoria | 39 |
| Tabla 6. Recuerda las caras | 40 |
| Tabla 7. Prueba de normalidad | 41 |
| Tabla 8. Prueba de normalidad de habilidad de búsqueda rápida..... | 42 |
| Tabla 9. Prueba de normalidad de la parte izquierda del cerebro vs derecha..... | 42 |
| Tabla 10. Prueba de normalidad de la Capacidad de memoria | 43 |
| Tabla 11. Prueba de normalidad de Recuerda las caras..... | 43 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1. App Entrenador Cerebral | 33 |
| Figura 2. Habilidad de búsqueda rápida..... | 34 |
| Figura 3. Parte izquierda del cerebro vs derecha..... | 34 |
| Figura 4. Capacidad de memoria..... | 35 |
| Figura 5. Recuerda las caras..... | 35 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1. Edad..... | 37 |
| Gráfico 2. Etnia..... | 38 |
| Gráfico 3. Habilidad de búsqueda rápida | 38 |
| Gráfico 4. Parte izquierda del cerebro vs derecha | 39 |
| Gráfico 5. Capacidad de memoria | 40 |
| Gráfico 6. Recuerda las caras | 40 |
| Gráfico 7. Normalidad. | 41 |

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A. Certificado de Intervención

ANEXO B. Fotografías

RESUMEN

La presente investigación se realiza con el fin de mejorar la concentración en los estudiantes de quinto EGB de la Unidad Educativa Archidona, mediante la implementación de juegos pre deportivos de fútbol enfocados además en desarrollar habilidades y capacidades en los estudiantes, permitiéndoles desenvolverse en el deporte, lo académico y demás. En vista que los estudiantes presentan problemas de concentración durante las horas clases e inclusive para recibir instrucciones y ejecutarlas durante la hora de cultura física, se busca soluciones de mejora. La metodología utilizada es de enfoque cualitativo-cuantitativo, ya que se aplica un test para conocer los niveles de concentración que tiene los estudiantes, mismo que fue realizado dos veces a fin de conocer un primer momento y en base a ello si mejoran durante la segunda aplicación de las actividades. Al encontrar que los estudiantes mejoran la ejecución de las actividades y mejora su concentración se plantea el diseño de un programa de juegos pre deportivos de fútbol en donde se considera 12 juegos, cada uno comprende indicaciones, objetivos, y los recursos materiales y humanos necesarios para la ejecución de los mismos. Estas actividades permiten que los estudiantes potencialicen su concentración.

Palabras claves: concentración, juegos, evaluación, programa, actividades.

ABSTRACT

The present research work has been developed **“TO IMPROVE CONCENTRATION SKILLS IN THE FIFTH YEAR EGB STUDENTS OF THE ARCHIDONA EDUCATIONAL UNIT”** through the implementation of pre-sports soccer games also focused on developing skills and abilities in the students, allowing them to develop in sports, academics and other activities, because those students have the lack of concentration during the sessions, and even to receive instructions and perform during physical culture hour, improvement solutions are sought. Qualitative-quantitative approach methodology is used. A questionnaire has been applied to know the levels of concentration that they have, which was done several times to know at the first moment based on it, if they improve during the second application of these activities. Finally finding that the students improve the execution of the activities and improves their concentration, the design of a soccer pre-sports game program is proposed, where 12 tactics are considered, each one comprising indications, objectives, and the material and the necessary human resources, for their execution. These activities allow them to improve the student’s concentration.

Keywords: concentration, games, evaluation, program, activities.



DORIS ELIZABETH
VALLE VINUEZA

Reviewed by: Mgs. Doris Valle V.

ENGLISH PROFESSOR

c.c 0602019697

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo investigativo hablará de los beneficios del juego pre deportivo del fútbol y todas sus características frente a la concentración en los niños, teniendo en cuenta la importancia del deporte y el desarrollo de las habilidades y capacidades en los niños, además, la concentración mejorará la realización de actividades lúdicas, ya que el deporte utiliza la mente y el cuerpo para poder desenvolver la práctica sin ningún problema. Este proyecto se basa en los juegos pre deportivos del fútbol y la concentración en los niños, para lo cual se tomará en cuenta a la población de quinto año de EBG de la Unidad Educativa Archidona del Cantón Archidona Provincia de Napo.

El trabajo investigativo tiene un enfoque cualicuantitativo, con el cual se buscará dar solución al problema planteado, el mismo que se enfoca en la falta de concentración de los niños. El instrumento a utilizar será un Test (Juegos de mente), la cual es una aplicación del Play Store en un dispositivo móvil, la misma es una serie de juegos por niveles que ayudarán a mejorar la concentración en los niños. De la misma manera se aplicará una serie de juegos pre deportivos del fútbol basados en el dominio y la precisión con el balón. Para lo cual los estudiantes deberán realizar actividades contempladas en el juego pre deportivo del fútbol.

Una vez aplicados los instrumentos de recolección de datos se deberá obtener una mejor concentración en los estudiantes bajo la implementación de los juegos pre deportivos del fútbol con el fin de generar un desarrollo motriz, cognitivo y social que promuevan el desarrollo integral del estudiante, con ello los niños vincularán la parte académica con la deportiva mejorando y desarrollando su cuerpo y su mente al mismo tiempo, con lo que serán unas personas autónomas y autosuficientes en su vida profesional.

1.1 Tema

Juegos pre deportivos de fútbol y la concentración en niños.

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización Macro

En el presente trabajo de investigación parte con la siguiente interrogante ¿Cómo se puede mejorar la concentración en los niños vinculándolos con los juegos pre deportivos del fútbol? Dentro del sistema educativo actual la falta de concentración se traduce también en pocas ganas de actuar e interactuar con los compañeros, además los niños solo ponen atención la mitad de la hora pedagógica de 45 minutos, con lo cual se puede observar un problema grande de motivación por las asignaturas del tronco común.

Para los docentes es fácil darse cuenta cuando un niño esta desconcentrado, ya que no puede desarrollar las actividades normalmente le cuesta realizarlas y existe enojo y frustración. Con la llegada de la tecnología y las malas prácticas con los dispositivos móviles se tiene ese mismo problema en todas las instituciones educativas del país, ya sean fiscales, municipales, fiscomisionales y privadas el cual se convierte un problema de carácter social y educativo, así mismo existe padres de familia muy permisivos en la utilización de dispositivos móviles sin el

control adecuado, con ello crean niños dependientes del celular y el internet los cuales están desconectados del mundo real.

1.2.2 Contextualización Meso

El punto importante de la realización de este trabajo es encontrar situaciones negativas en los niños, en cuanto a la falta de concentración en las actividades que deben realizar los estudiantes, así mismo poder relacionarlas con los beneficios del juego pre deportivo utilizando las estrategias metodológicas del deporte y poder vincularlo con la parte de la concentración, con ello mezclaremos mente y cuerpo para los niños tengan mayor imaginación y creatividad a la hora de realizar las tareas

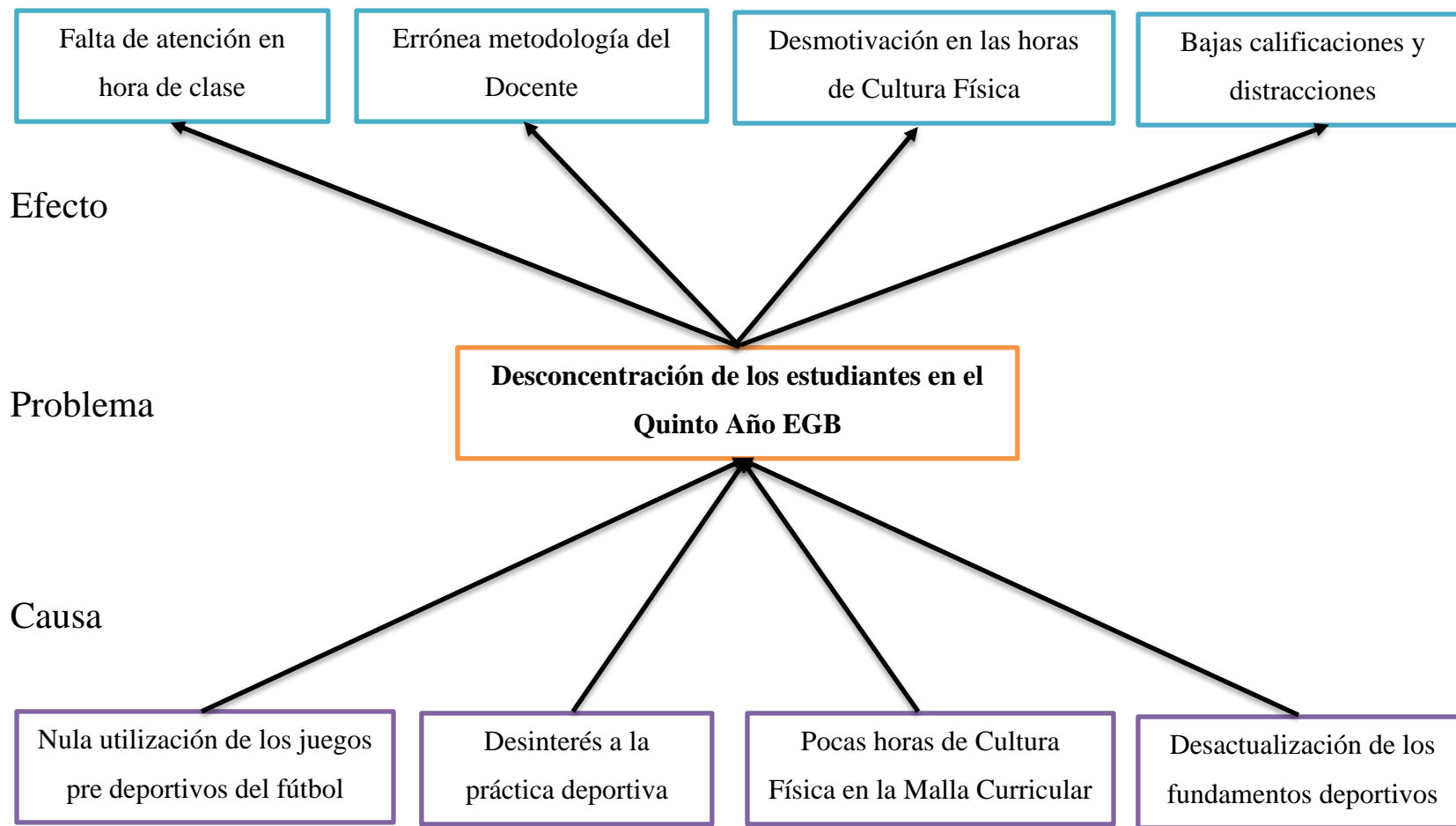
Dentro del marco educativo otro problema son las pocas horas para la asignatura de Educación Física, cuya materia es muy importante para el desarrollo de la flexibilidad y motricidad en el cuerpo humano, sin embargo, apenas se cuenta con dos horas pedagógicas en la malla curricular creando una brecha gigantesca con las demás asignaturas, con ello a los niños no les interesa la práctica deportiva o la iniciación en alguna disciplina, y se inclinan en el vicio o en la vagancia estudiantil.

1.2.3 Contextualización Micro

El problema investigativo va a ser enfocado en la Unidad Educativa Archidona, en la cual se presentan dos tipos de distractores. La concentración, esta se ve afectada por problemas en la flexibilidad y arritmia, motricidad y en algunos niños el sobrepeso, así mismo es considerado un eje importante para la realización de trabajos que son asignados en diversas actividades, esta misma cumple un papel muy importante dentro del aprendizaje en cualquier etapa de la vida.

El otro distractor es el externo en el que influye la falta de motivación por el deporte, ya que las instituciones educativas no cuentan con los materiales adecuados para realizar el trabajo en clase, además el uso inadecuado del celular y dispositivos móviles, estos factores que no permiten la concentración, atención e inciden negativamente en la adquisición de capacidades básicas. Los maestros cada día enfrentan nuevos retos y problemas a la hora de mantener la concentración y atención por parte de los alumnos.

1.2.4 Árbol de Problemas



Elaborado por Luis Suárez.

1.2.5 Análisis Crítico

La falta de práctica deportiva ocasiona que el cuerpo se vuelva obsoleto físicamente, de la misma manera influye la falta de juegos pre deportivos en los niños, los mismos que generan habilidades y destrezas motoras, con eso se involucra la poca atención que tienen en horas de clase los infantes, además se suma la desmotivación en aprender algo nuevo, sin embargo la práctica de juegos pre deportivos ayuda a que los niños desarrollen recursos para concentrarse tanto en la disciplina deportiva como en el aula escolar.

Los padres de familia de la actualidad cometen un error muy grande con los niños, el cual es darles el celular y demás dispositivos móviles para el entrenamiento personal, esto causa desinterés en la práctica deportiva, así mismo algunos docentes todavía manejan metodologías tradicionales y caducas, la cuales no permiten de llegar de manera objetiva al interés de los estudiantes incentivándoles a practicar algún deporte.

