	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
		<b>PAGINA: 1 de 129</b>

21

<b>FECHA</b>	Viernes, 12 de julio de 2019
--------------	------------------------------

Señores  
**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**  
 BIBLIOTECA  
 Ciudad


<b>UNIDAD REGIONAL</b>	Sede Fusagasugá
<b>TIPO DE DOCUMENTO</b>	Trabajo De Grado
<b>FACULTAD</b>	Ciencias Del Deporte Y La Educación Física
<b>NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO</b>	Pregrado
<b>PROGRAMA ACADÉMICO</b>	Licenciatura en Educación Básica Con Énfasis en Educación Física

El Autor(Es):

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>	<b>No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN</b>
CARDONA GÓMEZ	STIVEN	1072425519
ARIAS CLAVIJO	JUAN DIEGO	1071550881
SANCHEZ HUERTAS	HEVERT JEERZON	1072428987
ORTIZ CASALLAS	DIEGO YAMIDT	1069737741

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
 Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
 www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co  
 NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b> <b>PAGINA: 2 de 129</b>

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>
ORTEGA MORA	EDUARDO
ACOSTA TÉLLEZ	JAIRO HERNÁN
HERNÁNDEZ NIETO	MARTA YOLANDA

<b>TÍTULO DEL DOCUMENTO</b>
LA INCIDENCIA DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA EN NIÑOS DE 9 A 13 AÑOS EN LA DISCIPLINA DE FUTBOL-CARD

<b>SUBTÍTULO</b> (Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)

<b>TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:</b> Aplica para Tesis/Trabajo de Grado/Pasantía
LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

<b>AÑO DE EDICION DEL DOCUMENTO</b>	<b>NÚMERO DE PÁGINAS</b>
30/10/2018	119

<b>DESCRITORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS</b> (Usar 6 descriptores o palabras claves)	
<b>ESPAÑOL</b>	<b>INGLÉS</b>
1.JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO	DIRECTED MOTORIZED GAME
2.INICIACION DEPORTIVA	SPORTS INSTITUTION
3.FUTBOL	FOOTBALL
4.FORMAS JUGADAS	PLAYED FORMS
5.JUEGOS	GAMES
6.APRENDIZAJE	LEARNING

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co  
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 3 de 129</b>

### RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS

(Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

El juego es una herramienta positiva que si lo utilizamos para cosas complejas puede fortalecer cualquier debilidad ya que como seres humanos, el juego siempre va a ser el pasatiempo preferido de nosotros, pero la intencionalidad de este proyecto no es verlo como pasatiempo sino como medio de aprendizaje, y poder actuar de forma positiva ante las necesidades físicas y deportivas que requiere de niños de 9 a 13 años de Fusagasugá, en una construcción de forma íntegra fortaleciendo la parte axiológica por medio de lo motriz, que se comprende como el juego motriz dirigido, generando el aprendizaje por medio de la diversión y enfocándonos menos en las formas de entrenamiento dirigido. Asimismo, poder despertar esa pasión y ese amor por el futbol, inculcando buenos hábitos y responsabilidades que se requieren como persona, relacionando las actitudes que se presentan en el futbol para que sean utilizadas en la vida diaria. Este proyecto comprende las fases metodológicas como, lo planeado versus ejecutado que trasciende en verificar lo que planearon los docentes practicantes, y como auxiliares investigativos comparar lo que aportaban en las intervenciones, asimismo también estimar los factores de control que se comprendían como frecuencia cardiaca, percepción del esfuerzo de Borg, nivel de ejecución y nivel de aceptación de la actividad. También se evaluaban las habilidades docentes o las competencias que compartía cada docente practicante, y por último se ejecutaba un seguimiento del juego motriz dirigido generando una valoración para identificar los pros y contras que generaba cada juego.



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 4 de 129</b>

The game is a positive tool that if we use it for complex things can strengthen any weakness because as human beings, the game will always be the preferred pastime of us, but the intentionality of this project is not to see it as a pastime but as a means of learning, and to be able to act in a positive way before the physical and sporting needs of the entire population of Fusagasugá and its surroundings, in an integral construction strengthening the axiological part by means of the motive, which we understand as the motor driven game , generating learning through fun leaving behind the forms of directed training. Also, to awaken that passion and love for football, inculcating good habits and responsibilities that are required as a person, relating attitudes that are presented in football to be used in daily life. This project includes the methodological phases such as the planned versus executed, which goes beyond verifying what the practicing teachers planned, and as research assistants, comparing and verifying what they contributed in the interventions taking into account the loads, the games, the intensity, the rest, and heart rate, all this reflected in the planning and execution, also evaluated the teaching skills or skills shared by each teacher practitioner, in addition to this, a follow-up of the driving motor game was carried out generating an assessment to identify the pros and contras generated by each game, and finally estimate the control factors that were understood as heart rate, perception of Borg's effort, level of execution and level of acceptance of the activity.



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 5 de 129</b>

### AUTORIZACION DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son: Marque con una "X":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	x	
2. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet.	x	
3. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	x	
4. La inclusión en el Repositorio Institucional.	x	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 6 de 129</b>

autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

**NOTA:** (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

**Información Confidencial:**

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado.

**SI \_\_\_ NO X\_\_.**

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

**LICENCIA DE PUBLICACIÓN**

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co  
NIT: 890.680.062-2



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 7 de 129</b>

patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).

b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.

d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.


e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en el “Manual del Repositorio Institucional AAAM003”

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
		<b>PAGINA: 8 de 129</b>



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.




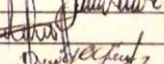
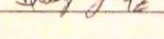

**Nota:**

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional, está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. PerezJuan2017.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. LA INCIDENCIA DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA EN NIÑOS DE 9 A 13 AÑOS EN LA DISCIPLINA DE FUTBOL-CARD	Texto
2.	
3.	
4.	

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA (autógrafo)
CARDONA GÓMEZ STIVEN	
ARIAS CLAVIJO JUAN DIEGO	
SANCHEZ HUERTAS HEVERT JEERZON	
ORTIZ CASALLAS DIEGO YAMIDT	

Código Serie Documental (Ver Tabla de Retención Documental)

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
 Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
 www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co  
 NIT: 890.680.062-2

Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional



**LA INCIDENCIA DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO EN LA INICIACIÓN  
DEPORTIVA EN NIÑOS DE 9 A 13 AÑOS EN LA DISCIPLINA DE FUTBOL-CARD**

**STIVEN CARDONA GOMEZ**

**JEERZON SÁNCHEZ HUERTAS**

**JUAN DIEGO ARIAS CLAVIJO**

**DIEGO YAMIDT ORTIZ CASALLAS**

**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**

**LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN ED. FISICA,**

**RECREACION Y DEPORTES**

**FUSAGASUGA**

**2018**

**LA INCIDENCIA DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO EN LA INICIACIÓN  
DEPORTIVA EN NIÑOS DE 9 A 13 AÑOS EN LA DISCIPLINA DE FUTBOL-CARD**

**STIVEN CARDONA GOMEZ**

**JEERSON SÁNCHEZ HUERTAS**

**JUAN DIEGO ARIAS CLAVIJO**

**DIEGO YAMIDT ORTIZ CASALLAS**

**DOCENTE:**

**EDUARDO ORTEGA**

**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**

**LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN ED. FISICA,**

**RECREACION Y DEPORTES**

**FUSAGASUGA**

**2018**

**TITULO**  
**LA INCIDENCIA DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO EN LA INICIACIÓN**  
**DEPORTIVA EN NIÑOS DE 9 A 13 AÑOS EN LA DISCIPLINA DE FUTBOL**

**TABLA DE CONTENIDO**

Contenido	
<b><u>RESUMEN</u></b> .....	1
<b><u>ABSTRACT</u></b> .....	2
<b><u>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</u></b> .....	3
<b><u>PREGUNTA PROBLEMA</u></b> .....	5
<b><u>OBJETIVOS</u></b> .....	5
<b><u>General</u></b> .....	5
<b><u>Objetivos Específicos</u></b> .....	5
<b><u>DISEÑO METODOLÓGICO</u></b> .....	6
<b><u>TIPO DE INVESTIGACIÓN</u></b> .....	6
<b><u>Características</u></b> .....	6
<b><u>FASES METODOLÓGICAS</u></b> .....	8
<b><u>ACTIVIDADES</u></b> .....	8
<b><u>SEGUNDA FASE</u></b> .....	9
<b><u>ACTIVIDADES</u></b> .....	9
<b><u>TERCERA FASE</u></b> .....	11
<b><u>ACTIVIDADES</u></b> .....	11
<b><u>CUARTA FASE</u></b> .....	12
<b><u>DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA POBLACIÓN</u></b> .....	12
<b><u>ESTATURA</u></b> .....	17
<b><u>PESO</u></b> .....	18
<b><u>IMC</u></b> .....	18
<b><u>FUERZA EXPLOSIVA</u></b> .....	19

<b><u>FLEXIBILIDAD</u></b> .....	20
<b><u>REACCIÓN</u></b> .....	20
<b><u>RESISTENCIA:</u></b> .....	21
<b><u>PERCENTILES</u></b> .....	22
<b><u>Instrumentos De Recolección De Datos</u></b> .....	22
<b><u>Formatos que se tienen en cuenta:</u></b> .....	23
<b><u>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</u></b> .....	24
<b><u>1. FUNDAMENTACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO COMO HERRAMIENTA DE INTERACCIÓN PEDAGÓGICA EN LA IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA DE INICIACIÓN DEPORTIVA CON NIÑOS DE 9 A 13 AÑOS.</u></b> .....	24
<b><u>2. GUÍA DE JUEGOS PARA LA DISCIPLINA DEPORTIVA DE FÚTBOL POR DISCIPLINA, FUNDAMENTADO EN LA INTEGRACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO Y LOS PROPÓSITOS DE LA INICIACIÓN DEPORTIVA</u></b> .....	35
<b><u>3-LA ACCIÓN PEDAGÓGICA EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA DE FUTBOL EN NIÑOS DE 9 A 13 FUNDAMENTADA EN EL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO</u></b> .....	36
<b><u>3.1 Relación entre lo planeado y lo ejecutado en las sesiones de trabajo</u></b> .....	36
<b><u>CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS</u></b> .....	37
<b><u>3.1.2 COMPONENTES DE LA CARGA</u></b> .....	38
<b><u>3.2 FACTORES DE CONTROL</u></b> .....	48
<b><u>3.2.1 FRECUENCIA CARDIACA</u></b> .....	48
<b><u>3.2.2 ESCALA DE BORG</u></b> .....	48
<b><u>3.2.3 NIVEL DE EJECUCIÓN</u></b> .....	49
<b><u>3.2.4 NIVEL DE ACEPTACIÓN</u></b> .....	49
<b><u>3.2.5 ANÁLISIS DE JUEGOS</u></b> .....	49
<b><u>3.3 Habilidades docentes en la sección de la práctica en la disciplina del futbol.</u></b> .....	84
<b><u>3.3.1 Comunicación</u></b> .....	84
<b><u>3.3.2 Organización</u></b> .....	86
<b><u>3.3.3 Motivación</u></b> .....	89
<b><u>3.3.4 Evaluación</u></b> .....	92
<b><u>3.4 PERTINENCIA Y COHERENCIA DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA DE LA DISCIPLINA DE FUTBOL.</u></b> .....	96
<b><u>3.4.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO</u></b> .....	96

<a href="#">Conclusiones</a> .....	109
<a href="#">Bibliografía</a> .....	111
<a href="#">Bibliografía</a> .....	111
<a href="#">Anexos</a> .....	112

## Índice De Graficas

Numero	Nombre de la Grafica	Pagina
Grafica 1	<u>Promedio de los perfiles de las medidas antropométricas</u>	21
Grafica 2	<u>Promedio de los perfiles en los test y percentiles</u>	21
Grafica 3	<u>Cumplimiento de objetivos tácticos y físicos</u>	41
Grafica 4	<u>Graficas cangrejito</u>	52
Grafica 5	<u>Graficas boto y trae</u>	54
Grafica 6	<u>Grafica Sniper Ball</u>	57
Grafica 7	<u>Graficas atrápame si puedes</u>	60
Grafica 8	<u>Graficas gol</u>	62
Grafica 9	<u>Graficas Salta y no te dejes coger</u>	64
Grafica 10	<u>Atrapa el balón</u>	67
Grafica 11	<u>Graficas balón rápido</u>	69
Grafica 12	<u>Graficas Congelados</u>	71
Grafica 13	<u>Graficas rueda rueda</u>	73
Grafica 14	<u>Graficas training pasing</u>	76
Grafica 15	<u>Graficas tum tum</u>	78
Grafica 16	<u>Graficas shoot train</u>	80
Grafica 17	<u>Graficas ronda de ataque</u>	83

Grafica 18	<u>Habilidades de comunicación</u>	87
Grafica 19	<u>Habilidad de organización</u>	89
Grafica 20	<u>Tipos de motivación</u>	92
Grafica 21	<u>Habilidades docentes de valuación</u>	96

### Índice De Diagrama

<b>Numero</b>	<b>Nombre de la Grafica</b>	<b>Pagina</b>
Diagrama 1	<u>Ficha Manual de Juegos</u>	14
Diagrama 2	<u>Tabla antropométrica de fútbol</u>	17
Diagrama 3	<u>Tabla de percentiles medidas</u>	19
Diagrama 4	<u>Tabla de percentiles test</u>	20
Diagrama 5	<u>Tabla Componentes de la Carga</u>	42
Diagrama 6	<u>Características Del juego motriz dirigido</u>	98
Diagrama 7	<u>Ficha de Citaciones</u>	111

## **RESUMEN**

El juego es una herramienta positiva que si lo utilizamos para cosas complejas puede fortalecer cualquier debilidad ya que como seres humanos, el juego siempre va a ser el pasatiempo preferido de nosotros, pero la intencionalidad de este proyecto no es verlo como pasatiempo sino como medio de aprendizaje, y poder actuar de forma positiva ante las necesidades físicas y deportivas que requiere de niños de 9 a 13 años de Fusagasugá, en una construcción de forma íntegra fortaleciendo la parte axiológica por medio de lo motriz, que se comprende como el juego motriz dirigido, generando el aprendizaje por medio de la diversión y enfocándonos menos en las formas de entrenamiento dirigido. Asimismo, poder despertar esa pasión y ese amor por el futbol, inculcando buenos hábitos y responsabilidades que se requieren como persona, relacionando las actitudes que se presentan en el futbol para que sean utilizadas en la vida diaria. Este proyecto comprende las fases metodológicas como, lo planeado versus ejecutado que trasciende en verificar lo que planearon los docentes practicantes, y como auxiliares investigativos comparar lo que aportaban en las intervenciones, asimismo también estimar los factores de control que se comprendían como frecuencia cardiaca, percepción del esfuerzo de Borg, nivel de ejecución y nivel de aceptación de la actividad. También se evaluaban las habilidades docentes o las competencias que compartía cada docente practicante, y por último se ejecutaba un seguimiento del juego motriz dirigido generando una valoración para identificar los pros y contras que generaba cada juego.

## **ABSTRACT**

The game is a positive tool that if we use it for complex things can strengthen any weakness because as human beings, the game will always be the preferred pastime of us, but the intentionality of this project is not to see it as a pastime but as a means of learning, and to be able to act in a positive way before the physical and sporting needs of the entire population of Fusagasugá and its surroundings, in an integral construction strengthening the axiological part by means of the motive, which we understand as the motor driven game , generating learning through fun leaving behind the forms of directed training. Also, to awaken that passion and love for football, inculcating good habits and responsibilities that are required as a person, relating attitudes that are presented in football to be used in daily life. This project includes the methodological phases such as the planned versus executed, which goes beyond verifying what the practicing teachers planned, and as research assistants, comparing and verifying what they contributed in the interventions taking into account the loads, the games, the intensity, the rest, and heart rate, all this reflected in the planning and execution, also evaluated the teaching skills or skills shared by each teacher practitioner, in addition to this, a follow-up of the driving motor game was carried out generating an assessment to identify the pros and contras generated by each game, and finally estimate the control factors that were understood as heart rate, perception of Borg's effort, level of execution and level of acceptance of the activity.



## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Generalmente las escuelas de formación de futbol, manejan una metodología tradicionalista donde ocupan al niño en actividades monótonas y repetitivas lo que genera que los niños pierdan el gusto y no se fortalezcan en este deporte del que esperan grandes cosas, sumado a esto son escuelas que lo único que buscan fortalecer son sus finanzas.

El programa de iniciación deportiva de futbol CARD (Campo de Aprendizaje en Rendimiento Deportivo) además de tener una responsabilidad social con la comunidad ofrece mejores propuestas que a comparación de muchas escuelas de futbol solo transmiten a una parte de la población con la obtención de resultados esporádicos.

El programa de iniciación de futbol CARD también ofrece y cuenta con excelentes espacios para que los niños practiquen de manera íntegra este deporte, contamos; con espacios naturales sintéticos y techados, para que pueda practicar sin ninguna adversidad climática, este centro de rendimiento deportivo se resalta a nivel municipal, pues literalmente es un centro, más completo a comparación de la mayoría de escuelas de formación del municipio, y los niños ven más significativo el entrenamiento, también está abierto a cualquier estrato social, dándole la oportunidad de que hagan parte de un proceso deportivo igualitario o con las mismas condiciones para todos, sin aportar lucro alguno, el único beneficio que se quiere aportar, es el fortalecimiento del ser, como persona íntegra, llena de valores y no este propensa a desaprovechar su tiempo libre en vicios y malos hábitos sino creando un proceso para que se desarrollen por medio del futbol, utilizándolo como herramienta para una buena construcción social, y combatiendo el sedentarismo que actualmente se genera por la mala utilización de las nuevas tecnologías.

La universidad de Cundinamarca en sus aportes a la comunidad, desarrolla programas donde la comunidad aproveche su tiempo libre, entre estos el programa de iniciación deportiva CARD, que en contraste con los demás espacios que brinda el estado, generan beneficios de aprovechamiento de tiempo libre a sus padres, mientras los niños están fortaleciéndose en la escuela de formación de futbol, los padres están aprovechando su tiempo con diferentes actividades físicas motrices y deportivas. Según (De Grazia 1996; Dumazedier y Guinchard (coords.) 1978; Lanfant 1985), dicen que el aprovechamiento del tiempo libre, es una necesidad que se debe suplir no solamente por los niños, sino que puede ser aprovechada, por niños, jóvenes, adultos, y adulto mayor, para dar acorde a un desarrollo social, a un ámbito saludable, disminuir los malos hábitos y acabar con la obesidad.

En conclusión, con lo anterior podemos afirmar que este proceso tiene grandes beneficios para gran parte de la población pues generamos espacios de formación donde los niños aprenden y desarrollan sus talentos por medio del juego motriz dirigido, y no con aprendizajes repetitivos y tediosos permitiendo que el niño aprenda de forma recreativa.

## **PREGUNTA PROBLEMA**

¿Cuál es la incidencia del juego motriz dirigido en la iniciación deportiva en niños de 9 a 13 años en la disciplina de futbol?

## **OBJETIVOS**

### **General**

- Identificar la incidencia que tiene el juego motriz dirigido, en la inicialización deportiva en niños de 9 a 13 años en la disciplina de futbol en el programa de iniciación deportiva

### **Objetivos Específicos**

1. Fundamentar los componentes del juego motriz dirigido como herramienta de interacción pedagógica en la implementación de un programa de iniciación deportiva con niños de 9 a 13 años.
2. Estructurar un texto guía de juegos por disciplina, fundamentado en la integración de los componentes del juego motriz dirigido y los propósitos de la iniciación deportiva
3. Incorporar a los procesos pedagógicos de iniciación deportiva el texto guía de juego motriz dirigido propuesto por cada disciplina deportiva.
4. Realizar seguimiento a la acción pedagógica en la iniciación deportiva, fundamentada en el juego motriz dirigido.

## **DISEÑO METODOLÓGICO**

### **TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Esta investigación es de tipo descriptiva evaluativa, ya que nos basamos en Mario Tamayo Tamayo el cual nos dice que “Se propone este tipo de investigación describir de modo sistemático las características de una población, situación o área de interés”.

### **Características**

Este tipo de estudio busca únicamente describir situaciones o acontecimientos; básicamente no está interesado en comprobar explicaciones, ni en probar determinadas hipótesis, ni en hacer predicciones. Con mucha frecuencia las descripciones se hacen por encuestas (estudios por encuestas), aunque éstas también pueden servir para probar hipótesis específicas y poner a prueba explicaciones.

Ejemplos de investigaciones descriptivas son los siguientes:

- Un censo de población.
- Determinar las preferencias de los habitantes de una ciudad por ciertos programas de televisión.
- Determinar algunas características de las escuelas públicas de un país.

Etapas de la investigación descriptiva

Definir en términos claros y específicos qué características se desean describir.

Expresar cómo van a ser realizadas las observaciones; cómo los sujetos (personas, escuelas, por ejemplo) van a ser seleccionados de modo que sean muestra adecuada de la población; qué

técnicas para observación van a ser utilizadas (cuestionarios, entrevistas u otras) y si se someterán a una pre-prueba antes de usarlas; cómo se entrenará a los recolectores de información, Recoger los datos. Informar apropiadamente los resultados.

## **FASES METODOLÓGICAS**

### **PRIMERA FASE**

Fundamentación de los componentes del juego motriz dirigido como herramienta de interacción pedagógica en la implementación de un programa de iniciación y formación deportiva con niños de 9 a 13 años

### **ACTIVIDADES**

- Revisión Bibliográfica
- Análisis de documentos
- Consolidación de documento base.

Se tuvo en cuenta la revisión de algunos autores donde hablan del juego y las herramientas en campo, para obtener mayor conocimiento e información del tema previsto donde se observaron documentos y artículos donde hablan del juego motriz dirigido y las formas jugadas y las distintas formas de adaptar estos juegos como una forma más lúdica y expresivamente para los niños.

Se hace referente a unos documentos donde se recopila y se habla sobre el juego y se hace unas referencias en algunos autores donde se permite fundamentarnos sobre lo que es el juego para la vida y el niño. Teniendo en cuenta que el juego se aplica para desarrollar la parte lúdica y desarrollar la parte motriz y cognitiva del niño donde el juego siempre tiene que estar presente en la vida diaria.

## **SEGUNDA FASE**

Integración de los componentes del juego motriz dirigido con los propósitos de la iniciación y formación deportiva, en un manual por disciplina deportiva.

### **ACTIVIDADES**

- Trabajo conjunto de elaboración de manual de juegos por disciplina deportiva
- Diseño de una ficha
- Observación directa para registrar información
- Registrar información
- Procesar y analizar información

Se diseña una ficha para desarrollar actividades de juegos dirigidos que se puedan modificar a la utilización del juego en formas jugadas para niños de 9 a 13 años, en la disciplina de fútbol, como herramienta metodológica en los procesos de la iniciación deportiva donde se tiene que realizar 20 juegos por cada fase; F=A, F=B, F=C; en la Fase A, se tienen en cuenta, Vivenciar, Enseñar, Explorar e Irradiar; en la Fase B se encuentra, Corregir, Identificar, Discriminar y Determinar; en la Fase C se encuentra, Perfeccionar, Automatizar, Optimizar y Aplicar; teniendo en cuenta los juegos por cada fase se estará realizando un total de 60 juegos de fútbol adaptados para los niños donde cada juego tiene su proceso metodológico basado en trabajos en conjunto y posteriormente al fortalecimiento de sus capacidades físico motriz, donde cada juego tiene su objetivo al momento de entrar en acción con el elemento donde se realiza una gráfica del juego planeado y lleva una descripción de cómo se debe jugar y como son las reglas y las forma de jugar y sus variantes, tiene como contenido que materiales o recursos se va utilizar para la realización de los juegos en formas jugadas lleva como prescripción volumen, intensidad, el descanso, el volumen total, y la magnitud, de cada juego qué se desarrolle. Y por último lleva los

factores de control que son los que da a entender el resultado al momento de la ejecución, como es la frecuencia cardiaca, percepción del esfuerzo de BORG, el nivel de ejecución, y por ultimo nivel de aceptación de la actividad. Todo se registra por una fase de observación a la población y así de este modo se realiza la ficha donde se registra unos resultados para analizar la información que se tiene al desarrollo de ejecución en campo de trabajo con la disciplina de futbol en el proyecto **CARD**.

**Tabla 1**

*Formato De Juegos*

CAMPO DE APRENDIZAJE EN RENDIMIENTO DEPORTIVO  
CARD - UCUNDINAMARCA



Disciplina Deportiva:		Categoría:		Fase de Aprendizaje:				
Objetivo:								
Material:								
Grafico:				Descripción:				
							<b>PRESCRIPCIÓN</b>	
				VOLUMEN	INTENSIDAD	DESCANSO	VOL. TOTAL	MAGNITUD
Variantes:								
<b>FACTORES DE CONTROL</b>								
FRECUENCIA CARDIACA	PERCEPCIÓN DEL ESFUERZO BORG	NIVEL EJECUCIÓN	NIVEL DE ACEPTACIÓN ACTIVIDAD					



## **TERCERA FASE**

Incorporación a los procesos pedagógicos de iniciación deportiva el texto guía de juego motriz dirigido propuesto por cada disciplina deportiva.

### **ACTIVIDADES**

- Socialización del manual a los Maestros/formadores.
- Socialización proceso de evaluación técnico-motriz
- Incluir el manual de juegos al proceso de planeación y ejecución para inducirlos en cada disciplina deportiva.

Se desarrolla principalmente una recolección de datos donde permita ajustar y evidenciar información que ayude a tener más conocimiento de los juegos y las formas jugadas de la disciplina de fútbol para aplicar a niños de 9 a 13 años del programa de iniciación del proyecto CARD, (campo de aprendizaje en rendimiento deportivo) teniendo en cuenta los documentos que nos aportan algunos autores del texto guía, y poder socializar el proceso que se lleva a cabo de los juegos y las formas jugadas donde se genera por medio de recolección de datos, y llevar una socialización previa donde los maestros formadores se fundamentaran a partir del texto guía que se ha creado compartiendo las bases y estructuras que conlleva el texto.

A partir de los test y pruebas, se evidenciarán diferentes resultados que nos mostrarán cualidades, fortalezas y debilidades desde diferentes puntos de vista que debatiremos y se compartirá con los demás docentes formadores, permitiendo una crítica más amplia de los diferentes procesos de evaluación técnico motriz.

Sumado a esto se incluirá el manual de juegos a los maestros formadores facilitando su práctica, pero a la vez evidenciar lo positivo y lo negativo de cada uno de estos juegos, los acogerán a su gusto y ejecutándolo en el campo futbol.

#### **CUARTA FASE**

- Conclusiones del proceso
- Análisis y discusión de resultados
- Seguimiento por medio de fichas de los docentes disciplinarios a los auxiliares investigativos

Realizar seguimiento a la acción pedagógica en la iniciación deportiva, fundamentada en el juego motriz dirigido.

#### **DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA POBLACIÓN**

La población con la cual se trabaja en el proyecto CARD, (campo de aprendizaje en rendimiento deportivo) es con la población escolar del municipio de Fusagasugá, en los cuales son niños (as) que oscilan entre las edades de 9 hasta los 13 años, que pertenecen a las 13 instituciones educativas públicas que hay en el municipio, dentro de un estrato socio económico 1 y 2, dando una posibilidad de una iniciación deportiva a una cantidad de niños del municipio de Fusagasugá, donde hay un aporte por parte de la Universidad de Cundinamarca, facilitando a un aprendizaje en la disciplina deportiva del Fútbol en la cual se trabaja un promedio de 28 niños, donde se cuenta con 10 niñas y 18 niños que se identifican con el código.

