

Revista Actividad Física y Ciencias  
Año 2021, vol. 13, N°1

**ATLETISMO PARA NIÑOS Y NIÑAS A TRAVÉS DEL JUEGO EN SUBSISTEMA  
EDUCACIÓN PRIMARIA**  
**ATHLETICS FOR BOYS AND GIRLS THROUGH PLAY IN SUBSYSTEM PRIMARY  
EDUCATION**

**MSc. Manuela Pires**  
[Laury2110@hotmail](mailto:Laury2110@hotmail.com)

**Dra. Scarlet Mirella, Kiriloff de Aguilar**  
[Kiriloff@yahoo.com](mailto:Kiriloff@yahoo.com)

**Recibido:** 13-02-2021

**Aceptado:** 02-05-2021

### **Resumen**

La investigación tiene como objetivo proponer una Guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas del Subsistema Educación Primaria en la Unidad Educativa Paso de Mujica del Municipio Francisco de Miranda del Estado Guárico. La misma se ubicó en el paradigma cuantitativo y se tipificó en la modalidad de proyecto factible, apoyada en una investigación de campo de carácter descriptivo y sustentado en una revisión bibliográfica. La población estuvo constituida por seis (5) docentes de Educación Integral y un (1) especialistas de Educación Física; en este caso se tomó toda la población, por lo que se considera una muestra censal. Como técnica de recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta a través de la aplicación de un cuestionario. Una vez analizados los resultados se realizaron las conclusiones del diagnóstico; donde los docentes pudo constatar que muy pocas veces utilizan el juego como una herramienta para fortalecer el atletismo, los docentes tienen conocimiento de diferentes actividades que pueden utilizar para fomentar el atletismo, pero por desconocimiento no las usan en los estudiantes para estimular el interés por dicha disciplina deportiva, los docentes necesitan esta guía como medio de orientación para aplicar y actualizar sus conocimientos en cuanto al uso de los juegos para enseñar el atletismo en los estudiantes. En base a estos, resultados se diseñó la propuesta y las recomendaciones pertinentes.

**Palabras clave:** Juegos, Atletismo, Educación Física

## Abstract

The research aims to propose a Guide for the learning of athletics through play for boys and girls of the Primary Education Subsystem in the Paso de Mujica Educational Unit of the Francisco de Miranda Municipality of the State of Guárico. It was located in the quantitative paradigm and was typified in the modality of feasible project, supported by a field research of a descriptive nature and supported by a bibliographic review. The population consisted of six (5) teachers of Integral Education and one (1) specialists of Physical Education; in this case the entire population was taken, so it is considered a census sample. As a data collection technique, the survey technique was used through the application of a questionnaire. Once the results were analyzed, the conclusions of the diagnosis were made; where teachers could verify that very rarely use the game as a tool to strengthen athletics, teachers have knowledge of different activities that can be used to promote athletics, but due to ignorance they do not use them in students to stimulate interest in this sports discipline, teachers need this guide as a means of guidance to apply and update their knowledge regarding the use of games to teach the athletics in students. Based on these results, the proposal and the relevant recommendations were designed.

**Keywords:** Games, Athletics, Physical Education

## Introducción

EL juego posibilita una experiencia de revisión de vida fecunda en posibilidades, pero es solo para provocar movilización interior, porque como dice Van Deer Mersch el verdadero rostro del hombre para la eternidad, es su voluntad de ser mejor, es lo que habrá querido ser aun cuando no lo haya conseguido; De este modo, uno de los compromisos fundamentales es la enseñanza y el aprendizaje permanente de sus propios agentes de promoción. Actualmente se encuentra urgida de que los actores le otorguen, prioridad a los juegos al hecho educativo en sus diferentes niveles y modalidades, dado el papel que juega en la llamada sociedad del conocimiento y el papel decisivo que le toca asumir o los docentes, así como lo señala Pozo y Moreno (1999) “los docentes deben satisfacer las necesidades de cambio educativos que están siendo necesarias en nuestra educación actual y profundizar en la renovación de conocimiento y de las formas de enseñarlos” (p.176)

En este sentido, la palabra juego forma parte del vocabulario del niño en edad muy temprana, cuando el niño puede caminar, hablar, etc. Sus juegos adquieren actividades agradables y sirven como medio para impulsar el aprendizaje y reforzar su recién adquirido conocimiento. Por ello, Flores (2008), señala que; cuando el niño juega no admite imposiciones exteriores, en la escuela esta previsión debe estar en la mente del docente, teniendo el material adecuado y después para que despierte el interés, incitado al niño a la acción, desarrollando al máximo el espíritu creador el docente debe conocer el material adecuado para cada edad dando la impresión al niño de libertad, elección y espacio para jugar.

Seguidamente, según Solano (2003). Los juegos son parte fundamental de la identidad de un país. En Venezuela no solo sirve para consolidar sino que además ayudan a desarrollar y a fortalecer habilidades y destrezas en los niños y niñas específicamente en los grados 4to, 5to, y 6to grado del Subsistema de Educación Primaria. También el juego es necesario para su salud mental, para tener una personalidad equilibrada, para desarrollar la creatividad y para fortalecer los valores autóctonos de su localidad.

De esta manera, el juego es importante porque redunden en efectos formativos y psicomotores a través de estrategias como el acondicionamiento neuro-muscular formando grupos, columnas, filas, círculos, triángulos y rectángulos que nos permitan visualizar todas las actividades kinestésicas y motriz de cada niño y niña que ejecuten cada uno de estos movimientos. Al efecto, el juego ha asumido dentro de la estructura curricular parte del proceso de aprendizaje y es estrategia fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades y destrezas del pensamiento, las actividades de motricidad básicas como son; caminar, correr, saltar, trepar, lanzar, brincar, girar son esenciales en cada actividad física deportiva y recreativa, especialmente en el atletismo podemos destacar la importancia de cada uno de estos movimiento que facilitan a los niños y a las niñas del Subsistema Educación Primaria.

De allí pues, el docente juega un papel muy importante, porque debe promover situaciones donde utilice estrategias para la adquisición de habilidades, destrezas y conocimientos de sus estudiantes. La finalidad de la Subsistema Educación Primaria está enmarcada a orientar el desarrollo integral de los estudiantes, propiciando actividades colectivas que les permitan participar en la transformación de los pueblos. Para ello, deben adquirir la cultura como medio para facilitar la integración consiente y solidaria en este proceso con el objetivo de obtener el conocimiento que lo identifique como parte de un pueblo y de una región.

Al efecto, el sistema educativo venezolano siempre ha asumido dentro de su estructura curricular el juego como parte del proceso de aprendizaje, es por ello que el Ministerio de Educación (1997) afirma que:

El juego es un preámbulo para el aprendizaje del respeto a las normas sociales en la vida real; Crear reglas especiales y más flexibles que las reglamentarias deportivas para facilitar la incorporación de los alumnos de menor dominio técnico (la mayoría); Prestar atención en equilibrar los grupos o equipos para evitar desventajas y disminución de la motivación; Insistir paulatinamente en la importancia de divertirse y de colaborar para el buen desarrollo del juego, a objeto de evitar actitudes que provoquen excesos, accidentes, o conflictos graves; Erradicar la costumbre de castigar al alumno que no ejecute adecuadamente y menos obligarlo a realizar ejercicios físicos forzados; Debe evitarse la exclusión de los que fallen, lleguen de último o rindan menos; ellos son los que necesitan de mayor refuerzo y oportunidades de acción; Utilizar con preferencia las formas jugadas; es decir, actividades con secuencia de acciones en forma de juego; cuidando que las mismas sean de exigencia progresiva para que la sensación de pequeños éxitos en un ambiente recreativo sean estimuladores y motivantes de la constancia y la perseverancia. (p. 21).