El MINEDUC carente de conocimiento de la importancia de la asignatura de Cultura Física otorga en la malla curricular solo tres horas pedagógicas para dicha asignatura, la cual es vital para la formación autónoma de los estudiantes. con ello genera un desinterés en los niños y la no práctica deportiva y la desmotivación en las horas de Cultura Física, con esto tenemos que esas horas sean consideradas para jugar o mejor conocidas como hora libre. Sin embargo, países como Finlandia aprovechan al máximo las actividades lúdicas y artísticas colocándolas como primordiales para el aprendizaje de los estudiantes, eso genera que dicho país sea considerado como potencia en educación.

Debido a la constante actualización de nuevos fundamentos teóricos que puede ayudar a mejorar la metodología de enseñanza, empleados en el aprendizaje deportivo, ha generado que el método de enseñanza- aprendizaje sea limitado hasta tradicional, lejos de la verdadera realidad educativa. Por tanto, se ha generado bajas calificaciones y distracciones en los niños y niñas pues el aprendizaje limita la participación activa de los estudiantes, ocasionando, además que no se desarrolle habilidades y destrezas necesarios durante el desarrollo de los niños y niñas.

1.2.6 Delimitación

Delimitación de Contenido

Campo: Educativo

Área: Educación Física

Aspecto: juegos pre deportivos, concentración

Delimitación Espacial:

El siguiente estudio se efectuó en la Provincia de Napo, Cantón Archidona, en la Unidad Educativa Archidona.

Delimitación Temporal:

La investigación se llevó a cabo desde el mes de abril del 2023 al mes de junio del 2023.

1.2.7 Formulación del Problema

¿Cómo se puede mejorar la concentración en los niños partiendo de los juegos pre deportivos del fútbol?

1.2.8 Preguntas directrices

- ¿Cuáles son los beneficios que aporta los juegos pre deportivos del fútbol a la concentración de los niños?
- ¿Cuál es el nivel de concentración que poseen los estudiantes de Quinto Año EGB de la Unidad Educativa Archidona?
- ¿Qué iniciativa se puede desarrollar para solucionar el problema planteado en el presente trabajo de investigación?

1.3 Justificación

El punto importante de la realización de este trabajo es encontrar situaciones negativas en los estudiantes en cuanto a la desconcentración en las actividades académicas, así mismo poder relacionarlas con los beneficios del juego pre deportivo del fútbol utilizando las estrategias de este deporte y poder vincularlo con la parte del conocimiento en los alumnos. Los Juegos pre deportivos del fútbol que potencia la concentración de los niños del Quinto Año EGB es de importancia porque trabaja la parte motriz con la intelectual, para lo cual los niños en sus primeros años deberían practicar por lo menos una disciplina deportiva, con la finalidad que se desarrollen sus habilidades motoras y cognitivas. Este proyecto es para recuperar el interés de los estudiantes de practicar los juegos pre deportivos del fútbol y con ello se pueda mejorar la concentración.

Hoy en día existe muchos Test en aplicaciones móviles, las cuales se van a utilizar en este proyecto para mejorar la concentración, al mismo tiempo desarrollar actividades que, en esta investigación se enfoquen en el aprendizaje personalizado y permiten crear espacios y escenarios, donde se enseñe utilizando la lúdica, además con la utilización de recursos interactivos y el juego pre deportivo del fútbol, así mismo que incida de manera positiva en la motivación y el dinamismo, ya que el estudiante necesita abordar los temas de estudio de una forma agradable, significativa y vivencial, que genere excelentes resultados.

Dentro del proceso investigativo los beneficiarios directos serán los estudiantes de Quinto Año EGB de la Unidad Educativa Archidona, con lo cual al aplicar el instrumento de recolección de datos se mejoró la concentración en los niños en base a la aplicación de juegos pre deportivos del fútbol, además se cuenta con la respectiva autorización de las autoridades y padres de familia con un acta de consentimiento para poder desarrollar el proceso de investigación sin ningún problema. Con esto se espera generar una propuesta académica viable para que otras instituciones puedan aplicar el método de investigación de este proyecto y poder ser un ente de desarrollo y abarcar las necesidades educativas de los niños.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Determinar el grado de incidencia de la concentración a través de juegos pre deportivos aplicados al fútbol en los estudiantes de la Unidad Educativa Archidona.

1.4.2 Objetivos específicos

- Conocer el nivel de concentración que poseen los estudiantes de Quinto Año EGB de la Unidad Educativa Archidona.

- Proponer un programa de ejercicios pre deportivos aplicados al fútbol que ayuden a mejorar la concentración.
- Relacionar los resultados obtenidos pre-post intervención de la concentración de los estudiantes de Quinto Año EGB de la Unidad Educativa Archidona.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

En la investigación acerca de los juegos pre deportivos, se analiza en un estudio realizado en el 2006 en el Estado Táchira, República Bolivariana de Venezuela mediante una investigación experimental, como objetivo la planeación y ejecución de destrezas y tácticas pedagógicas para un buen desarrollo de las destrezas motrices en los niños del tercer grado del Colegio Cervantes. La investigación tuvo una muestra de 10 docentes, determinando el logro en cuestión al desarrollo de las destrezas motrices presentada por los niños, como estímulo de sus potencialidades como consecuencias de la aplicación de las estrategias pedagógicas; generando en tal sentido que nazca la motivación y ganas de conocer y practicar actividades que desarrollen habilidades y destrezas motrices a cada uno. (Toledo, 2006, citado en Parente, Rubio, & Nolorbe, 2021, p. 7)

Carmona, (2021) menciona que otros de los estudios:

Fue realizado en Rubio estado de Táchira en Venezuela en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Márquez (2012) lo tituló estrategias para la minimización de la conducta agresiva en el entrenamiento de los integrantes del equipo de fútbol sala del IUTEPAL, San Cristóbal. Como objetivo, este estudio quiso fomentar en los integrantes del equipo de fútbol del IUTEPAL, conductas acordes con los requerimientos sociales y deportivos a fin de incrementar la coalición y el sentido de pertenencia grupal. Así, este estudio presentó un enfoque cualitativo de tipo no experimental clasificada como proyecto factible con diseño de campo, con el fin de dar problema planteada. (pp. 24-25)

La investigación realizada en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Gutiérrez y Blanchard (2019) titularon su investigación incidencia de los juegos pre deportivos como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la técnica del pase con borde interno y externo en el mini fútbol sala dentro de la disciplina de educación física de sexto grado de la Escuela Salomón Ibarra Mayorga del municipio de Matagalpa, durante el primer semestre 2019, teniendo como objetivo evaluar la incidencia de los juegos pre deportivos como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la técnica del pase con borde interno y externo en el mini fútbol sala en la institución educativa ya mencionada, presentó un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, de diseño retrospectivo y de corte transversal. (p.25)

En la ciudad de Trujillo- Perú, señala una investigación experimental con diseño cuasiexperimental, tuvo como objetivo comprobar la eficacia de un taller de juegos al aire libre como actividad deportiva a través del fútbol, para coordinar la motricidad gruesa en los niños, encontrando mediante el test, la coordinación motora gruesa no se encontraba bien definida. Tras aplicar el taller con diferentes actividades en donde socializa, saltan, corren, lograron la coordinación gruesa en un 92% (Alarcón et al., 2013).

Por otro lado, en investigaciones a nivel nacional se puede analizar en Quito- Ecuador, se determinó que los adolescentes que practican alguna actividad deportiva adquieren

deficiencia en fundamentos teóricos y tienden a dificultarse en sus habilidades, ya que los docentes no tienen una metodología adecuada como juegos pre deportivos. Por ende, es necesario que se adquiera profesionales preparados en esta rama para el desempeño profesional con carácter futbolístico y alto rendimiento. Se aplicó capacitaciones y preparación a los profesionales sobre actividades pre deportivas para que puedan ser aplicadas en el fútbol infantil (Vargas y Ávila, 2022).

Los juegos pre deportivos en las habilidades motrices básicas, es otra parte de una investigación importante realizada en Ambato como informe final de graduación para el título de licenciado en ciencias de la educación, mención pedagogía de la actividad física y deporte, en donde se pretende determinar la importancia de la demostración teórico-científica más notables sobre juegos pre deportivos y habilidades motrices. Se utilizó la metodología cuantitativa con diseño no experimental con corte trasversal, en donde se encontró que la habilidad motriz viene a la par ante la práctica de juegos pre deportivas y varias actividades físicas con niños proyectadas por docentes (Marin, 2021).

En busca de un programa de juegos pre deportivos para mejorar la atención de los estudiantes de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt, trató sobre la atención en estudiantes para clases de educación física, en donde se midió el índice general de atención y percepción a 90 estudiantes entre los 14 y 17 años mediante un test de 1600 elementos gráficos, logrando determinar el estado de capacidad atenta en el que se encontraban, permitiendo elaborar la estructura de un programa de juegos pre deportivos orientados al área cognitiva-motriz (Medranda y Antón, 2020).

2.2 Fundamentación

2.2.1 Fundamentación legal

La presente investigación cuenta con la siguiente fundamentación legal, con el cual se puede sustentar en el orden por la máxima autoridad legislativa la Constitución de la República del Ecuador y la Ley del Deporte.

En la Ley del Deporte (2015) menciona los siguientes artículos:

Art. 1.- Ámbito. - Las disposiciones de la presente Ley, fomentan, protegen y regulan al sistema deportivo, educación física y recreación, en el territorio nacional, regula técnica y administrativamente a las organizaciones deportivas en general y a sus dirigentes, la utilización de escenarios deportivos públicos o privados financiados con recursos del Estado.

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

Art. 8.- Condición del deportista. - Se considera deportistas a las personas que practiquen actividades deportivas de manera regular, desarrollen habilidades y destrezas en cualquier disciplina deportiva individual o colectiva, en las condiciones establecidas en la presente ley, independientemente del carácter y objeto que persigan.

Art. 81.- De la Educación Física. - La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior,

considerándola como un área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo.

2.2.2 Fundamentación Epistemológica

La epistemología del deporte nace con dos principios fundamentales, los cuales se manifiestan a través de la lúdica y la motricidad, con ello se originan desde que el infante inicia a jugar y utilizar sus extremidades y movimientos corporales para realizar dichas actividades. Sin embargo, los docentes en su mayoría no están preparados para motivar a los estudiantes a que dichos juegos de iniciación se transformen en disciplinas deportivas. La palabra juegos pre deportivos puede entenderse como el comienzo de una persona que va a practicar algún deporte en este caso el fútbol, este se considerarse como una disciplina que se encarga de analizar, reflexionar, razonar y desarrollar habilidades de percepción, de manera específica los conocimientos existentes en torno al fútbol se los inicia en la asignatura de Cultura Física en las Instituciones Educativas del país (Gómez, 2022).

2.2.3 Fundamentación Pedagógica

La fundamentación se basa en las diferentes corrientes pedagógicas, la cognitivista y constructivista, las cuales en su mayoría centran su atención en el desarrollo integral del niño de acuerdo con las exigencias culturales y sociales de la actualidad. Además, la pedagogía activa admite la educación como una guía de direcciones para la autodeterminación personal y social, a través del desarrollo de una conciencia crítica, puntuando el carácter activo del estudiante y el proceso de enseñanza aprendizaje. Mediante la pedagogía activa el docente es identificado como guía, orientador y animador de procesos de aprendizaje y el estudiante como el crítico, el inventor, indagador y generador de procesos, con esta relación se busca que la persona obtenga al final de su carrera escolar autonomía y liderazgo en la toma de decisiones para su futuro (Valera, 2021).

2.3 Fundamentación Teórica

2.3.1 Iniciación deportiva

La iniciación deportiva en las personas se desarrolla como un proceso preciso para la formación de nuevos talentos deportivos, pero a su vez como un elemento necesario para la creación de seres humanos sanos. Además, es importante la motivación desde temprana edad, ya que desde pequeños se inclinan por el gusto del algún deporte, con lo cual su desarrollo motriz, físico e intelectual tendrá una formación correcta y se podrá vincular a desarrollar otro tipo de actividades como las académicas (Sancho Tejo, 2021).

2.3.2 El Fútbol

El fútbol posee varios beneficios para la salud, de hecho, la frase mente sana cuerpo sano hace atributo al buen desempeño que genera esta disciplina deportiva en el ser humano. Según Castellano, (2022) “Este deporte aporta ventajas a cualquier individuo, como mantener una buena condición física, con la cual la probabilidad de enfermedades es escasa, pero en el caso de los adolescentes, el practicar fútbol es importante para el desarrollo académico y profesional”

(p. 4). Sobre todo, en la etapa de formación, ya que desarrolla múltiples habilidades tanto cognitivos como físicos. Las ventajas de este deporte son muy ricas tanto en conocimiento como en plantear estrategias deportivas, pero en realidad la parte más beneficiada es el carácter y la madurez que alcanza una persona al practicar el fútbol.