Tabla 2

Tabla Antropometría de Fútbol

Código	ESTATURA (Cm)	ESTATURA (m)	PESO (Kg)	IMC (Kg/m <sup>2</sup> )	FZA EXPLOSIVA	FLEXIBILIDAD	RESISTENCIA	REACCION
Fut 1	158,00	1,58	40,00	16,02	167,00	6,00	07:34	8,00
Fut 2	123,00	1,23	26,20	17,32	125,00	8,00	03:32	11,00
Fut 3	132,00	1,32	27,60	15,84	121,00	10,00	04:23	23,00
Fut 4	135,00	1,35	41,3	22,66	109,00	5,00	03:30	75,00
Fut 5	138,00	1,38	40,6	21,32	106,00	4,00	06:02	69,00
Fut 6	141,00	1,41	46,1	23,19	181,00	-6,00	07:11	20,00
Fut 7	140,00	1,40	35,5	18,11	115,00	-4,00	04:28	16,00
Fut 8	120,00	1,20	24,8	17,22	137,00	4,00	03:50	60,00
Fut 9	131,00	1,31	30,00	17,48	104,00	4,00	06:50	18,00
Fut 10	123,00	1,23	26,00	17,19	100,00	-11,00	04:22	25,00
Fut 11	137,00	1,37	37,00	19,71	96,00	-10,00	07:39	36,00
Fut 12	146,00	1,46	54,00	25,33	126,00	15,00	06:44	4,00
Fut 13	127,00	1,27	31,00	19,22	105,00	-3,00	04:57	31,00
Fut 14	146,00	1,46	46,00	21,58	125,00	4,00	08:32	26,00
Fut 15	150,00	1,50	45,00	20,00	123,00	-5,00	06:54	12,00
Fut 16	150,00	1,50	49,00	21,78	100,00	2,00	06:40	28,00
Fut 17	135,00	1,35	31,00	17,01	150,00	-3,00	07:20	19,00
Fut 18	148,00	1,48	48,00	21,91	100,00	1,00	07:50	15,00
Fut 19	139,00	1,39	51,00	26,40	120,00	0,00	06:40	16,00
Fut 20	157,00	1,57	58,00	23,53	98,00	-8,00	08:53	20,00
Fut 21	146,00	1,46	50,00	23,46	129,00	-17,00	06:20	18,00
Fut 22	145,00	1,46	45,00	21,11	150,00	-3,00	04:34	16,00
Fut 23	146,00	1,46	50,00	23,46	98,00	10,00	05:10	12,00
Fut 24	133,00	1,33	30,00	16,96	136,00	7,00	04:10	17,00
Fut 25	137,00	1,37	34,00	18,11	125,00	-1,00	10:40	11,00
Fut 26	143,00	1,43	36,00	17,60	120,00	-8,00	03:40	31,00
Fut 27	133,00	1,33	33,00	18,66	133,00	0,00	06:12	29,00
Fut 28	139,00	1,39	44,00	22,77	134,00	1,00	04:58	16,00
MAX	158,00	1,58	58,00	26,40	181,00	15,00	10:40,0	75,00
MIN	120,00	1,20	26,00	15,84	96,00	-17,00	03:30,0	4,00
PRÓMEDIO	140,12	1,39	40,08	20,18	122,61	0,07	5,50	24,36
DES_V_TIP	9,31	0,10	9,77	2,97	21,27	7,23	0,08	17,22
COEF_VAR	0,07	0,07	0,24	0,15	0,17	101,24	0,30	0,71

Tabla 3

PERCENTILES DE FUTBOL

<b>CODIGO</b>	<b>PERCENTILES DE ESTATURA</b>	<b>PERCENTILES PESO</b>	<b>PERCENTIL DE IMC</b>
FUT 1	25	10	10
FUT 2	10	30	60
FUT 3	10	10	10
FUT 4	60	41	93
FUT 5	75	40	93
FUT 6	10	35	93
FUT 7	93	45	75
FUT 8	10	75	60
FUT 9	10	25	60
FUT 10	10	10	55
FUT 11	10	70	90
FUT 12	75	97	97
FUT 13	10	25	85
FUT 14	10	55	80
FUT 15	25	50	75
FUT 16	55	90	90
FUT 17	10	25	55
FUT 18	80	90	85
FUT 19	45	90	90
FUT 20	75	90	85
FUT 21	75	90	93
FUT 22	70	90	85
FUT 23	65	93	97
FUT 24	10	10	30
FUT 25	10	10	10
FUT 26	50	65	60
FUT 27	10	45	75
FUT 28	35	80	30
MAX	93	97	97
MIN	10	10	10
PROMEDIO	36,89	53,07	68,61
DESV_TIP	29,49	31,21	27,65
COEF_VAR	0,8	0,59	0,4

Tabla 4

Tabla de percentiles *Test*

PERCENTIL FLEXIBILIDAD	PER RESISTENCIA	PER REACCIÓN	FUERZA EXPLOSIVA	TOTAL D PERCENT
75	65	97	35	49,08
80	40	93	60	53,38
97	30	10	10	38,31
45	40	10	10	47,72
30	85	69	10	52,54
30	35	10	65	43,38
45	55	85	35	58
30	50	10	65	47,77
30	70	50	10	44,31
10	30	10	10	35,08
10	97	36	10	52,54
97	70	97	10	66,46
45	85	10	10	44,69
55	97	10	35	50,23
30	97	93	30	54,69
10	97	10	10	45,08
25	75	50	60	47,77
10	85	90	10	59,31
10	65	60	10	53,15
53	97	55	10	63,38
10	65	60	10	55,69
35	35	60	75	59,31
93	85	93	10	65,15
75	55	65	60	40,69
48	97	93	30	43,15
20	75	10	40	47,77
10	55	10	35	43,15
10	45	80	10	51,62
97	97	97	75	66,46
10	30	10	10	35,08
39,93	67,04	50,93	27,68	50,48
28,7	23,02	34,76	22,13	7,91
0,72	0,34	0,68	0,8	0,16

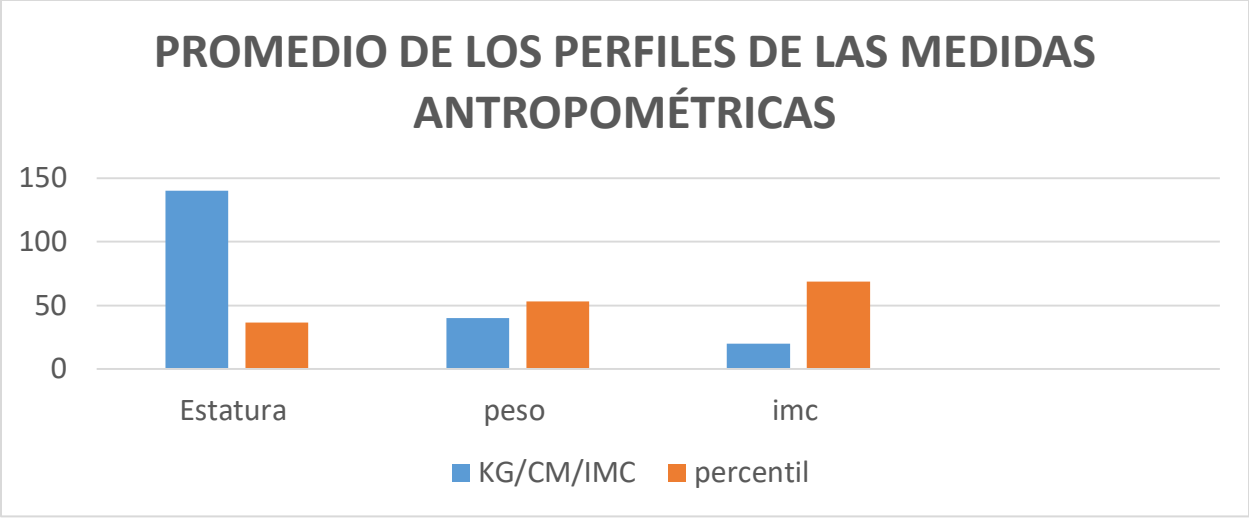


Figura 1 Promedio de los perfiles de las medidas antropométricas

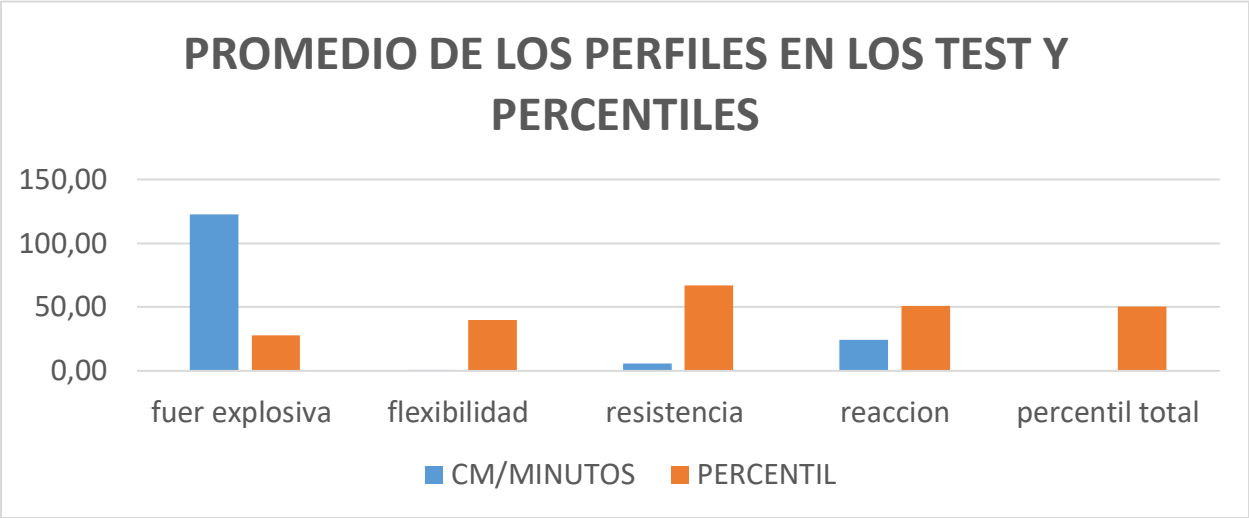


Figura 2 Promedio de los perfiles en los test y percentiles

## ESTATURA

La media de la estatura de acuerdo a la población de futbol es de 140,12 cm que si se ve desde el punto de vista de la edad de un niño de 9 años el percentil de Santiago ramos (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) es un percentil positivo de acuerdo a la edad con un percentil de 93, pero si se ve desde el punto de vista de un niño de 12 años es un percentil negativo con un percentil de 36 según el libro Santiago ramos, (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) asumiendo que el máximo de estatura es de 158 cm que le pertenece a FUT 1 con un percentil total de 51,54 que de acuerdo a su edad está en un término medio según el libro de Santiago ramos, (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes), hay que aclarar que este personaje se sale del rango de edad de 9 a 13 años y decidimos incluirlo por su constante existencia, igual mente se identificó un mínimo de estatura que corresponde a 120 cm y pertenece a FUT 7 con un percentil de 10 de estatura de acuerdo al libro de Santiago ramos (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) donde indica que el niño es de poca estatura en lo que corresponde a su edad, Y que globalmente se determinó que el grupo en cuanto a la talla es homogéneo con un valor de 7, de los 28 niños, lo que en la forma de trabajo se facilita al momento de imponer trabajos que requieran la misma talla.

## **PESO**

La media del peso corresponde a 40,8 kg que de acuerdo a la edad de 10 años pertenece a un percentil de 63 según Santiago ramos(evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) y podemos definir que es un perfil que está por encima de la valoración acta para generar fácilmente el desarrollo de actividades, Así mismo se notó que el peso máximo más relevante es de 58 kg que corresponde a FUT 20 ubicado en un percentil 90 de peso que según el libro de Santiago ramos(evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) es un niño con una característica de peso muy alto. Más a un mencionamos el mínimo de peso que alcanza 26 kg y según el libro de Santiago ramos (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) se localiza en un percentil 10 que se traduce en un niño de bajo peso según su edad. También podemos entender que el grupo en cuanto a peso es de 24 en coeficiente variación lo que podemos considerar que este grupo es heterogéneo, y se debe aplicar trabajos diferenciados pues debido a su peso tenemos que diferenciar las cargas.

## **IMC**

La media de IMC se ubica con 20,18 Kg/m<sup>2</sup> y según la OMS (organización mundial de la salud) es un peso normal y positivo para el desarrollo del proceso de futbol pues el promedio está en el rango de personas vitales según la OMS (organización mundial de la salud), en consecuencia, notamos que el IMC máximo es de 26,40kg/m<sup>2</sup> que corresponde a FUT 19 que según la OMS (organización mundial de la salud), organización mundial de la salud es un niño pre obeso que según el libro de Santiago ramos (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) presenta un percentil 90 que responde a un niño con un



peso alto según la edad, del mismo modo lo comparamos con el mínimo que es un IMC de 15,84kg/m<sup>2</sup> que según la OMS (organización mundial de la salud) es un niño con deficiencia alimenticias donde nos indica que según el libro de Santiago Ramos (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) está en un percentil de 10 a lo que se traduce que tenemos que hacer entrenamientos con cargas más bajas según su alimentación. Asimismo, podemos entender que el grupo en cuanto a peso es medio homogéneo con un valor de 15 y como se dijo anteriormente se debe trabajar diferenciada mente pues todos los niños no tienen el mismo índice de masa a corporal.

### **FUERZA EXPLOSIVA**

Este test consiste en saltar con fuerza máxima, la distancia más larga sin tomar impulso y según los resultados el promedio de salto de aproximación es de 122,61cm y se ve reflejado en 3 niños con edades de 11 y 13 años, donde indica que el niño de 11 tiene un percentil 30 que se traduce en un rendimiento bajo de acuerdo la tabla Santiago Ramos (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) y que si analizamos el máximo de esta prueba se le atribuye a un salto de aproximación con 181cm y que le pertenece a FUT 6 que tiene una edad de 16 años según Santiago Ramos (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) se traduce en un percentil de 65 que indica que es un salto medianamente bueno aclarando que el joven se sale del rango de edad de niño de 9 a 13 años, no obstante el mínimo de fuerza explosiva alcanzo un salto de 96cm que según el libro de Santiago Ramos (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) se ubica en un percentil 10 y analizando los deportes que debe plantear más

trabajos de saltabilidad en los entrenamientos. Igualmente notamos que este grupo es Medio homogéneo con un coeficiente de 17 pudiendo determinar que se debe ejecutar más actividades y juegos referentes al cabeceo para que mejoren su capacidad de salto, generando un trabajo diferenciado con los guardametas ya que su labor requiere que sobresalgan más en su saltabilidad.

## **FLEXIBILIDAD**

Se encontró un promedio de flexibilidad de 0,07cm lo que podemos interpretar es que un promedio bastante bajo para la mayoría de asistentes de futbol respecto a la flexibilidad, esto puede responder al bajo trabajo de flexibilidad que utilizamos en las formas jugadas. En cierto modo se percibió que el mínimo de flexibilidad está reflejado en -17cm y le pertenece a FUT 21 y que según el libro de Santiago Ramos pertenece a un percentil 32 que se traduce en una mala flexibilidad, resaltando que la máxima flexibilidad que se vio es de +15cm que es una óptima flexibilidad y sería positivo que además del futbol practicara cheerleading y que según Santiago ramos presenta un percentil de 97. En la flexibilidad se percibe que es un grupo bastante heterogéneo y se debe generar trabajos de elongación articular cada que se acabe una actividad con el fin de mejorar este aspecto.

## **REACCIÓN**

En el test de reacción se ejecuta el test de Galton que consiste en atrapar un bastón lo más rápido posible, y el bastón cuanta, con una medición, lo que permite saber el grado de

velocidad de reacción, según la atrapada. el test que aplicamos nos arrojó un promedio de reacción de 23cm de acuerdo a la población de futbol, esto se traduce en un percentil 10 según el libro de Santiago ramos independiente mente si es de edad de 10 a 13 años, igual mente notamos que la mínima en este caso, la mejor atrapada, le perteneció a FUT 12 con un total de 4 cm de velocidad de reacción que se traduce en un percentil de 97 según Santiago ramos y una muy mala reacción que es la máxima con 75 cm que en percentiles trasciende según Santiago ramos a un percentil de 10 lo que nos indica que se tenía que trabajar entorno a mejorar la reacción , además divisamos que la reacción es el test es bastante heterogénea más de forma negativa que de forma positiva.

### **RESISTENCIA:**

según el test de leger que consiste de desplazase de un punto a otro punto realizando un cambio de ritmo entorno a un sonido que se va acelerando progresivamente todo esto para comprobar la resistencia del sujeto en este test encontramos un promedio de 5 minutos Que se traduce en un percentil medianamente bueno y fue el resultado más repetitivo en esta prueba, pues de acuerdo al rango máximo que se obtuvo que fue de 10 minutos y 40 segundos, donde le pertenece a FUT 25 con un percentil de 93 de resistencia según Santiago ramos y un rango mínimo d 3:30 que le pertenece a FUT 4 con un percentil 40 según el libro Santiago ramos. (Evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) Así mismo se encontró que es una población heterogenia lo que radica en preponer ejercicios de resistencia.

## **PERCENTILES**

Según la tabla de Santiago ramos(evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) el promedio del percentil total que era, el que reunía, tanto capacidades antropométricas como capacidades físicas y que arrojó un promedio de 50,48 lo que indica que presentan de acuerdo a sus capacidades un rango de habilidad medianamente bueno para realizar cualquier deporte, también se encontró un máximo de percentil total de 66,46 que expresa que fue el mejor según el libro de Santiago ramos(evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) de acuerdo a los test y las medidas antropométricas que realizamos, este niño cumple por encima de las habilidades que se requiere para hacer un buen futbolista, igualmente se encontró con un mínimo de 35,08 según el libro de Santiago ramos (evaluación antropométrica y motriz condicional de niños y adolescentes) el cual nos indica que referente a esta población debemos plantear actividades para un constante mejoramiento. En cuanto al total de percentiles se dividió que está en un rango medio homogéneo lo que radica que es una población a punto de alcanzar la igualdad, aunque es un trabajo que interfirieren muchos factores.

## **Instrumentos De Recolección De Datos**

De acuerdo al seguimiento que generamos en este proyecto, los instrumentos de recolección de datos de los que se apoyó este proceso, y donde se logró concluir estas fases, tuvo como protagonista la observación que se generaba al momento de hacer el respectivo seguimiento, aportando a esta observación, se respaldó por medio de varios formatos que

apuntaban a diferentes responsabilidades, de las que tenía que responder cada auxiliar investigador entre estos formatos se contaba con el formato de planeado versus ejecutado y donde se reflejaba la precisión que tenían al momento de realizar con tiempo precisos lo que plasmaron en la planeación, también se contaba con el formato de habilidades docentes que permitía evaluar las competencias y las habilidades que presentaba cada docente practicante, asimismo se contaba con un formato de seguimiento de juegos donde se generaba una evaluación de cada juego incluyendo el grado de satisfacción y por último se tenía un formato de factores de control donde se mostraba la frecuencia cardiaca percepción del el esfuerzo de Borg, nivel de ejecución y nivel de aceptación de la actividad con estos formatos se asimilo la información y se actuó de acuerdo a lo positivo y lo negativo de este proceso.

**Formatos que se tienen en cuenta:**

Planeado vs ejecutado

Factores de control

Habilidades docentes

Seguimiento del juego motriz dirigido

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

### **1. FUNDAMENTACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO COMO HERRAMIENTA DE INTERACCIÓN PEDAGÓGICA EN LA IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA DE INICIACIÓN DEPORTIVA CON NIÑOS DE 9 A 13 AÑOS.**

Al momento de fundamentar fue importante la interpretación de los docentes disciplinares ya que ellos cuentan con la experiencia y el conocimiento de que es el juego y lo que representa el juego para todas las personas, sumado a esto el análisis bibliográfico del que nos apoyamos y el que nos deja como conclusión, que el juego siempre ha venido en nuestra sangre siempre ha venido inmerso en nosotros, el juego nos despierta esas ganas de pasar nuestro tiempo, de divertirnos, de interactuar es por tanto que debemos aprovechar esta herramienta como un medio para alcanzar un fin, por ende debemos aprovechar el juego para desarrollarnos, motrizmente, físicamente e intelectualmente marcando el juego como fragmento para fortalecer diferentes principios y fundamentos del futbol.

El juego motriz dirigido es un instrumento positivo para los maestros formadores de futbol, pues actualmente los maestros formadores en futbol, siempre se empeñan en hacer sus clases con solo movimientos dirigidos que se vuelven monótonos, en cambio por medio del juego los niños siempre van a estar motivados y ansiosos por saber cuál es el próximo juego, obviamente estos juegos con una intencionalidad de mejorar. Con el juego motriz dirigido

podemos generar inconscientemente que mejoren sus habilidades como futbolistas como son los fundamentos técnicos, el remate, la conducción, pase, y control.

## **JUEGO EN GENERAL**

El juego es una conducta humana que se considera de forma expresiva hacia el mundo donde el juego siempre será el desarrollo del niño, es el complemento para su construcción de nuevos componentes que se pueda expresar hacia el mundo el juego es el comportamiento lúdico Sutton-Smith (1980) afirma que el juego es tan paradójico y difícil de definir porque en él se aprende lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana, el ser y la posibilidad de no ser. Hay otro hecho que añade complejidad al juego como realidad humana: la variedad de situaciones de la vida humana en las que se realiza el juego: aprendizaje, educación, tradición, fantasía, fiesta, progreso, adaptación, evasión, entrega, amor, diversión.

Nos hace referencia que el juego se aprende a lo ambiguo donde se desarrolla por medio realidad humana de la situación de la vida y busca el juego como una situación para generar un ambiente de alegría siempre será el desarrollo del niño porque el juego es paródico donde por medio del juego se aprende se educa se da adaptación amor entrega y lo más importante es la diversión.

(Piaget, 1973)” El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y

hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.”

Da a entender que el juego es una forma de expresarse por medio de los pensamientos infantiles de los niños que se apropia de la construcción de dominar las relaciones entre niños y asimila la realidad del juego como parte de la vida, donde el juego propio de la edad infantil da paso a la construcción de nuevos componentes que el niño a través del juego va desarrollando nuevas capacidades ya sea cognitiva, motriz, o social.

(Huizinga, 1934) “Dice que el juego es **una actividad libre ejecutada 'como si' y situada fuera de la vida diaria**, pero, al mismo tiempo, capaz de absorber por completo al jugador. Es una actividad que no ofrece interés material alguno o utilidad de ningún tipo. Se ejecuta dentro de un determinado tiempo, un determinado espacio según un orden y reglas fijadas de antemano”.

Principalmente hace referencia al juego como una forma de aprovechar el tiempo libre y como se sitúa, afuera de la vida diaria, si no que el juego es un momento donde ofrece un interés capaz de absorber al niño, que está jugando y teniendo en cuenta los espacios determinados como son las reglas específicas y la relación social que impulsa a la integración de más niños.

(Freire, 1989) Relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados.”.

habla del que el juego es una forma de educar al cuerpo y una forma de educar al ser humano como persona, el juego ayuda a desarrollar nuevas habilidades donde permite que el



niño salga de esa zona de confort y pueda disfrutar de un mejor ambiente, donde el niño no es como el animal que se adiestra, al niño por medio del juego se educa.

(Vigotsky, 1896-1934) Quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Nos afirma Vigotsky que el juego es el instrumento para que el niño obtenga un desarrollo más exitoso teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo del niño para que se pueda desenvolver en situaciones o problemas. Donde el niño construye sus aprendizajes y su propia realidad y cultura relacionándose con otros niños.

(FREUD, 2013) a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. Al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. El juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

Freud nos hace referencia que el juego en una forma de controlar la realidad del niño y forma parte de diario vivir donde el niño obtiene experiencias donde el juego manifiesta los procesos fundamentales del niño donde puede dominar sus acontecimientos a pasar de una actitud pasiva a controlar la realidad.

El juego en general siempre está en nuestras vidas desde cuando nacemos en el cual el niño vive su vida jugando expresándose corporalmente y con mucha diversión fortaleciendo la parte cognitiva del niño y la parte motriz como lo dice (Piaget, 1973) El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.”

## **EL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO**

Concebido como la acción (cuerpo en movimiento) desarrollada por el participante que al ser mediada por el maestro/formador, puede mezclarse con propósitos físicos, motrices y psicosociales que contribuyen al proceso de formación integral de los actores del juego, sin dejar a un lado su función principal de entretenimiento y placer.

## **¿PORQUE EL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO COMO HERRAMIENTA DE INTERACCIÓN PEDAGÓGICA?**

El juego al poderse mezclar con un entramado cultural diverso como es: el ritual, el derecho, el desarrollo, la integración, el poder, la educación, permite alcanzar diferentes propósitos de la formación integral del participante sin hacer a un lado su función principal de entretenimiento y placer.

## **FUNDAMENTACIÓN**

Jiménez (2008) nos dice que “Todo ser humano al jugar es creativo siendo requisitos indispensables en el cerebro normal del jugador los siguientes elementos”:

- Las tensiones (Actividad creada por la contracción y relajación de los músculos y tendones del cuerpo).
- La integralidad (acto de considerar el cuerpo como una unidad completa, competente y perfecta).

## **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO**

- Debe tener un componente de esfuerzo físico mayor al habitual, sin ser tedioso, pero tampoco sin generar ansiedad.
- Se debe atender a la dosificación del esfuerzo respetando los ritmos y necesidades individuales de los niños.
- Propiciar el cumplimiento de las reglas establecidas, posibilitando el juego limpio.
- El tiempo debe ser flexible, dependiendo de la edad y características psicoevolutivas de los niños participantes.
- El material utilizado debe ser lo más atractivo posible para propiciar la mayor disponibilidad motriz.

- Posibilitar el interés y participación de todos niños.
- Evitar riesgos y peligros con materiales, el espacio y la organización.

### **INDICADORES DE EFICIENCIA DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO**

- Interés y participación en la actividad propuesta
- Socialización entre los participantes de la actividad.
- Bajos o nulos niveles de deserción en la ejecución.
- Sonrisa como aceptación de la actividad propuesta.
- Parámetros fisiológicos:
  - Frecuencia Cardiaca
  - Frecuencia Respiratoria
  - Calor Corporal
  - Color de Piel
  - Escala de Borg

## **CONTENIDOS DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO PARA NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS**

### **COMPONENTE FÍSICO**

- Flexibilidad
- Velocidad
- De Reacción
- De Desplazamiento Acíclico
- Resistencia Aeróbica

### **COMPONENTE TÉCNICO/MOTRIZ**

- Tono Muscular
- Ajustes Posturales
- Estructura Espacial
- Orientación: Arriba, abajo, derecha, izquierda, delante, atrás.
- Estructura Temporal
- Antes, durante, después, rápido, lento.
- Coordinación
- Discriminación Perceptiva, Ajustes Neuromusculares a tiempo y espacio, Memoria Motriz.
- Dinámica Global

- Dinámica Segmentaria.
- Equilibrio
- Estático
- Dinámico
- Objetal
- Recuperado

## **COMPONENTE PSICOSOCIAL**

Los contenidos de este componente se desarrollarán como ejes transversales, por ende, estarán presentes en todas las actividades propuestas los siguientes elementos: educación para la paz, atención a la diversidad, cooperación, respeto al medio ambiente, educación para la salud, mejora de hábitos de higiene, educación moral y cívica a través del reconocimiento y aceptación de normas y reglas de convivencia.