Igualmente, los autores Delgado, Valero y Conde, (2003) afirman que:

Dentro de la Educación Primaria se ha de abandonar la idea de que en la iniciación deportiva al atletismo ha de primar el trabajo técnico mediante propuestas analíticas, entendiendo el juego como un recurso a través del cual se ha de liberar la tensión acumulada por el trabajo rutinario y como medio para mantener una motivación mermada por una práctica atlética que ocasiona falta de interés en sus practicantes. Juego y atletismo han de ir unidos de la mano, especialmente en el tercer ciclo de la Educación Primaria, donde los juegos han de ir dando paso a los deportes por medio de los juegos reglados, mini deportes, deportes simplificados, pre deportes, etc. (pág. 43).

Las citas anteriores, plantean que el juego como alternativa metodológica para la enseñanza de los medios de la educación física en la Educación primaria. Esta alternativa permite que el niño experimente y descubra progresivamente, habilidades más eficaces para la práctica atlética que el enfoque habitual utilizado por el docente con el enfoque deportivista. En ese sentido, el docente de educación física puede implementar situaciones motrices incorporando el juego para el aprendizaje de las diferentes disciplinas deportivas en especial del atletismo, ya que, le permite orientar el fortalecimiento de conocimientos y habilidades físicas, donde se despierte en los estudiantes el sentimiento de superación. Por consiguiente, asignatura de educación física implementa este deporte como base en los niños y niñas, en los grados antes señalados en los párrafos anteriores en ello ponen en práctica destrezas como, rapidez, flexibilidad, resistencia y a la iniciación deportiva al atletismo mente sana, competitividad.

Es necesario mencionar, que el atletismo es considerado por muchos como el deporte rey, siendo una modalidad con antecedentes remotos, con muchas posibilidades y atractivos dentro del ámbito educativo; El mismo resulta ideal para afianzar las habilidades motrices básicas trabajadas en primaria (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones), incorporándolas en los grados superiores del Subsistema Educación Primaria con un carácter más específico. Además, pone en juego todas y cada una de las capacidades físicas básicas y cualidades motrices, por lo que puede utilizarse como medio para conseguir una mejora global de la forma física del alumnado de una forma más divertida y motivante.

Desde este punto de vista, la importancia que tiene el juego basados al atletismo en el nivel de Educación primaria, ya que es una fase del estudiante en la que su aprendizaje se encuentra absorbiendo conocimientos y de tal manera los pone en práctica, por esta razón es importante señalar que las enseñanzas empleadas por el docente en su clase no solo formara al niño o niña en su parte intelectual sino también en lo personal y psicológico en el aprendizaje del día a día, los docentes no escapan de la necesidad de despertar el interés y la motivación de los niños y niñas en sus clases.

Desde la perspectiva más general, en la Unidad Educativa escuela del Municipio Francisco de Miranda se ha observado y según la experiencia del investigadora, se evidencia que algunos docentes no incorporan el juego para el aprendizaje del atletismo, tal vez se deba al

desconocimiento del marco teórico conceptual o la poca motivación de algunos docentes por la enseñanza de esta disciplina deportiva. O tal vez, no le dan la importancia suficiente de los juegos en el aprendizaje de las habilidades naturales como: correr, saltar, lanzar, trepar, entre otros.

Por último, la investigación tuvo la iniciativa de tratar de dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, en el cual, el rol del docente sea facilitador y orientador activo envuelto en sus propios conocimientos. Debido a que algunos docentes aún están arraigados en el proceso educativo tradicional, negando al estudiante la oportunidad de desarrollar sus potencialidades y de conocer sus expectativas con relación al aprendizaje. De allí, la importancia del docente de utilizar el juego en sus clases diarias, ya que el mismo, por ser una actividad espontánea, libre, desinhibida, desinteresada y gratuita, permite al niño y la niña idear o inventar nuevos juegos, donde el profesor los orienta y los supervisa para su aplicación. En este sentido se plantean los siguientes objetivos.

## **Objetivos de la Investigación**

### **General**

Elaborar una Guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas de los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria en la Unidad Educativa “Paso de Mujica” del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.

### **Específicos**

- Diagnosticar el conocimiento que poseen los docentes en relación al aprendizaje del atletismo a través del juego en niños y niñas de los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.
- Determinar la importancia del Juego en el aprendizaje para el desarrollo del atletismo en los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.
- Diseñar una guía de aprendizaje basada en el atletismo y adaptada a los juegos para el fortalecimiento del deporte en niñas y niños los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.

## **Metodología**

El Marco Metodológico de una investigación, recopila una serie de datos como lo son la metodología utilizada para la realización de la misma, los lineamientos y las características que posee. Según Arias, (2016) con respecto al Marco Metodológico de la Investigación señala que: “la metodología incluye el tipo o los tipos de investigación, las técnicas y los instrumentos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el “cómo” se realizará el estudio para responder al problema planteado”. (p 110). También el Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales UPEL (2016); Dice para el marco metodológico que:

Se describen métodos, técnicas y procedimientos aplicados de modo que el lector pueda tener una visión clara de los que se hizo, por qué y cómo se hizo. Además deben mencionarse las razones por las cuales se seleccionó dicha metodología, su adecuación al problema en estudio y sus limitaciones. (p.34)

### **Modalidad, Diseño y Tipo de Investigación**

El presente estudio estuvo sustentado en el paradigma cuantitativo, de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2006), el paradigma cuantitativo se caracteriza porque: “usa la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (pag.5), por otro lado la investigación estará enmarcada, bajo la modalidad proyecto factible, apegado a una investigación de campo no experimental, de carácter descriptiva. Según el Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales UPEL (ob. cit.), el proyecto factible lo define como:

Elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (p.21)

Así pues para poder lograr su elaboración se siguió los siguientes pasos establecidos en este tipo de diseño, los cuales son:

- Fase I: Diagnóstico de necesidades.
- Fase II: Factibilidad para elaborar la propuesta.
- Fase III: Planificación y diseño de la propuesta.

La presente modalidad de investigación se justifica dentro del proyecto a desarrollar, ya que plantea la necesidad de proponer una guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas del Subsistema Educación Primaria, estrategias didácticas basadas en juegos cooperativos para el desarrollo psicomotor en niños y niñas.

Igualmente el Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales UPEL (ob. cit.), hace referencia a que una investigación es de campo: “ya que los datos son recogidos directamente de la realidad, con el propósito de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicando así sus causas y efecto” (p.65) y es descriptiva, según Hernández, Fernández y Baptista (2006) porque en “este tipo de estudios se identifican características del universo investigado, se observan forma de conductas, se establecen comportamientos concretos y se descubren y comprueban asociación entre las variables”. (p.56)

## **Población y Muestra**

### **Población**

Palella y Martins (2006), definen a la población como “el conjunto de unidades de las que se desea obtener información y sobre las que se van a generar conclusiones... es el conjunto finito o infinito de elementos, personas o cosas pertinentes a una investigación” (p. 115).

En la presente investigación, la población objeto de estudio, estuvo constituida por seis (6) docentes que laboran en la Unidad Educativa “Paso de Orituco” Municipio Francisco de Miranda estado Guárico. Distribuido de la siguiente manera; un (01) docente de Educación Física y cinco (05) docente de aula de 4°, 5° y 6° grado Subsistema Educación Primaria.

### **Muestra**

La muestra según, Arias (2016.), “es un subconjunto representativo y finito, que se extrae de la población accesible” (p.83). Mientras que para Hernández, Fernández y Baptista, (2006) la muestra “es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectaran datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión. Ésta debe ser representativo de la población” (p.281). En concordancia con estas conceptualizaciones y al número total finito de la población estudiada, la misma se dejó en su totalidad, lo que significa que es una muestra censal por lo pequeño de la población.