2.3.2.1 Fútbol Sala

El fútbol sala es un deporte colectivo que no se juega en una cancha completa como el fútbol, si no en una cancha más pequeña y con menos jugadores. Según Benito, (2021). El fútbol sala o futsal es una adaptación o variación del fútbol, que combina elementos de otros deportes: como el balonmano y el baloncesto). Existen varias versiones de esta disciplina, como el fútbol cinco, el showbol o el indoor soccer. En el fútbol sala se enfrentan dos equipos de cinco jugadores cada uno en una cancha rectangular de 40 por 20 metros. Los equipos pueden optar por diversos sistemas de juego que implican una distinta distribución de los jugadores en el campo. Aunque el fútbol sala se parece al fútbol tiene también características similares a las del balonmano, fútbol y baloncesto de los cuales no solo ha tomado reglas sino técnicas y tácticas. Es un deporte colectivo, de asociación, con dos equipos que se enfrentan conformados por 5 y 5 15 personas donde cuatro son jugadores y uno es portero. El juego consiste en marcar una anotación (gol), por parte de alguno de los dos equipos, el equipo que anote mayor número de goles gana el partido (p. 5).

2.3.2.2 Showbol

Dentro del futbol existen una gran cantidad de disciplinas muy parecidas, en la cual tenemos el showbol, en realidad tiene un gran parecido al fútbol sala, ya que se practica en una cancha más pequeña, con lo cual los jugadores emplean más desgaste físico. Este deporte fue creado en el 2007, por lo cual recién se está haciendo conocer en el mundo. En el continente Sudamericano existen ya muchos aficionados. La idea fue emancipada por los ex jugadores de futbol Diego Armando Maradona e Iván Zamorano. En primera instancia esta alternativa se fue haciendo propia de exjugadores profesionales, con lo que el futbolista demuestra sus habilidades con el balón, además en los espectadores es un show de acrobacias, dotado de técnica y grandes destrezas (Irungaray, 2019).

2.3.2.3 Fútbol de playa

Otra gran variante del fútbol es el fútbol de playa. Es una modalidad de fútbol que se juega sobre una superficie de arena lisa, entre dos equipos de cinco jugadores cada uno cuyo objetivo es marcar más goles que el equipo opuesto. Además, El terreno de fútbol de playa estará constituido por una superficie lisa de arena, delimitada por cintas de color azul. Sus medidas serán de 35 × 26 metros, con una variación de +-1 m. Las diferentes zonas del terreno de juego se trazarán mediante líneas imaginarias que unen dos banderines rojos o amarillos situados a un metro en el exterior del terreno de juego. Las porterías deberán ser de color amarillo fluorescente, y medirán 5.5 metros de ancho por 2.2 metros de alto. Este deporte es el gran atractivo en las playas de todos los países que lo practican. Sin duda es una disciplina rica de acrobacias y técnicas que da al público un toque sutil y de elegancia futbolística (Fernández Cheda, 2021).

2.3.2.4 Fútbol Burbuja

A la vez tratado de innovar y darle al fútbol un toque de entretenimiento extra, se presenta el fútbol de burbuja, el cual es una reinención del deporte rey que consiste en jugar a fútbol con una gigante burbuja de plástico que cubre la mitad de los jugadores, el mismo resulta ideal para una interacción con los amigos y jugadores de fútbol, este deporte se constituye hace pocos años teniendo una gran aceptación del público por el cambio de la fricción a la suavidad. Es una forma mucho más entretenida de practicar el fútbol, con ello se puede pasar un rato agradable entre compañeros disfrutando de un deporte sano (Fernández García, 2022).

2.3.3 Juegos pre deportivos

Dentro del deporte los juegos pre deportivos, los cuales se manifiestan como una actividad netamente física, la cual abarca el juego y la práctica deportiva, los mismos que presentan dinámicas similares y combinadas se crea un ambiente de entretenimiento. Este tipo de juegos fortalecen las destrezas y habilidades necesarias en los seres humanos principalmente en los niños. Los juegos pre deportivos se los practica en la asignatura de Educación Física en todos los niveles de educación desde Educación Inicial hasta Bachillerato. Con lo cual los infantes aprenderán distintos deportes, como una manera de fortalecer las capacidades motrices básicas y desarrollar tanto la capacidad física y social. Creando un ambiente sano y de calidad en los individuos que practiquen prácticas pre deportivas (Sánchez & Marín, 2021).

2.3.4 Juegos pre deportivos generales

Sirven para ejercitar y desenvolver las capacidades físicas, sin embargo, no se toma ningún tipo de talento en específico. El deporte no se rodea solo de actividades físicas y desarrollar los músculos para las actividades deportivas, en la cual el deportista se está preparando. Mediante el ejercicio se consigue también reforzar el desarrollo personal al adquirir habilidades personales y potenciar destrezas que no están contempladas en la persona (Jiménez Ruíz, & Tipantuña, 2023).

Para ejecutar una actividad física es necesario que la persona tenga una serie de capacidades básicas cognitivas, actitudinales y emocionales. Esto es importante para desarrollar una disciplina deportiva en general. El desarrollar este tipo de habilidades permitirá al deportista obtener aptitudes necesarias para tener un comportamiento correcto y verdadero, el cual nos permita alcanzar eficientemente exigencias y retos de la vida cotidiana. Estas habilidades generales que necesita el cuerpo humano se van adquiriendo a través del esfuerzo y la práctica deportiva y se pueden abrir muchos ámbitos, por lo que mejoran la vida en general de la persona (Castro Acosta & Rivera Laguna, 2022).

2.3.5 Juegos pre deportivos específicos

Los juegos pre deportivos específicos sirven para ejercitar y desarrollar una serie de talentos, los mismos que son necesarios para la práctica de un deporte específico. Con ello el deportista mejorará la técnica, velocidad, resistencia, con lo cual estará un paso delante de la competencia a eso se le llama alto rendimiento. El poder sobresalir en una disciplina deportiva de competitividad es muy difícil, además el deportista tendrá que realizar un entrenamiento muy fuerte poniendo al máximo sus límites para poder sobresalir de los demás (Tacuri Peláez, 2021).

Los deportistas de élite se fortalecen en el juego pre deportivo específico, ya que se considera al entrenamiento como principio y fin del proceso de preparación deportiva.

Sánchez Cañizares y Marín Toro Jairo Fernando, (2021), manifiestan que:

Con los años puede generar grandes problemas de salud, los mismo que pueden contemplar lesiones, desgarres y problemas serios en la columna o extremidades, para lo cual lo más recomendable es el descanso y la buena alimentación para cubrir positivamente el desgaste físico. Además, este tipo de problemas no solo concierne al deportista, sino que también depende del entrenador que dirige el proceso de entrenamiento, por otro lado, el desempeño en desarrollar capacidades físicas particulares y la motivación constante lo llevara alcanzar un promedio y desempeño excelente en el deporte que practique. (p. 17)

2.3.6 El juego pre deportivo de fútbol

El juego pre deportivo del fútbol como base de iniciación en los niños demanda de una exigencia extra, con lo que el estudiante deberá cumplir sus actividades académicas y ahora deportivas, ya que el fútbol es uno de los deportes más conocidos y practicados en el mundo, se lo conoce como el rey de los deportes, así mismo es un deporte que se practica en casi todos los países del mundo, por su versatilidad y fácil comprensión a la hora de practicarlo, además el eficacia de su juego y su fácil entendimiento para su ejecución. Uno de los materiales indispensables es un balón con una cancha amplia, lo interesante de este deporte es la vinculación entre personas, con ello se genera equipos de juego, los mismos que plantearan estrategias dinámicas para poder vencer al rival. En el tema pre deportivo se puede realizar algunas actividades que complementen la actividad física del fútbol (Gómez Vicente, 2022).

2.3.7 Psicología de la Escuela Física

Pedagogía general, didáctica educativa y características generales de la educación pedagogía específica para determinadas áreas del conocimiento (o sería una disciplina), un paso en el desarrollo educativo o pedagógico. Por otro lado, la educación física es vista desde una perspectiva diferente, como ciencia, como proceso, como área curricular (Toribio, 2019).

Para ello, haciendo referencia a la definición de lo describe como un proceso enseñanza que promueva el desarrollo de las capacidades de los alumnos, aprendizaje, motricidad orgánica, motricidad y desarrollo de habilidades de cognición, uso de valores a través de medios como la actividad física, la preparación física debe compaginarse con la realidad educativa y las características de los alumnos un estudiante

Toribio (2019) menciona que, en este sentido, el deporte se basa en la ciencia aplicada, una de las cuales es pedagogía a través de la cual se explica el desarrollo de la enseñanza. Según el método de enseñanza, la educación física ajusta sus elementos instrucción y plan de estudios para la práctica en el aula.

2.3.8 La Concentración

La concentración es la capacidad de optimizar todos los sentidos, así mismo en poner atención en algo determinado con la única finalidad de poder entender y comprender de que se trata. La motivación juega un papel importante para que la persona este concentrada en el tema de interés o en lo que le rodea. La concentración es una de las habilidades más importantes para

aprender y recibir conocimiento, con ello el ser humano destaca su rendimiento académico atendiendo las clases impartidas por sus maestros y llegando a realizar sus tareas sin ninguna dificultad. Otro dato importante es la curiosidad propia que genera la persona, la misma crea la intención de investigar para descubrir algo. Esta es una destreza que se puede entrenar con constancia y determinación con la finalidad de mejorar en cualquier etapa de la vida (Del Monte del monte, 2020).

2.3.9 La Concentración en Niños

El evitar distracciones cuando el niño está recibiendo clases puede ser la diferencia en aprender nuevos conocimientos en la hora de clase. El maestro tiene una gran responsabilidad al mantener la atención en los estudiantes, para lo cual deberá ejecutar en ellos distintos métodos de captación de conocimientos, en la cual la más sobresaliente deberá ser la motivación. Por otra parte, el entorno de un niño está repleto de distractores que no le permitirán concentrarse y le va a hacer difícil mantener una atención y una concentración en los estudios y en sus tareas de un modo natural. La importancia de tener una debida concentración cuando se aborda temas desconocidos influirá de manera exitosa en los niños, ya que comprenderán mejor cualquier situación en su vida cotidiana (Tosoni y Castillo García, 2021).

2.3.10 La Cognición

Según Manrique (2020) “el desarrollar habilidades motrices a temprana edad permitirá que los niños puedan generar capacidades intelectuales muy importantes. El poder razonar lo que sucede en su entorno genera seguridad en el infante” (p. 170). La cognición es el proceso en que el ser humano adquiere conocimientos desde la niñez a través del aprendizaje. La misma le otorgara distintas experiencias para el mejoramiento personal y académico dentro de su periodo escolar. El desarrollo cognitivo responde a la necesidad innata de relacionarnos y formar parte de la sociedad, sin embargo, el niño debe tener la capacidad natural para adaptarse y relacionarse con el medio que lo rodea. La personalidad que involucra diferentes disciplinas y habilidades como la memoria tendrá una prioridad muy importante en la etapa de crecimiento de la persona.

2.3.11 La Recreación

Para el desarrollo de la recreación dentro de las personas se necesita factores que motiven al ser humano a crear un hábito de producir algo nuevo, con lo cual las emociones positivas están ligadas directamente a realizar actividades que nos diviertan y alegren el día a día. Una de esas actividades recreacionales es el juego, la cual ha sido una herramienta dentro del desarrollo social, cognitivo, físico y cultural de cada persona que lo ha practicado, además se vuelve un icono primordial dentro del desarrollo motriz de los niños y niñas, por otra parte la recreación se convierte significativa, con lo cual la distracción y todo lo que el juego les brinda lo vuelve dinámico y entretenido, sin embargo, todo lo que pueda aprender, recibir, interpretar y analizar se lo debe hacer con motivación, pues la obligación en realizar actividades recreativas se vuelve estresante y causa malestar en aquellas personas que lo realizan. La recreación se vuelve importante en los estudiantes, ya que desarrolla todo el tiempo aprendizaje (Acevedo Mora, 2020).

2.3.12 Actividades Lúdicas

Según manifiesta Caballero Calderón, (2021) “Las actividades lúdicas dentro del contexto enseñanza aprendizaje se las realiza en el aula de clase, los educandos aplican una serie de metodologías para que los alumnos entiendan mejor los conocimientos impartidos en cada hora de clase” (p. 865). Así mismo estas estrategias son necesarias para los estudiantes del de los años inferiores. Las actividades lúdicas mejoran el entendimiento de los temas impartidos y ayudan al desarrollo de la imaginación y creatividad con un pensamiento crítico y el entendimiento para la resolución de problemas, con ello vuelve a los estudiantes autónomos y dueños de sus propias experiencias.