## **CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS MOTRICES DIRIGIDOS**

### **JUEGOS POLIVALENTES**

- ✓ Juegos de Malabares
- ✓ Juegos de discriminación Sensorial.
- ✓ Juegos de Imitación.

- ✓ Juegos de Conducción y Persecución.
- ✓ Juegos de Control, pase y Tiro.
- ✓ Juegos de entrada.
- ✓ Juegos en el Laberinto

## **EL JUEGO EN EL FUTBOL**

La práctica de fútbol en el programa de iniciación deportiva pretende realizar actividades encaminadas a fortalecer los fundamentos, como el pateo el control pase y conducción abordándolos desde el juego y no actividades dirigidas y repetitivas donde el niño se incomoda, pues al momento de implantar el juego como herramienta de aprendizaje el niño se va interesar y va mejorar inconscientemente los fundamentos por medio del juego.

El juego de fútbol nos deja asimilar que el fútbol reúne un conjunto de habilidades y capacidades que no se desarrollan de la noche a la mañana sino que es indispensable llevar un proceso donde el juego siempre sea la herramienta para fortalecer esas necesidades de los niños, por ende el maestro formador también debe reunir esas habilidades y capacidades para que en su accionar pedagógico responda en lo comunicativo organizativo y cognitivo de forma positiva, generando que se cumplan los objetivos propuestos por cada plan de entrenamiento.

Los docentes formadores deben tener muy en cuenta la población pues el juego como herramienta pedagógica del fútbol siempre va tener un enfoque competitivo lo cual puede generar rechazo y disgustos al momento de perder, creando también desmotivaciones deserción, y traumatismos,

En conclusión, a lo anterior los maestros formadores deben efectuar en los niños el reconocimiento del triunfo y la derrota como situaciones normales que se dan en el juego y que también se refleja en la vida cotidiana, enseñando que el ser humano debe estar preparado para los momentos felices del triunfo como los momentos difíciles de las derrotas, para así evitar traumatismos y deserciones del programa de iniciación.

De acuerdo a lo anterior el maestro formador siempre tiene que dejar claro que estas actividades se desarrollan es para el progreso de sus habilidades como futbolistas y más que un fin competitivo, es un fin, de formarse como personas y seres humanos que le aporten cosas positivas a la sociedad.

Según (Galeano, 1995) “ en el futbol, ritual de sublimación de la guerra, once hombres de pantalón corto son la espada del barrio la ciudad y la nación ” el futbol es una herramienta con la que se caracterizan diferentes personas, y dicho anteriormente al niño es de vital importancia sembrarle lo positivo y lo negativo de ganar o perder, para que no tenga dificultades al momento de afrontar cualquier otra situación de su vida donde se vean reflejadas la victoria o el fracaso.

El juego motriz dirigido siempre comprendía una intencionalidad del que el niño siempre intentaba alcanzar para poder sentir esa satisfacción ante el rival, lo que comprendía un aspecto motivacional frente a las actividades, ayudando a conocer la realidad y permitir interpretar las falencias de forma inconsciente, asimismo favorecía a un proceso socializador donde el niño generaba una zona confort para poder comportarse libremente con los demás imponiendo su lenguaje mediante el juego, todo esto para que mejoraran sus capacidades



físicas y cognitivas mejorando de manera divertida y agradable donde el niño encontrara su rol con esta población.

## **2. GUÍA DE JUEGOS PARA LA DISCIPLINA DEPORTIVA DE FÚTBOL POR DISCIPLINA, FUNDAMENTADO EN LA INTEGRACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO Y LOS PROPÓSITOS DE LA INICIACIÓN DEPORTIVA**

Para dar inicio al juego motriz dirigido como práctica deportiva, se realiza un estudio para observar que el estudiante sea capaz de practicarlo de forma amena y satisfaciendo sus necesidades deportivas.

Las pocas clases que se han dirigido bajo la articulación de las actividades para el texto guía han sido, clases que emocionalmente para los niños tanto de 9 a 13 años como a los demás han sido de gran satisfacción, y como docentes han permitido y generado un gusto y una seguridad al momento de saber que la actividad propuesta no les está gustando, pues fácilmente se cambiaría a otra actividad.

De acuerdo a los objetivos uno y dos se evidencio aportes positivos con la fundamentación de componentes del juego motriz dirigido; pues tener esta fundamentación es una óptima base para tener un punto de partida y generar una intencionalidad que permita transmitir al futbol desde el mejoramiento de los fundamentos y los principios por medio del juego motriz dirigido, y plasmarlo para facilitar las practicas forjando un agrado tanto para el niño como para el docente, y enriqueciendo al niño inconscientemente.

### **3-LA ACCIÓN PEDAGÓGICA EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA DE FUTBOL EN NIÑOS DE 9 A 13 FUNDAMENTADA EN EL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO**

En este objetivo se reflejan los datos y el rendimiento que presentaron los docentes formadores frente a la acción pedagógica en los niños de 9 a 13 años y los factores que influían a tener una práctica exitosa y el impacto que tenía el juego al momento de fundamentar al niño en la disciplina de futbol teniendo en cuenta factores como planeado y ejecutado, las habilidades docente en las sesiones de trabajo la pertinencia y coherencia del juego motriz dirigido y factores de control, que nos da el grado de satisfacción que genera el niño en estas actividades.

#### **Actividades**

Por medio de fichas se realizará un seguimiento para la acción pedagógica de los docentes disciplinares que ejecutan el proceso de juego motriz dirigido desde el primero de octubre hasta el 30 de noviembre del 2018.

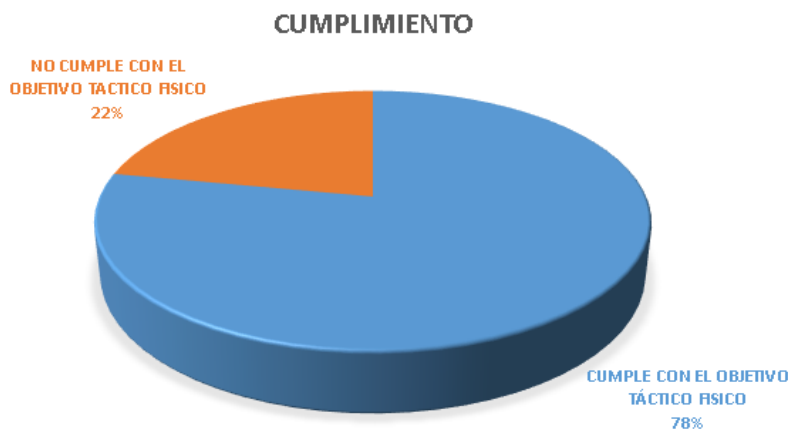
#### **3.1 Relación entre lo planeado y lo ejecutado en las sesiones de trabajo**

De acuerdo a los requisitos que debe tener una planeación como el cumplimiento del objetivo y los componentes de la carga podemos observar como por medio de estas pautas podemos generar una clase con éxito y generar lo básico para tener un buen proceso formativo frente, a la comunidad y el impacto que se tiene sobre esta, y de cómo responden los maestros formadores en comparación a lo planeado y ejecutado, todo esto estipulado en una planeación propia de iniciación y formación deportiva, impartido en la acción pedagógica que tiene el juego motriz dirigido en niños, y el impacto que tienen los docentes formadores en estos.

## CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS

En el cumplimiento del objetivo se puede comprender cuales son los propósitos y manejos que debe tener la clase frente a lo físico lo táctico y lo técnico y las metas que se quieren alcanzar frente a la comunidad de acuerdo con el proceso que se tiene que llevar

## CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS TÁCTICOS Y FÍSICOS



Cumplieron con el objetivo táctico y físico el 78 % lo que nos permite afirmar que en cuanto el objetivo tuvo un buen rendimiento en lo que resaltaremos las razones por las cuales tuvieron un buen rendimiento:

- Tuvieron una buena fundamentación en cuanto a los objetivos
- El docente disciplinar preciso las correcciones oportunas de acuerdo a los objetivos
- Generaron la planeación en grupo lo que permitiera mejor en el objetivo
- La única fase que desarrollaron y en la que se quedaron estancados por diferentes razones justificadas fue la fase A

### 3.1.2 COMPONENTES DE LA CARGA

En este vemos el grado de cumplimiento que tuvieron los maestros formadores en relación con la ejecución de acuerdo al juego el volumen intensidad descanso y magnitud desarrollándolo en diferentes fases aclarando que por motivos de inactividad académica los estudiantes no alcanzaron a culminar las fases establecidas.

Tabla 5

*Tabla componentes de la carga*

<b>Fase</b>	<b>Cumplimiento del objetivo en los juegos</b>	<b>Porcentaje de cumplimiento en el volumen</b>	<b>Porcentaje de cumplimiento en intensidad</b>	<b>Porcentaje de cumplimiento en descanso</b>	<b>Porcentaje de cumplimiento de la magnitud</b>	<b>Porcentaje de cumplimiento sobre los 100 puntos</b>
A	50%	33%	45%	16%	20%	31%

### 3.1.2.1 CUMPLIMIENTO DEL OBJETIVO EN LOS JUEGOS

En este requisito de la planeación podemos observar si el juego propiciaba el grado de cumplimiento con la descripción estipulada, diseñada por los auxiliares investigativos y ejecutada por los docentes practicantes, dando cumplimiento al objetivo donde se incorpora un texto guía y un manual de juegos para que los desarrollen en las clases.

El 50% ( [Cuadro\\_Cumplim](#) ) de los objetivos cumplía con la prescripción de los juegos el otro 50% deduce la incoherencia al momento de ejecutarlos y la falta de presentación de juegos al momento de plasmarlos en las planeaciones alterando el orden de las actividades que, por medio de instrumentos de recolección de datos como la información, detallábamos que:

- La percepción de ellos es diferente a la de nosotros
- Cambiaban los nombres de los juegos que nosotros diseñamos
- Tenían una mala ejemplificación lo que generaba que el niño captara el juego de otra forma
- Diferentes días lluviosos genero el cambio de actividades lo que permitía que no se desarrollaran las actividades como estaban planeadas
- No se reunían al momento de hacer las planeaciones

### 3.1.2.2 VOLUMEN EN LOS JUEGOS

En este requisito podemos ver la cantidad de trabajo realizado en las sesiones de clases representada en tandas series repeticiones y tiempos, todo esto para registrar el proceso de un micro ciclo y verificar lo que planearon los maestros formadores con lo que realmente ejecutaron, generando la costumbre de llevar el tiempo dando oportunas pausas y culminaciones de las diferentes actividades planeadas.

Generaron un 33% ( [Cuadro cumplim](#) ) de cumplimiento en este requerimiento, cuantitativamente es un porcentaje muy bajo, cumpliendo algunas veces con las series y repeticiones, y cuando cumplían con estas, el tiempo no coincidía con lo que plasmaban en la planeación, por ende al momento de registrar la calificación de (1 a 20) siempre alcanzaban valoraciones de 10 o 5 puntos, lo que nos permitió afirmar y confirmar que:

- Ninguna actividad coincidió con 20 puntos
- La importancia que tenía el volumen no era significativa para ellos
- Tenían reloj, pero se enfocaban más en la satisfacción del niño que en el cronometrar lo que habían planeado
- Les faltó agregar en la planeación las penitencias que ejecutaban al momento de motivar a los niños en el periodo de juego ya que esto también hace parte del volumen
- Se les olvidaba contabilizar las actividades
- No tenían una planeación alterna donde vieran cual era el valor de las series repeticiones minutos y segundos planeados,

### 3.1.2.3 INTENSIDAD EN LOS JUEGOS

En esta exigencia podemos ver el grado de esfuerzo con el que se realiza una actividad, y la que se plasma en el número de pulsaciones o la reserva cardiaca que se requiere para la actividad y que comparamos con lo que planearon y en lo que coincidieron en lo ejecutado los maestros formadores.

Alcanzaron 45% ([Cuadro cumplim](#)) de la totalidad de los puntos, el 55 % restante no respondió positivamente a lo que habían planeado en cuanto a la reserva cardiaca por tanto se estancaban en la valoración por puntos, pues a continuación los diferentes motivos que afectaron el desarrollo de la intensidad :

- Por motivos de no generar las micro pausas y las macro pausas en el tiempo establecido generaba que la reserva cardiaca no se mantuviera en lo que planearon.
- se podría afirmar que en lo que más se coincidió fue la intensidad a pesar de solo tener 45% de cumplimiento en relación con lo planeado versus ejecutado
- Por motivo de las penitencias al momento del juego también generaba que no tuviera la reserva cardiaca esperada.
- El éxito del este 45% respondió a que analizaron y aplicaron los debidos estímulos para que la reserva cardiaca hubiera coincidido en lo planeado y lo ejecutado.

### **3.1.2.4DESCANSO EN LOS JUEGOS**

En este requisito se refleja las pausas que se plasmaron en la planeación y el grado cumplimiento que tuvieron de acuerdo a todas las actividades en relación con grado de esfuerzo que presentaba cada, estas tenían.

En este exigencia cumplieron el 16% ( [Cuadro cumplim](#) ) del descanso pues a nivel general siempre median la actividad de acuerdo al grado de satisfacción del niño y cuando la actividad era muy divertida para ellos pasaban por alto los descansos y demás requisitos estipulados en la planeación, a continuación las razones del poco éxito de esta exigencia

- Los tomaban en cuenta solo en el tiempo que iban a cambiar de actividad para que le diera espacio para organizar
- Se les olvidaba registrar el tiempo que tenían planeado para cada actividad
- el día en que tuvieron más en cuenta los descansos de acuerdo a lo planeado fue el 30 de octubre
- Tomaban el descanso cuando algún niño se lo señalaba no de acuerdo a lo que tenían planeado

### **3.1.2.5 MAGNITUD EN LOS JUEGOS**

En este requisito vemos reflejado la coincidencia que tuvieron los maestros formadores de acuerdo a lo que planearon y que se tenía que tener en cuenta por los aspectos del volumen la intensidad y el descanso en una valoración cualitativa de las actividades.



Solo alcanzaron el 20% ( [Cuadro cumplim](#) ) de cumplimiento lo que nos da entender que tuvieron un rendimiento bastante incompleto frente a una comunidad que siempre espera cosas positivas, a continuación, las razones de dicho rendimiento:

- En lo planeado lo que más primaba en su mayoría de planeaciones era nivel III cuando el objetivo de su planeación estaba en fase a
- Las actividades y el volumen siempre se desarrollaban de forma suave y pasiva lo que evidentemente hacia entender que las actividades estuvieran en nivel II y no en III como normalmente plasmaban en la planeación
- Por motivos externos como la inactividad académica no permitió que se avanzara para el desarrollo tanto en la magnitud como en las fases

### **3.1.2.6 VALORACIÓN TOTAL AL RENDIMIENTO DE CADA ACTIVIDAD**

En este requerimiento se ejecutaba la suma de los puntos que se alcanzaron en el juego el volumen la intensidad el descanso la magnitud, si alcanzaban un máximo de puntuación obtenían un puntaje ideal de 100 puntos si lo ejecutado presentaba una relación con lo que se planeó en cuestión a lo plasmado en el papel

En la tabla podemos identificar que en la valoración global por actividad, no tuvieron un impacto positivo frente a todo lo que representaba la planeación pues generaron muchas inconsistencias lo que se reflejó con un 30 % ( [Cuadro cumplim](#) ) de cumplimiento frente a

un 70 % de falta de desempeño en cuanto a las planeaciones totales, a pesar de esto cabe mencionar algunos aspectos positivos y negativos como:

### **FACTORES POSITIVOS QUE INFLUYERON EN LO PLANEADO VERSUS LO EJECUTADO**

- Tenían un buen dominio de grupo lo que permitía que cuando dieran una orden se ejecutara en el momento y no retrasara los tiempos
- Eran tres personajes que podían distribuir funciones para que la clase fuera un éxito
- Nunca ejecutaron filas distribuían bien a los niños para la participación, integra de todos
- A pesar de los pocos balones que habían, eran recursivos para poner a trabajar a todos
- Hacían charlas alusivas a los valores en especial el respeto
- Corregían el vocabulario
- Corregían los gestos técnico

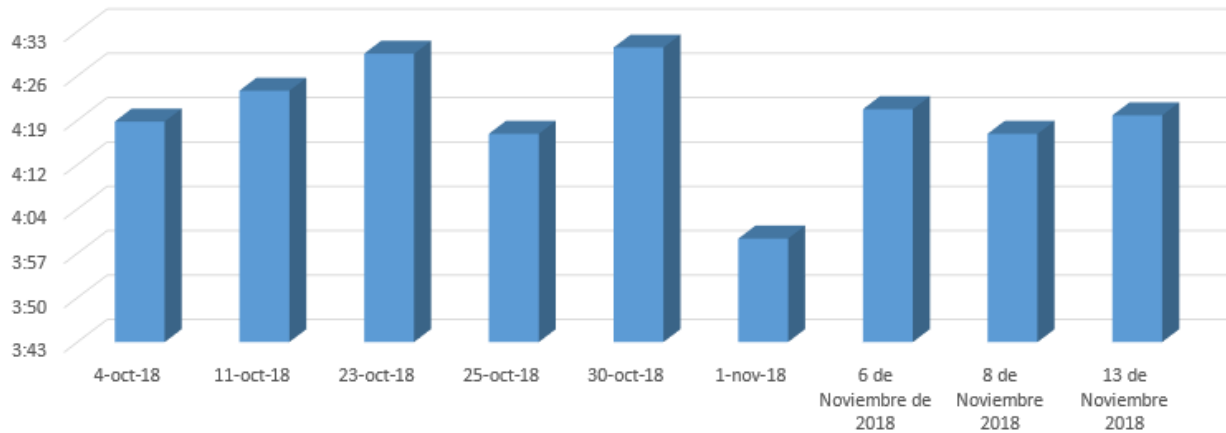
### **FACTORES QUE NO PERMITÍAN QUE LAS PRACTICAS TUVIERAN ÉXITO**

- Llegadas tarde
- Les faltaba distribuir las tareas entre el grupo para el óptimo rendimiento de todos
- No Coordinaban el tiempo de trabajo con el tiempo de descanso
- El cambio de nombres de los juegos afectaba el objetivo del juego

- La intensidad horaria es de dos horas ósea de 4 a 6 y terminaban a las 5:45, hay veces justificadamente (cucarrones) hay veces injustísimamente.
- Los tiempos de descanso eran tomados como penitencias de ejercicios funcionales, para los que perdían en el juego, lo que tiene parte positiva y parte negativa pero lo importante es que no lo agregaba en la planeación
- Las planeaciones no estaban divididas por fases
- Las planeaciones nunca presentaban calentamiento
- La planeación no era planeada por el grupo sino individualmente
- El calentamiento falto desarrollarlo en formas jugadas
- Presentaban la planeación más por cumplir con ese requisito, que por tener la conciencia que genera el desarrollo de esta
- La salida de un compañero del grupo afecto el rendimiento de estos

## **HORA DE LLEGADA Y EJECUCIONES DE CLASE**

Vemos en esta grafica el momento en que empiezan a desarrollar la planeación y la falta de cumplimiento con la comunidad

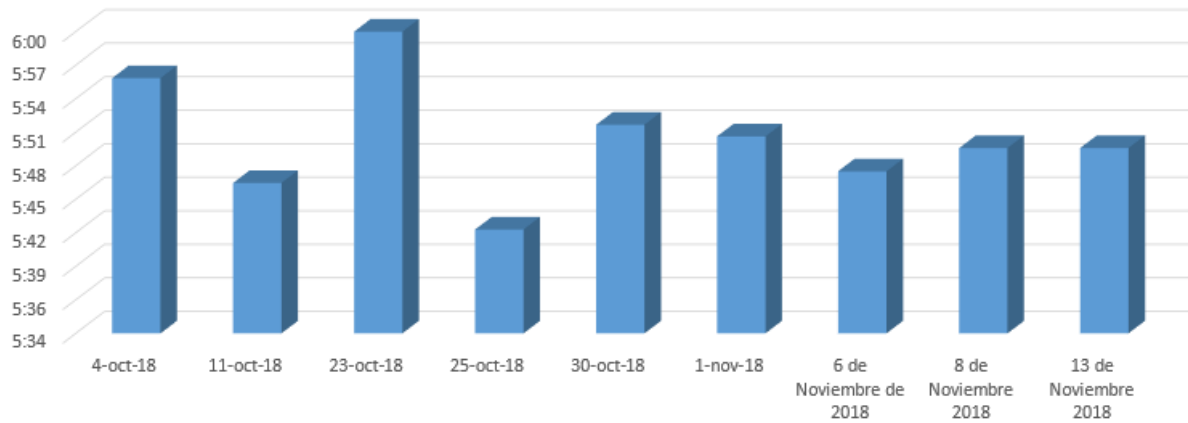


### **GENERALIDADES DE LAS LLEGADAS TARDE**

- Imprimían las planeaciones sobre el tiempo
- No distribuían bien las tareas y se los olvidaba bajar los balones
- Falta de sentido de pertenencia con la comunidad
- Llegaban temprano pero no empezaban a interactuar hasta que llegaran todos

### **HORAS DE TERMINADA LA CLASE**

Se muestra la hora en que terminaban la clase por diferentes motivos



## FACTORES QUE GENERABAN QUE SE ACABARA LAS CLASES

- Falta de actividades
- Por motivos de lluvia
- Invasión de cucarrones
- Por decisión unánime de los practicantes

## ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- Por factores negativos como las llegadas tardes generaban la inasistencia de la población
- Registrar los tiempos en la ejecución es vital para el desarrollo de la planeación
- El juego innovador genera que la motivación y el agrado de cada niño permitiendo que la población aumente
- Los practicantes no vieron el sentido fundamental de lo que genera planear
- Las planeaciones no eran elaboradas grupalmente sino individualmente

## **3.2 FACTORES DE CONTROL**

### **3.2.1 FRECUENCIA CARDIACA**

La FC se puede definir como el número de contracciones ventriculares por minuto efectuadas por el corazón, medida generalmente en latidos por minuto ( $\text{lat} \cdot \text{min}^{-1}$ ) o pulsaciones por minuto (ppm) (Garatachea1, 2002), o, más sencillamente, el número de latidos que el corazón realiza en un minuto, expresado generalmente en ppm (Kirk Patrick y Birnbaum, 1997).

Para identificar los valores se les enseñara cómo se debe tomar la frecuencia cardiaca por 6 segundos, se les tomara al iniciar y finalizar la sesión, si el juego es de larga duración se hará al inicio y al final de cada repetición.

### **3.2.2 ESCALA DE BORG**

Gunnar Borg, desarrolla la primera escala para medir el esfuerzo percibido a principios del 1960 en la Universidad de Estocolmo, con una numeración que indica el nivel de percepción de esfuerzo de un sujeto sometido a ejercicios aeróbicos. (R. J. Robertson, 2004). La escala de Borg se utiliza para medir el RPE y determinar la relación entre las percepciones de esfuerzo y una amplia gama de factores físicos, fisiológicos y psicosociales que están relacionados con el rendimiento del ejercicio (Haile et al., 2014).

Para obtener los valores por parte de los niños se les preguntara a dos o tres al concluir cada juego.

### **3.2.3 NIVEL DE EJECUCIÓN**

En este factor de control se tienen en cuenta los aspectos positivos que tiene cada niño en su nivel técnico al realizar cada uno de los juegos, con el fin de conocer si el niño lo hace rápido o de forma competitiva o lenta y bien ejecutada.

Este resultado será tomado en cuenta por el docente Investigador Auxiliar dependiendo que quiere identificar.

### **3.2.4 NIVEL DE ACEPTACIÓN**

En este factor se dará a conocer la actitud de los niños frente al juego teniendo en cuenta que la valoración se da de 1 a 5, donde 5 es porque les gustó mucho el juego y 1 es que no les gustó nada.

### **3.2.5 ANÁLISIS DE JUEGOS**

#### **3.2.5.1 CANGREJITO**

➤ Frecuencia Cardíaca

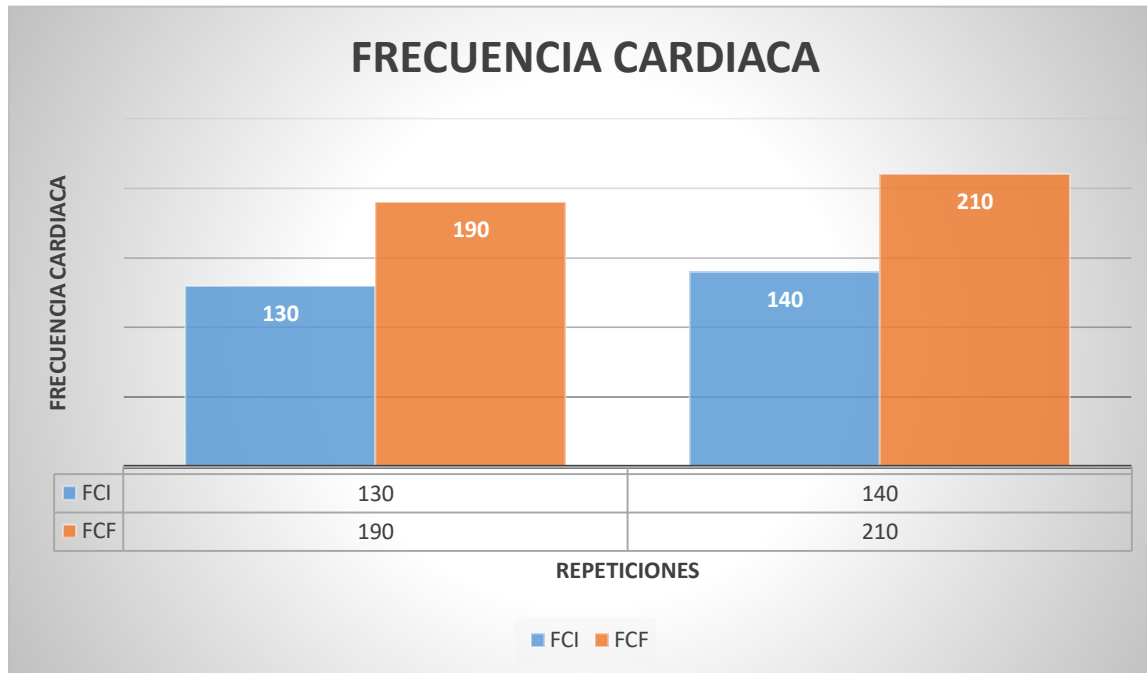
Se realizaron 2 repeticiones de este juego

Frecuencia Cardíaca Inicial (FCI) 130

Frecuencia Cardíaca Final (FCF) 190

FCI: 140

FCF: 210



## ANALISIS

En este juego se realizaron dos repeticiones en donde se encontró que en la repetición número 2 aumentaron las pulsaciones, gracias que en esta el docente practicante realizo una variante, para que ninguno de los niños se quede descansando como en la repetición anterior, sino que por el contrario debe mantenerse en constante movimiento hasta que lo indicaba el docente.