## **Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

### **Técnica**

La información necesaria para esta investigación se recolecto a través de la aplicación de un cuestionario a los docentes. Según Carrasco y Calderero (2000), un cuestionario “...consiste en un conjunto más o menos amplio de preguntas o cuestiones que se consideran relevantes para el rasgo, característica o variables que son objeto de estudio” (p. 50). El cuestionario se diseñó en base a las variables en estudio, se realizaron con alternativas de si – no, pero se tendrá como complemento las preguntas abiertas para obtener una mayor información

El instrumento diseñado fue aplicado a los Docentes de la Unidad Educativa en estudio, el mismo está referido a las variables en estudio con escala seleccionada que se definirá en el momento en que se desarrolle la investigación.

## **VALIDEZ Y CONFIABILIDAD**

### **Validez**

Según Palella y Martins (2006), define la validez como “La ausencia de sesgos. Representa la relación entre lo que se mide y aquella que realmente se quiere medir” (p. 146).

El instrumento se validó mediante el método “Juicio de expertos”, el cual consiste según Ruiz (2002) en “...seleccionar expertos, a los fines de juzgar, de manera independiente, la “bondad” de los ítems del instrumento, en términos de la relevancia o congruencia...la claridad en la

redacción y la tendenciosidad o sesgo en la formulación de los ítems” (p. 77). Por consiguiente, La validez del instrumento se determinó a través del Juicio de Expertos, quienes evaluarán la calidad de los ítems en cuanto a claridad, congruencia y pertinencia, quienes hicieron las observaciones pertinentes al instrumento, en virtud de que se ajustan a los objetivos de la investigación. Luego de la revisión, se tomó las recomendaciones de los expertos y se realizaron las modificaciones y reformulaciones señaladas por éstos, para posteriormente proceder a su aplicación.

## Confiabilidad

Una de las características técnicas que determinan la utilidad de los resultados de un instrumento de medición es su grado de reproducibilidad. La confiabilidad de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (ob. cit.), consiste en “el grado de uniformidad con la que un instrumento recoge la información pertinente al estudio” (p. 426). Este aspecto de la exactitud con que un instrumento mide lo que se pretende medir es lo que se denomina la confiabilidad de la medida. En este sentido, el término confiabilidad es equivalente a los de estabilidad y predictibilidad. Esta es la acepción que más comúnmente se le da a este término.

En ese sentido, se determinó la confiabilidad de los instrumentos, a través de la  $KR_{20}$  (Fórmula 20 de Küder-Richardson), de la misma forma los instrumentos se les aplico a cinco (5) docentes que se seleccionaron al azar con características similares a la población en estudio y ajenos a los que intervendrán en la muestra definitiva. Con aplicación de una prueba piloto a los resultados que se obtuvieron fueron analizados con el procesamiento estadístico y a través del programa SPSS más apropiado para la investigación, lo que determino la confiabilidad de los mismos. Para la Interpretación del Coeficiente de Confiabilidad se tomó como referencia la de confiabilidad escala (ver cuadro 1).

De igual manera el citado autor, sostiene que: Por lo general, un coeficiente de confiabilidad se considera aceptable cuando está por lo menos en el límite superior (0,80) de la categoría “Alta”. No obstante, no existe una regla fija para todos los casos. Todo va a depender del tipo de instrumento bajo estudio, de su propósito y del tipo de confiabilidad de que se trate (p.12).

De acuerdo con los resultados anteriores, se concluye que el instrumento en estudio tiene una confiabilidad de consistencia de 0.6735 lo que indica que el instrumento es confiable.

**Cuadro 1**  
**Escala de Confiabilidad**

Intervalos	Criterios
0.0 – 0.28	Rehacer instrumento
0.29 – 0.49	Revisión de reactivos
0.50 – 0.74	Instrumento confiable
0.75 – 1	Alta confiabilidad

Nota. Datos tomados de Ruiz (2009). (p.12).



### **Procedimiento de la Investigación**

Según Tamayo y Tamayo (2003), se refiere a la descripción de los procedimientos, etapas o fases para realizar un proceso investigativo. Las fases del presente trabajo que se desarrollaron en la forma siguiente:

- Fase 1: Se realizó una exhaustiva revisión bibliográfica y documental para sustentar la fundamentación de los aspectos tratados en el estudio.
- Fase 2: Se hizo la selección de la población y muestra.
- Fase 3: se seleccionó de la técnica y el diseño del instrumento.
- Fase 4: Se validó el instrumento y se hizo el cálculo de la Confiabilidad.
- Fase 5: Se aplicó el instrumento a la población de manera directa y se realizó análisis de los resultados.
- Fase 6: Procesamiento estadístico de los datos.
- Fase 7: Procesamiento de la información recabada en la observación
- Fase 8: se realizó el análisis de los datos
- Fase 9: Elaboración de las conclusiones del Diagnóstico.
- Fase 10. Se diseñó la propuesta de acuerdo al Diagnóstico.
- Fase 11: Presentación de las recomendaciones pertinentes a la investigación

### **Técnicas de Análisis de Datos**

Según Arias (2016), "en este punto se describen las distintas operaciones a las que serán sometidos los datos que se obtengan" (p. 111). En virtud de ello se tomara en cuenta el análisis cuantitativo; que se realizara para caracterizar las situaciones y expresar la calidad de los hallazgos de la investigación, considerando las respuestas que no puedan ser expresadas cuantitativamente y el análisis interpretativo; este se efectuara en función de las variables para así evaluar los resultados en forma parcial, que facilitara la comprensión global de la información, para emitir juicios críticos y conclusiones.

Luego de recolectada la información requerida, se procedió a su tabulación, clasificación y codificación, utilizando la estadística descriptiva, a través de secuencias y porcentajes (análisis cuantitativos). En este sentido, Hernández y Otros (ob.cit.), afirman que la distribución de frecuencias es "un conjunto de puntuaciones ordenadas en sus respectivas categorías" (p. 343), lo que permitió al investigador llegar a conclusiones claras y sencillas. Finalmente los datos se representaran en cuadros y gráficos, a fin de mostrar clara y objetivamente los resultados.

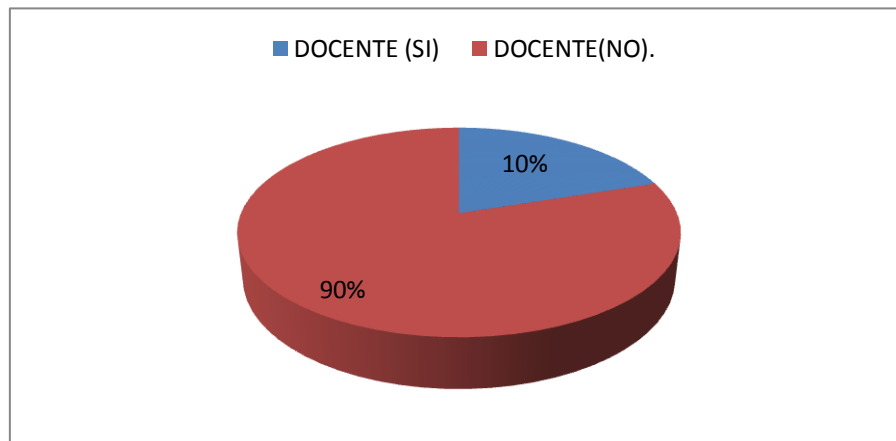
### **Resultados y Discusión**

Con base a la revisión del proceso de investigación que se llevó a cabo y los resultados arrojados a través de la aplicación de tratamientos estadísticos, para el instrumento aplicado a los docentes de la Unidad Educativa "Paso de Mujica", enfocados a la necesidad que existe de

proponer y aplicar (por parte de los docentes) una serie de actividades para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria, que permitan despertar el interés de los estudiantes en las actividades de atletismo.