2.3.13 El Juego

En la etapa de la infancia los niños juegan espontáneamente, el cual se realiza en un espacio físico y humano, el mismo que debe ser adecuad y se pueda interactuar libremente. En la escuela los docentes tienen el papel de enseñar y liderar el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos.

Según Reza, (2021) menciona que:

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa (p. 2).

2.3.14 Juegos Sensoriales

El cerebro es el encargado del proceso de información de estímulos sensoriales, así mismo la finalidad es dar respuesta a los estímulos que proporciona el juego. El mismo organiza el cúmulo de sensaciones percibidas para que una persona pueda recibir conocimiento y desarrolle conductas adoptivas. Los juegos que desarrollen la capacidad sensorial son los mismos que utilizan la mente para ejecutar estrategias y soluciones ante el problema del juego, en los cuales se puede incluir lo que son los conocidos juegos de mesa y de apuesta, sin embargo, es importante reconocer que el ser humano también necesita la actividad física para desarrollarse como ser humano en su totalidad (Roig Troncoso, 2019).

2.3.15 Juegos Motores

La motricidad se puede definir como la extensión de la persona que le permite interactuar con la realidad física a través del control del movimiento del cuerpo, con la cual intervienen todos los órganos y sentidos del ser humano.

Alcaraz Muñoz, (2021) dice que la:

Motricidad gruesa vendría siendo el acervo de posibilidades y acciones motoras que se pueden realizar con grandes grupos musculares, en su manifestación generalmente el tronco funciona como eje estabilizador mientras se realizan movimientos de amplio rango con las extremidades. Por otro lado, el fútbol convencional puede definirse como un deporte de pelota y equipo, en el que dos grupos se enfrentan tratando de pasar el

balón a través de un arco, para hacer goles, gana el equipo que haga más goles. Una buena motricidad gruesa es fundamental para la práctica del fútbol (p. 4).

2.3.16 Etapa de formación general motora

La primera etapa es el desarrollo motor, el cual se divide en dos categorías generales. La primera incluye la locomoción y el desarrollo postural, la misma que pertenece al control del tronco del cuerpo y la coordinación de extremidades. La segunda categoría es la presión, la cual incluye la habilidad de utilizar instrumentos con sus manos. Por medio del desarrollo motor el niño controla su cuerpo, sin embargo, si no comienza a fortalecer su cuerpo a base de entrenamiento coordinado en la disciplina deportiva de su elección no podrá ejecutar de manera positiva dicho deporte (Canto Obregon, 2020).

2.3.17 Etapa de iniciación deportiva específica

Es cuando el niño inicia practicando una disciplina deportiva específica, con la cual vaya aprendiendo y desarrollando habilidades necesarias para ejecutar dicho deporte. El mismo genera entornos que posibilite y aseguren un aprendizaje de habilidades físicas dentro de un ambiente seguro. Con el uso de materiales adecuados y de todos los componentes de un entorno seguro para la práctica de actividad física. El apoyo de los padres de familia influye de manera positiva en los niños deportistas que su principal apoyo es el respaldo de los seres queridos (Navarro Nock , 2020).

2.3.18 Etapa de perfeccionamiento deportivo

Para el deportista la enseñanza de la técnica deportiva y su perfeccionamiento constituyen una parte importante dentro de la preparación física y mental. En los diferentes deportes es distinto las habilidades y las técnicas que se vayan a desarrollar. La preparación en algunas disciplinas es muy alta y en otros es relativamente más simple, y de eso depende el tiempo designado para el entrenamiento. La metodología deportiva por utilizar es construida sobre bases generales. Además, se debe considerar el dominio práctico de las acciones y movimientos apropiados, la valoración de lo realizado, la determinación de los errores y su eliminación, con ello se establece un proceso de formación y normas para el desarrollo del deportista (Leiva Zambrano y Gutiérrez Cruz, 2021).

2.3.19 Etapa de alto rendimiento

Una vez que el deportista tiene un nivel considerable en la disciplina deportiva que se está formando y el entrenador da el visto bueno ya que ve que tiene capacidades competitivas viene la formación de alto rendimiento, en la cual el principal objetivo es alcanzar el máximo rendimiento atlético en competiciones del más alto nivel, generalmente en juegos nacionales, panamericanos, sudamericanos, bolivarianos y finalmente si se obtiene la clasificación para una olimpiada. Los deportistas de alto rendimiento están dotados de un talento especial e innato para la actividad deportiva, pero también han seguido un programa de entrenamiento especial que se ha trabajado desde niños enfocado en optimizar sus recursos físicos y técnicos para desarrollar al máximo sus habilidades y destrezas deportivas (Benítez Saña, 2021).

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de Investigación

La investigación no experimental es aquella donde no se manipulan las variables ya se desea saber desde otro punto de vista y población, y la descriptiva a fin de describir el problema detectado, en todos los componentes principales. El análisis permite ordenar, agrupar o sistematizar los objetos de estudio, esto mediante la propuesta de juegos pre deportivos para mejorar habilidades futbolísticas (Hernández- Sampieri y Mendoza, 2018).

3.2 Según el Objeto de la Investigación.

La investigación es de tipo descriptiva, misma que busca la información para plantear una propuesta de evaluación que permite reconocer actividades pre deportivas del fútbol a fin de mejorar la concentración de los niños (Gallardo, 2017).

3.3 Carácter

El tipo de investigación es transversal ya que se pretende realizar el estudio en un periodo corto, debido a que la población puede ser cambiante según el investigador lo decida. En el momento, se pretende investigar las actividades pre deportivas del fútbol como medio para la concentración de los niños, teniendo en cuenta la variedad (Gallardo, 2017). Así mismo, la investigación facilita la toma de datos estadístico para evaluar el nivel de atención que tienen os estudiantes desde la parte deportiva (Hernández- Sampieri y Mendoza, 2018).

3.4 Enfoque de la Investigación

El enfoque para el trabajo de investigación se plantea mediante la investigación cualitativa-cuantitativa, basándose en un test que determina datos evaluados en tablas y gráficos con información porcentual, reconociendo como es el nivel de concentración de los niños durante las actividades deportivas del fútbol. Siendo útil durante la investigación, además, en el periodo de aprendizaje académico de las diferentes Áreas Académicas (Hernández- Sampieri y Mendoza, 2018).

3.5 Nivel de la investigación.

En el estudio de resultados, se utiliza la investigación de campo y documental. La investigación de campo favorece el análisis en la población afectada, en la búsqueda de resultados a la problemática que presenta y desde la realidad presentada. La investigación documental permite analizar información bibliográfica para entender las variables de estudio y no desviar la información que se presenta (Hernández- Sampieri y Mendoza, 2018).

3.6 Determinación de la Población.

3.6.1 Población

Unidad Educativa Archidona

3.6.2 Muestra

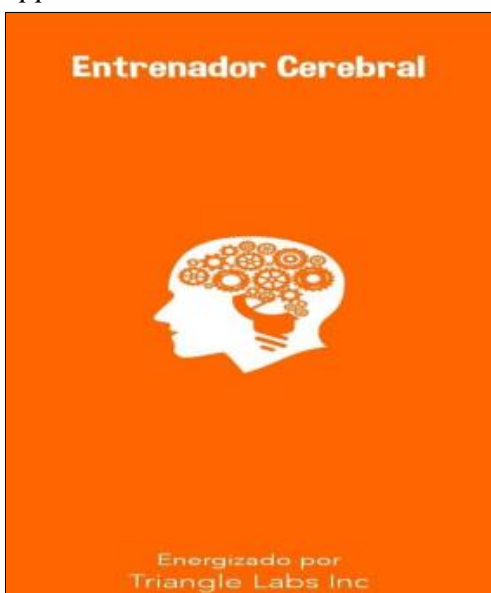
La población investigada fueron los estudiantes de Quinto EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa Archidona, ubicada en el Cantón Archidona, en la provincia de Napo, en donde se evaluó a todos los niños debido al número reducido de estudiantes.

3.7 Instrumento de Investigación

El test denominado juego mental, se basa en la aplicación de una prueba en donde se evalúa la concentración que los estudiantes tienen desde sus habilidades y la capacidad de memoria que desarrollan. El test se califica mediante niveles alcanzados que el estudiante adquirió. El test se aplicó mediante la descarga de la aplicación en App Store.

Figura 1.

App Entrenador Cerebral



Nota: Presentación de la aplicación de la App. **Elaborado por:** Luis Suárez.

En el desarrollo de la aplicación el estudiante deberá contar con un dispositivo móvil, mismo que le permita descargar la aplicación del Play Store y resolver sin ningún problema los juegos mentales que se le propone. Sin embargo, si el estudiante no cuenta con un dispositivo móvil lo puede realizar en una PC, la misma que se puede gestionar en el laboratorio de cómputo de la institución, con ello se la podrá descargar de la plataforma de Google Play, el único requisito es que el dispositivo cuente con una cuenta de Gmail activa.

Figura 2.

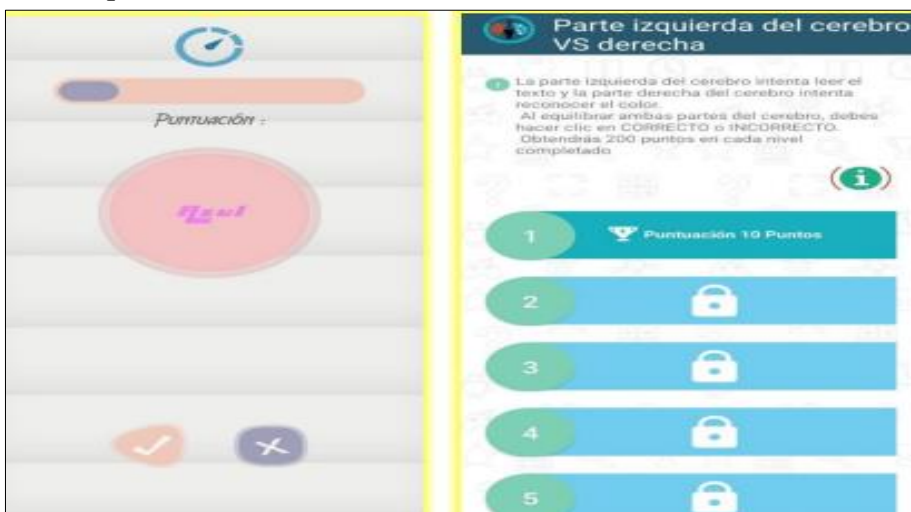
Habilidad de búsqueda rápida



Nota: Una vez iniciada la aplicación aparecerá el primer juego de la aplicación, la cual se trata de explotar las bolas de mayor a menor número dentro del límite de tiempo.

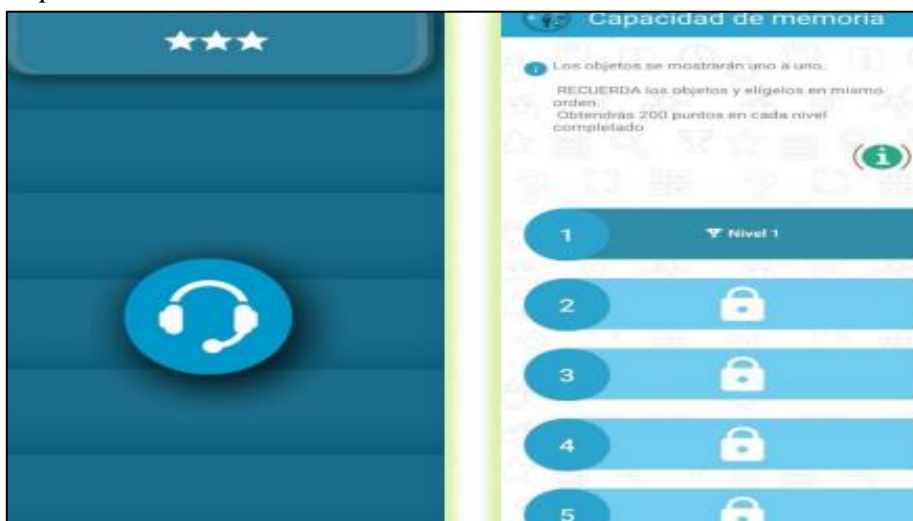
Figura 3.