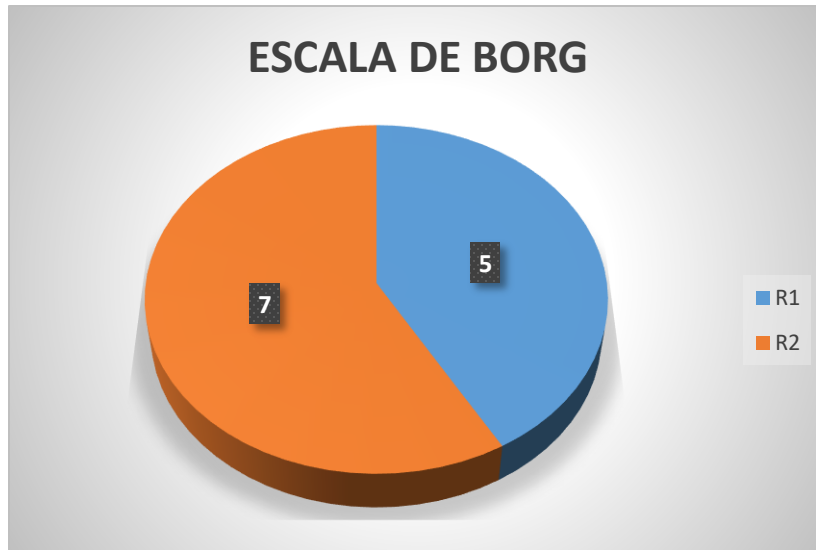
➤ Escala de Borg

Se tomaron los datos al finalizar cada repetición

Repetición 1 (R1) 5

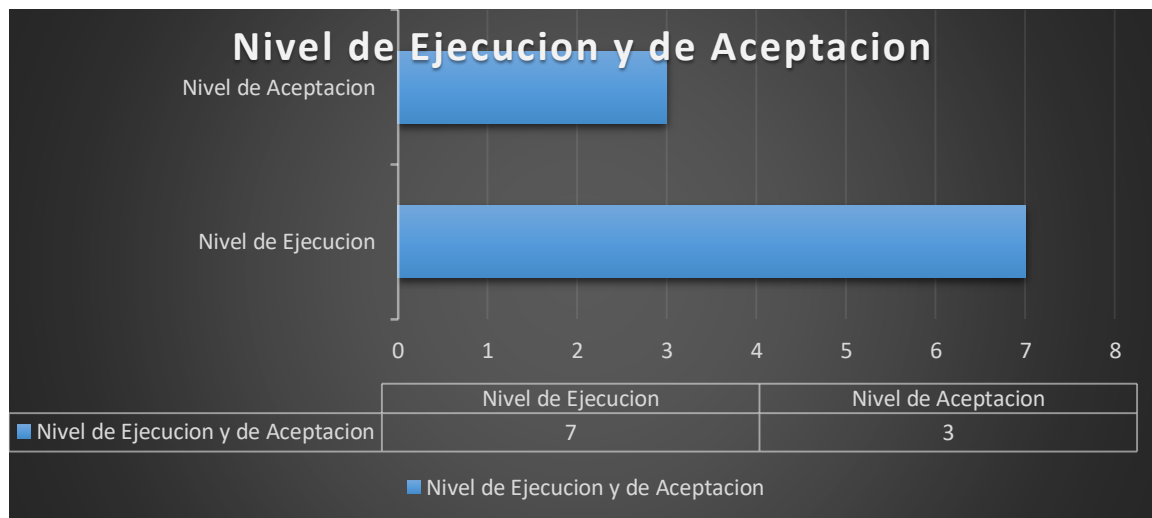


## Repetición 2 (R2) 7



Como se observa en la gráfica anterior de la frecuencia cardíaca, se compara que en la repetición 2 (R2) tiene la frecuencia más elevada y al preguntarle a los niños, coincide con el cansancio ya que está en 7 sobre 10 y en la repetición 1 esta sobre 5.

### ➤ Nivel de Ejecución y de Aceptación



En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem intermedio, los niños participaron y mostraron un interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 7 lo cual nos da a entender que realizaron los diferentes cambios de ritmo de la mejor manera.

### **Boto y Trae**

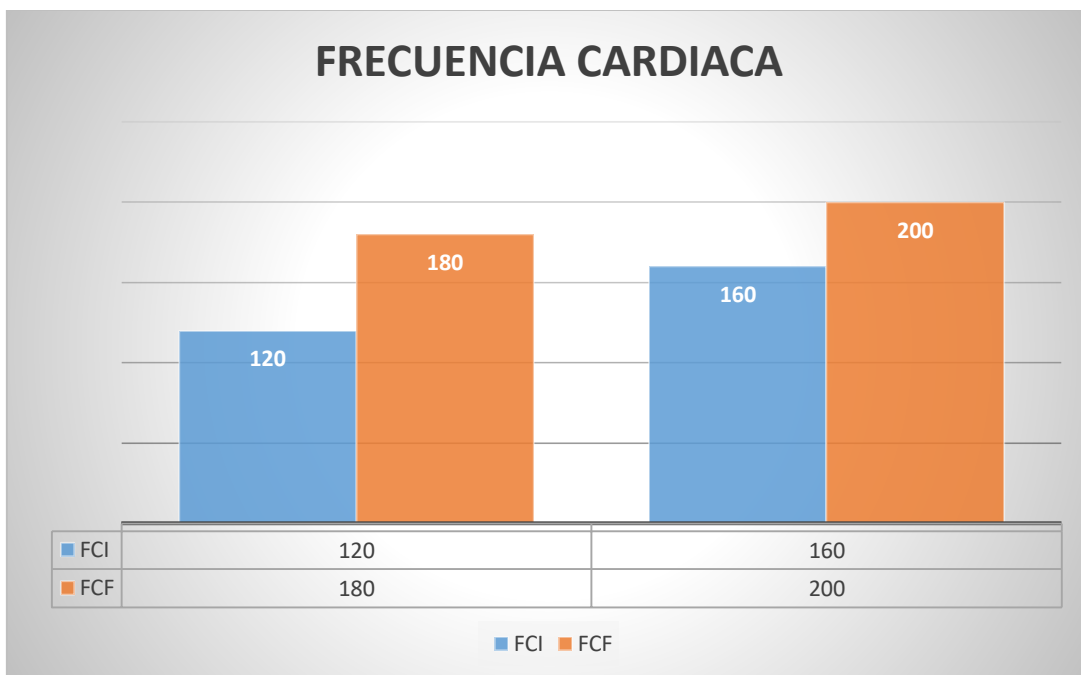
➤ Frecuencia Cardiaca

FCI: 120

FCF: 180

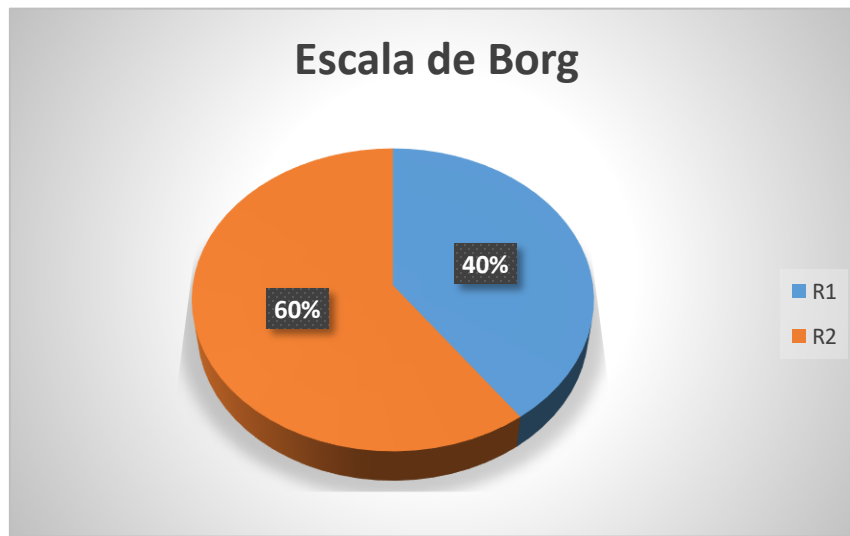
FCI: 160

FCF: 200



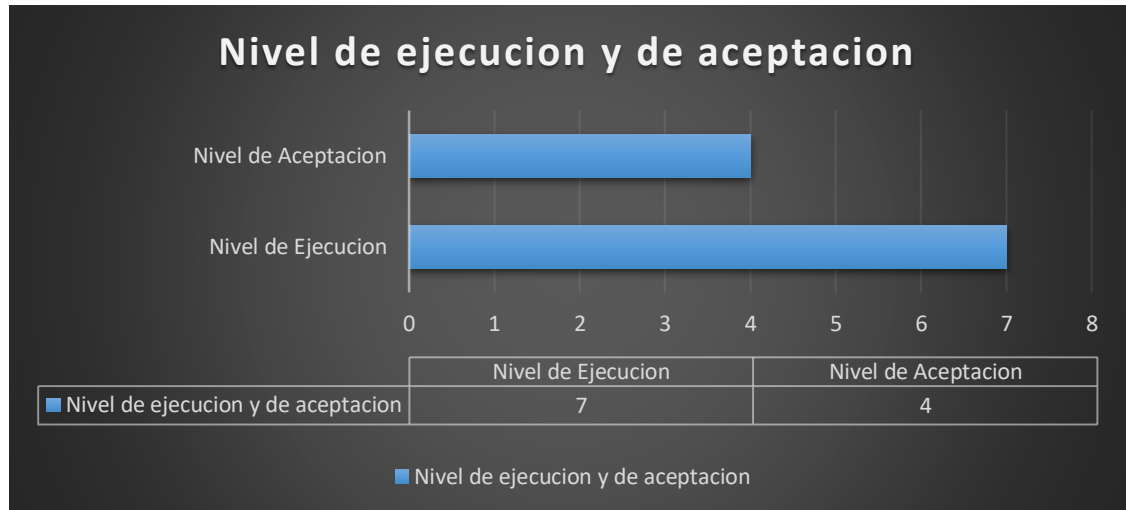
En este juego logramos identificar que la frecuencia cardiaca en la segunda repetición apenas se acaba es más alta que la primera ya que el docente practicante hizo las variantes necesarias durante la misma repetición para que no se quedaran quietos.

➤ Escala de Borg



Al acabar el juego se les pregunto a los niños que tan cansados estaban al terminar el juego, en la (R2) la frecuencia es más elevada y al preguntarle a los niños, coincide con el cansancio ya que esta en 6 sobre 10 y en la repetición 1 esta sobre 4.

➤ Nivel de Ejecución y de Aceptación



En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem casi alto, los niños participaron y mostraron un buen interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 7 lo cual nos da a entender que realizaron las diferentes maneras de patear el balón.

### **Sniper Ball**

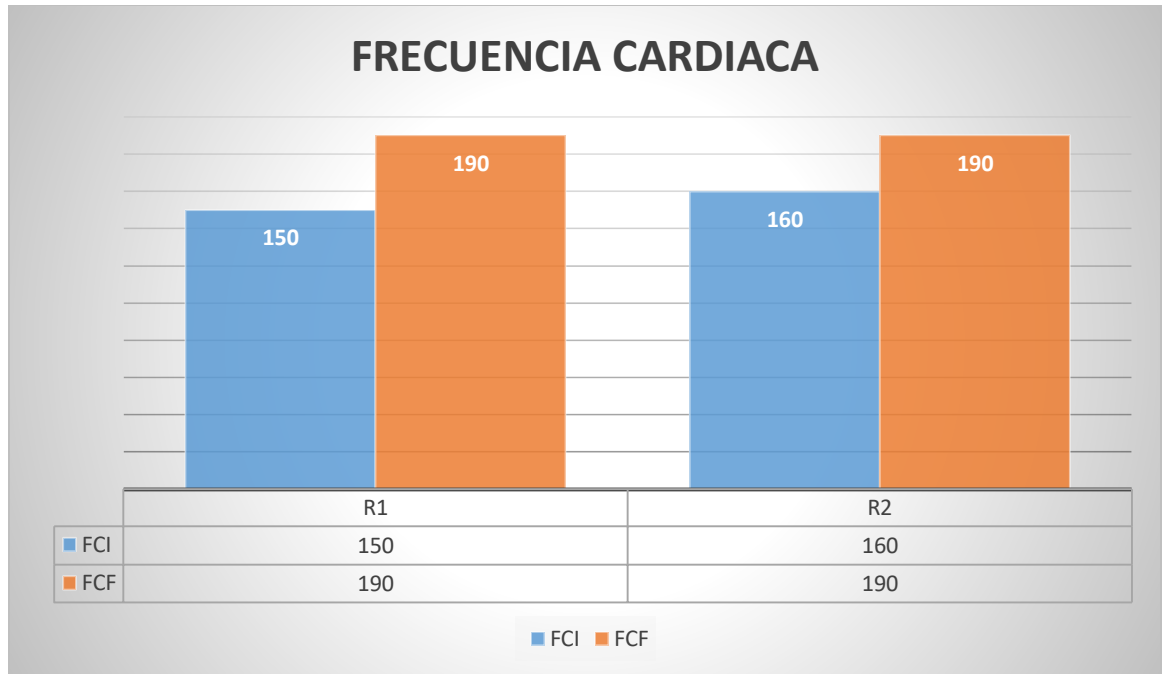
➤ Frecuencia Cardiaca

FCI: 150

FCF: 190

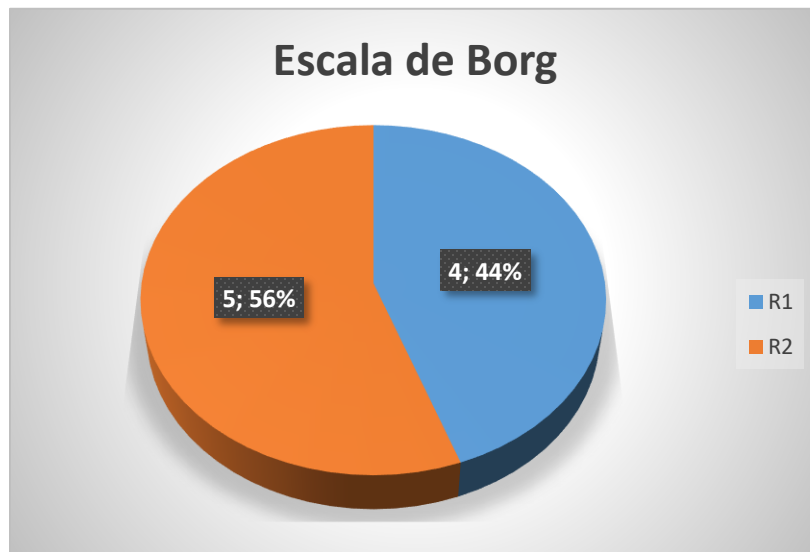
FCI: 160

FCF: 190



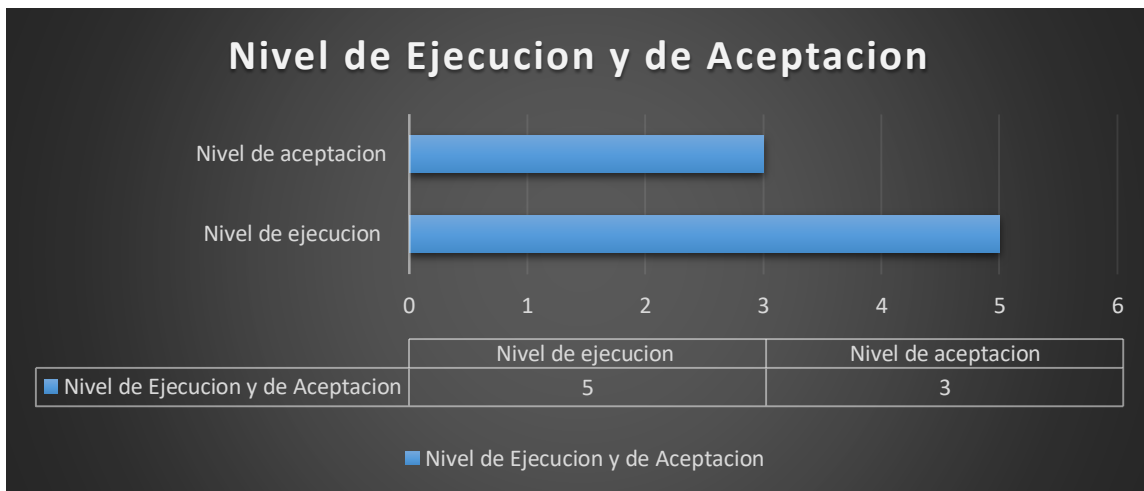
En este juego logramos identificar que la frecuencia cardiaca entre las dos repeticiones se realizó de la misma manera ya que solo aumenta un poco en la FCI en la segunda repetición.

➤ Escala de Borg



Al acabar el juego se les pregunto a los niños que tan cansados estaban al terminar el juego, en la (R2) la frecuencia es un poco elevada y al preguntarle a los niños, coincide con el cansancio ya que esta en 5 sobre 10 y en la repetición 1 esta sobre 4.

➤ Nivel de Ejecución y Aceptación



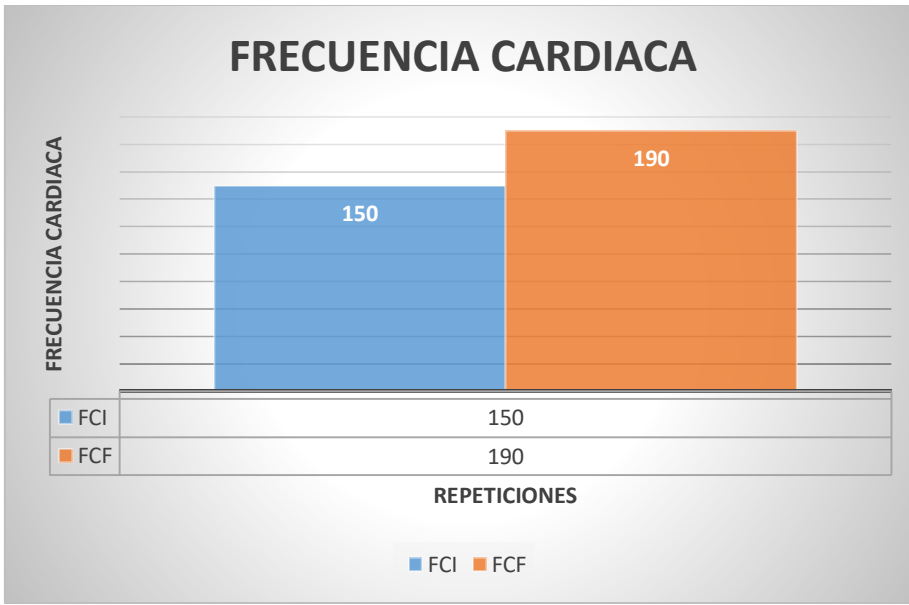
En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem intermedio, los niños participaron y mostraron interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 5 lo cual nos da a entender que no realizaron las diferentes maneras que se necesitaban patear el balón.

**Atrápame si Puedes**

➤ Frecuencia Cardiaca

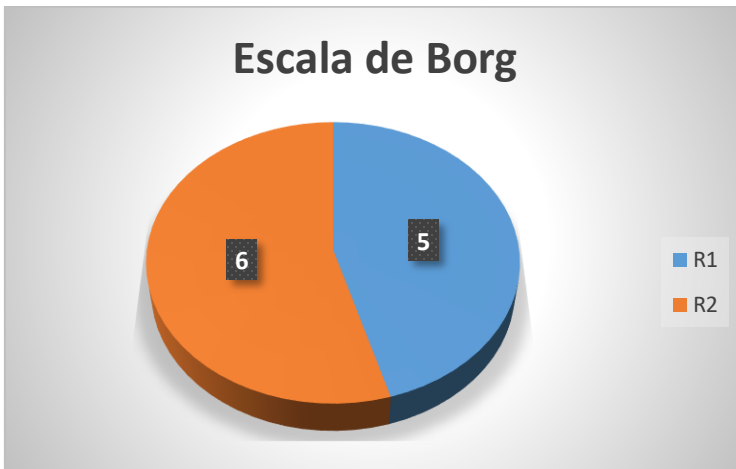
FCI: 150

FCF: 1800



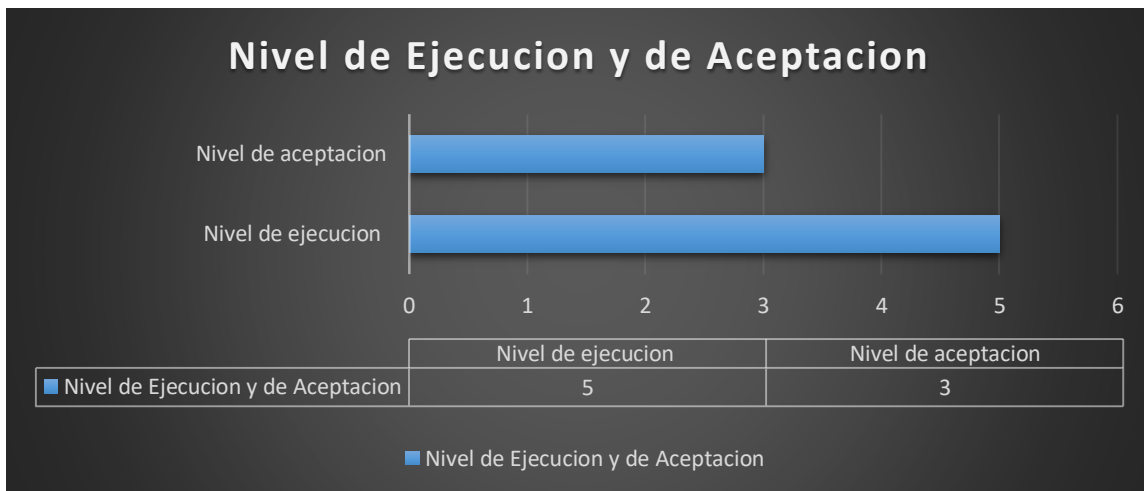
Al tomar los datos de los niños coincidían en estar entre las 150 pulsaciones por minuto a iniciar la actividad y las 190 al finalizar, lo que nos indica que los niños realizaron la actividad a un ritmo similar gracias a las condiciones de la actividad.

➤ **Escala de Borg**



Al acabar el juego se les pregunto a los niños que tan cansados estaban al terminar el juego, en la (R2) la frecuencia es un poco elevada y al preguntarle a los niños, coincide con el cansancio ya que esta en 6 sobre 10 y en la repetición 1 esta sobre 5.

➤ Nivel de Ejecución y Aceptación



En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem intermedio, los niños participaron y mostraron interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 5 lo cual nos da a entender que no realizaron las diferentes maneras de movimiento con el balón.

**1, 2, 3 Gol**

➤ Frecuencia Cardiaca

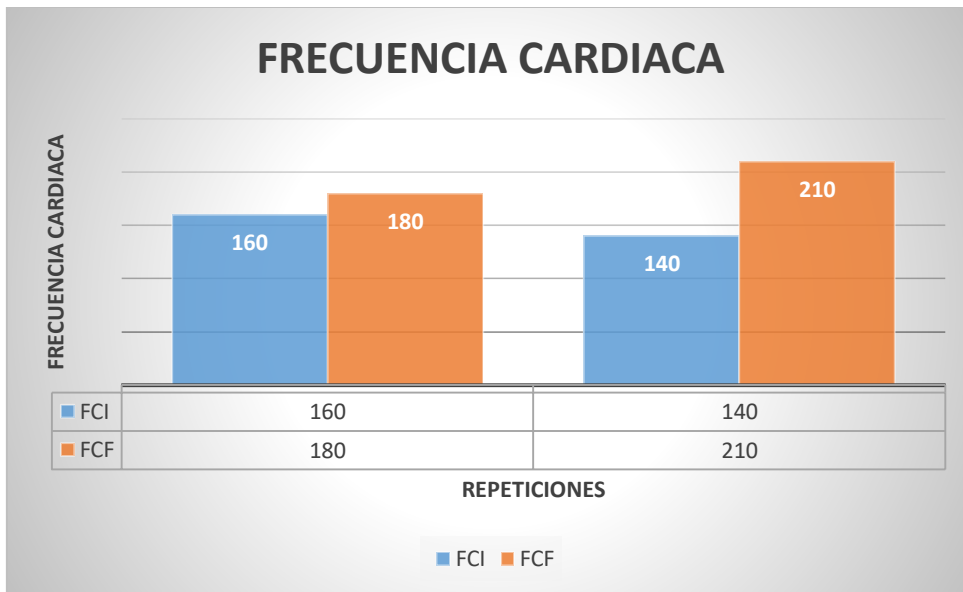
FCI: 160

FCF: 180

FCI: 140

FCF: 210





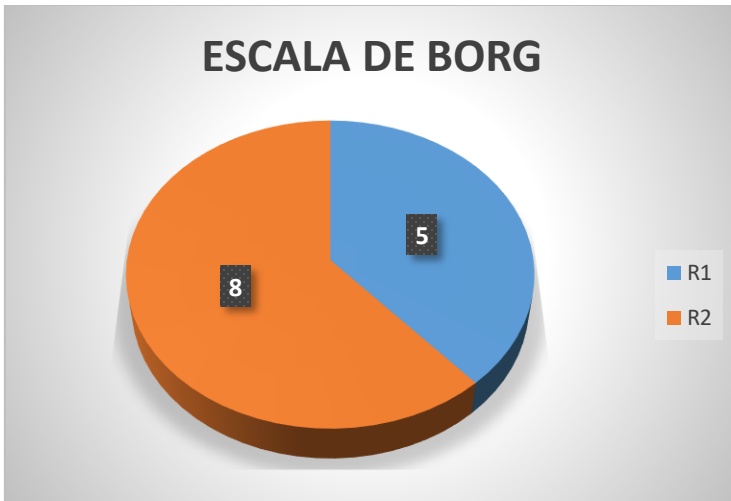
En este juego se realizaron dos repeticiones en donde se encontró que en la repetición número 2 aumentaron las pulsaciones, gracias que en esta el docente practicante realizo una variante, para que ninguno de los niños se quede descansando como en la repetición anterior sino que por el contrario debe mantenerse en constante movimiento hasta que lo indicaba el docente.

➤ Escala de Borg

Se tomaron los datos al finalizar cada repetición

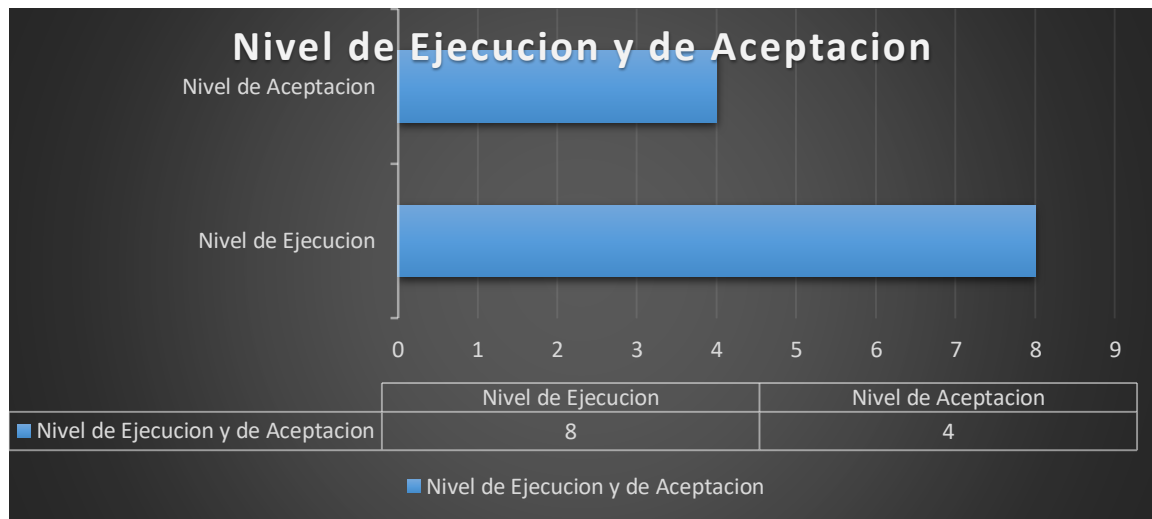
Repetición 1 (R1) 5

R2: 8



Como se observa en la gráfica anterior de la frecuencia cardiaca, se compara que en la repetición 2 (R2) tiene la frecuencia más elevada y al preguntarle a los niños, coincide con el cansancio ya que esta en 8 sobre 10 y en la repetición 1 esta sobre 5.