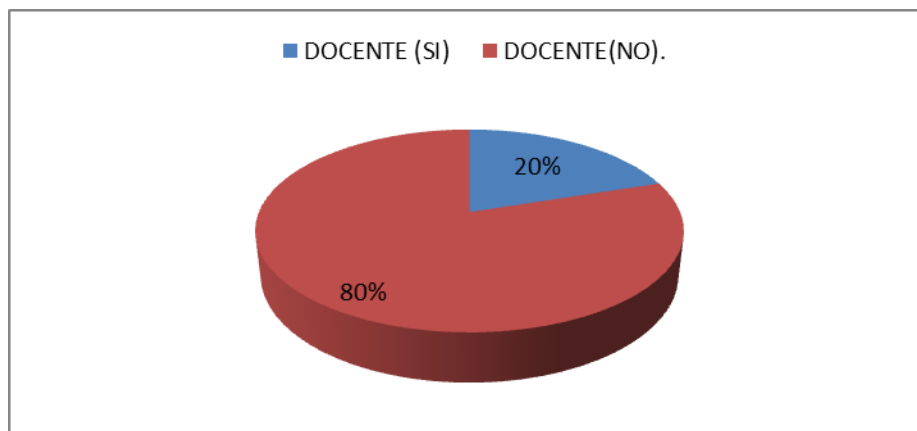
A través del marco teórico referencial se pudo evidencia los juegos constituye una vía que posibilita el aprendizaje del atletismo y constatándose en el diagnóstico que existen insuficiencias notables en el desarrollo del atletismo en la Unidad Educativa señalada, dado en lo fundamental por las carencias que presentan en los ambientes de aprendizaje. No obstante, los docentes pudieran realizar adaptaciones de los juegos según las características de crecimiento de los niños y psicopedagógicas de los alumnos.

En ese sentido, se plantea que el primer objetivo específico relacionado con diagnosticar el conocimiento que poseen los docentes en relación al aprendizaje del atletismo a través del juego en niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria. Donde, en el gráfico 1 las respuestas obtenidas por la muestra, se puede evidencia que un 90% de los encuestados opinó que no consideran al atletismo en el Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana (CSEPB). Mientras que un 10% considera que sí. Tal vez esa respuesta se deba a la falta de conocimiento de los docentes del CSEPB.



**Gráfico 1. El atletismo es considerado en el Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana.**

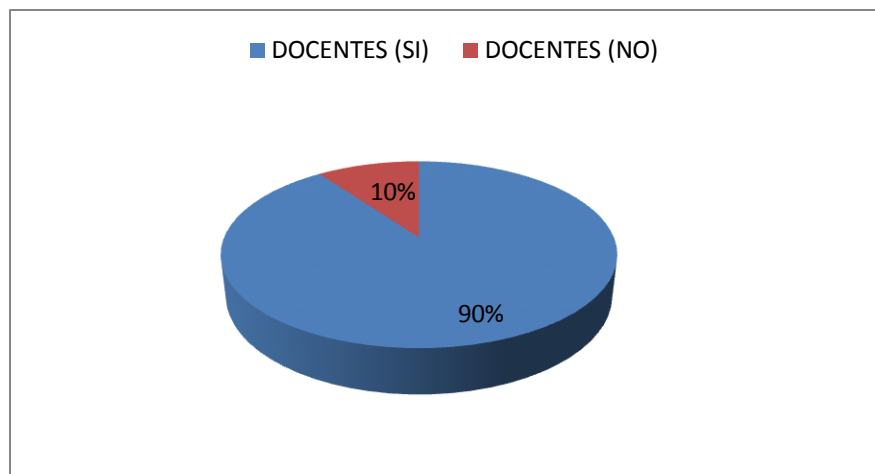
Atendiendo a lo observado en el gráfico 2, los docentes involucrados en la muestra manifestaron en un 80% que nunca aplican los conocimientos teóricos del atletismo en el Subsistema Educación Primaria.



**Gráfico 2. Aplica los conocimientos teóricos del Atletismo a través del juego en niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.**

En estos resultados, evidencian que hay un alto porcentaje de docentes involucrados en la muestra que manifestaron no tener conocimiento teórico del atletismo a través del juego en niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.

Seguidamente, se presenta el segundo objetivo específico, determinar la importancia del Juego en el aprendizaje para el desarrollo del atletismo en los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.

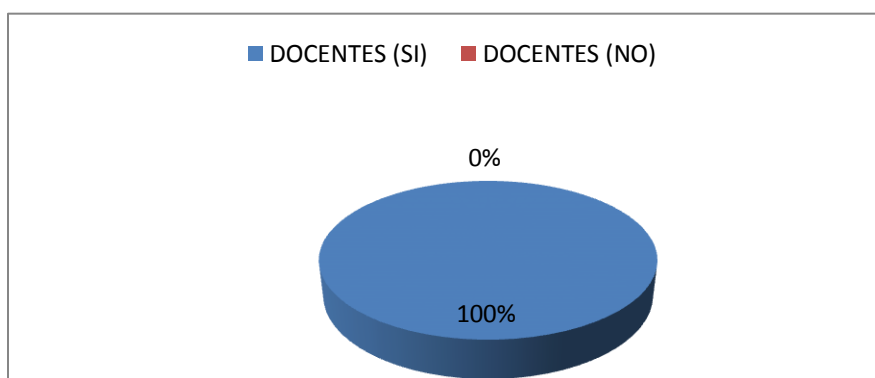


**Gráfico 3. El juego es importante para el aprendizaje del atletismo en niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.**

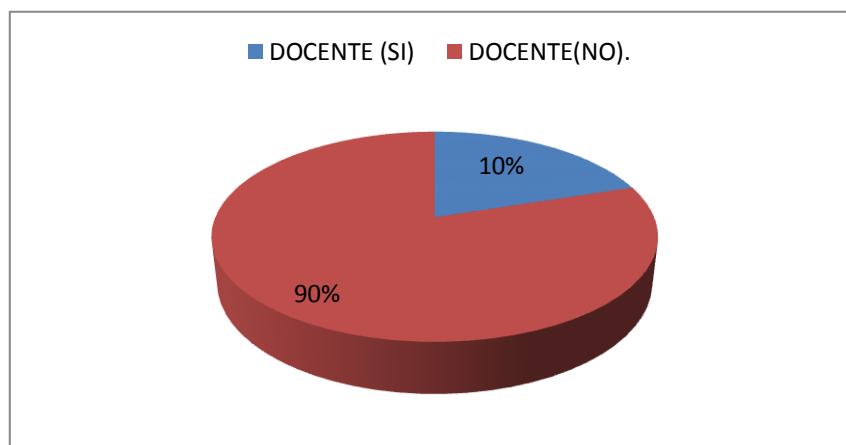
En estos resultados se puede evidenciar que el 90% de los docentes involucrados en la muestra manifestó que el juego es importante para el aprendizaje del atletismo. Según Piaget (1999) el juego tiene ventajas significativas como: ayuda al participante a obtener confianza en sí mismo, contribuyen a conseguir empatía con los otros, inducen a desarrollar percepciones a los demás,

permiten comprender los sentidos expectativa y la tolerancia y ayudan a la sociabilización grupal.

Con respecto, al tercer objetivo específico, Diseñar una guía de aprendizaje basada en el atletismo y adaptada a los juegos para el fortalecimiento del deporte en niñas y niños los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria. Se puede apreciar en los gráficos 4 y 5, que de acuerdo a los resultados se puede evidenciar que un alto porcentaje de la muestra encuestada necesitan una guía de enseñanza para mejora el aprendizaje del atletismo, además de orientación para aplicar y actualizar sus conocimientos en cuanto al uso de los juegos para enseñar el atletismo en los estudiantes. A pesar, que un 90% no utilizan el juego como recurso didáctico para las actividades de aprendizaje del atletismo.