Parte izquierda del cerebro vs derecha



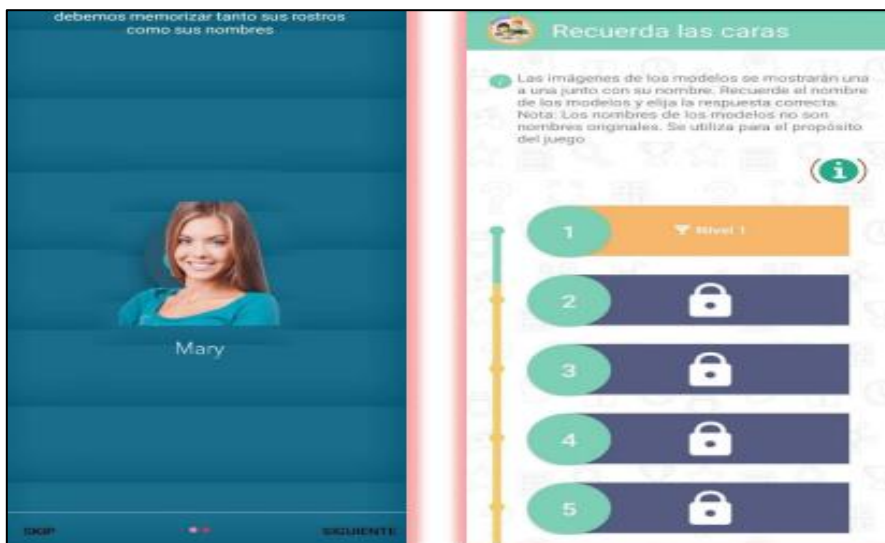
Nota: El segundo juego se caracteriza por escoger el color correcto, en los cuales el estudiante obtendrá la victoria siempre y cuando escoja la respuesta correcta, a la vez que seguirá acumulando puntos acordes a los niveles que siga avanzando.

Figura 4.
Capacidad de memoria



Nota: El tercer juego desarrollara la atención del estudiante, ya que tendrá que recordar los objetos y ubicarlos, para lo cual su capacidad visual y retención de la memoria se usaran en todo momento. Además, es importante recordar que la capacidad cognitiva jugara un papel importante en este tipo de juegos tecnológicos.

Figura 5.
Recuerda las caras



Nota: El presente juego utiliza la concentración y la capacidad de retención de la memoria, en la cual el estudiante deberá recordar los modelos de las imágenes y los nombres y seleccionarlos en forma ordenada, para avanzar de nivel tiene que escoger las imágenes correctas.

3.8 Técnica de la Investigación

La técnica a utilizar fue la observación, misma que permitió obtener datos reales mediante la información adecuada y fiable, e identificarlas en un contexto teórico; a la vez la

observación se dará para analizar acontecimientos o situaciones en el proceso de recolección de datos principalmente con la vista o de examinar un fenómeno con la finalidad de obtener información veraz (Hernández- Sampieri y Mendoza, 2018).

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Información general

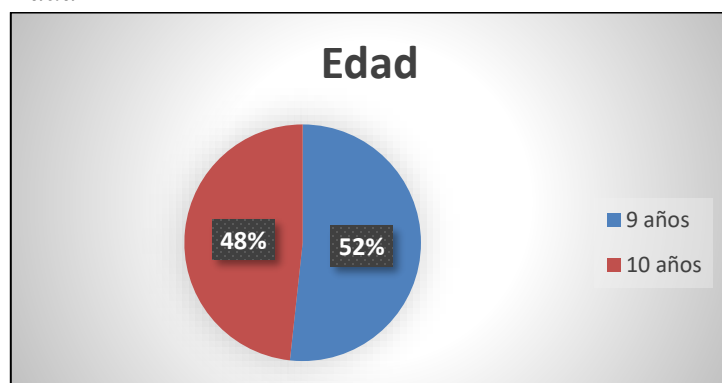
Tabla 1.

Edad

| | Edad | |
|--------------|------|-------|
| | f1 | % |
| 9 años | 15 | 51.7 |
| 10 años | 14 | 48.3 |
| Total | 29 | 100.0 |

Gráfico 1.

Edad



Nota: Los estudiantes que fueron evaluados en el estudio corresponden en un 52% niños y niñas de 9 años y el 48% niños y niñas de 10 años, reconociendo que en un mayor porcentaje niños y niñas de 9 años.

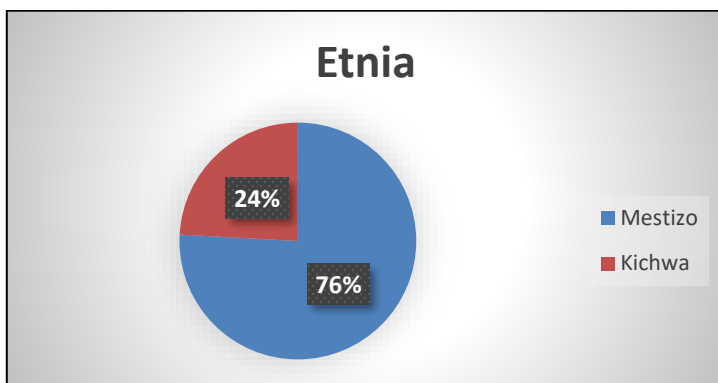
Tabla 2.

Etnia.

| | Etnia | |
|--------------|-------|-------|
| | f1 | % |
| Mestizo | 22 | 75.9 |
| Kichwa | 7 | 24.1 |
| Total | 29 | 100.0 |

Gráfico 2.

Etnia



Nota: En un 76% se muestra que los niños y niñas evaluadas corresponden a miembros de la etnia mestiza y en un 24% estudiantes de la etnia kichwa. Se indica en un mayor porcentaje estudiantes mestizos.

A continuación, se indica las gráficas sobre la evaluación aplicada para reconocer los niveles que los niños y niñas alcanzan. Los resultados se obtuvieron mediante una pre-evaluación y post-evaluación, con el fin de identificar el avance de los estudiantes.

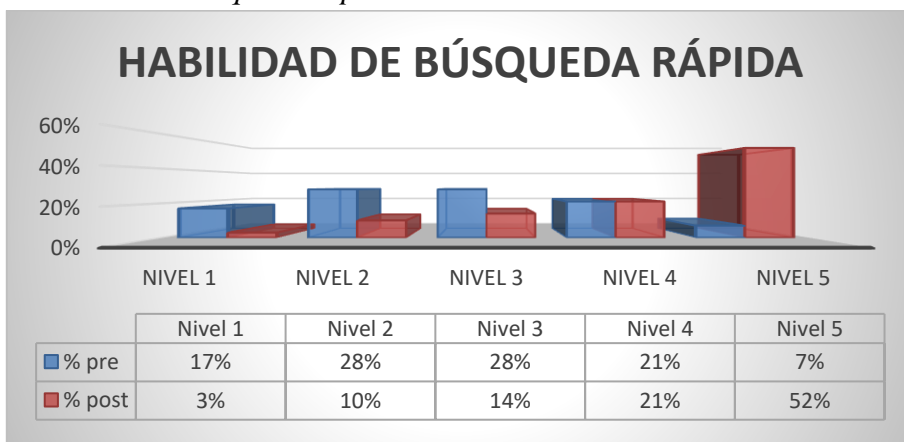
Tabla 3.

Habilidad de búsqueda rápida.

| N° | % pre | % post |
|---------|-------|--------|
| Nivel 1 | 17% | 3% |
| Nivel 2 | 28% | 10% |
| Nivel 3 | 28% | 14% |
| Nivel 4 | 21% | 21% |
| Nivel 5 | 7% | 52% |

Gráfico 3.

Habilidad de búsqueda rápida



Nota: Los datos obtenidos tanto en la pre-evaluación fueron en un 28% alcanzaron en nivel 2, con el mismo resultado el nivel 3, el 21% alcanzo el nivel 4, el nivel 1 fue alcanzado por el 17% y el nivel 5 solo fue alcanzado por el 7%. Correspondiente a la post-evaluación el 52% alcanzo el nivel 5, el nivel 4 alcanzo el 21%, el 14% el nivel 3, el 10% alcanzo el nivel 2 y el 3% se quedó en el nivel 1.

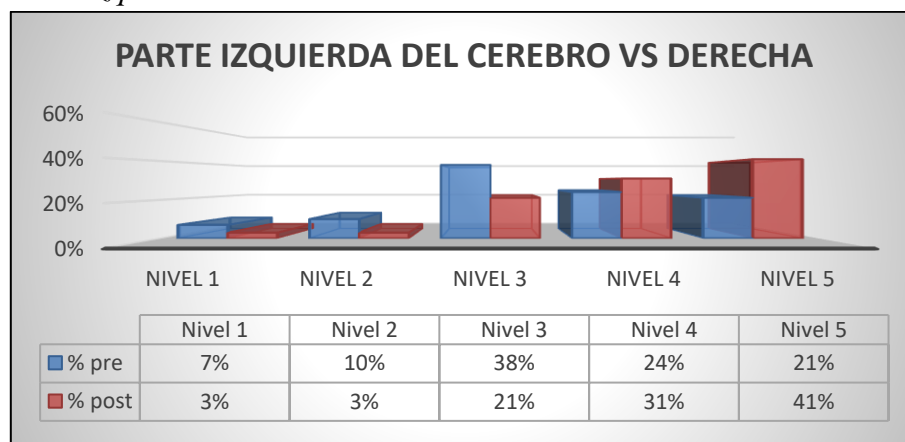
Tabla 4.

Parte izquierda del cerebro vs derecha

| N° | % pre | % post |
|---------|-------|--------|
| Nivel 1 | 7% | 3% |
| Nivel 2 | 10% | 3% |
| Nivel 3 | 38% | 21% |
| Nivel 4 | 24% | 31% |
| Nivel 5 | 21% | 41% |

Gráfico 4.

Parte izquierda del cerebro vs derecha



Nota: Como resultados de la pre-evaluación los datos alcanzados fueron: el 38% llevo hasta el nivel 3, el 24% pudo llegar hasta el nivel 4, el 21% llevo hasta el nivel 5, mientras que el 10% alcanzo hasta el nivel 2 y el 7% al nivel 1. En la post-evaluación el 41% llevo al nivel 5 siendo este el nivel objetivo, el 31% al nivel 4, el 21% llevo hasta el nivel 3, 3% al nivel 1 y con el mismo valor al nivel 2.

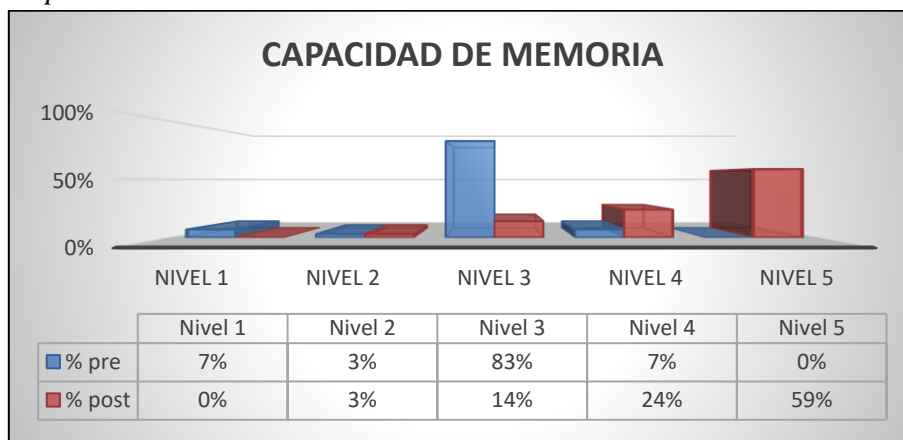
Tabla 5.

Capacidad de memoria

| N° | % pre | % post |
|---------|-------|--------|
| Nivel 1 | 7% | 0% |
| Nivel 2 | 3% | 3% |
| Nivel 3 | 83% | 14% |
| Nivel 4 | 7% | 24% |
| Nivel 5 | 0% | 59% |

Gráfico 5.

Capacidad de memoria

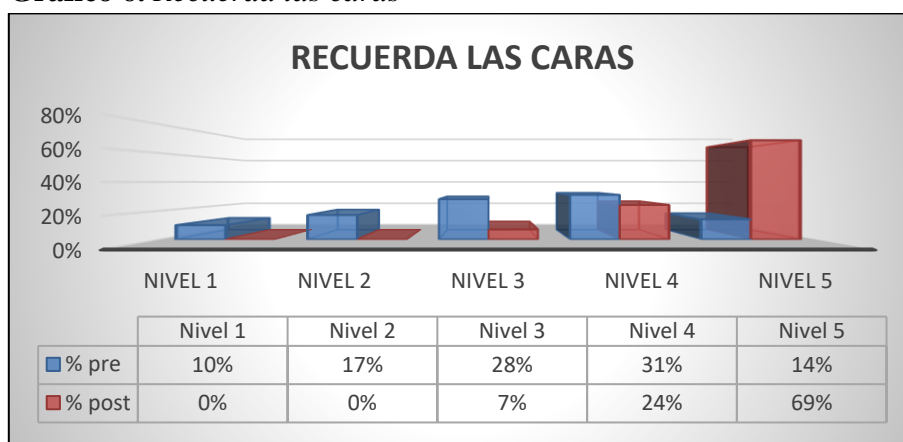


Nota: En la pre-evaluación los porcentajes obtenidos son los siguientes: el 83% alcanzó el nivel 3, el 7% se colocó en el nivel 4, con el mismo porcentaje en el nivel 1, mientras que al nivel 2 alcanzó el 3%. Para la post-evaluación el 59% alcanzó el nivel 5, el 24% el nivel 4, el 14% el nivel 3 y el 3% el nivel 2.