➤ Nivel de Ejecución y de Aceptación



En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem alto, los niños participaron y mostraron un buen interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 8 lo cual nos da a entender que realizaron los diferentes cambios de ritmo de la mejor manera.

### **Salta y no te Dejes Coger**

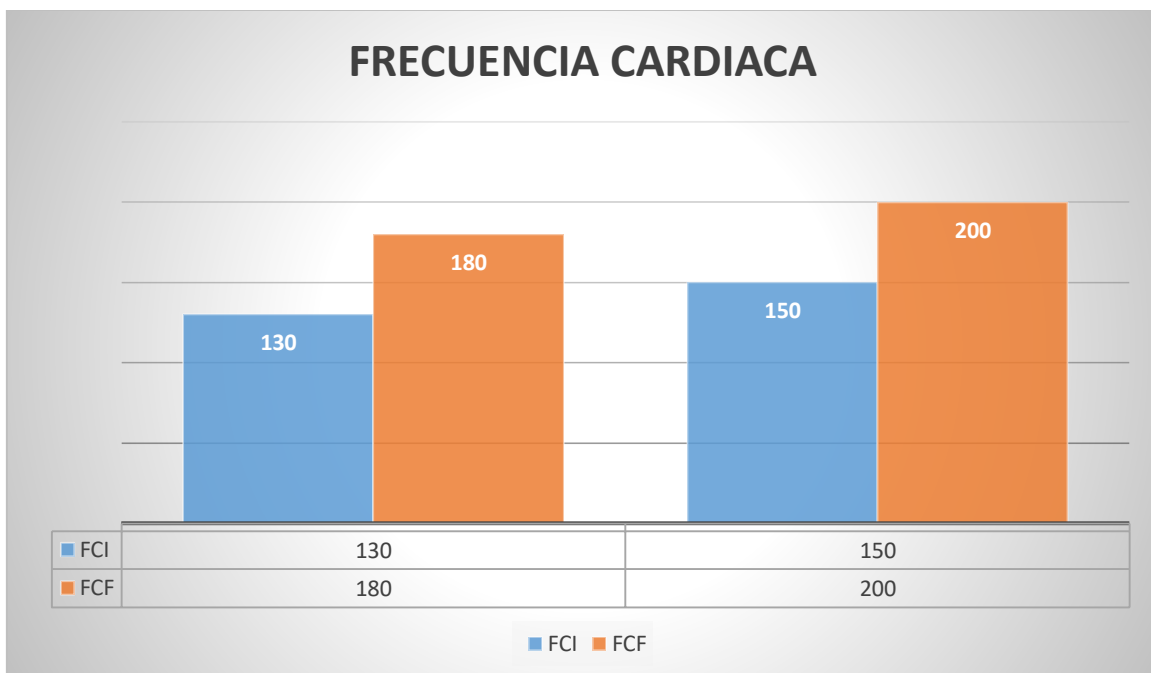
➤ Frecuencia Cardiaca

FCI: 130

FCF: 180

FCI: 150

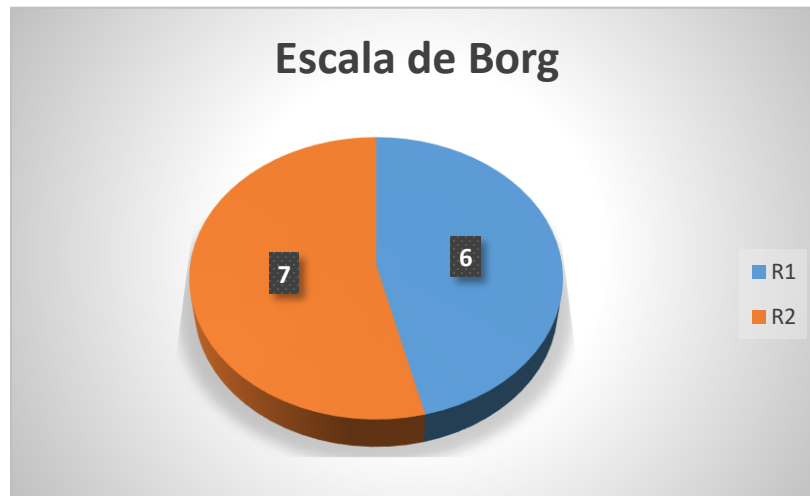
FCF: 200



## Análisis

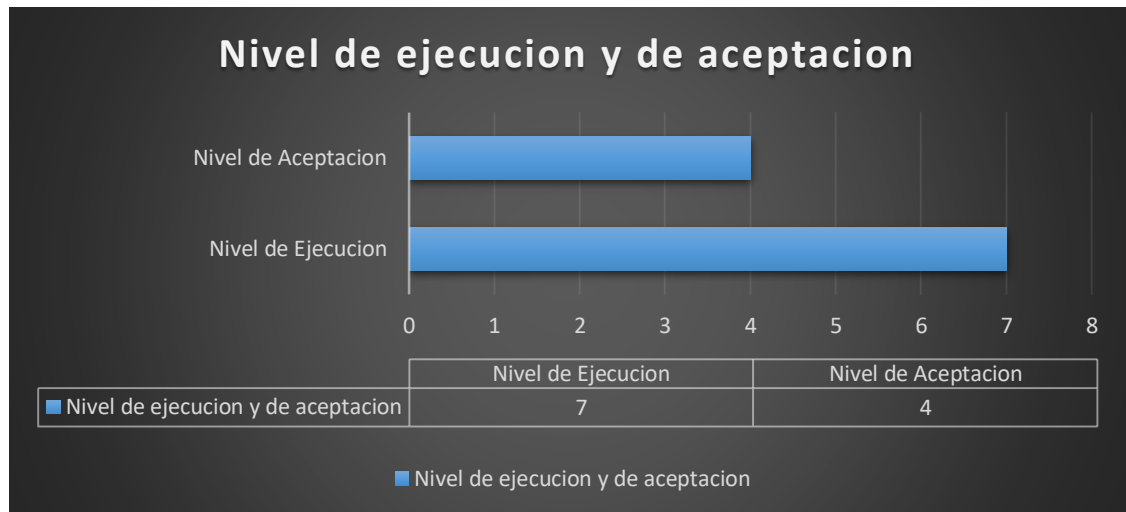
En este juego logramos identificar que la frecuencia cardiaca en la segunda repetición es más alta que la primera ya que el docente practicante hizo las variantes necesarias durante la misma repetición teniendo un ritmo más alto a la anterior repetición.

### ➤ Escala de Borg



Al acabar el juego se les pregunto a los niños que tan cansados estaban al terminar el juego, en la (R2) la frecuencia es un poco más elevada que la primera y al preguntarle a los niños, coincide con el cansancio ya que esta en 7 sobre 10 y en la repetición 1 esta sobre 6.

### ➤ Nivel de Ejecución y de Aceptación



En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem casi alto, los niños participaron y mostraron un buen interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 7 lo cual nos da a entender que realizaron las diferentes maneras de patear el balón.

### **Atrapa el Balón**

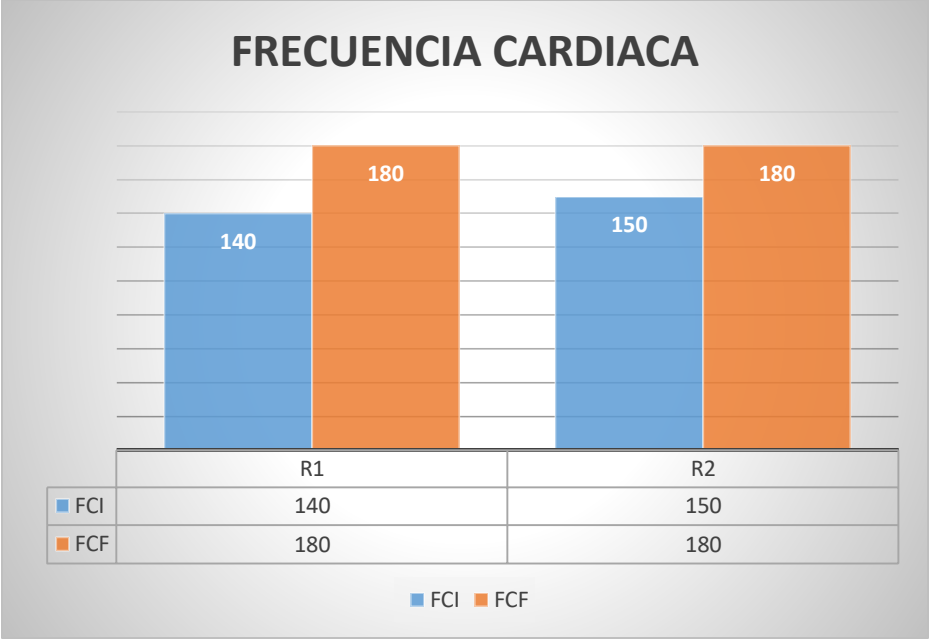
➤ Frecuencia Cardiaca

FCI: 140

FCF: 180

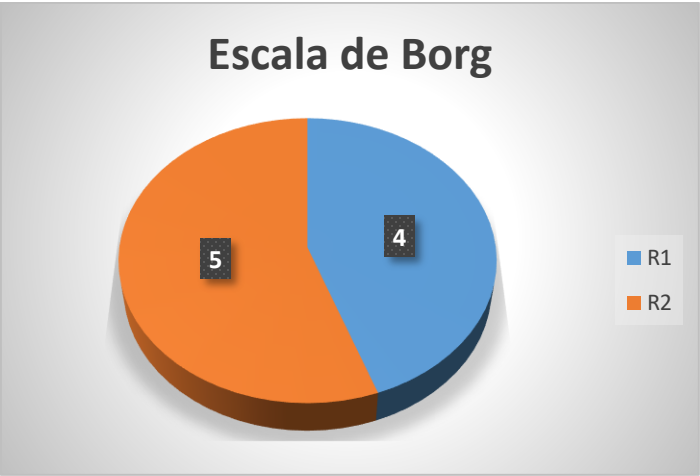
FCI: 150

FCF: 180



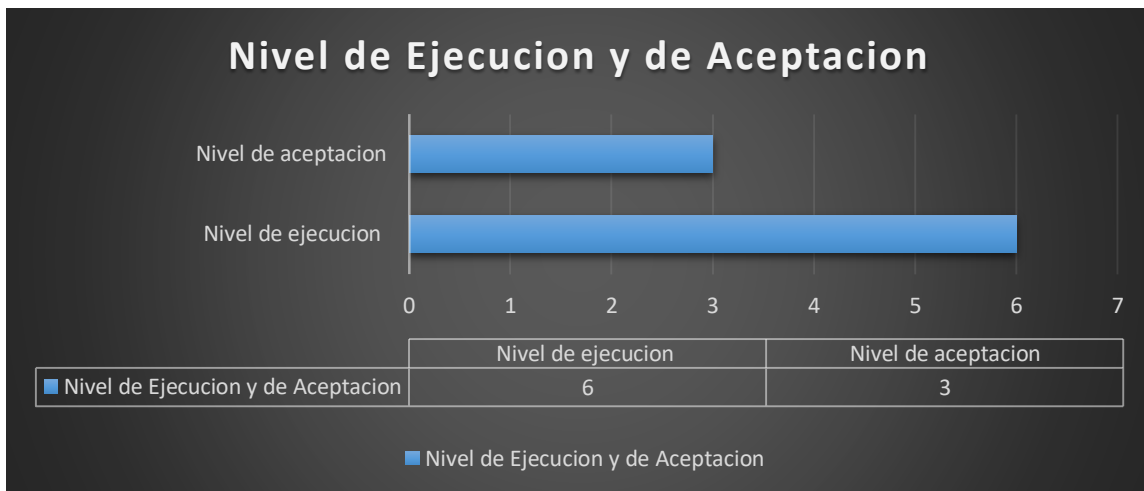
En este juego logramos identificar que la frecuencia cardiaca entre las dos repeticiones se realizó de la misma manera ya que solo aumenta un poco en la FCI en la segunda repetición.

➤ Escala de Borg



Al acabar el juego se les pregunto a los niños que tan cansados estaban al terminar el juego, en la (R2) la frecuencia es un poco elevada y al preguntarle a los niños, coincide con el cansancio ya que esta en 5 sobre 10 y en la repetición 1 esta sobre 4.

➤ Nivel de Ejecución y Aceptación



En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem intermedio, los niños participaron y mostraron interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 6 lo cual nos da a entender que no realizaron las diferentes maneras de atrapar el balón.

**Balón Rápido**

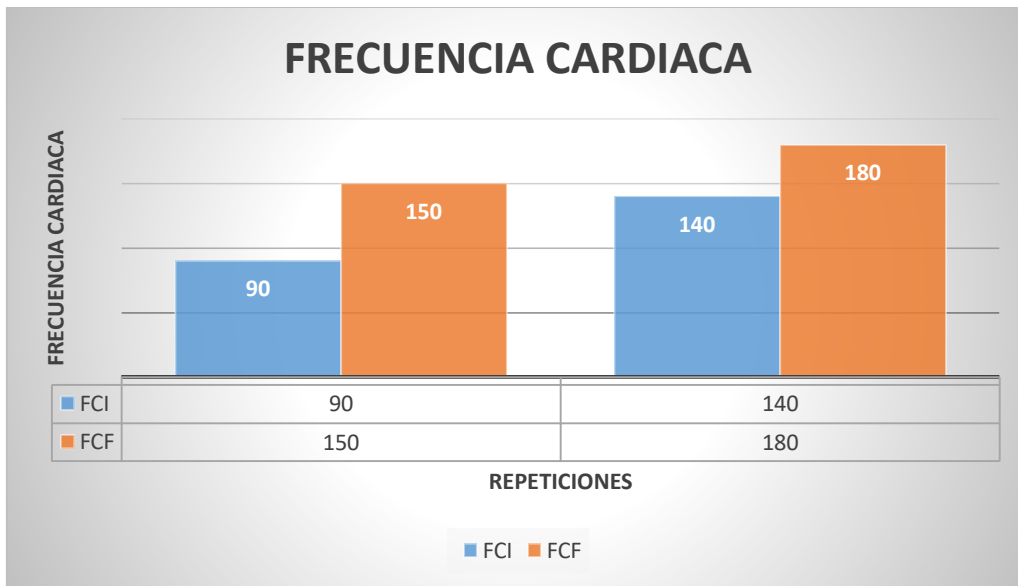
➤ Frecuencia Cardiaca

FCI: 90

FCF: 150

FCI: 140

FCF: 180



En este juego se realizaron dos repeticiones en donde se encontró que en la repetición número 2 aumentaron las pulsaciones, gracias que en esta el docente practicante realizo una variante, para que ninguno de los niños se quedara descansando como en la repetición anterior sino que por el contrario debe mantenerse en constante movimiento hasta que lo indicaba el docente.

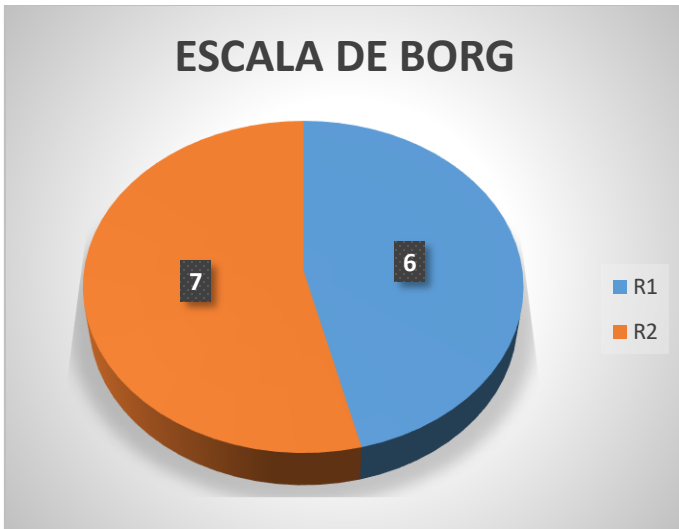
➤ Escala de Borg

Se tomaron los datos al finalizar cada repetición

Repetición 1 (R1) 6

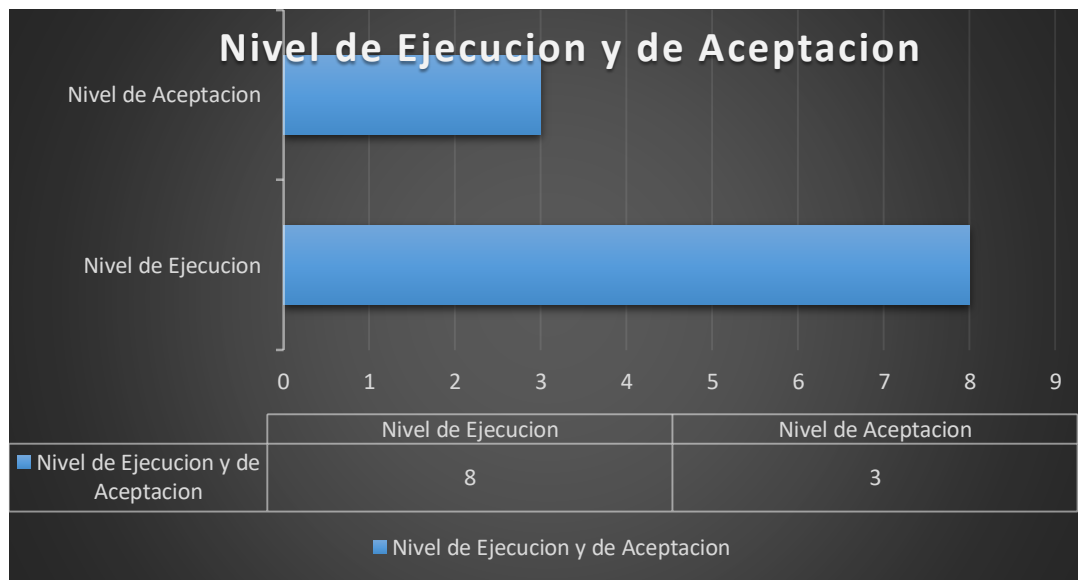
R2: 7





Como se observa en la gráfica anterior de la frecuencia cardiaca, se compara que en la repetición 2 (R2) tiene la frecuencia más elevada y al preguntarle a los niños, coincide con el cansancio ya que esta en 7 sobre 10 y en la repetición 1 esta sobre 6.

➤ Nivel de Ejecución y de Aceptación



En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem intermedio, los niños participaron y mostraron un interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 8 lo cual nos da a entender que realizaron los diferentes cambios de ritmo de la mejor manera.

## Congelados

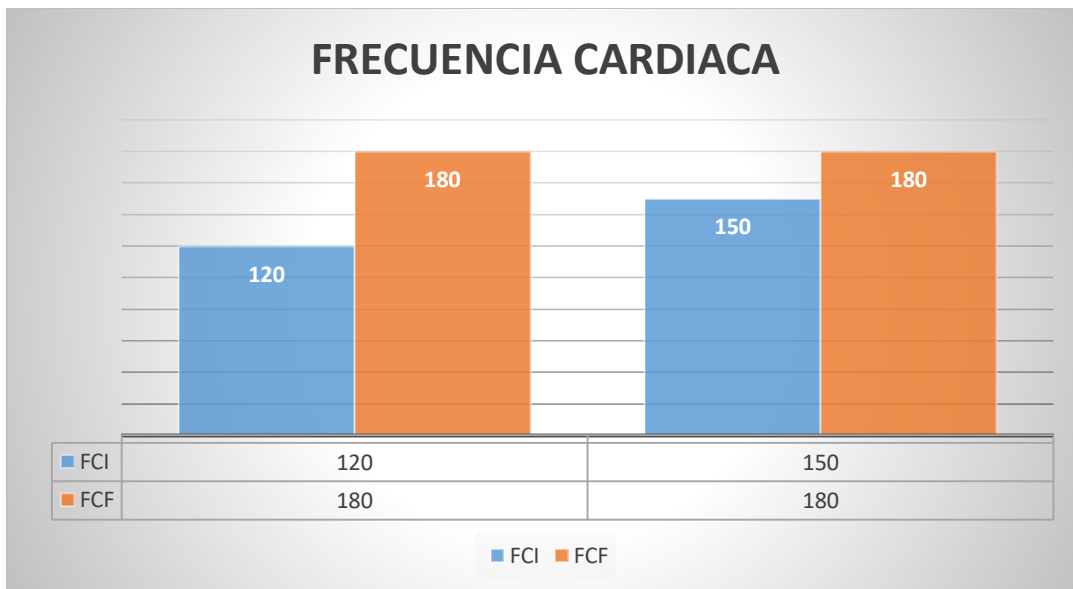
### ➤ Frecuencia Cardiaca

FCI: 120

FCF: 180

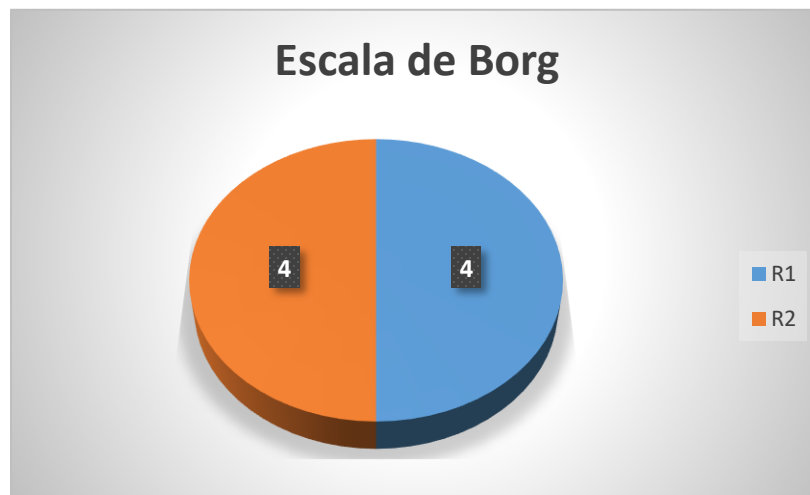
FCI: 150

FCF: 180



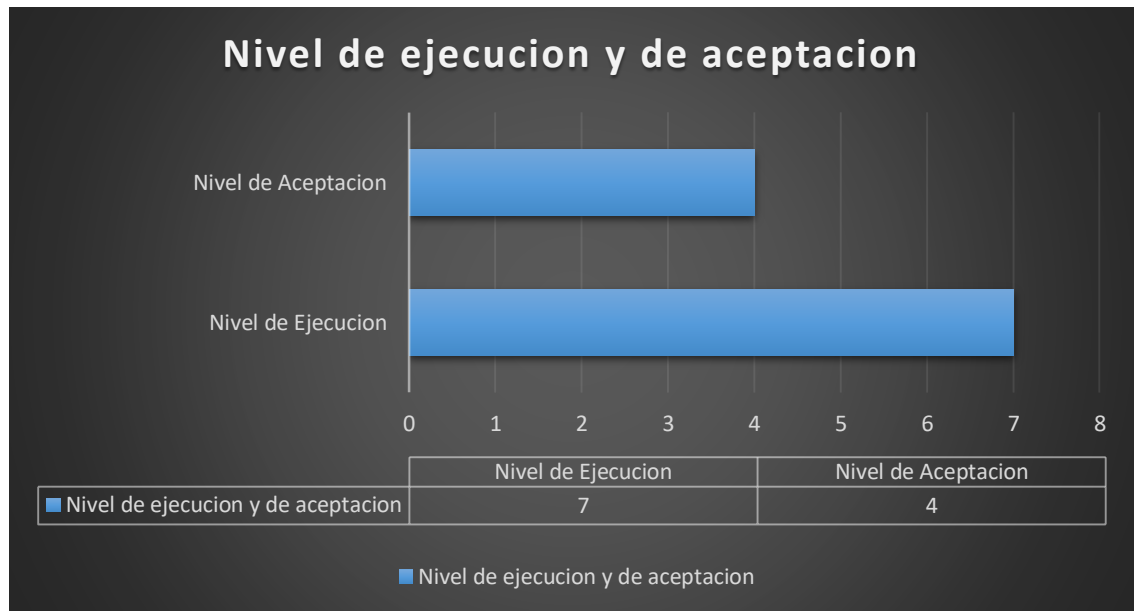
Se evidencia un aumento controlado de la frecuencia cardiaca la cual estaba planteada por los docentes practicantes, lo que quiere decir que los niños realizaron satisfactoriamente la actividad.

➤ Escala de Borg



Al momento de preguntarles a los niños el nivel de cansancio al final de la actividad no coincidía con la frecuencia cardiaca, ya que estaba en 4 y las pulsaciones estaban en 180, lo que nos indica que posiblemente se presentó un error al momento de tomar los datos de frecuencia cardiaca.

➤ Nivel de Ejecución y de Aceptación



#### Análisis

En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem casi alto, los niños participaron y mostraron un buen interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 7 lo cual nos da a entender que realizaron las diferentes maneras de desplazamientos para no ser congelado.