**Gráfico 4.** Guía de enseñanza para mejorar el aprendizaje del Atletismo



**Gráfico 5.** El juego como un recurso didáctico para las actividades de aprendizaje del atletismo.

## **LA PROPUESTA**

La guía lleva como título “El juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del atletismo en niñas y niños los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria.

Después de establecer el análisis de los datos arrojados por los instrumentos aplicados, se pudo determinar que existe la necesidad de elaborar una Guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para los niños y niñas de la Unidad Educativa “Paso de Orituco” del Municipio Francisco de Miranda estado Guárico. Con la implementación y puesta en marcha de esta propuesta se pretende contribuir al fortalecimiento del desempeño profesional del docente en este nivel en la parte del atletismo. Se considera que la misma es relevante, porque va a permitir el logro de la información actualizada requerida para elevar la calidad del educador, al motivar a este en la formulación y adquisición de una guía de aprendizaje del atletismo, que faciliten a los estudiantes el estímulo de participación en competencias de atletismo ya que no se sienten motivados para la práctica de esta disciplina.

Cabe destacar que, esta propuesta va dirigida hacia el aprendizaje del atletismo de forma más divertida para que los estudiantes participen activamente en las diferentes actividades a realizar, además para que se desarrolle como un ser activo, constructivo y seguro del desarrollo intelectual y, sobre todo personal como futuro participante de la sociedad que le rodea.

Desde la perspectiva más general, la práctica deportiva como elemento básico para la formación integral del individuo, ejerce una relevante influencia en todos los aspectos y dimensiones que componen al ser humano. Utiliza sus medios y estrategias de aprendizaje, actuando sobre el ente corporal, pero no atendiendo al desarrollo biológico solamente, sino que centra su finalidad en el humano total, como ser viviente integral. El movimiento corporal implica un proceso de actuación completa del individuo. No existe separación entre los aspectos físicos y psíquicos, ella constituye una sola unidad funcional, así como funcional es el desarrollo.

En consecuencia, los educadores físico deberán centrar su aprendizaje acorde con el desarrollo evolutivo del niño, puesto que es él quien está involucrado de manera determinante en su proceso de aprendizaje. El mismo construye progresivamente el conocimiento, gracias a su esquema, a las experiencias y a la interacción social que tiene en el entorno en que se desenvuelven. Por lo tanto, es importante que el docente brinde al niño situaciones auténticas de su desarrollo integral, mediante la práctica deportiva del atletismo, basada en las actividades significativas que le permitan evolucionar satisfactoriamente este proceso, sobre todo, en las primeras etapas de su desarrollo evolutivo.

### **Objetivos de la Propuesta**

#### **General**

Elaborar una Guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas de los grado 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria en la Unidad Educativa “Paso de Mujica” del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.

### Específicos

- Sensibilizar al personal docente sobre la importancia de la práctica del atletismo mediante el uso de los juegos.
- Identificar conjuntamente con los docentes, las estrategias pedagógicas para la elaboración de una guía para el aprendizaje del atletismo.
- Diseñar la guía para el aprendizaje del atletismo a través del juego para niños y niñas de los grados 4to, 5to, y 6to del Subsistema Educación Primaria en la Unidad Educativa “Paso de Mujica” del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.

### Factibilidad

Esta propuesta tiene una alta posibilidad de ser ejecutada, ya que de acuerdo a los resultados que arrojó el cuestionario; los docentes están dispuestos y conscientes de la necesidad de adquirir este tipo de conocimientos; el cual consiste en un conjunto de actividades vinculadas entre sí, cuya ejecución permitirá el logro de objetivos previamente definidos en atención a las necesidades que puedan tener una institución “Paso de Orituco”; convirtiéndose en una acción dirigida la guía para el aprendizaje del atletismo a través de juegos, puede puntualizar los siguientes elementos:

*Factibilidad técnica:* Para el desarrollo de esta propuesta, se cuenta con el recurso humano especializado en el área de Educación Física y deportes, además del interés y disposición del personal directivo y docente de la institución en colaborar para la implementación de la propuesta, que conllevará al beneficio tanto personal como social de los docentes del plantel.

*Factibilidad económica:* La propuesta es factible de implementar económicamente por cuanto se cuenta con las instalaciones adecuadas para el desarrollo de las actividades planteadas, así como también se dispone de los recursos y materiales, ya que son de fácil accesibilidad.

*Factibilidad social:* Las condiciones para la aplicación del plan, son favorables, ante la motivación de los docentes. Asimismo, el aporte de esta propuesta para los docentes de la institución, será la elevación de la calidad de su rol pedagógico, por lo que el mismo presenta un alto porcentaje de aceptabilidad, considerando que los beneficios además de ser a nivel institucional, es factible de implementar en otras instituciones educativas.

### Sugerencias para la Aplicación de la Propuesta

Para la aplicación de la propuesta, se sugiere considerar aspectos como:

- Los docentes deberán evidenciar las recomendaciones médicas de los participantes, para evitar inconvenientes de salud en el desarrollo de las actividades.
- El diseño de los juegos se realizarán conjuntamente con el colectivo de docentes.

- La divulgación de los juegos se realizarán a través de charlas y publicaciones en la cartelera informativa, con el objetivo de orientar a los alumnos y su debida selección de las actividades de su preferencia.
- los alumnos y docentes podrán observar, evaluar y reflexionar sobre la participación en los juegos y así adquirir una mejor conciencia de sus beneficios.
- Sensibilizar a los Directivos, docentes, padres y miembros de la comunidad para la participación activa en el desarrollo de la propuesta.

### **Didáctica para el aprendizaje del Atletismo a través del Juego**

El juego, es una actividad recreativa donde el de Educación Física en todo su desarrollo debe mantener una actitud lúdica, de igual manera, no debe suspender o paralizar la actividad por pequeños errores, ni permitir No que los niños ridiculicen a sus compañeros, ya que se perdería la motivación del mismo. Sin embargo, Aguirre (2013) sugiere tomar en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtener el mejor éxito en la actividad:

1. Tenga tacto al tratar a los estudiantes. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
2. Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
3. Sea parte del grupo. Un docente autoritario no despierta interés y entusiasmo.
4. Esté alerta y tan pronto decaiga el interés siga jugando ese juego colocando otras estrategias más llamativas.
5. Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
6. No cambie normas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, trae confusión a lo niños.
7. No saque del juego a los estudiantes que pierden.
8. No obligue al estudiante a jugar.
9. Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
10. De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
11. Haga demostraciones según va explicando el juego.
12. Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
13. Si hay sugerencias de parte de los estudiantes, acéptelas, así tendrá Ud. mejor armonía y disposición.

En este contexto, Colmenares (2020) recomienda tomar en cuenta aspectos metodológicos para el desarrollo del Juego en el área de Educación Física se necesita: la intencionalidad del juego, tener claro la cantidad de alumnos que estarán presentes en la clase, prever las condiciones del terreno donde se realizarán las actividades, el uso del material didáctico, ser objetivos en la aplicación de la sesión, controlar el esfuerzo de cada acción del juego que se realice y controlar la motivación utilizando siempre actividades más motivantes para mantener activos a nuestros estudiantes.

## Administración de la Propuesta

La puesta en práctica de la propuesta se asume en el contexto actual de las instituciones, la misma es viable, ya que se ha diseñado tomando en consideración los aspectos teórico-metodológicos del juego y sus implicaciones en el desarrollo bio-psico-social del Subsistema Educación Primaria.