Tabla 6. Recuerda las caras

| Nº | % pre | % post |
|---------|-------|--------|
| Nivel 1 | 10% | 0% |
| Nivel 2 | 17% | 0% |
| Nivel 3 | 28% | 7% |
| Nivel 4 | 31% | 24% |
| Nivel 5 | 14% | 69% |

Gráfico 6. Recuerda las caras



Nota: En la pre-evaluación el 31% llegó al nivel 4, el 28% hasta el nivel 3, el 17% alcanzó el nivel 2, el nivel 5 tuvo un resultado del 14% y el 10% alcanzó el nivel 1. En la post-evaluación el 69% llegó al nivel 5, el 24% el nivel 4, el 7% el nivel 3.

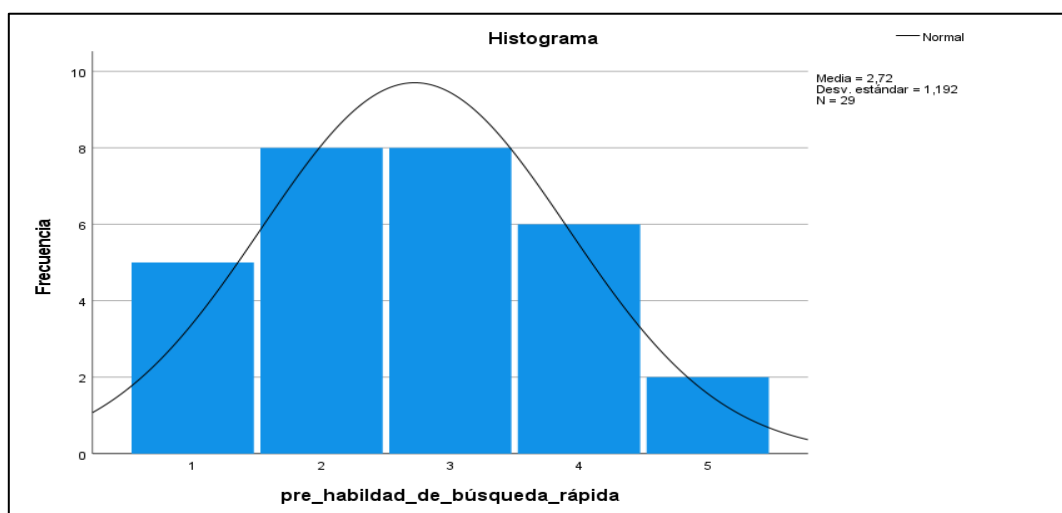
De la misma manera, se establece la prueba de normalidad con el fin de conocer el tipo de estadística con el que se trabaja los datos de recolección para la información, identificando en la prueba de normalidad el estadístico de Shapiro- Wilk, ya que se utiliza este tipo de estadística cuando la muestra es menor a 30, de la misma manera, se reconoce el rango de significancia de -0.05.

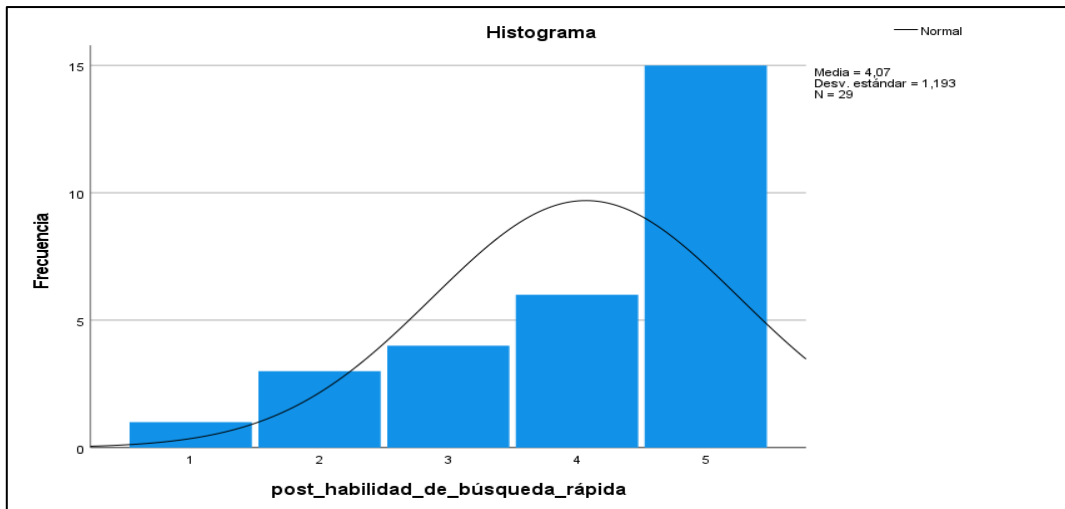
Tabla 7. Prueba de normalidad

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| pre_habilidad_de_búsqueda_rápida | 0.176 | 29 | 0.021 | 0.917 | 29 | 0.025 |
| post_habilidad_de_búsqueda_rápida | 0.300 | 29 | 0.000 | 0.777 | 29 | 0.000 |
| pre_parte_izquierda_del_cerebro_vs_derecha | 0.192 | 29 | 0.008 | 0.902 | 29 | 0.011 |
| post_parte_izquierda_del_cerebro_vs_derecha | 0.235 | 29 | 0.000 | 0.823 | 29 | 0.000 |
| pre_capacidad_de_memoria | 0.463 | 29 | 0.000 | 0.549 | 29 | 0.000 |
| post_capacidad_de_memoria | 0.350 | 29 | 0.000 | 0.731 | 29 | 0.000 |
| pre_recuera_las_caras | 0.193 | 29 | 0.007 | 0.914 | 29 | 0.021 |
| post_recuera_las_caras | 0.419 | 29 | 0.000 | 0.638 | 29 | 0.000 |

a. Corrección de significación de Lilliefors

Gráfico 7. Normalidad.





En base a la prueba de normalización en relación a los cuatro juegos analizados, se muestra los resultados obtenidos y se identifica la hipótesis por cada una de ellas.

Tabla 8.

Prueba de normalidad de habilidad de búsqueda rápida

Resumen de contrastes de hipótesis

| Hipótesis nula | Prueba | Sig. ^{a,b} | Decisión |
|--|---|---------------------|----------------------------|
| La mediana de diferencias entre pre_habilidad_de_búsqueda_rápida y post_habilidad_de_búsqueda_rápida es igual a 0. | Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas | 0.000 | Rechace la hipótesis nula. |

a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

Nota: Se muestra en la tabla la prueba de significancia sobre la habilidad de búsqueda rápida, dando como resultado que el nivel de significancia es de 0.000 siendo muy significativo, por ende, se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 9.

Prueba de normalidad de la parte izquierda del cerebro vs derecha

Resumen de contrastes de hipótesis

| Hipótesis nula | Prueba | Sig. ^{a,b} | Decisión |
|--|---|---------------------|----------------------------|
| La mediana de diferencias entre pre_parte_izquierda_del_cerebro_vs_derecha y post_parte_izquierda_del_cerebro_vs_derecha es igual a 0. | Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas | 0.027 | Rechace la hipótesis nula. |

- a. El nivel de significación es de ,050.
- b. Se muestra la significancia asintótica.

Nota: Respecto a la prueba de normalidad para la parte izquierda del cerebro vs derecha, se reconoce el 0.027 siendo significativo y a la vez se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 10.

Prueba de normalidad de la Capacidad de memoria

| Resumen de contrastes de hipótesis | | | |
|--|---|---------------------|----------------------------|
| Hipótesis nula | Prueba | Sig. ^{a,b} | Decisión |
| La mediana de diferencias entre pre_capacidad_de_memoria y post_capacidad_de_memoria es igual a 0. | Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas | 0.000 | Rechace la hipótesis nula. |

- a. El nivel de significación es de ,050.
- b. Se muestra la significancia asintótica.

Nota: En el resultado de la prueba de normalidad de la capacidad de memoria se reconoce como muy significativo y, por ende, se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 11.

Prueba de normalidad de Recuerda las caras

| Resumen de contrastes de hipótesis | | | |
|--|---|---------------------|----------------------------|
| Hipótesis nula | Prueba | Sig. ^{a,b} | Decisión |
| La mediana de diferencias entre pre_recuera_las_caras y post_recuera_las_caras es igual a 0. | Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas | 0.000 | Rechace la hipótesis nula. |

- a. El nivel de significación es de ,050.
- b. Se muestra la significancia asintótica.

Nota: La prueba de normalidad de recuerda las caras corresponde al 0.000 siendo muy significativo y a la vez rechazando la hipótesis.

4.2 Discusiones

En relación con la edad de los estudiantes se localiza en una mayor cantidad niños de 9 años y en menos cantidad estudiantes de 10 años, mismo que pertenecen a etnias correspondientes en un mayor porcentaje mestizos y en un menor porcentaje niños kichwa. En la investigación de Cueva, (2015) estudio de la aplicación del proceso de enseñanza y aprendizaje

del fútbol a los niños de 8 a 12 años del club de fútbol de la escuela Particular Liceo Internacional Eton School, Quito 2015. Plantea como objetivo el identificar actividades deportivas futbolísticas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a los niños entre 8 a 12 años, de diferentes culturas mencionando que el 100% de los estudiantes mejoraron sus habilidades de conocimiento y captación con las actividades planificadas.

Respecto a la prueba de normalidad de la habilidad de búsqueda rápida se encuentra en la investigación de López, (2020) que es significativa al corresponder a la valoración de 0.013 rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa enfocada a la variable, mientras que la investigación de este estudio es muy significativa por obtener el 0.000. Así también, se encuentra que en la valoración de la investigación los estudiantes no lograron superar más del 50% de los niveles como parte de estudio; en relación a la investigación en la post-evaluación la mayoría de los niños y niñas alcanzaron el quinto nivel.

En búsqueda de la normalidad sobre el elemento parte izquierda del cerebro y la derecha para adquirir concentración por medio de juegos pre deportivos, se identifica que los estudiantes alcanzaron en un mayor nivel hasta el quinto, de la misma manera en la post-evaluación de este estudio se alcanzó el quinto nivel. Como prueba de normalidad Muñoz & Martínez, (2021) en su investigación encontraron que la significancia es de 0.010 siendo significativa, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa, a la vez en la investigación realizada en esta investigación se obtuvo una significancia de 0.027 siendo de igual manera significativa.

La capacidad de memoria alcanzada por los estudiantes durante las actividades realizadas alcanzó a llegar al quinto nivel de los diversos juegos pre deportivos que fortalezca la capacidad de memoria. Los juegos pre deportivos de fútbol mejoran la atención en los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Franklin Delano Roosevelt, ya que al desarrollar una gran aprobación de los participantes mencionan que les permite alcanzar por niveles la capacidad atenta, de concentración, memoria, disminuir fatiga mental sobre estímulos externos que permiten el desarrollo integral del estudiante (Medranda y Antón, 2020). A la vez como prueba de normalidad, se encontró la valoración de 0.000 siendo muy significativa para el estudio relacionando de esta manera con la investigación ya que se obtuvo la misma significancia, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

En recordar las caras, durante el estudio se encuentra que se alcanzó el nivel quinto reconociendo que los estudiantes tienen mayor habilidad y capacidad para reconocer las caras de los estudiantes, al igual que la post-evaluación que se realizó en esta investigación. En relación con la prueba de normalidad se encuentra el 0.000 siendo así muy significativa para la investigación de Rivadeneira, (2023), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa mientras que en esta investigación de igual manera se relaciona con la investigación, pues se obtuvo como resultado de la prueba de normalidad la significancia de 0.000 como resultado de ello es muy significativa para el estudio.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

En base, a la aplicación del test para reconocer el nivel de concentración que tienen los estudiantes del quinto año EGB de la Unidad Educativa Archidona, se aplicó dos veces los cuestionarios de investigación. En el primer cuestionario aplicado se pudo reconocer que los estudiantes presentaban problemas para entender y ejecutar las actividades designadas durante el estudio, identificando que los niños tienen problemas de concentración, además, los niños presentan pocas habilidades y capacidades que les permitan desenvolverse con mayor facilidad. Al término de la segunda aplicación del test de niveles, se identifica que los niños pudieron alcanzar en su mayoría el quinto nivel de las actividades a desarrollar, dando como resultado que los niños necesitan un poco más de explicación y práctica para realizar las actividades y alcanzar el objetivo deseado durante el aprendizaje.

Tomando a consideración lo mencionado en los párrafos anteriores, se plantea un programa de ejercicios pre deportivos aplicados al fútbol que ayuden a mejorar la concentración de los niños, para ellos se desarrolló 12 juegos pre deportivos enfocados en el fútbol. Los juegos están enfocados en desarrollar habilidades y capacidades en los estudiantes que les permitan mejorar la concentración y fortalecer sus capacidades cognitivas, las actividades propuestas tienen a detalle la explicación de sus funciones, así como, los objetivos, recursos, materiales y demás.