#### Rueda Rueda

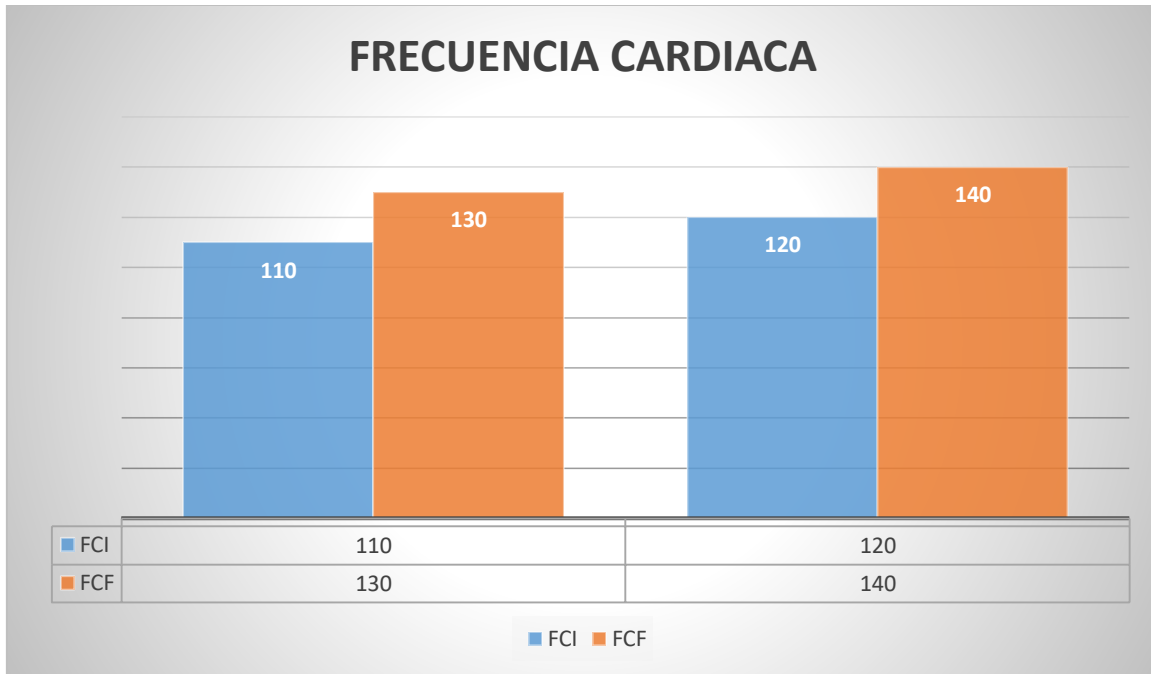
➤ Frecuencia Cardiaca

FCI: 110

FCF: 140

FCI: 120

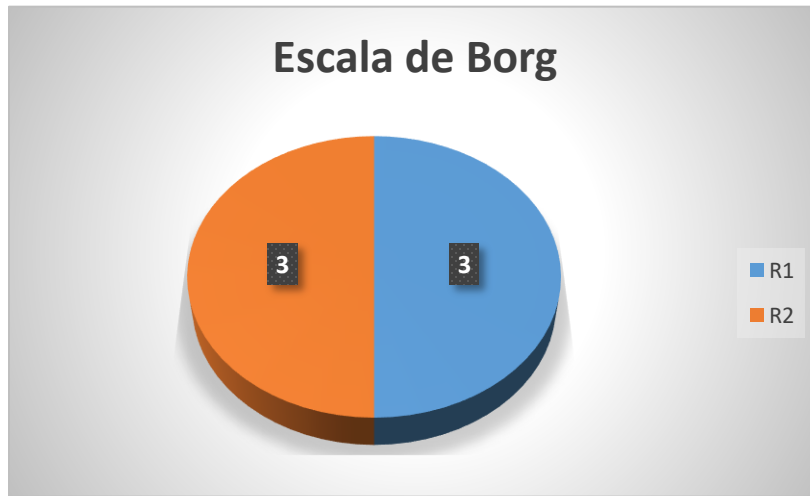
FCF: 150



#### Análisis

En este juego logramos identificar que los niños coincidían en estar entre las 110 y 120 pulsaciones por minuto al iniciar la actividad y las 130 y 140 al finalizar, lo que nos indica que el juego estaba mal diseñado ya que no hacían que se elevara la frecuencia cardíaca.

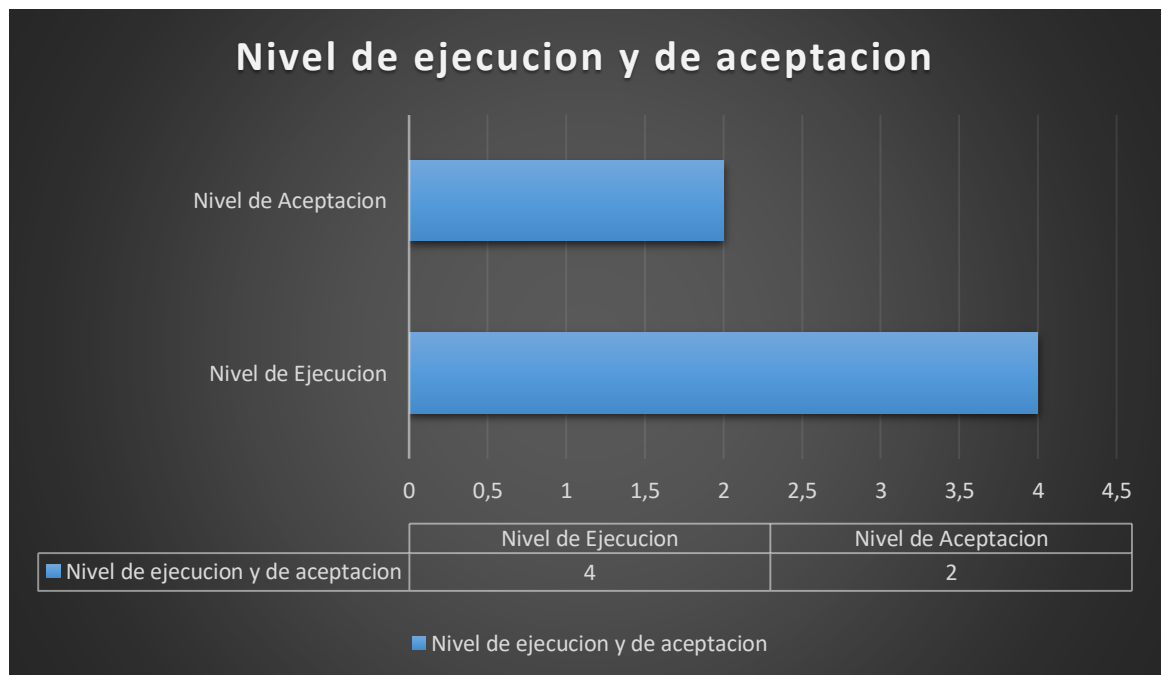
➤ Escala de Borg



Análisis

Al acabar el juego se les pregunto a los niños que tan cansados estaban al terminar el juego, y todos los niños coinciden que no estaban cansado ya que estaban en 3 sobre 10.

➤ Nivel de Ejecución y de Aceptación



## Análisis

En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem bajo, los niños participaron pero no mostraron un buen interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 4 lo cual nos da a entender que realizaron las diferentes maneras de desplazarse pero no con la intensidad que se quería.

### Training Pasing

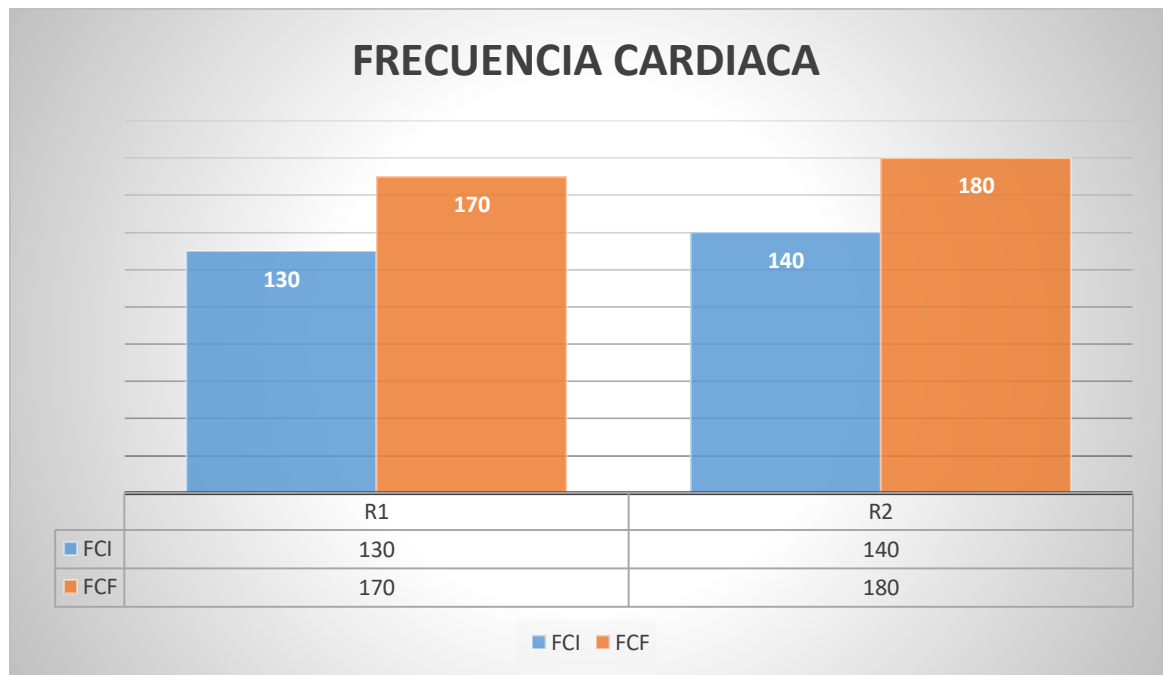
#### ➤ Frecuencia Cardiaca

FCI: 130

FCF: 170

FCI: 140

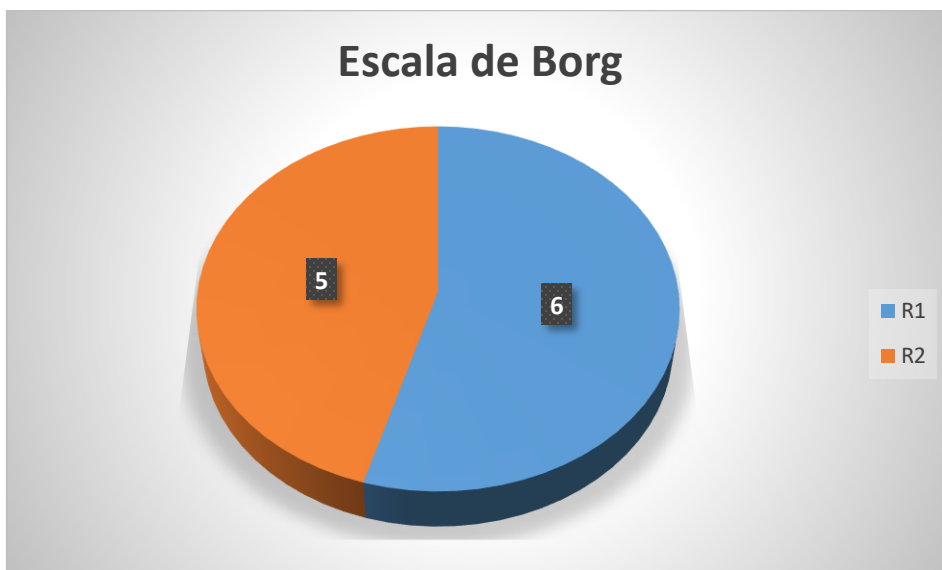
FCF: 180



## Análisis

En este juego logramos identificar los datos de los niños coincidían en estar entre las 130 y 140 pulsaciones por minuto al iniciar la actividad y las 170 y 180 al finalizar, lo que nos indica que los niños realizaron la actividad a un ritmo similar gracias a las condiciones de la actividad.

### ➤ Escala de Borg

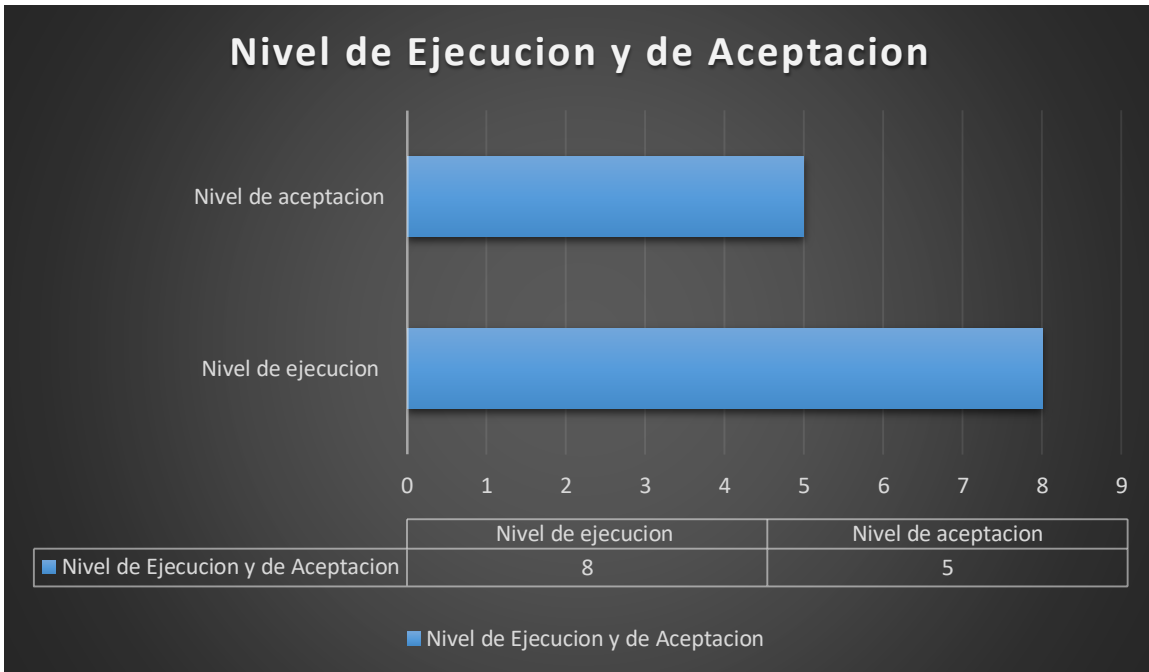


## Análisis

Al acabar el juego se les pregunto a los niños que tan cansados estaban al terminar el juego, se obtuvieron resultados similares los cuales cambian levemente, lo que nos indica que la actividad fue realizada por los niños a un ritmo similar.

### ➤ Nivel de Ejecución y Aceptación



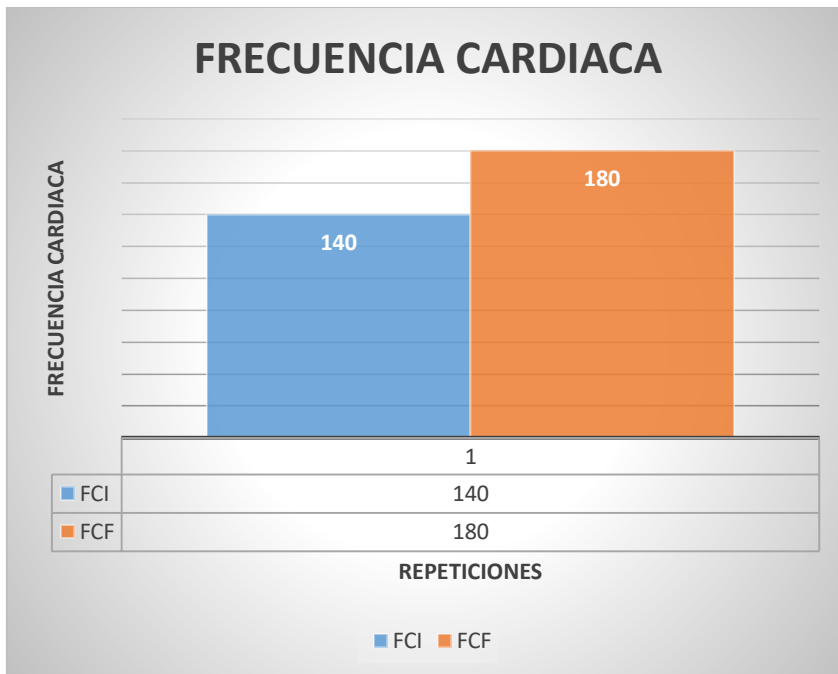


En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem más, lo que significa que los niños participaron y mostraron mucho interés al juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 8 lo cual nos da a entender que realizaron las cosas de tal manera que los docentes lo querían.

### **Tumb Tumb Tan Tan**

FCI: 140

FCF: 180



#### Análisis

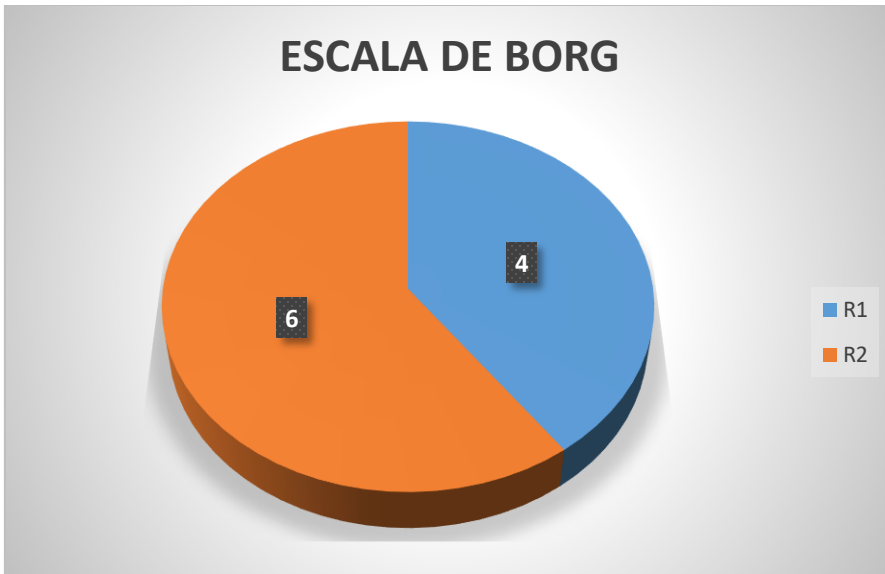
Al tomar los datos de los niños coincidían en estar entre las 140 pulsaciones por minuto al iniciar la actividad y las 180 pulsaciones al finalizar, lo que nos indica que los niños realizaron la actividad a un ritmo similar gracias a las condiciones de la actividad.

#### ➤ Escala de Borg

Se tomaron los datos al finalizar cada repetición

Repetición 1 (R1) 4

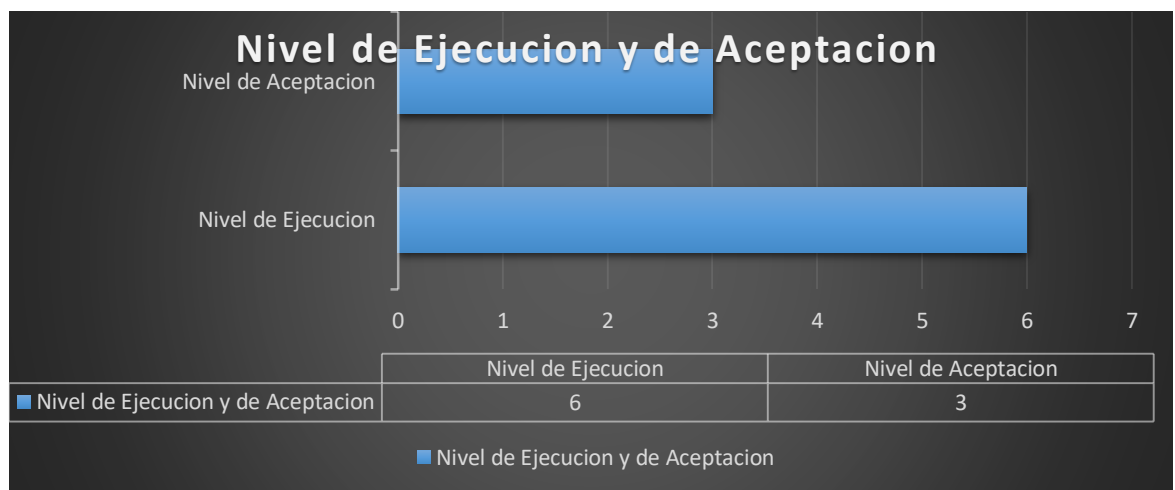
R2: 6



#### Análisis

Como se observa en la gráfica anterior de la frecuencia cardiaca, se compara que en la repetición 2 (R2) tiene la frecuencia más elevada y al preguntarle a los niños, coincide con el cansancio ya que esta en 6 sobre 10 y en la repetición 1 esta sobre 4.

#### ➤ Nivel de Ejecución y de Aceptación



## Análisis

En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem intermedio, los niños participaron y mostraron un interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 6 lo que nos indica es que los niños realizaron el juego a un ritmo más bajo de lo esperado.

## **Shoot Train**

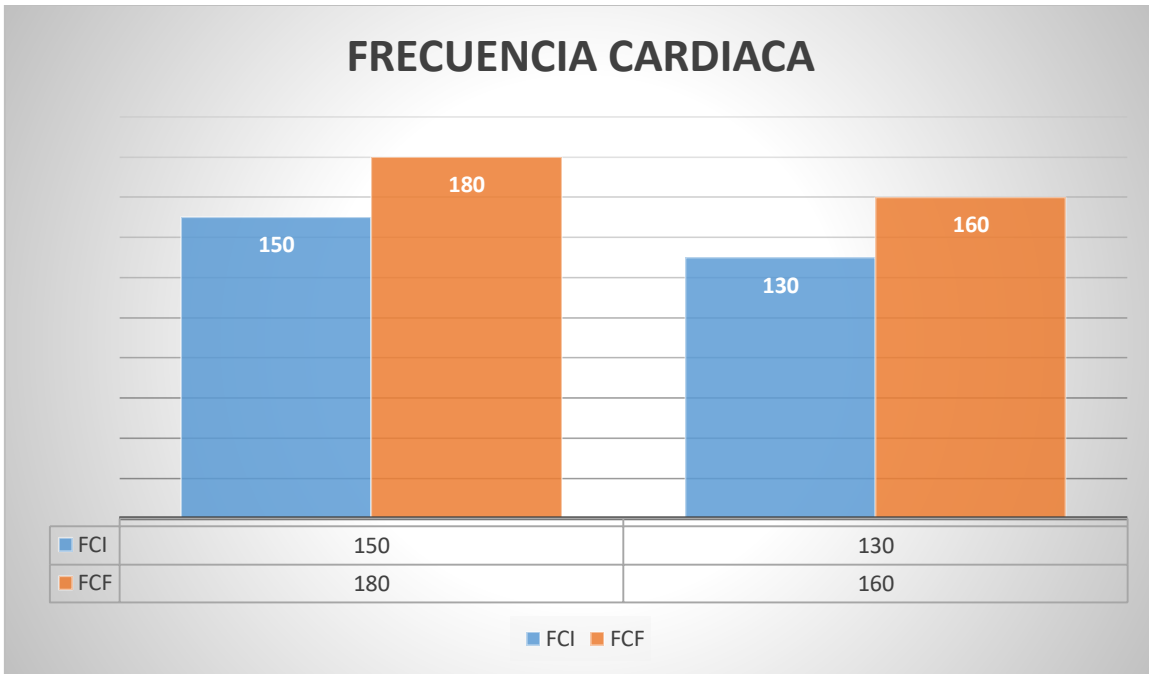
Frecuencia Cardiaca

FCI: 150

FCF: 180

FCI: 130

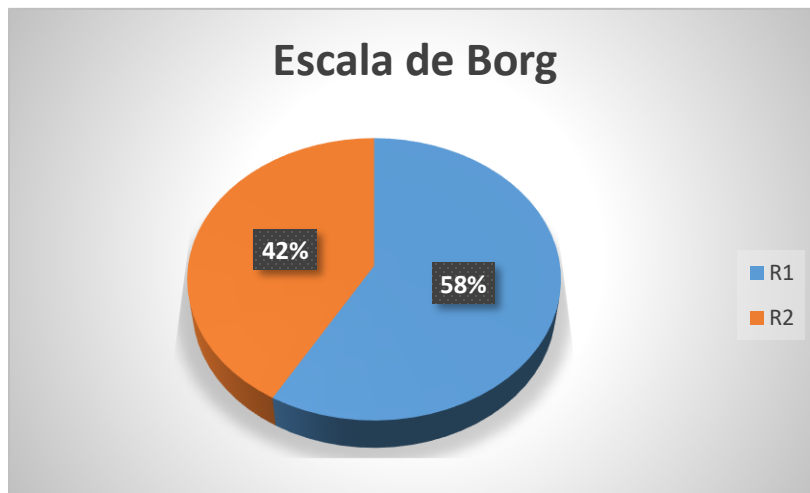
FCF: 160



**Análisis**

En este juego logramos identificar que la frecuencia cardiaca en la primera repetición es más alta que en la segunda repetición el docente practicante hizo las variantes necesarias durante la misma repetición para que bajaran un poco la intensidad del juego.

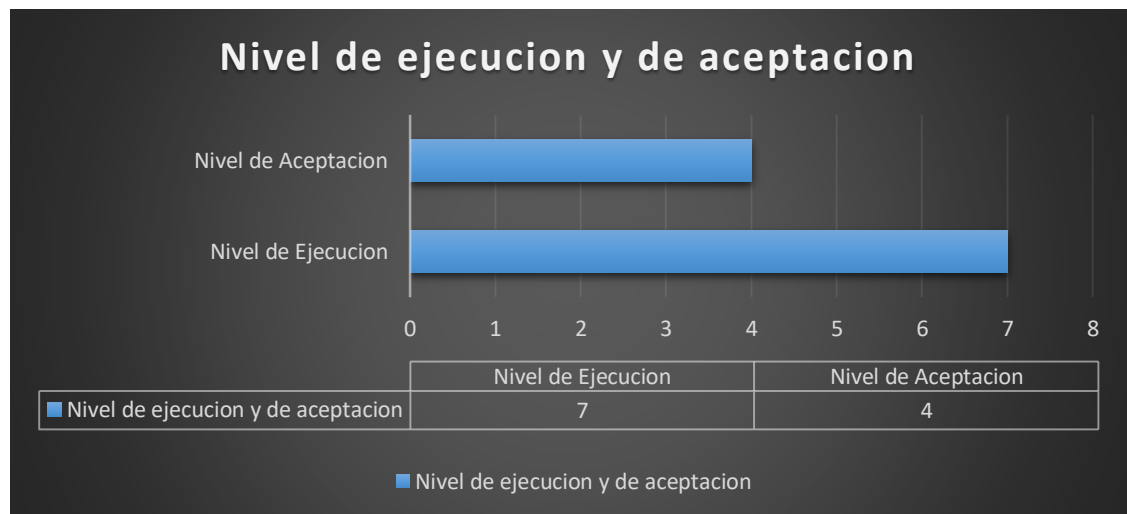
➤ Escala de Borg



## Análisis

Al acabar el juego se les pregunto a los niños que tan cansados estaban al terminar el juego, en la (R1) la frecuencia es más elevada y al preguntarle a los niños, coincide con el cansancio ya que esta en 7 sobre 10 y en la repetición 1 esta sobre 5.

### ➤ Nivel de Ejecución y de Aceptación



## Análisis

En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem casi alto, los niños participaron y mostraron un buen interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 7 lo cual nos da a entender que realizaron las diferentes maneras de patear el balón, pero faltó poco a realizar lo que los docentes querían.