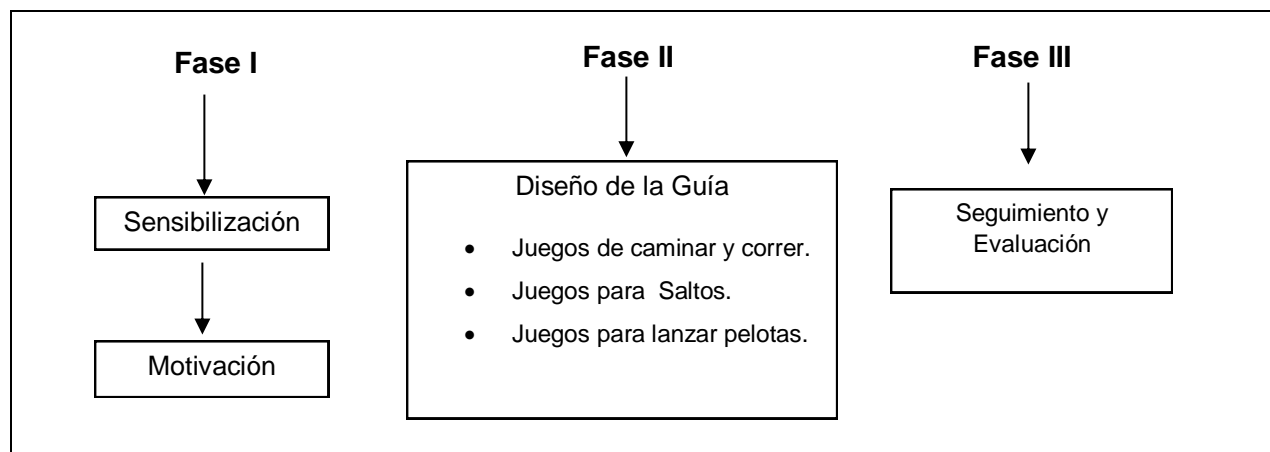
La administración de la propuesta estará circunscrita a un conjunto de estrategias basadas en los fines y principios de los valores, la cual contribuirá a mejorar las condiciones bio-psico-sociales de los niños y niñas del Subsistema Educación Primaria hacia la práctica de actividades en el área de Educación Física.

Esta propuesta la van a administrar los Profesores Especialistas de Educación Física que laboran en la Unidad Educativa “Paso de Mujica” del Municipio Francisco de Miranda del estado Guárico.

## Estructura de la Propuesta

La Guía de Actividades para el aprendizaje del Atletismo a través del Juego para niños y niñas de la Educación Primaria en La Unidad Educativa “Paso de Orituco” del Municipio Francisco de Miranda Estado Guárico (ver gráfico 1).

Comprende tres (3) fases: Fase I: Sensibilización y Motivación se refiere (ver cuadro 1); Fase II Diseño de la Propuesta (ver cuadro 2) y Fase III, Evaluación y seguimiento de la Propuesta.



**Gráfico 1. Estructura de la Propuesta.**



## Cuadro 1

### Fase I: Sensibilización y Motivación

<i>Taller de Sensibilización y Motivación</i>	
Propósito	Sensibilizar y motivar a los docentes sobre la importancia que tiene el Atletismo en el contexto escolar.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>* Incentivar el interés de los docentes para que participen en la Propuesta Aprendizaje del Atletismo a través del Juego para niños y niñas de la segunda etapa de la Educación Primaria en la UE. Paso De Orituco Del Municipio Francisco De Miranda Estado Guárico.</li><li>* Motivar a los docentes para que incorporen los juegos en su praxis pedagógica para la enseñanza del atletismo.</li></ul>
Contenidos Fundamentales	<ul style="list-style-type: none"><li>* Dinámica de inicio</li><li>* Presentación del Grupo</li><li>* Exploración de las expectativas.</li><li>* Dinámica de Grupo.</li><li>* Importancia de del juego en la enseñanza del atletismo.</li></ul>
Actividades	<ul style="list-style-type: none"><li>* Inicio del Taller</li><li>* Presentación del Grupo a través de Dinámica Grupal.</li><li>* Entrega de carpeta y material de apoyo para que cada uno escriba sus expectativas.</li><li>* Intercambio de ideas.</li><li>* Presentación y discusión de los tópicos que conforman la propuesta.</li><li>* Análisis y discusión del material entregado en grupo.</li><li>* Dinámica grupal de cierre.</li></ul>

### Fase II: Diseño de la Guía

Los juegos que se presentan que se pueden desarrollar en cualquier contexto, son de fácil ejecución y sus normas son fáciles de cumplir, además son juegos divertidos fáciles y muy prácticos para la enseñanza del atletismo.

#### **Caminar y Correr**

Son las formas motrices más tempranamente dominadas por el niño y la niña. Ya que en el primer año de vida hace tentativas de caminar, que en un principio parecen torpes e impotentes. De ese movimiento inicial incontrolado se va desarrollando, más o menos a los 3 años cumplidos, una carrera, aunque todavía muy económica. Logra que ese movimiento sea más fluido, funcional, en fin, más armonioso y echar los cimientos para la carrera deportiva, incumbe al atletismo preparatorio en la edad preescolar y en los primeros años de la escuela primaria. Con el fin de cumplir esta tarea es necesaria. Para ello, se desarrollaron los juegos utilizando las formas básicas motrices como inicio a la formación de iniciación (ver cuadro 2).

1) Armonizar, por medio de ejercicios apropiados, la coordinación del movimiento total, mejorar la postura del tronco durante la carrera y lograr que los niños corran en línea recta sin oscilaciones laterales del centro de gravedad del cuerpo, porque la favorable postura del tronco y

de una coordinación del movimiento son las principales características de una buena técnica de carrera corta.

2) Aumentar la velocidad, porque esto no solo mejora el rendimiento de las carreras, sino que al mismo tiempo crea las condiciones para buenas performances en otras ramas del atletismo.

3) Incrementar la capacidad de reacción y concentración, con el fin de desarrollar tempranamente las cualidades necesarias para una salida rápida.

## Cuadro 2

### Juegos de Caminar y Correr

<b>Juegos de Caminar y Correr</b>	
<b>Nombre del Juego: ¿QUIÉN ES EL QUE MÁS RÁPIDO ATRAPA?</b>	
Objetivo	Desarrollar la rapidez y la ejecución de las habilidades de los pasos normales y arrancada alta.
Desarrollo	Los Estudiantes se dividirán en cuatro equipos (Rojo, Blanco, Azul y Verde), los cuales estarán disperso por el terreno. A la señal del profesor los practicantes se tratarán de atrapar unos a otros, saliendo de dos en dos o de cuatro en cuatro emulando entre si. ¿Quién es el primero en tocar a los otros jugadores? Se repite hasta que todos hagan función de atrapados y atrapadores.
Normas	Cada toque se enunciará en voz alta. Los jugadores tocados no relevan al atrapado, ni son eliminados definitivamente del juego.
<b>Nombre del Juego: AGÁRRAME LA CINTA</b>	
Objetivo	Desarrollar velocidad y la Agilidad.
Desarrollo	Al dar la orden del docente saldrán corriendo y tomara pelota y se colocara de último pero antes le dará la pelota al compañero.
Normas	El jugador que deje caer pelota deberá agarrarla y continuar el juego.
<b>Nombre del Juego: LA PRESA Y EL CAZADOR</b>	
Objetivo	Desarrollar la resistencia y la rapidez y la ejecución de las habilidades de los pasos normales.
Desarrollo	Los participantes están dispersos a voluntad por el terreno, se selecciona a un participante como cazador y los demás se consideran presas. A la señal del profesor el cazador intenta dar alcance a la presa, la cual puede protegerse tocando a otro jugador, pero este no huye, sino que se convierte en cazador para perseguir al primer cazador que, a su vez, puede salvarse de la misma manera.
Normas	Los participantes deben tener en cuenta la aplicación de la técnica completa en las carreras.