Se concluye en base a los datos obtenidos de la correlación de pre - post intervención que mis resultados dieron bajo el p. valor de 0,05 ubicándose dentro del rango de error permitido por lo tanto mi intervención tuvo significancia.

5.2 Recomendaciones

Es importante, considerar que para este tipo de investigaciones se debe explicar las actividades que se van a realizar y la función que cada uno de los niveles a cumplir presenta, con el fin que el estudiante pueda comprender y mejorar el rendimiento y cumplimiento de las actividades designadas. De la misma manera, se debe aplicar una nueva encuesta con el fin de conocer si el estudiante ha mejorado sus habilidades y capacidades, así como la concentración para realizar los juegos.

Se recomienda finalmente que se siga trabajando en el desarrollo de las habilidades y capacidades de los niños, ya que, se encuentran en una edad perfecta para adquirir todos los conocimientos que le ayuden a mejorar sus capacidades cognitivas, así como su concentración, además es importante trabajar en actividades que desarrollen su memoria de manera recreativa.

Se recomienda que en próximas investigaciones los investigadores realicen una pre y post evaluación y utilicen estadísticos similares para obtener resultados confiables.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA

6.1 PROGRAMA DE JUEGOS PREDEPORTIVOS DE FÚTBOL APRENDIENDO PASO A PASO

Presentación

Las actividades de juegos pre deportivos de fútbol están diseñadas con el fin de mejorar la concentración de los niños del Quinto EGB de la Unidad Educativa Archidona, además, de pretender mejorar las habilidades y capacidades de los niños para el desarrollo en diferentes entornos que se le presenten. Las actividades ayudan al niño a potenciar su capacidad cognitiva y las habilidades físicas- deportivas en el fútbol.

La propuesta que se plantea consiste en objetivos e indicaciones necesaria para el desarrollo de las actividades, estas comprenden juegos dinámicos corporales en donde interviene el sistema óseo y muscular, mejorando si flexibilidad y rapidez.

Introducción

Los juegos de aplicación diseñas para los niños del quinto EGB de las Unidad Educativa Archidona, se plantean mediante un programa que se enfoque en mejorar la concentración de los niños a través de juegos pre deportivos de fútbol, el propósito además se enfatiza en mejorar las habilidades y capacidades de los niños. El programa pretende ser una herramienta de apoyo en jornadas en educación física.

El programa permitirá el mejoramiento de la concentración de los niños de manera efectiva. De la misma manera, se propone por la importancia de buscar estrategias pedagógicas en los niños a través de actividades dinámicas y educativas.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un programa de juegos pre deportivos de fútbol mediante la selección de actividades encaminadas a utilizar la concentración de los niños del quinto EGB de la Unidad Educativa Archidona.

Objetivos Específicos

- Reconocer las actividades que mejoren la concentración de los estudiantes del quinto EGB.
- Identificar los recursos humanos y materiales que serán necesarios durante la ejecución de las actividades.
- Ejecutar el programa de juegos pre deportivos de fútbol en los estudiantes del quinto EGB.

Metodología

Se diseñó el programa de juegos pre deportivos de fútbol, que se llevó a cabo por medio durante dos días, el primer día se ejecutó una primera prueba con el fin de conocer cuál es el nivel de concentración de los estudiantes y el segundo día para conocer como han mejorado.

Así también, se planifico las actividades a desarrollar con las indicaciones y los recursos que serían necesarios para la implementación del programa.


¿Qué es un Programa de Juegos Pre deportivos de Fútbol?

Un programa de juegos pre deportivos de fútbol es una metodología utilizada en la enseñanza del fútbol en niños y jóvenes que consiste en la realización de juegos que involucran los fundamentos técnicos y habilidades necesarias para el desarrollo del deporte. Este tipo de juegos tienen como finalidad desarrollar la coordinación, agilidad y destrezas en los jugadores, mejorando su rendimiento deportivo y preparándolos para una posible práctica del fútbol en niveles más avanzados (Zamora, 2020).

Escenario

Se considera la cancha cubierta de la escuela correspondiente a la Unidad Educativa Archidona, ya que son espacios propicios para la ejecución de las actividades programadas.

Juegos Pre Deportivos de Fútbol

| Actividad 1 | |
|---|--|
| Salta sapito salta | |
|  | Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ✚ Objetivo de la actividad: Lograr que los niños realicen actividades de práctica gimnastica y equilibrio con un pie y puedan mejorar la coordinación en sus extremidades inferiores. |
| | Recursos |
| Humano | Materiales |
| <ul style="list-style-type: none"> ✚ Docente de la asignatura de Cultura Física ✚ Estudiantes de Quinto Año | Silbato, colchoneta, balón. |
| Desarrollo de actividades | |
| <p>Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “Salta sapito salta”</p> <p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Interrogantes acerca de la actividad ✚ Indicaciones principales ✚ Calentamiento <p>Desarrollo de Actividades</p> <p>El juego consiste en lograr que los niños realicen una práctica de gimnasia, a través del salto con un solo pie manteniendo el equilibrio para luego ejecutar un rol hacia adelante y posteriormente realicen 10 cascaritas con el pie contrario al salto, esto se lo realizará en grupos de tres estudiantes, el alumno que complete el ciclo correctamente será el ganador. Además, se calificará el correcto uso de la colchoneta y los pasos para realizar el ejercicio.</p> <p>Reglas de Juego</p> <p>Los participantes deben colocarse uno detrás de otro, inician saltando con un pie hasta llegar a la colchoneta, el rol hacia adelante debe ejecutarse de manera adecuada y quedar de pie, para posterior realizar las cascaritas con el pie contrario al del salto sin dejar caer la pelota de fútbol.</p> | |
| Observaciones | |

Actividad 2

Chivito brinca brinca



Objetivos

+ **Objetivo de la actividad:**
 Conseguir que los niños realicen la actividad de saltar por los obstáculos reciclados y puedan patear el balón por la ula.

Recursos

Humano

- + Docente de la asignatura de Cultura Física
- + Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Botes reciclados, balones, ulas

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “Chivito brinca brinca”

Inicio:

- + Interrogantes acerca de la actividad
- + Indicaciones principales
- + Calentamiento

Desarrollo de Actividades

Los estudiantes deben conformar grupos de trabajo, en la cual deberán saltar correctamente por medio de los obstáculos que se encuentran en el frente para posterior patear el balón y anotarlo en la ula que está al frente de cada uno de ellos, los estudiantes que metan más goles ganan el juego.

Reglas de Juego

Se formarán 2 equipos de juego, cada uno de ellos estará conformados por 4 estudiantes, estos tendrán obstáculos, los cuales deberán irlos atravesando con un salto en dos piernas, el total de obstáculos reciclados son 6, los mismos que están distribuidos en forma lineal, una vez que terminen patearan el balón y anotaran un gol por medio de las ulas, el equipo ganador será el que anote más goles.

Observaciones

Actividad 3

Spider Boom



Objetivos

Objetivo de la actividad:

Realizar actividades de coordinación utilizando pies y cabeza para mejorar la concentración.

Recursos

Humano

- Docente de la asignatura de Cultura Física
- Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Silbato, balón.

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “El gato tuerto”

Inicio:

- Interrogantes acerca de la actividad
- Indicaciones principales
- Calentamiento

Desarrollo de Actividades

Los niños realizaran un círculo entre ellos, cada uno dará 10 vueltas en el mismo terreno, una vez que terminen se procederá a pasarse el balón utilizando solo los pies y la cabeza, la base del presente juego es no dejar caer el balón en ningún momento, aquel alumno que deje caer el balón pagara una penitencia y se procederá con los demás participantes hasta que solo quede uno de ellos, el cual será el ganador.

Reglas de Juego

Los estudiantes formaran un círculo con alrededor de 10 estudiantes, perderá aquel alumno que utilice las manos para coger el balón, así mismo tendrá que pagar una penitencia la cual será propuesta por sus compañeros.

Observaciones

Actividad 4

Boter el relámpago



Objetivos

+ **Objetivo de la actividad:**
 Lograr que los alumnos realicen ejercicios de coordinación con las ulas y puedan patear el balón.

Recursos

Humano

- + Docente de la asignatura de Cultura Física
- + Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Ulas, balón

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “Boter el relámpago”

Inicio:

- + Interrogantes acerca de la actividad
- + Indicaciones principales
- + Calentamiento

Desarrollo de Actividades

Los estudiantes deberán realizar 10 giros con la ula en su cintura, el que termine primero procederá a patear el balón y regresara a su puesto para el siguiente competidor. Esta ronda de juego se la realizar 2 veces cada uno, el alumno que termine las series será el ganador.

Reglas de Juego

El juego consiste en que los estudiantes realicen 10 giros con la ula utilizándola de manera correcta, una vez que termine procederán a patear el balón, esto lo harán 2 veces cada uno.

Observaciones

Actividad 5

Cabrito driblador



Objetivos

+ **Objetivo de la actividad:**
 Desarrollar habilidades motrices básicas y capacidades físicas utilizando los pies y la expresión corporal.

Recursos

Humano

- + Docente de la asignatura de Cultura Física
- + Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Botes de reciclaje, balones, conos.

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “Cabrito driblador”

Inicio:

- + Interrogantes acerca de la actividad
- + Indicaciones principales
- + Calentamiento

Desarrollo de Actividades

Los alumnos estarán formados en 4 hileras de 5 estudiantes cada una, ubicadas unas al lado de la otra. A la señal del profesor, saldrán corriendo y comenzaran a recorrer el balón alrededor de los botes de reciclaje con la finalidad de dar vueltas al contorno de ellos sin perder el dominio del balón esto se lo realizara por 10 minutos, el estudiante que mantenga el control del balón más tiempo será el ganador.

Reglas de Juego

La conducción en la línea recta y en zigzag deberá realizarse solo con una pierna ya sea la pierna derecha o izquierda. No se deberán utilizar ambas piernas y solo utilizar el borde interno y externo del pie.

Observaciones

Actividad 6

Pulpin palpan



Objetivos

✚ **Objetivo de la actividad:**
Ampliar habilidades motrices utilizando las extremidades superiores y la percepción de captación para desplazarse en ambos brazos y pasar los obstáculos.

Recursos

Humano

- ✚ Docente de la asignatura de Cultura Física
- ✚ Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Ulas, silbato, balón, conos.

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “Pulpin palpan”

Inicio:

- ✚ Interrogantes acerca de la actividad
- ✚ Indicaciones principales
- ✚ Calentamiento

Desarrollo de Actividades

Los estudiantes en grupos de 3 iniciaran a girar la ula por alrededor de sus extremidades superiores iniciara con un brazo haciendo girar la ula por 10 veces, al terminar cambiaran a su otro brazo y lo harán por 20 veces y así seguirá subiendo de 10 en 10 giros, este proceso se realizará durante 1 minuto, para luego atravesar los conos y patear el balón el estudiante que realice la actividad sin perder la coordinación del giro será el ganador.

Reglas de Juego

El juego se realizará entre 2 equipos que contendrán 5 jugadores cada uno. Los equipos de juego estarán en la cancha, es importante que los estudiantes mantengan la ula siempre girando tanto en su brazo derecho como el izquierdo y tengan la coordinación necesaria sin perder el control de la ula, además deben atravesar los conos en zic zac y pateen el balón.

Observaciones

Actividad 7

El biro biri gol gol



Objetivos

+ **Objetivo de la actividad:**
 Mejorar la coordinación motora de las extremidades inferiores mediante el lanzamiento del balón.

Recursos

Humano

- + Docente de la asignatura de Cultura Física
- + Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Ulas, silbato, balón.

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “El biro biri gol gol”

Inicio:

- + Interrogantes acerca de la actividad
- + Indicaciones principales
- + Calentamiento

Desarrollo de Actividades

Los estudiantes realizarán esta actividad de manera individual, la cual consiste en patear el balón a través de las ulas, desde la más pequeña a las más grande, cada estudiante tendrá 5 intentos, el objetivo es hacer los goles, pero siempre que el balón atraviese las ulas. El estudiante que haga más goles en los 5 intentos ganará.

Reglas de Juego

El juego se realizará con cada uno de los estudiantes, cada uno meterá el gol entre las ulas, además no deben topar los filos sino perderá y continuará el siguiente estudiante, los alumnos tendrán solo 1 intento para desarrollar la actividad. El estudiante que meta más goles será el triunfador.

Observaciones

Actividad 8

El ciempiés cojo



Objetivos

Objetivo de la actividad:

Mejorar la capacidad aeróbica de los niños mediante la coordinación de los pies.

Recursos

Humano

- ✚ Docente de la asignatura de Cultura Física
- ✚ Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Canastas de gaseosa, silbato, conos, balón.