## Ronda de Ataque

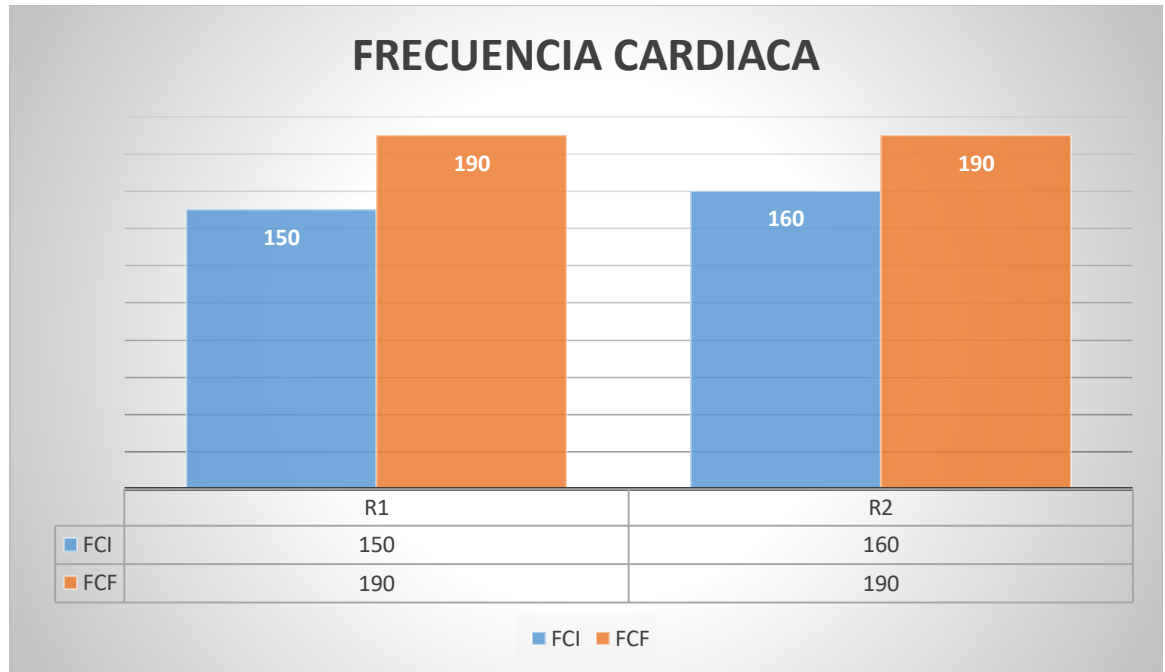
### ➤ Frecuencia Cardiaca

FCI: 150

FCF: 190

FCI: 160

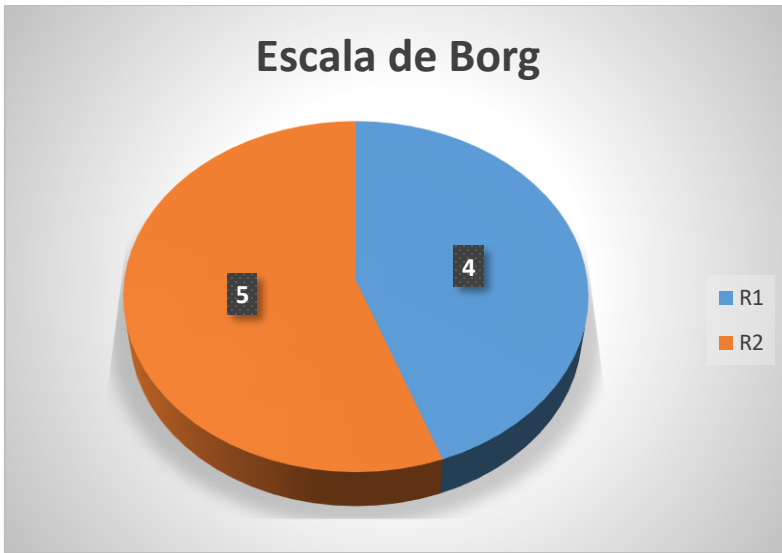
FCF: 190



#### Análisis

En este juego logramos identificar que la frecuencia cardiaca entre las dos repeticiones se realizó de la misma manera ya que solo aumenta un poco en la FCI en la segunda repetición.

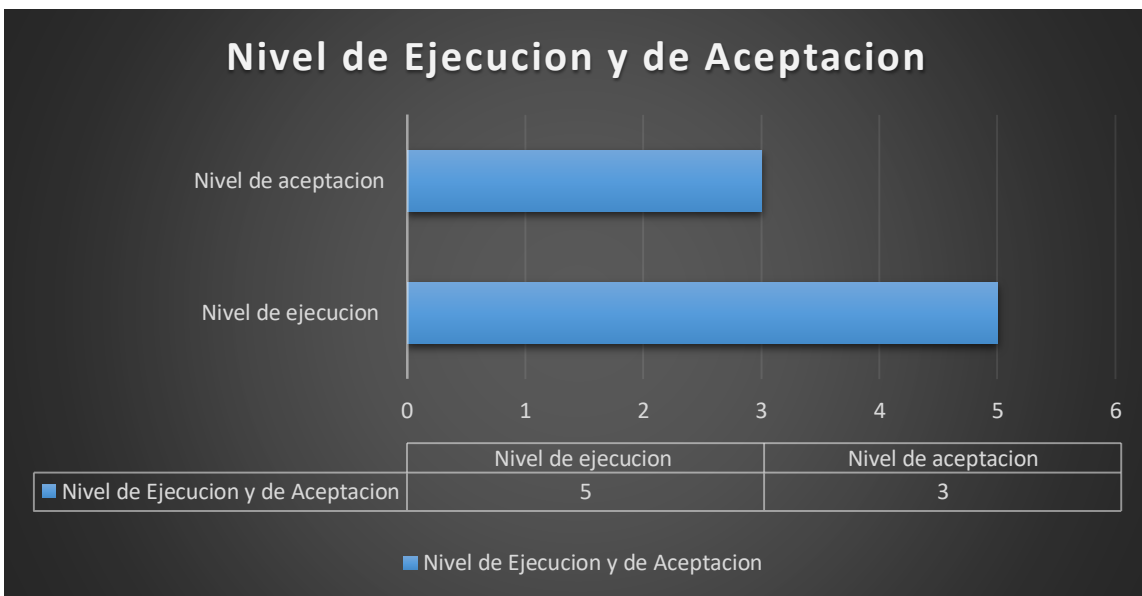
- Escala de Borg



#### Análisis

Al acabar el juego se les pregunto a los niños que tan cansados estaban al terminar el juego, la diferencia no se notó, porque los niños coincidían de que habían hecho el juego a un ritmo similar en las dos repeticiones, entonces en la R2 tuvo un cansancio de 5 sobre 10 y en la R1 estuvo sobre 4.

#### ➤ Nivel de Ejecución y Aceptación





## Análisis

En la primera barra encontramos el nivel de aceptación el cual está en su ítem intermedio, los niños participaron y mostraron interés durante el juego; y en cuanto al nivel de ejecución obtuvieron un 5 lo cual nos da a entender que no realizaron los movimientos que querían los docentes.

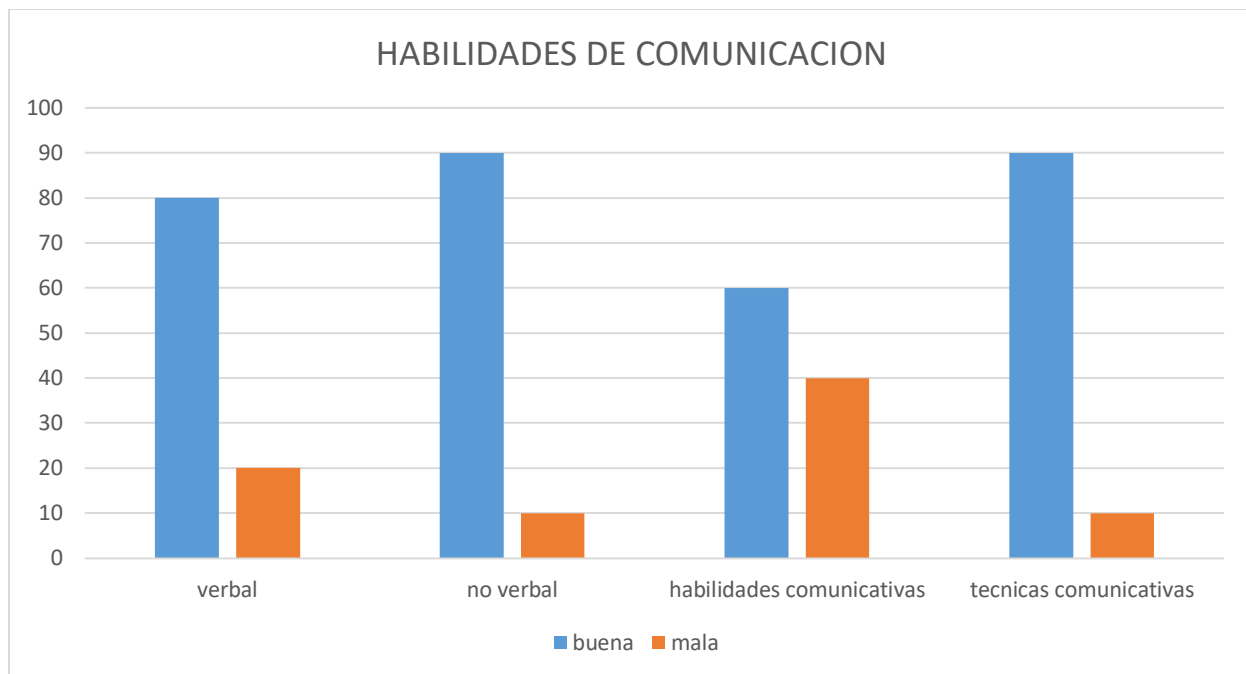
### **3.3 Habilidades docentes en la sección de la práctica en la disciplina del futbol.**

Para lograr el objetivo del juego motriz dirigido en el futbol para los niños de 9 a 12 años. Es claro resaltar que tienen una importancia significativa el interés, compromiso y el manejo de las habilidades docentes de cada maestro formador que ejecuta esta disciplina utilizando cada uno de sus aspectos pedagógicos para desarrollar su rol profesional.

#### **3.3.1 Comunicación**

En el maestro formador, la comunicación es un factor primordial para el manejo de sus prácticas, así mismo el valor que representa para los estudiantes de ese proceso, tiene relación con las respuestas de los niños ante estos códigos. En este proceso el maestro debe ser lo más claro posible de manera concreta y lo más puntual en su comunicación verbal.

En la siguiente grafica observaremos los resultados que obtuvo el grupo de maestros formadores ante la comunicación en las ejecuciones de las prácticas en la disciplina de futbol.



En la gráfica anterior del trabajo desarrollado en los maestros formadores con respecto a la comunicación se pudo observar lo siguiente:

- ✓ El grupo de trabajo para manejo de lo verbal obtuvo un 80% positivo y 20% negativo en los días de intervención.
- ✓ Para lo no verbal el grupo de trabajo obtuvo un 90% positivo y un 10% negativo
- ✓ En las habilidades comunicativas se obtuvo un resultado de 60% positiva y 40% negativa.

En las técnicas comunicativas el grupo obtuvo un 90% positivo y un 10% negativo.

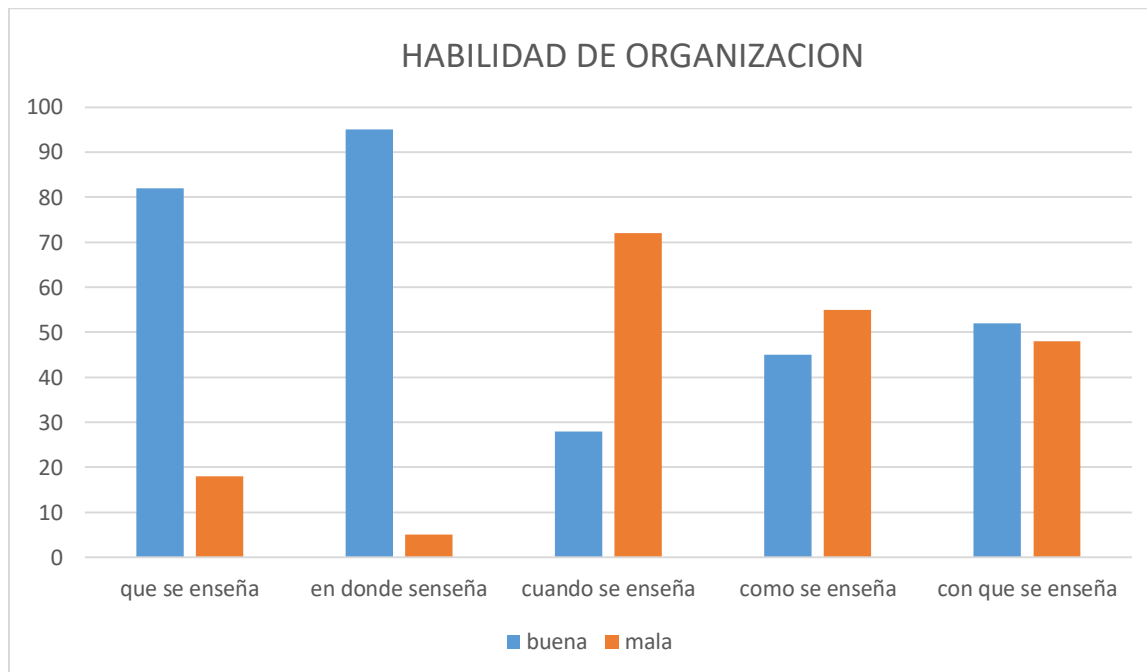
Con la información anterior se puede analizar lo siguiente:

- ✓ Que para lo verbal el grupo de maestros formadores aplicaron de forma adecuada el vocabulario para dirigir la práctica, teniendo coherencia con lo planteado, pero con algunas deficiencias como pocos trabajos complementarios para aumentar el buen resultado en la población.
  
- ✓ Que para lo no verbal hicieron buen manejo de las expresiones gestuales en forma de comunicación, de igual forma hubo pocas veces ejemplos planteado para algún niño y pocas veces usaron señales que tuvieran códigos para aumentar la comunicación del grupo.
  
- ✓ Que para las técnicas de comunicación se manejó de forma adecuada la ubicación frente al grupo con un buen tono de voz, pero nunca utilizaron preguntas a sus estudiantes para fortalecer la comunicación entre maestro formador y estudiante.

### **3.3.2 Organización**

En las habilidades docente, la organización tiene cumplimiento al desarrollo de las etapas de la clase, Para ir acorde con los objetivos y construyendo métodos favorables para los resultados de un trabajo, un proyecto o en nuestro caso una investigación deportiva. De dicha forma un maestro formador debe cumplir ordenadamente con requisitos como saber que se enseña, en donde, cuando, como y con que se enseña para llevar el proceso a un resultado óptimo para la tarea planteada.

En la siguiente grafica observaremos los resultados de la organización que tuvo el grupo de maestros formadores en la disciplina de futbol.



- ✓ En la gráfica anterior lo que podemos observar con respecto al trabajo de los maestros formadores ante la organización es lo siguiente:

- ✓ Lo que se enseña; los maestros formadores obtuvieron un 82% positivo y un 18% negativo.
- ✓ En donde se enseña; los maestros formadores obtuvieron un 95% positivo y un 5% negativo
- ✓ Cuando se enseña; los maestros formadores obtuvieron un resultado de 28% positivo y un 72% negativo.
- ✓ Como se enseña; los maestros formadores obtuvieron un resultado de 45% positivo y un 55% negativo.
- ✓ Con que se enseña; los maestros formadores obtuvieron un resultado de 52% positivo y un 48% negativo.

Con la información anterior se analiza lo siguiente:

- ✓ Los maestros formadores obtuvieron un resultado favorable ante la entrega de planeaciones, en el desarrollo de ella, el trabajo es muy acorde con lo planteado y es muy constante el aporte de estrategias positivas en el transcurso de la intervención.
- ✓ Se obtuvo un resultado casi del 100% favorable para la investigación. Al momento de separar los sub grupos en los espacios adecuados dependientemente del tamaño de la población igualmente. Los maestros se ubican en lugares estratégicos donde pueda observar el trabajo de todos los estudiantes.
- ✓ En la puntualidad del grupo de maestros formadores. no fue posible generar un interés personal en cada uno de ellos debido a que casi en su totalidad de las intervenciones llegaron veinte minutos tarde o en algunos casos ni llegaba alguno de ellos, generando

bajo interés por la llegada puntual de los niños, por lo tanto, si llegan tarde, no cumplen con los tiempos ni con las cargas o con las intencionalidades del trabajo planteado.

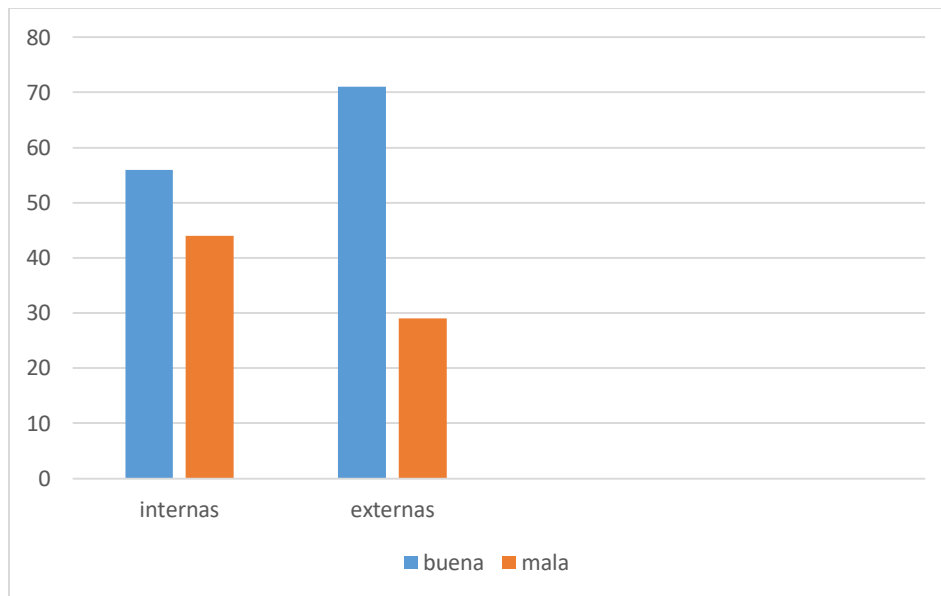
- ✓ En como enseñaron, los maestros formadores, les faltó más claridad en el manejo de ejercicios en grupo e individual, debido a que no miraban las edades o las condiciones deportivas al momento de hacer actividades. Pues no sirve un ejercicio motivador dirigido por parejas cuando uno tiene una edad más alta que el otro niño.
- ✓ Con respecto a los materiales, no aprovecharon el 100% de los que estaban disponibles y de igual forma no se apoyaron en recursos didácticos del medio ambiente o de recursos nuevos, que generan interés por los niños del proceso.

### **3.3.3 Motivación**

Es una disposición que debe presentar el maestro formador frente al grupo de niños, reflejando el ánimo, la seguridad y el buen carácter personal para elevar el interés de cada alumno y así se poder lograr la satisfacción de los aprendices en todos los ejercicios de una intervención.

En las siguientes graficas (grafica 1 y grafica 2) observaremos los resultados de la motivación que obtuvieron los maestros formadores en el proceso de juego motriz dirigido en la disciplina de futbol.

### Tipos de motivación

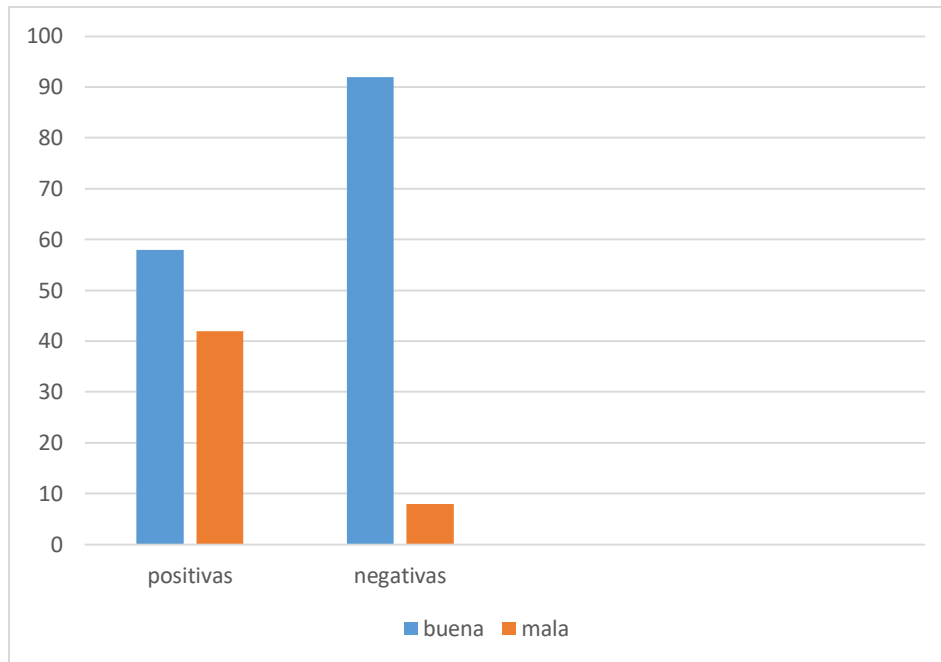


En la gráfica anterior podemos analizar lo siguiente:

- ✓ Que en los tipos de motivación interna los maestros formadores aportaron buenas estrategias a los niños.
- ✓ Que en los tipos de motivación externa los maestros formadores motivaron a los estudiantes de una mejor forma.



## Estrategias motivacionales



- ✓ En las dos graficas anteriores, lo que podemos observar con respecto al trabajo de los maestros formadores ante la motivación es lo siguiente:
- ✓ Para la motivación interna del grupo de maestros formadores obtuvieron un 56% positivo y un 44% negativo.
- ✓ Para la motivación externa. El grupo de maestros formadores obtuvieron un 71% positivo y un 29% negativo.
- ✓ En las estrategias motivacionales positivas, el grupo de maestros formadores obtuvieron un 58% positivo y un 42% negativo.
- ✓ En las estrategias motivacionales el grupo de maestros formadores obtuvieron un 92% positivo y un 8% negativo.

Con la información anterior podemos analizar lo siguiente:

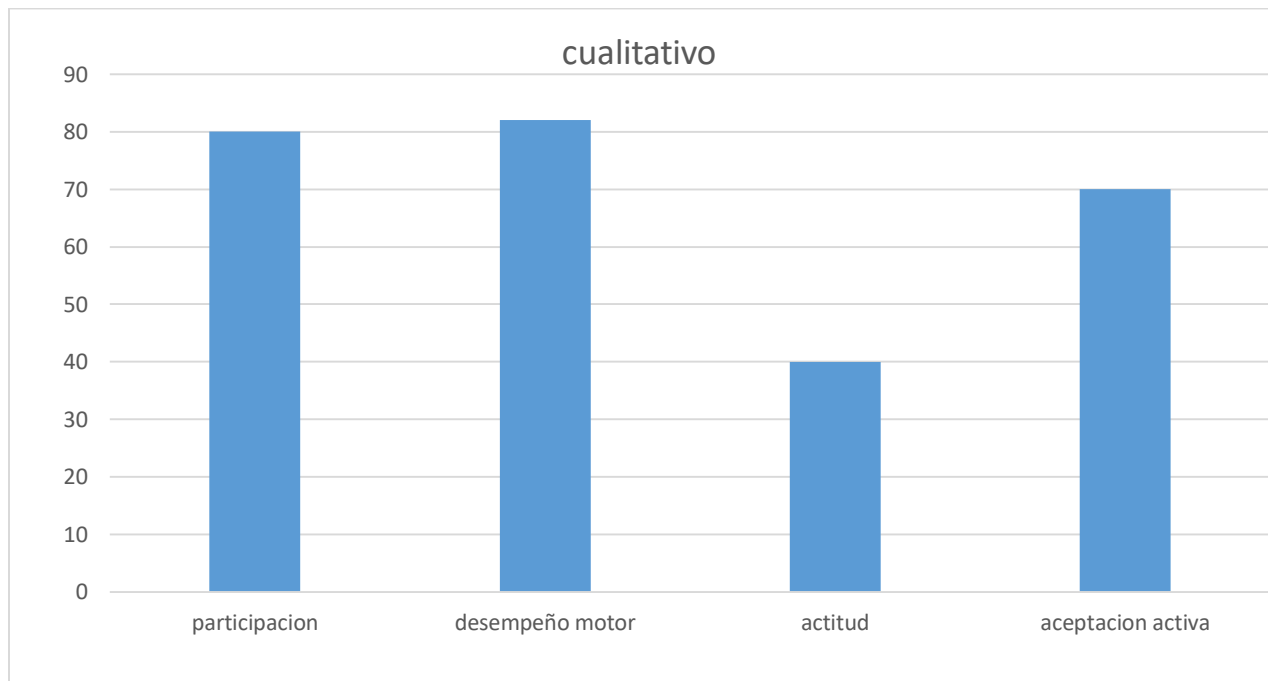
- ✓ Que los maestros formadores obtuvieron un resultado no muy alto debido a que ellos como grupo de trabajo no usaron nunca la evaluación en el transcurso de las actividades, tampoco les tenían en cuenta las propuestas que le hacían los niños para el desarrollo de la práctica. Por otra parte fue pertinente el manejo de necesidades primarias de los alumnos (sed) de la población. También buscaron direccionar los ejercicios al desarrollo de movimiento humano personal.
- ✓ Que, en la motivación externa, los maestros formadores reflejaron una imagen buena ante los niños en su presentación personal, hidratación constante y buenas relaciones interpersonales con ellos. Pero les faltó tener en cuenta las capacidades o condición individuales de cada infante para la construcción de grupos de clase.
- ✓ Que en las estrategias motivacionales positivas les faltó la explicación como introducción al empezar un ejercicio para que los estudiantes entendieran el por qué y el para qué, de la sesión, pero fue buena la ejemplificación de espacios en grupos de trabajo y tratando a los niños con respeto reforzando el aprendizaje de forma gestual y verbal.
- ✓ Que para las estrategias negativas fue casi excelente el trabajo de los maestros formadores, debido a que aplicaban castigo en los niños de forma deportiva para generar motivación, sin chantajearlos con estímulos externos y sin condiciones diferentes a la práctica presente.

### **3.3.4 Evaluación**

La evaluación es un instrumento que sirve para medir diferentes niveles de aprendizaje. En este caso, el maestro formador debe analizar la calidad de ejecución de forma cualitativa y cuantitativa del proceso que aplicó en sus estudiantes.

En las siguientes graficas observaremos los resultados que obtuvieron los maestros formadores con respecto a la evaluación en el proceso de intervención con la población.