**Cuadro 1 (Cont.)**

<b>Juegos de Caminar y Correr</b>	
<b>Nombre del Juego: PERSECUCIÓN DE MESES</b>	
Objetivo	Desarrollar la rapidez de reacción y la ejecución de las habilidades de los pasos normales y la arrancada alta.
Desarrollo	En el centro del terreno se traza un círculo y dentro de este se coloca un participante, los demás se encuentran dispersos a un extremo del terreno. A la señal del profesor el participante que se encuentra dentro del círculo menciona un mes, todo jugador nacido en ese mes tiene que correr al lado opuesto del terreno evitando que el que está en el círculo lo atrape.
Normas	El jugador que haya sido atrapado releva al que se encuentra dentro del círculo.
<b>Nombre del Juego: LA SERPIENTE CAZADORA</b>	
Objetivo	Desarrollar la resistencia y la rapidez y la ejecución de las habilidades de los pasos normales.
Desarrollo	Se organiza a los participantes en dos equipos Rojo y Azul, separados en los extremos del terreno, los cuales se alinearán a lo largo de una soga de 4 o 5 metros, a un metro de separación entre uno y otro participante que tomarán en la mano la soga. A una señal del profesor se ponen en movimiento los equipos, intentando el primer jugador de cada equipo dar alcance al jugador final del otro equipo.
Normas	Los corredores deben tener en cuenta la aplicación de la técnica de la carrera. El equipo que lo logre primero tocar el jugador final del otro equipo es considerado vencedor.
<b>Nombre del Juego: EL CAMPEÓN CORREDOR</b>	
Objetivo	Desarrollar la velocidad de reacción y la ejecución de las habilidades de los pasos normales y transitorios en la carrera y la arrancada alta
Desarrollo	Los participantes se colocarán en filas detrás de una línea trazada en el piso, a la distancia de 10 metros se traza otra línea que hará la función de meta, los participantes serán numerados del 1 al 12. A la señal del profesor que será el anuncio de dos números, los participantes que tengan los números mencionados saldrán corriendo hasta la línea final, los cuales regresarán caminando y se colocarán en el puesto que tenían.
Normas	Los practicantes deben mantener la postura adecuada en la carrera para la ejecución correcta de la técnica y evitar lesiones. Los otros participantes no salen hasta la orden del profesor.
<b>Nombre del Juego: LA VUELTA A LA BANDERA.</b>	
Objetivo	Ejercitar la carrera, mejorar la rapidez de traslación, contribuyendo a la ejercitación de los pasos transitorios y la arrancada alta y la baja.
Desarrollo	Se formarán las atletas en dos hileras con igual cantidad de participantes a 15 metros de ellos se colocará una bandera frente a cada equipo. A la voz del profesor las primeras de cada hilera saldrán corriendo en línea recta darán la vuelta por detrás de la bandera y estos regresarán corriendo y se colocarán al final. Se puede realizar el juego alternando las arrancadas.
Normas	Hay que realizar la vuelta a la bandera y los alumnos no deben salir hasta que no se haya colocado el que regresa al final.

## SALTOS

El niño hace sus primeras alternativas de saltar aproximadamente al cumplir los dos años. Primeramente da saltos incontrolados, sin elasticidad, con los pies juntos, desde peldaños de escaleras, cajones etc. Pero apenas un año más tarde, el niño suele dominar la secuencia motriz del salto en alto y en largo en forma elemental. De allí, pues, se diseñaron juegos para para lograr una aproximación al desarrollo de la secuencia motriz (ver cuadro 3). Perfeccionar esa forma y crear así las condiciones previas de buenos rendimientos en los saltos en largo y alto, es el objetivo del atletismo liviano en el jardín de infancia y en la escuela elemental. Sus tareas principales con respecto a la ejercitación del salto son:

1. Fortalecimiento de la musculatura del salto y de las articulaciones tibiotarsianas;
2. Coordinación del movimiento del salto;
3. Aprendizaje de una transición fluida de la carrera de impulso al salto.

**Cuadro 3**  
**Juegos para Saltos**

<b>JUEGOS PARA SALTOS</b>	
<b>Nombre del Juego: PERMUTA DE NÚMEROS</b>	
Objetivo	Desarrollar la rapidez de reacción la arrancada alta y la ejecución de las habilidades de los pasos transitorios y normales
Desarrollo	Marcar el terreno un círculo en el centro de 4 metros de diámetro y en cada uno de los extremos del terreno seis círculos de 1 metro de diámetro. Colocar en el círculo del centro a un participante que tendrá la función de atrapar a los participantes que se encontrarán en el interior de los otros círculos cuando traten de permutar los círculos. A la señal del profesor que consiste en pronunciar dos números, los participantes que tengan los mismos tratarán de intercambiar los círculos, el participante que se encuentra en el círculo del centro intentará atrapar a uno de los dos participantes.
Normas	Los participantes deben tener en cuenta la aplicación de la técnica completa en las carreras. El participante que sea atrapado releva al que se encuentra en el círculo central.
<b>Nombre del Juego: SALTAR LA CUERDA</b>	
Objetivo	Desarrollar la coordinación y equilibrio de los músculos que intervienen en el movimiento.
Desarrollo	Los participantes se colocan en tres columnas enfrentadas a la orden del profesor van saltando sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas hasta la línea del otro extremo al llegar frente al compañero le dan la cuerda y se regresa por el mismo recorrido.
Normas	Salta sobre la cuerda alternando con los dos pies a un ritmo moderado. Mantén los tobillos y rodillas relajados para absorber el impacto. Trata de que sea un movimiento fluido, no caminar al saltar la cuerda, mantener la velocidad y el ritmo al que saltas.

**Cuadro 3 (Cont.)**

<b>JUEGOS PARA SALTOS</b>	
<b>Nombre del Juego: CERO CONTRA POR CERO</b>	
Objetivo	Desarrollar el salto con desplazamiento sobre el compañero inclinado
Desarrollo	Los participantes se colocan en columnas y un participante jugador se Uno de los jugadores se coloca inclinado hacia adelante con las manos en las rodillas y la barbilla inclinada al pecho. A la orden de profesor los demás jugadores deben saltar por encima diciendo frases, con los números hasta el 20. 1) la edad de Bruno, 2) Pataclós 3) al revés 4) Montesanto 5) de aquí te brinco 6) planchazo 7) Machete 8) el culo te esmocho 9) ni se mueve 9) la vieja es 10) todos a correr. Luego de saltar todos corren al poste.
Normas	Gana el equipo en el que mayor cantidad de integrantes hayan alcanzado los mejores resultados. No se debe agredir al compañero, ya que de lo contrario el jugador será sancionado el equipo con un punto menos. Quien no logre saltar al jugador o llegue de último en la carrera hacia el poste tomara la posición del participante que está inclinado. También quien
<b>Nombre del juego: El salto del canguro.</b>	
Objetivo	Desarrollar la saltabilidad y la coordinación de brazos y piernas.
Desarrollo	Los alumnos formados en dos equipos de igual cantidad de integrantes, cada integrante de forma alternada debe realizar de tres a cinco saltos, según lo requiera para determinar el ganador, cada equipo organiza la forma en la que saldrán sus integrantes para realizar el salto.
Normas	No puede realizar más de un balanceo con los brazos para ejecutar el salto. El salto es válido si no comete errores en la plataforma de salto.
<b>Nombre del Juego: EL CONEJO SALTADOR</b>	
Objetivo	Desarrollar la fuerza rápida y la ejecución de las habilidades de los pasos normales y arrancada alta
Desarrollo	Se colocan varias estacas a ambos lados del terreno, a una distancia de 3 metros entre ellas, se unen con cadenetas de papel o sogas, los participantes se dividirán en dos grupos se colocarán en un extremo del terreno en filas. A la señal del profesor los practicantes saldrán uno a uno recorrerán la distancia tratarán de saltar por encima de la cadeneta, deberán tener en cuenta la coordinación de brazos y piernas a la hora de ejecutar los saltos para evitar lesiones. Se pueden realizar 3 repeticiones.
Normas	Deben realizar los saltos por encima de las cadenetas procurando no tocarlas ni romperlas. Gana el equipo que menos imprecisiones comete.