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “El ciempiés cojo”

Inicio:

- ✚ Interrogantes acerca de la actividad
- ✚ Indicaciones principales
- ✚ Calentamiento

Desarrollo de Actividades

Para la realización de este juego se necesitará la participación de 3 estudiantes, los cuales avanzaran en línea recta uno tras del otro, los mismos que realizaran 5 cascaritas utilizando las rodillas y los pies, el reto es atravesar los obstáculos que tienen enfrente sin perder la coordinación de las cascaritas. El estudiante que mantenga la coordinación en ambas piernas durante el recorrido será el ganador.

Reglas de Juego

Para el inicio del juego se contará con la participación de dos grupos de 3 estudiantes cada uno, se calificará la coordinación de los pies al trasladar el balón en ambas extremidades sin dejar de hacer las cascaritas y puedan atravesar los obstáculos sin ningún problema.

Observaciones

Actividad 9

Bote y bote



Objetivos

🚩 **Objetivo de la actividad:**

Desarrollar habilidades motoras y percepción en todo el cuerpo utilizando la cabeza.

Recursos

Humano

- 🚩 Docente de la asignatura de Cultura Física
- 🚩 Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Balón, aro de básquet.

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “Bote y bote”

Inicio:

- 🚩 Interrogantes acerca de la actividad
- 🚩 Indicaciones principales
- 🚩 Calentamiento

Desarrollo de Actividades

En la ejecución del siguiente juego se va a trabajar de manera individual, el juego consiste en tratar de encestar en el aro de básquet utilizando la cabeza. Un estudiante lanzara el balón al otro el cual debe proyectar el lanzamiento hacia el aro y encestar. El estudiante que anote más aros será el ganador.

Reglas de Juego

Cada estudiante tendrá su oportunidad de encestar el balón únicamente debe utilizar la cabeza y ninguna otra parte del cuerpo, el estudiante que no anote el aro quedará descalificado y vendrá el siguiente estudiante.

Observaciones

Actividad 10

El conejo rebotón



Objetivos

✚ Objetivo de la actividad:

Mejorar la atención de los estudiantes utilizando ambas manos y desarrollar la coordinación motora.

Recursos

Humano

- ✚ Docente de la asignatura de Cultura Física
- ✚ Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Cajón, silbato, balón.

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “El conejo rebotón”

Inicio:

- ✚ Interrogantes acerca de la actividad
- ✚ Indicaciones principales
- ✚ Calentamiento

Desarrollo de Actividades

Para el presente juego se necesita la participación de 2 estudiantes, los cuales deberán botar el balón de fútbol en la caja utilizando los pies, mientras más tiempo el balón siga rebotando y no se caiga al piso se alcanzará el éxito del juego. De la misma manera gana el estudiante que no permita que se caiga la pelota y siempre consiga el rebote en la caja.

Reglas de Juego

Los estudiantes que participen no podrán utilizar las manos ni la cabeza, únicamente los pies y siempre el rebote debe ser en la caja. El estudiante que no permita que se pierda la coordinación del juego ganará.

Observaciones

Actividad 11

Patín potón



Objetivos

+ **Objetivo de la actividad:**
 Desarrollar la coordinación motora utilizando todo el cuerpo para ejecutar movimientos simultáneos.

Recursos

Humano

- + Docente de la asignatura de Cultura Física
- + Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Arco de fútbol, silbato, balón.

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “Patín potón”

Inicio:

- + Interrogantes acerca de la actividad
- + Indicaciones principales
- + Calentamiento

Desarrollo de Actividades

Este juego ayudará a los estudiantes a mantener la coordinación de todo el cuerpo, el cual simulará a un juego de ecuavoley, pero utilizará todo el cuerpo, manos, cabeza, para esto se escogerá a 6 estudiantes, los mismos se dividirán en 2 grupos, los mismos tendrán puestos de colocador, servidor y volador. Se jugará con las reglas del ecuavoley hasta los 5 puntos.

Reglas de Juego

Los estudiantes mantendrán las reglas de volibol y jugarán hasta los 5 puntos. Podrán utilizar los pies, las manos y la cabeza.

Observaciones

Actividad 12

Chichón y cabeza



Objetivos

✚ Objetivo de la actividad:

Aplicar técnicas de cabeceo y mejorar la percepción sensorial para hacer goles.

Recursos

Humano

- ✚ Docente de la asignatura de Cultura Física
- ✚ Estudiantes de Quinto Año

Materiales

Cajón, silbato, balón.

Desarrollo de actividades

Explicación del tema: Descripción y explicación de la posición “Chichón y cabeza”

Inicio:

- ✚ Interrogantes acerca de la actividad
- ✚ Indicaciones principales
- ✚ Calentamiento

Desarrollo de Actividades

Dentro de este juego se hará una línea recta con varios estudiantes, los cuales cabecearán la pelota, el objetivo del juego es que al momento de cabecear toquen la caja que está sujetando el otro estudiante, además deberán utilizar varios movimientos de cabeceo con el balón de fútbol. El estudiante que haga más cabeceos a la caja gana.

Reglas de Juego

Los estudiantes deberán cabecear la pelota apuntando a la caja, no podrán utilizar las manos ni los pies únicamente la cabeza. El estudiante que realice más cabezazos a la caja será el ganador y lo mismo en el menor tiempo posible.

Observaciones

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo Mora, J. L. (2020). *El juego y la recreación para el aprovechamiento del tiempo libre en tiempos de cuarentena*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Alarcón, T., García, R., & Vásquez, F. (2013). *Taller juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 niño Jesús de la ciudad de Trujillo*. Universidad Nacional de Trujillo. Obtenido de dspace.unitru.edu.pe/.../TESIS%20ALARCON%20MEZAGARCIA%20S
- Benítez Saña, R. M. (2021). Sistemas de trabajo de alto rendimiento y modelo de organización saludable frente al impacto psicológico de la COVID-19 en profesionales sanitarios. *37(159)*. doi:<https://doi.org/10.18046/j.estger.2021.159.4376>
- Canto Obregon, M. C. (2020). *La psicomotricidad y el desarrollo de la motora fina en el aprestamiento del area de comunicación en los niños de 4 años de la I.E.P. Santa Ines - Huaral*.
- Carmona, O. (2021). *Programa de juegos predeportivos basado en el aprendizaje cooperativo, para el control de conductas agresivas, en niños de 12 a 15 años en fútbol sala del Club Sporting – La Unión Valle del Cauca en el 2021*. Tuluá: Universidad Central del Valle del Cauca. Obtenido de <https://repositorio.uceva.edu.co/bitstream/handle/20.500.12993/2806/T00032724.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cueva, J. (2015). *Estudio de la aplicación del proceso de enseñanza y aprendizaje del futbol a los niños de 8 a 12 años del club de futbol de la escuela Particular Liceo Internacional Eton School, Quito 2015*. Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4831/1/T-UCE-0016-019.pdf>
- Del Monte del monte, L. M. (2020). La concentración de la atención en entrenamiento de altura. Experiencias en su diagnóstico e intervención. *Revista Cubana de Medicina del Deporte y la Cultura Física*, 2(3).
- Fernández Cheda, L. (2021). *Estudio epidemiológico observacional de las lesiones podológicas en una población que practica fútbol playa : proyecto de estudio*. Universidade da Coruña. Facultade de Enfermaría e Podoloxía.
- Fernández García, P. M. (2022). *Los Derechos Televisivos en el Modelo de Negocio del Fútbol Profesional*. Universidad Politécnica de Cartagena.
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación. Manual Autoformativo Interactivo* (Universidad Continental ed.). Huancayo. Obtenido de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Gómez Vicente, L. (2022). *Los juegos predeportivos como herramienta de aprendizaje en la iniciación deportiva en la etapa de Educación Primaria*. Universitat Jaume I.
- Hernández- Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las Rutas Cuantitativas, Cualitativa y Mixta* (2018 ed.). Ciudad de México, Mexico: Mc Craw Hill

- Education. Obtenido de https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf
- Irungaray, G. (2019). *El Gráfico: épica, potrero y bielsismo en el relato del fútbol argentino*. Facultad de Periodismo y Comunicación Social.
- López, K. (2020). *implementación de juegos pre-deportivos para mejorar la técnica de la carrera en los estudiantes de la Unidad Educativa José Enrique Rodo de la Parroquia San José de Chazo*. Universidad de las Fuerzas Armadas. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Enrique-Chavez-Cevallos/publication/357015949_implementacion_de_juegos_pre-deportivos_para_mejorar_la_tecnica_de_la_carrera_en_los_estudiantes_de_la_Unidad_Educativa_Jose_Enrique_Rodo_de_la_Parroquia_San_Jose_de_Chazo/
- Marin, J. (2021). *Los juegos pre-deportivos en las habilidades motrices básicas*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33368/1/EST.%20MARIN%20TORO%20JAIRO%20FERNANDO%20TESIS%20FINAL%20PDF.pdf>
- Medranda, J., & Antón, G. (2020). Programa de juegos pre-deportivos para mejorar la atención de los estudiantes de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt. *Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, 5(4), 45-56. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2363/3237>
- Muñoz, O., & Martínez, C. (2021). *Los juegos predeportivos como estrategia para el mejoramiento de la concentración*. Universidad Libre. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19323/Los%20juegos%20pre-deportivos%20como%20estrategia%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20concentraci%c3%b3n.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Navarro Nock , R. (2020). *Efecto del feedback sobre el aprendizaje motor y variables psicológicas en la etapa de iniciación deportiva escolar*.
- Parente, I., Rubio, M., & Nolorbe, J. (2021). *Efectos de un programa de juegos pre deportivos de fútbol en el desarrollo motor en los niños de tercer grado de primaria en la I.E.P.S.M. N°60024 San Juan Bautista 2016*. Iquitos: UNAP. Obtenido de https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12737/7711/Isidro_Tesis_Titulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rivadeneira, J. (2023). *Programa de iniciación deportiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la escuela de fútbol Iván Acurio categoría sub 8-10 ciudad de Cayambe año 2021- 2022*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte. Obtenido de <http://repositorio.utm.edu.ec/bitstream/123456789/13844/2/PG%201400%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Roig Troncoso, F. E. (2019). *Desarrollo del juego sensorial: Mesa de luz como herramienta didáctica*. Repositorio Institucional UIB.
- Sancho Tejo, A. I. (2021). *La iniciación deportiva a través de los deportes alternativos, aplicados desde el modelo comprensivo*.

- Tacuri Peláez, E. L. (2021). *Incidencia de los juegos predeportivos en el desarrollo*. Unidad de Gestión de Postgrados.
- Toribio, E. (2019). *Corrientes Modernas de la Educación Física y su Contribución al Desarrollo de la Pedagogía de la Educación Física*. Lima: Universidad Nacional de Educación. Obtenido de [https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/3439/MONOGRAF%
%8dA%20-%20TORIBIO%20AGUADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/3439/MONOGRAF%c3%8dA%20-%20TORIBIO%20AGUADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Valera, D. (2021). FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DEL AMOR PARA LA ENSEÑANZA DE LA LITERATURA COMO EXPERIENCIA ESTÉTICA Y REFLEXIVA. *LAURUS*.
- Vargas, G., & Ávila, C. (2022). Juegos predeportivos como estrategia metodológica en la práctica del fútbol en adolescentes escolarizados. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, VII(3), 713- 737. doi:DOI 10.35381/cm.v8i3.800
- Zamora, J. (2020). *Diseño e implementación de un programa de juegos predeportivos orientados a estimular la psicomotricidad y la convivencia social en escolares de 9 a 12 años que no reciben educación física en la primaria*. Heredia: Universidad Nacional. Obtenido de [https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/24021/Tesis%209804.pdf?sequenc
e=1&isAllowed=y](https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/24021/Tesis%209804.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

ANEXOS

ANEXO A. Certificado de Intervención



UNIDAD EDUCATIVA "ARCHIDONA"
Archidona – Napo - Ecuador
AMIE: 15H00157
archidonauea@gmail.com

Ministerio de Educación

Dirección:
Calle Jondachi y Vista Hermosa
Barrio Lindo
Teléfono:
(06) 2889170

El suscrito Rector de la Unidad Educativa Archidona, en debida y legal forma;

CERTIFICA:

QUE: El señor LUIS ENRIQUE SUAREZ TANQUEÑO, portador de la Céd, Id. 1600464356, estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Nacional de Chimborazo, realizó la Intervención del Proyecto de Investigación titulada: "Juegos pre deportivos de fútbol y la concentración en niños", en ésta institución educativa, desde el 18 de abril al 06 de julio con un total de 12 semanas, en el Quinto Grado de EGB, de manera exitosa.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Archidona, 07 de julio de 2023

MSc. Jaime Huaca L.

RECTOR

CC. 1500247398

CELULAR 0987721583

E.mail: jaime.huaca@educacion.gob.ec



ANEXO B. Fotografías