### Habilidades docentes de evaluación



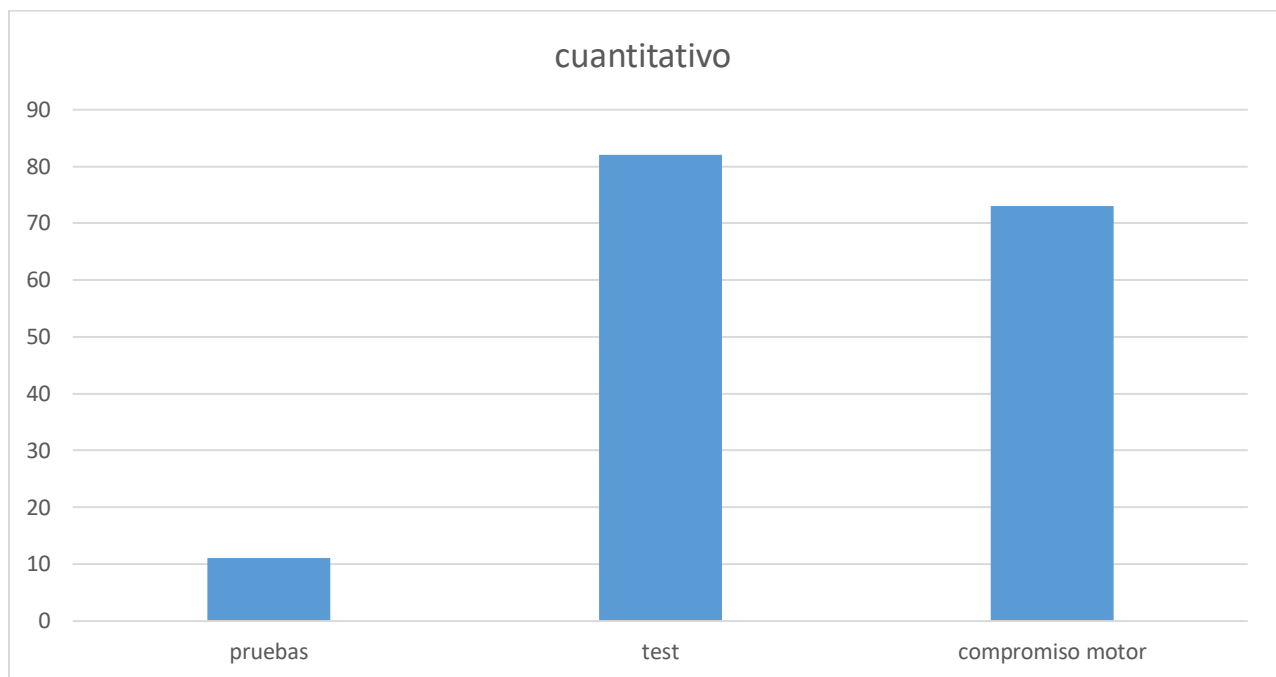
En la anterior grafica se puede evidenciar:

- ✓ Que se obtuvo una participación activa por parte de los maestros formadores debido a que asistieron a más del 95% de las intervenciones, a veces faltaba alguno, pero los otros dos asistían y aplicaban las actividades propuestas por el grupo de trabajo.
- ✓ Que, por parte del desempeño motor, el grupo fue bueno y representativo casi en todo el proceso por parte de los maestros formadores, pero uno de ellos casi no aportó al desarrollo motor por lo tanto les bajo el porcentaje al grupo.
- ✓ Que en la actitud solo participó uno activamente, los otros dos maestros formadores simplemente apoyaron el trabajo de su compañero y en algunos momentos que él no

asistía o llegaba tarde los otros dos no desarrollaban la planeación. Bajándole también la actitud y el interés a los niños.

- ✓ Que en la aceptación de la actividad los maestros formadores aplicaban de buena forma las actividades y los juegos propuestos, pero no se notaba el interés externo, en donde las desarrollaban de buena forma, pero no se veía el interés propio y agradable del trabajo. Lo hacían por requisito y no por sentido propio.

### Habilidades docentes de evaluación



En las gráficas anteriores podemos analizar lo siguiente:

- ✓ Que, para los test, los maestros formadores tuvieron un desarrollo bueno en donde se cumplió el objetivo de trabajo en grupo, con el fin de tener datos de todos los de los niños de una población.

- ✓ Que para las pruebas casi nunca fueron utilizadas en el tiempo del proceso que se les llevo a cabo a los niños.
- ✓ Que para el compromiso motor. Fue muy alto el interés que se les aplico el grupo de maestros formadores en el proceso, demostrándoles interés al trabajo motor de forma individual y grupal a la población.

### **3.4 PERTINENCIA Y COHERENCIA DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA DE LA DISCIPLINA DE FUTBOL.**

#### **3.4.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO**

- Cumple con el objetivo

-Evidencia mayor compromiso motor

Se ha desarrollado un análisis donde nos propicia el seguimiento motriz dirigido adaptado a juegos y formas jugadas como una herramienta de interacción lúdica y una forma de implementar un entrenamiento más agradable cumpliendo el objetivo para que los niños de 9 a 13 años obtengan un compromiso motor, obteniendo un promedio por cada ítem del seguimiento de los juegos, en el cual la calificación va de 1 a 5, en donde 1 y 2 es muy bajo, 3 y 4 es medio y 5 es alto, teniendo en cuenta que por motivos académicos los maestros formadores no alcanzaron a culminar todas las fases.

Tabla 6

**Características del juego motriz dirigido**

Fase	El juego propicia el cumplimiento del objetivo(s) propuestos.	El juego permite el cumplimiento de la prescripción dada	El juego evidencia un compromiso motor mayor al de la cotidianidad	El juego propicia el cumplimiento de las reglas establecidas favoreciendo el juego limpio	El juego cumple con los juegos propuestos para la ejecución	El juego cumple con los tiempos de descansos establecidos	En el desarrollo del juego se utilizan materiales llamativos e idóneos con las características del niño participante	En el desarrollo del juego se evidencia interés y participación por parte de los niños participantes	El juego propicia la sociabilidad de los niños participantes	En el desarrollo del juego se minimizan los niveles de riesgo para los niños participantes	El grado de aceptación de la actividad	Total promedio
A	3,25	3,25	3,25	3,37	2,31	2,31	2,62	3,75	3,75	2,87	4	3,159

**ANALISIS DE SEGUIMIENTO AL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO COMO HERRAMIENTA DE INTERACCION PEDGOGICA EN LA INICIACION DEPORTIVA INPLEMENTADA EN EL CARD**

**ANALISIS LITERAL**

Con un promedio del 3,25 del primer ítem cumplen con los objetivos propuestos de los juegos donde el 1,75 no cumple con los objetivos propuestos de los juegos ya que mediante al desarrollo de los juegos no presentaban coherencia con el objetivo de los juegos que ejecutaban en la planeación donde se puede ver que mediante al proceso de seguimiento de los juegos del proyecto CARD se observó y se analizó un promedio medio de efectividad donde detallábamos elementos que si se cumplían y elementos que no se cumplían.

EL JUEGO PROPICIA EL CUMPLIMIENTO DEL OBJETIVO(S) PROPUESTO(S)



ELEMENTOS QUE SI CUMPLEN



- Tienen un buen dominio de grupo.
- Motivan a los deportistas a desarrollar los juegos.
- Realizar cumplimiento de algunos juegos.
- Propician un rendimiento adecuado con los niños.



ELEMENTOS QUE NO CUMPLEN



- No cumple con los tiempos de los juegos.
- Cambian los nombres de los juegos.
- Llegan tarde a desarrollar los juegos.
- En varias ocasiones no llevan la planeación.

el d

segundo ítem del seguimiento del proyecto CARD, y con el 1,75 no se cumple la prescripción dada ya que los maestros formadores no desarrollaban el juego como lo describían en la planeación teniendo en cuenta que en algunas clases el juego no se desarrollaba en su totalidad.



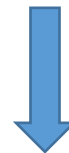
EL JUEGO PERMITE EL CUMPLIMIENTO DE LA PRESCRIPCION DADA



ELEMENTOS QUE SI CUMPLEN



- Manejan un buen tono de voz al explicar los juegos.
- Realizan un buen manejo de grupo y no forman filas, si no que todos participan en los juegos.
- En un solo juego se cumplió la prescripción dada



ELEMENTOS QUE NO CUMPLEN



- En algunas ocasiones no planteaban bien los juegos.
- Se demoraban mucho para iniciar la clase.
- En otros momentos solo un docente realizaba la clase y eso afectaba los juegos.

Con un promedio del 3,25 En este tercer ítem del seguimiento del juego motriz, se observó en transcurso de las clases y en la ejecución de los juegos donde se pudo analizar que si se presenta un compromiso motor al de la cotidianidad y con el 1,75 el juego no evidencia un compromiso motor al de la cotidianidad porque los niños en diferentes ocasiones no prestaban atención, y no participan del juego constantemente y se pierde del proceso, ya que el compromiso motor de algunos deportistas no son evidentes al proceso que manejan los

docentes formadores ya que la mayoría de los niños si participan en los procesos de los juegos.

EL JUEGO EVIDENCIA UN COMPROMISO MOTOR AL DE LA COTIDIANIDAD



ELEMENTOS QUE SI SE CUMPLEN



- La comunicación entre los docentes formadores hacia los niños
- Los juegos son innovadores.
- Aprenden mucho más en jugos en forma jugada que en lo dirigido.
- Desarrollan un compromiso motor mediante al entrenamiento.



ELEMENTOS QUE NO SE CUMPLE



- Llegaban muy tarde al desarrollo de los juegos.
- Se demoran mucho para realizar los juegos.
- Los niños en algunas ocasiones se disgustaban porque no se realiza el entrenamiento a tiempo
- En varias ocasiones los docentes formadores sin planeación y realizan los mismos juegos anteriores donde el juego no se cumple con un compromiso motor.

Con un promedio medio del 3,37 en este 4 ítem se analizó el cumplimiento de las reglas establecidas al juego limpio donde se generaba el respeto en los niños y en los juegos establecidos, en diferentes ocasiones se desarrollaba la parte axiología en el juego. y con el 1,63 no cumple con las reglas establecidas al juego limpio ya que en los deportistas realizaban

juegos bruscos teniendo en cuenta el juego a desarrolla, pero los deportistas en ocasiones exageraban con el juego, los docentes formadores aumentaban la complejidad en algunos juegos y se tornaba algo violento.

EL JUEGO PROPICIA EL CUMPLIMIENTO DE LAS REGLAS ESTABLECIDAS  
FAVORECIENDO EL JUEGO LIMPIO



ELEMENTOS QUE SI SE CUMPLEN



- El respeto hacia los docentes
- El respeto hacia los compañeros
- El respeto hacia los juegos
- La relación éntrelos deportistas
- La relación y entendimiento entre docente y estudiante
- Las variantes de los juegos y sus complejidades



ELEMENTOS QUE NO SE CUMPLEN



- Las llegadas tarde al desarrollo de los juegos
- En algunas ocasiones los juegos no los explicaban bien y ellos hacían otras cosas y se lastimaban.
- Con los nombres de los juegos ya que los cambiaban.
- No tenían como un orden de los juegos ya que el primer juego de la planeación la realizaban de últimas.
- No realizaba un calentamiento.

Con un promedio bajo del 2,31 donde cumple con los tiempos propuestos para la ejecución de los juegos y con un 2,69 en este 5 ítem se realizó un análisis donde se observó que los maestros formadores no llegaban a tiempo a las prácticas, y realizaban los juegos

media hora después por ese motivo los juegos no cumplían con los tiempos establecidos de los juegos y en momentos no los mandaba a los deportistas a hidratar y no realizaban todos los juegos a tiempo, en donde

podemos ver los elementos que se cumple y no se cumplen mediante a un análisis de observación.

EL JUEGO CUMPLE CON LOS TIEMPOS PROPUESTOS PARA LA EJECUCIÓN



ELEMENTOS QUE SI SE CUMPLEN



- Realizaban los juegos que se les dio de la cartilla y ellos los ejecutaban en el entrenamiento.
- La efectividad de los deportistas en los juegos.
- Cumplimiento a los entrenamientos y las ejecuciones de los juegos.
- En algunos juegos se cumplían con los tiempos establecidos de la planeación.



ELEMENTOS QUE NO SE CUMPLEN



- No cumple con los tiempos de llegada para la ejecución de los juegos
- No cumple con los juegos se tornabas muy extensos y los deportistas se veían agotado y no los mandaba a hidratar
- No cumplen los tiempos de hidratación.

Con un promedio del 2,31 este 6 ítem se realizó un análisis donde cumple con los tiempos de descanso, y con un 2,69 no cumplen con los tiempos de descanso, ya que en algunos

momentos los maestros formadores llegaban tarde a ejecutar la clase a los niños y no se desarrollaba los tiempos precisos en los juegos en diferentes ocasiones no realizaban los micro y las macros en los momentos exactos, y se les olvidaba los tiempos de hidratación en varias ocasiones de la intervención.

EL JUEGO CUMPLE LOS TIEMPOS DE DESCANSO ESTABLECIDO

ELEMENTOS QUE SI SE CUMPLEN  
CUMPLEN

- En algunas ocasiones cumplían con los descansos de algunos juegos
- Establecían descansos de minuto y treinta segundos y descansan solo un minuto.
- Si realizan descansos en algunos juegos

ELEMENTOS QUE NO SE

- No cumplen con los tiempos de los juegos
- Comienzan muy tarde a realizar los juegos.
- No realizaban los descansos adecuados y establecidos de la planeación.
- No realizan los juegos que son, en varias ocasiones los niños no descansaban si no que realizan el primer juego y después continúan con el otro juego y no tenían un tiempo de descanso.
- A los docentes formadores se les olvidaba dar el tiempo de descanso y los niños pedían el descanso.

Con un promedio del 2,62 En este séptimo ítem teniendo en cuenta el seguimiento en el desarrollo de los juego, no utilizaban materiales llamativos e idóneos si no siempre se utilizaba lo mismo, los maestros formadores no utilizaban materiales que caracterizaran a los niños para motivarlos si no que siempre era los mismos materiales en algunas ocasiones se les dijo que llevaran materiales distintos, y con un 2,38 desarrollaron juegos con materiales nuevos donde permitió que el deportista realizara nuevas formas de entrenar como el balón medicinal, lazos, ya que no fue repetitivo los materiales como una forma llamativa si no fue solo en dos clase donde realizaron los juegos con materiales distintos.

EN EL DESARROLLO DEL JUEGO SE UTILIZAN MATERIALES LLAMATIVOS E IDÓNEO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO PARTICIPANTE



ELEMENTOS QUE SI SE CUMPLEN  
CUMPLEN



- Los desarrollos de algunos juegos llevaron materiales nuevos e innovadores donde permitían que deportista tuviera formas de hacer los juegos con materiales llamativos para motivarse.
- En algunas ocasiones Cumplían con los juegos y utilizaban y aprovechaban los materiales para trabajar



ELEMENTOS QUE NO SE CUMPLEN



- En varias ocasiones de intervención en los juegos no llevaban materiales si no solo balones.
- El juego se tornaba aburridos sin materiales
- Los docentes formadores no llegaban a la hora de inicio y llegaban sin balones y esperaban que el compañero los trajera y no coordinaban.

Con un promedio 3,75 en este octavo ítem se realiza teniendo en cuenta el seguimiento a los juegos donde el desarrollo de los juegos si evidencia interés y participación por parte de los niños donde los deportista llegaban motivados a realizar los juegos y participaban cuando el juego es de mucha movilidad y con un 1,25 no evidencia un interés y participación por parte de los niños ya que los deportista llegan con pereza al entrenamiento, y no mostraban interés por los juegos, por lo que los maestros formadores llegaban muy tarde a realizar los juegos

EN EL DESARROLLO DE JUEGO SE EVIDENCIA INTERÉS Y PARTICIPACIÓN POR PARTE DE LOS NIÑOS PARTICIPANTES



ELEMENTOS QUE SI SE CUMPLEN



- Los deportistas mediante el juego se divierten y aprenden de una manera divertida
- Los juegos son muy lúdicos y ayudan a vivenciar nuevas cosas para desarrollar la parte motriz
- Los niños desarrollan los juegos y se les ve ese interés por aprender y a superarse



ELEMENTOS QUE NO SE CUMPLEN



- En algunas ocasiones los juegos se tornan aburridos y necesitan y los niños se aburren porque dura mucho un mismo juego
- No cumplen con un tiempo para realizar el juego y el niño le da pereza volver a repetir el juego

Con un promedio del 3,75 en este noveno ítem se observó que los deportistas si propiciaba una sociabilidad en los juegos establecidos por los maestros formadores, los niños se relacionaban mediante a los juegos y con un 1,25 el juego no propiciaba sociabilidad entre los niños y en momentos tenían dificultades porque los maestros formadores no organizaban bien los grupos y en algunas situaciones se disgustaba uno al otro ya sea por la edad o por la talla.

EL JUEGO PROPICIA SOCIABILIDAD DE LOS NIÑOS PARTICIPANTES



ELEMENTOS QUE SI SE CUMPLEN  
CUMPLEN



- Que los niños propician unas sociabilidades mediante al juego donde se relacionan y trabajan muy bien
- Los juegos son muy divertidos y ayudan a que se colaboren de una al otro.



ELEMENTOS QUE NO SE



- Que a veces los juegos no lo haces como está planeado y los ponen a realizar actividades especiales en donde algunos no les gusta los juegos
- Algunos juegos los repiten y los deportistas no les gustan y comienzan a distraerse con otras cosas a pegarse a molestar y eso hace que no se propicie una buena sociabilidad.



Con un promedio 2,87 en este decimo ítem podemos observar un análisis donde el desarrollo de los juegos si se minimizan los niveles de riesgo para los niños en donde se observó que los maestros formadores realizan los juegos con mucha prudencia y sin nivel de riesgo alguno en algunos juegos y con un 2,13 se observó que en algunos juegos no se minimizan los niveles de riesgo ya que algunos deportistas tenían altercados y chocaban muy fuerte unos con otros.

EN EL DESARROLLO DEL JUEGO SE MINIMIZAN LOS NIVELES DE RIEGO PARA  
LOS NIÑOS PARTICIPANTES



ELEMENTOS QUE SI SE CUMPLEN



- El juego desarrolla un ambiente agradable a los participantes casi no se agreden físicamente y se contempla una buena relación

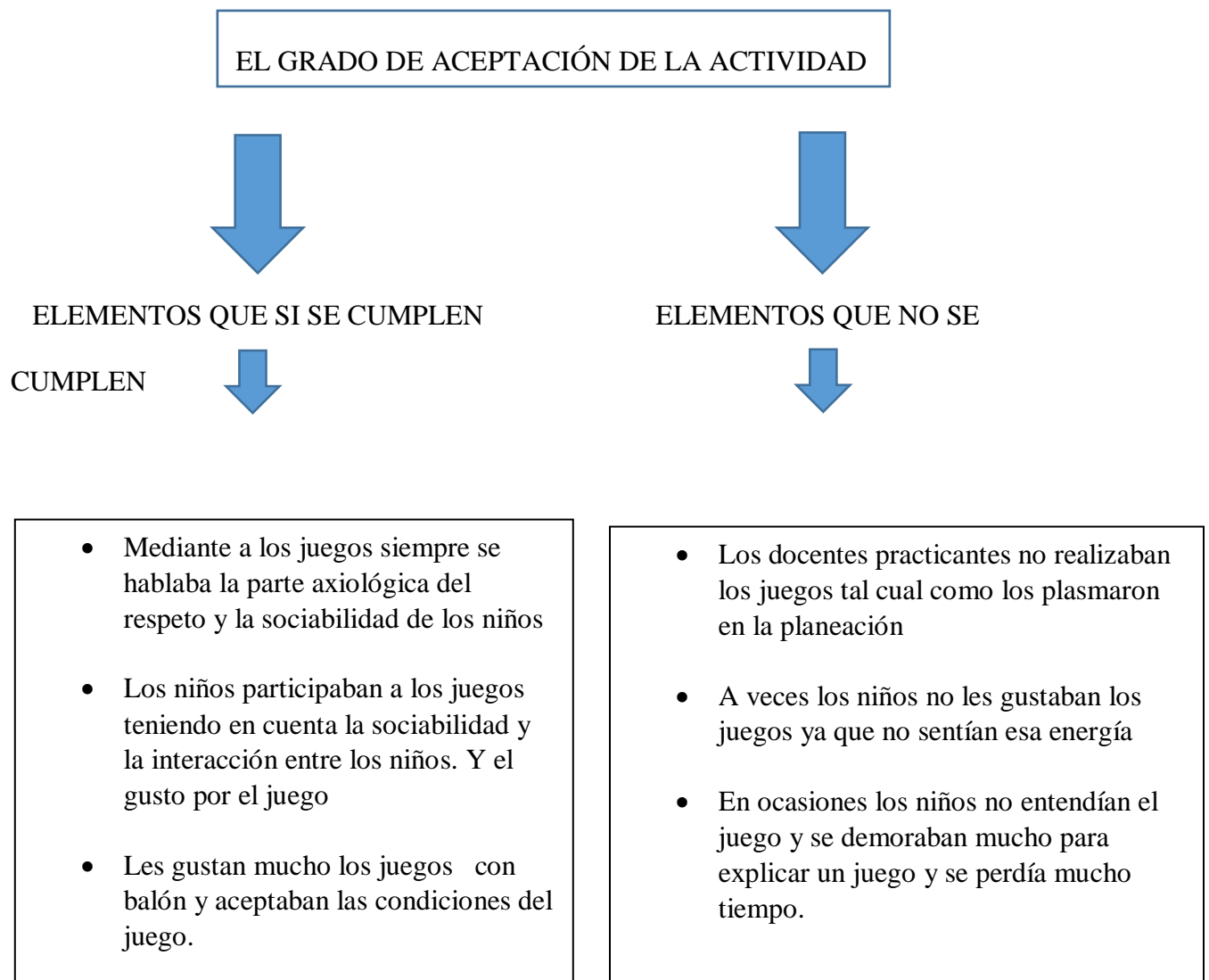


ELEMENTOS QUE NO SE CUMPLEN



- En algunos momentos los juegos se repetían entonces los niños se distraían y hacían otras cosas donde se jugaban muy bruto teniendo contacto en sus cuerpos

Con un promedio de 4,00 en este último ítem se analizó el grado de aceptación de las actividades realizadas en la intervención donde los niños estaban a gusto con los juegos que ejecutaban y los deportistas se comprometían a participar los niños se motivaban porque los juegos eran de mucha dinámica y son interesantes para ellos y con un 1,00 el grado de aceptación no fue a gusto por los deportistas ya que en momentos los maestros formadores tenían una mala ejemplificación lo que generaba que el niño captara el juego de otra forma repetían los juegos anteriores y los niños no rendían en el entrenamiento..



## **Conclusiones**

- La incidencia del juego motriz dirigido permite que el aprendizaje de los niños sea más significativo, generando un impacto positivo a comparación de ejercicios dirigidos y repetitivos
  
- La inactividad académica generó que los procesos se alteraran de tal forma que no se alcanzaron a desarrollar todas las fases de aprendizaje
  
- Los niños son más perceptivos en las diferentes clases por motivos de que las actividades son innovadoras y permite generar esa curiosidad y disponibilidad para atender a las diferentes actividades
  
- Las clases eran más amenas y llamativas cuando se veía la total conexión del grupo de trabajo, reflejando que trabajaron en grupo al momento de planear
  
- Tener un grupo de observación genera un impacto positivo pues, permite corregir a los maestros formadores de forma íntegra, errores que permiten, que no se desarrollen satisfactoriamente sus prácticas concibiendo un óptimo aprendizaje.

**Tabla 7**

*Ficha de citaciones*

Ficha	
Autores	Año
Freire	. (1989). <i>el juego en la educacion inicial</i> . Obtenido de el juego en la educacion inicial.
Galeano, E. H.	. (1995). <i>Futbol a Sol y Sombra</i> . motivideo: ediciones la cueva
Huizinga.	(1934). El juego como fundamento de la cultura "Homo Ludens" de Johan Huizinga (1938). <i>Comunidad Psicopsi</i>  , 1.
Piaget, I.	. (1973). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. <i>innove</i>
Links	
<a href="https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/viref/article/viewFile/15780/13689">https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/viref/article/viewFile/15780/13689</a>	
<a href="http://nerudavive.cl/descargas/eduardo_galeano/el_futbol_a_sol_y_sombra.pdf">http://nerudavive.cl/descargas/eduardo_galeano/el_futbol_a_sol_y_sombra.pdf</a>	

## Bibliografía

- E.Monchamp, O. D. (2002). *El Juego Educativo : Iniciacion A La Actividad Intelectual Y Motriz*. Madrid: Morata, S. L.
- Freire. (1989). *el juego en la educacion inicial*. Obtenido de el juego en la educacion inicial.
- FREUD, S. (2013). Juego, trabajo y diversión. *BLOG*, 1.
- Galeano, E. H. (1995). *Futbol a Sol y Sombra*. motivideo: ediciones la cueva .
- Huizinga. (1934). El juego como fundamento de la cultura "Homo Ludens" de Johan Huizinga (1938). *Comunidad Psicopsi* /, 1.
- Piaget. (1973). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. *innove*, 1.
- Vigotsky. (1896-1934). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *E-Innova*, 1.



# Factores De Control



UNIVERSIDAD DE  
**CUNDINAMARCA**  
Generación Siglo 21



DEPORTE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_ INV. AUXILIAR \_\_\_\_\_

FACTORES DE CONTROL				
JUEGO #	FRECUENCIA CARDIACA	PERCEPCIÓN DEL ESFUERZO BORG	NIVEL EJECUCIÓN	NIVEL DE ACEPTACIÓN ACTIVIDAD
PROMEDIO				
PROMEDIO				
PROMEDIO				
PROMEDIO				
PROMEDIO				

# Habilidades Docentes

CAMPO DE APRENDIZAJE EN RENDIMIENTO DEPORTIVO  
CARD - UCUNDINAMARCA



Se presenta a continuación un instrumento evaluativo en el cual encontrarán indicadores sobre los cuales analizar sus aspectos pedagógicos en cumplimiento de su rol profesional. Para ello se debe leer cuidadosamente y marcar con una (X) en la casilla que usted considere corresponde a la evaluación del indicador. Y realizar las observaciones que se encuentran al final de la ficha.

FECHA:		HABILIDAD DOCENTE: EVALUACIÓN								LUGAR:																			
NOMBRE MAESTRO/FORMADOR OBSERVADO:		NOMBRE AUXILIAR INVESTIGADOR OBSERVADOR:																											
TIPO DE EVALUACIÓN	INDICADORES	CUALITATIVO												CUANTITATIVO															
		PARTICIPACIÓN				DESEMPEÑO. MOTOR				ACTITUD				ACEPTACIÓN ACTIVIDAD				PRUEBAS				TEST				COMPROMISO. MOTOR			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					1	2	2	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>CONFIGURACIONES</b>																													
EFECTIVIDAD																													
PRODUCTO - OBJETIVO																													
EFICACIA																													
PRODUCTO - CONTENIDO																													
EFICIENCIA																													
PRODUCTO - METODOLOGIA																													
EXPECTABILIDAD																													
PRODUCTO - PROBLEMA																													
<b>DIMENSIONES</b>																													
PERTINENCIA																													
OBJETIVO - CONTENIDO - PRODUCTO																													
OPTIMIZACIÓN																													
OBJETIVO - METODO - RESULTADO																													
IMPACTO																													
OBJETIVO- PROBLEMA - PRODUCTO																													



## Planilla de Seguimiento al Juego Motriz Dirigido



UNIVERSIDAD DE  
**CUNDINAMARCA**  
Generación Siglo 21



PLANILLA DE SEGUIMIENTO AL JUEGO MOTRIZ DIRIGIDO COMO HERRAMIENTA DE INTERACCIÓN PEDAGÓGICA EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA IMPLEMENTADA EN EL CARD

MAESTRO/FORMADOR Y/O INVESTIGADOR	ROCIO F. OCHOA G. CAMILO V. JERSON SANCHEZ				
DEPORTE	Futbol				
FECHA	8/Nov/18	CATEGORIA	9 A 13		
LUGAR DE PRACTICA	Estado de Albol comu	HORA	4:00 A 6:00		
			Ronda de Alacac		
CRITERIO	VALORACIÓN				
	5	4	3	2	1
El juego propicia el cumplimiento del objetivo(s) propuesto(s)				X	
El juego permite el cumplimiento de la prescripción dada			X		
El juego evidencia un compromiso motor mayor al de la cotidianidad			X		
El juego propicia el cumplimiento de las reglas establecidas favoreciendo el juego limpio.			X		
El juego cumple con los tiempos propuestos para la ejecución					X
El juego cumple los tiempos de descanso establecidos					X
En el desarrollo del juego se utilizan materiales llamativos e idóneos con las características del niño participante.				X	
En el desarrollo del juego se evidencia interés y participación por parte de los niños participantes		X			
El juego propicia la sociabilidad de los niños participantes	X				
En el desarrollo del juego se minimizan los niveles de riesgo para los niños participantes			X		
El grado de aceptación de la actividad	X				

FIRMA DEL INVESTIGADOR AUXILIAR