## Lanzamientos

De todos los movimientos de atletismo, el lanzamiento es el menos desarrollado en el niño. Es cierto que un niño de dos años ya es capaz de arrojar un pequeño objeto sin moverse del lugar o apuntar a pocas distancias a través de un aro, pero todo el movimiento es vacilante y acompañado de muchas sincinesias. Por o tanto, también es este caso, como principales tareas de una ejecución del lanzamiento en la edad preescolar y en los primeros años de la escuela primaria, han de considerarse los siguientes objetivos:

1. El mejoramiento de la coordinación del movimiento
2. El incremento de la fuerza de lanzamiento;
3. El perfeccionamiento de la precisión.

### Cuadro 4

#### Juegos para Lanzar Pelotas

<b>JUEGOS PARA LANZAR PELOTAS</b>	
<b>Nombre del Juego: LANZA Y CORRE.</b>	
Objetivo	Desarrollar la salida baja y ejecutar el lanzamiento.
Desarrollo	Los participantes se organizan en columnas enfrentadas aproximadamente 20 metros y se colocan detrás de una línea de salida en posición de salida baja, a la orden del profesor el primer participante lanza la pelota al compañero y luego corre y se coloca de último de la columna. El compañero agarra la pelota y realiza la misma actividad del compañero.
Normas	El participante no sale hasta no recibir la pelota.
<b>Nombre del Juego: CORRE Y LANZA LA PELOTA.</b>	
Objetivo	Desarrollar el lanzamiento y la salida baja y ejecutar las habilidades de los pasos normales y transitorios durante la carrera.
Desarrollo	Se colocan los participantes en dos equipos detrás de una línea de salida en posición de salida baja, a la distancia de 10 metros se coloca un aro, en el cual se colocan pelotas. A la orden del profesor el primer participante de cada equipo sale corriendo, recoge la pelota y la lanza al compañero que le sigue y este realiza la misma actividad llevando la pelota.
Normas	Gana el equipo que el participante realice que no realice el lanzamiento de la pelota.
<b>Nombre del Juego: LANZA LA PELOTA CONTRA LA PARED</b>	
Objetivo	Habituarse a los niños con el lanzamiento de la pelota.
Desarrollo	Los participantes se colocan en columnas una distancia de 10 metros, a la orden del profesor ejecutan el lanzamiento hacia un círculo que está señalado en la pared. El siguiente de la columna atrapa la pelota y la vuelve a lanzar a la pared.
Normas	Los niños no deben sobrepasar la línea de lanzamiento. Gana el equipo que haya pegado más veces la pelota dentro del círculo en la pared.

**Cuadro 4 (Cont.)**

<b>JUEGOS PARA LANZAR PELOTAS</b>	
<b>Nombre del juego: PICHEO DE LA PELOTA</b>	
Objetivo	Realizar el lanzamiento de la pelota con desplazamiento.
Desarrollo	Los alumnos se colocan en filas encontradas el primero de cada fila, a la orden del profesor realiza un paso de impulso y lanza la pelota al compañero que tiene al frente. Luego de recepcionar la pelota hace el mismo movimiento. Al realizar el lanzamiento el compañero debe ser sustituido por el siguiente alumno que ejecuta y así sucesivamente hasta que todos hayan lanzado.
Normas	No es válido el lanzamiento que se ejecute después de la línea de tiro. Gana el equipo que haya lanzado la pelota más rápido.
<b>Nombre del juego: LANZAMIENTO DE PELOTA SENTADO</b>	
Objetivo	Lanzamientos de fuerza para poder llegar al área estipulada.
Desarrollo	Los participantes se organizaran en columnas y el primero de cada columna tomara la posición de sentados y lanzara la pelota tratando de poner dentro de una zona determinada la pelota. luego de lanzar se ira al final de la columna y el que le sigue realizara el mismo lanzamiento
Normas	Ganará el equipo que haya sido capaz de colocar la pelota mayor número de veces en la zona designada por el profesor.

### **Fase III: Seguimiento y Evaluación**

La evaluación de las actividades contenidas en la propuesta se realizara inmediatamente de la ejecución de las mismas, a fin de aplicar correctivos en caso que sea necesario, o por el contrario para conocer el nivel de efectividad de las mismas y darle la continuidad, lo cual conllevara al logro de los objetivos planteados en la investigación.

En esta fase permitirá analizar, sintetizar, interpretar, explicar y elaborar conclusiones; así como también revisar constantemente la propuesta para registrar los logros y las limitaciones, examinar las consecuencias y comenzar a pensar en implicaciones para las acciones futuras. Por tanto, se podrá realizar comparaciones entre lo planificado con lo realizado y analizar todos los registros.

### **Referencias**

- Arias, F. (2016). *El Proyecto de Investigación: Guía para su Elaboración*. Epísteme. Caracas.
- Aguirre (2013). *Vicisitudes epistemológicas de la praxis del docente de Educación Física en Contexto Universitario*. Trabajo Doctoral no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto. Pedagógico Rafael Alberto Escolar Lara. Maracay.

- Carrasco, J. y Calderero, J. (2000). *Aprendo a Investigar en Educación*. Madrid, España: Editorial Rialp. S.A.
- Colmenares, G. (2020). El Deporte Recreativo: una visión transformadora en la clase de Educación Física. Trabajo Doctoral no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto. Pedagógico Rafael Alberto Escolar Lara. Maracay.
- Flores. J. (2008), “*Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas Motrices*”. Trabajo de grado no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto. Pedagógico Rafael Alberto Escolar Lara. Maracay.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2003). “*Metodología de la Investigación*”. (3a Ed.). Mc. Graw – Hill. México.
- Ministerio de Educación. (1997) Currículo Básico Nacional. CBN. Nivel de Educación Básica. Material mimeografiado. Caracas: Autor
- Parella, S. y Martins, F. (2006). Metodología de la Investigación Cuantitativa. (2ª ed.). Caracas: FEDUPEL
- Ruiz, B. (2002). *Instrumentos de Investigación Educativa*. Barquisimeto. Venezuela.
- Ruiz, B. (2009). *Confiabilidad*. [Documento en línea]. Universidad Pedagógica Experimental “Libertador”, Universidad Centro Occidental “Lisandro Alvarado”. Disponible: [www.carlosruizbolivar.com/](http://www.carlosruizbolivar.com/) [Consultad: 2021, Diciembre 27]
- Tamayo y Tamayo (2003). El Proceso de la Investigación Científica. Tercera Edición. México D.F. Editorial Limusa S.A.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Vicerrectorado de Investigación y Postgrado (2016). Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas: FEDEUPEL.
- Valero, A. y Conde, J.L. (2003). La iniciación al atletismo a través de los juegos (El enfoque Ludotécnico en el aprendizaje de las disciplinas atléticas). Málaga: Aljibe.

### **Las autoras**

#### **MSc. Manuela Pires**

Profesora en Educación Física, Magister en Educación Mención en Educación Física, Docente adscripto al Ministerio del Popular para la Educación. Ponente en eventos Nacionales e Internacionales. Investigador de la Línea de Investigación: Recreación y Tiempo Libre en el Ámbito Educativo Comunal de la Upel Maracay Venezuela.

#### **Dra. Scarlet Mirella, Kiriloff de Aguilar**

Profesora de Educación Física y Magíster en Educación Superior, posteriormente, obtuvo su titulación como Doctora en Ciencias de la Educación. Actualmente se desempeña como Coordinación de la Comisión de Acreditación de las Maestrías UPEL Maracay, fue Coordinadora del Doctorado en Educación de la UPEL Maracay.