

Incidencia de un programa de juegos ecomotrices exploratorios, fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura en el desarrollo de la motricidad global de futbolistas de 5 a 6 años del club deportivo Real Tuluá de la ciudad de Tuluá en el año 2021

Milton Fabián Hernández Saldarriaga y Víctor Manuel Mora Alarcón

Unidad Central del Valle del Cauca

Facultad de Ciencias de la Educación

Programa de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en

Educación Física Recreación y Deporte

Tuluá-Valle del Cauca

2021

Incidencia de un programa de juegos ecomotrices exploratorios, fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura en el desarrollo de la motricidad global de futbolistas de 5 a 6 años del club deportivo Real Tuluá de la ciudad de Tuluá en el año 2021

Milton Fabián Hernández Saldarriaga y Víctor Manuel Mora Alarcón

Proyecto de grado

Director

Albeiro Dávila Grisales

Línea de Investigación: Educación Física, Recreación y Deporte

Unidad Central del Valle del Cauca

Facultad de Ciencias de la Educación

Programa de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en

Educación Física Recreación y Deporte

Tuluá-Valle del Cauca

2021

Agradecimientos

Primeramente, agradecer a Dios por todas las bendiciones y por permitirnos cumplir con este proceso tan importante en nuestras vidas, seguidamente agradecer a todas las personas que de una u otra forma han contribuido con la consecución de los objetivos, ya que este camino no se recorre solo, así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Agradecer también, a nuestros padres y parejas, quienes nos brindaron todo su apoyo para culminar esta etapa, también queremos agradecer de manera especial al magister Albeiro Dávila, a quien tenemos toda nuestra admiración profesional; por ser nuestro asesor de investigación y guiarnos a lo largo de este proyecto y que con sus valiosos conocimientos aportó para la realización del mismo.

Al Club Deportivo Real Tuluá, por permitir el desarrollo de esta investigación y facilitar de la mejor manera las instalaciones, los implementos y sus deportistas para la intervención; y a cada uno de los niños al igual que sus padres por su excelente disposición durante todo el proceso.

Dedicatoria

A mi padre, Lubin Fridio Hernandez, la persona que más he admirado en la vida y a quien tengo presente en mis pensamientos en cada paso que logro, a mi madre Gerardina Saldarriaga, por su amor desmedido y su apoyo incondicional, igualmente a mi esposa Lina María Duque Martínez, quien con su abnegación y amor soporto mis malos momentos y no menos importante a mis hijos María Camila, Esteban y Sofia, quienes me animaron a cada paso.

Atentamente: Milton Fabian Hernández Saldarriaga

Primordialmente a Dios, por darme la vida y la sabiduría durante todo este tiempo, a mi padre, Eider Milciades Mora Alarcón, persona ejemplar para mí, él me ha enseñado la esencia de la vida y las virtudes morales para ser mejor persona a lo largo de mis años, a mi madre, Dora Emilse Alarcón Enciso, por su amor materno, protector y apoyo incondicional, a mi novia, Marianella Arbeláez, por ser esa persona que me brindó su apoyo incondicional y no dejarme rendir para afrontar todo este proceso y a mis hermanas, Dana Melissa Mora y Valerie Mora, por estar para mí en cada paso que doy.

Atentamente: Victor Manuel Mora Alarcón

Tabla de contenido

0.	Introducción	12
1	Juegos ecomotrices exploratorios para el desarrollo de la motricidad global en edad preescolar.....	23
1.1	La motricidad global en el preescolar	23
1.1.1	Las habilidades motrices básicas para el desarrollo de la motricidad global	24
1.2	Juegos ecomotrices exploratorios del modelo pedagógico educación aventura	26
1.2.1	Modelo pedagógico educación aventura.....	28
2	Metodología	31
2.1	Hipótesis	31
2.1.1	Hipótesis de Investigación	31
2.1.2	Hipótesis nula.....	31
2.2	Enfoque	31
2.3	Alcance	31
2.4	Diseño de investigación	32
2.5	Población y muestra	32
2.5.1	Criterios de Inclusión	32
2.5.2	Criterios de exclusión	32
2.6	Variables	33
2.6.1	Dependiente	33
2.6.2	Independiente	33
2.7	Instrumento de evaluación	36

3	Resultados	37
3.1	Resultados evaluación de las HMB de baja y moderada complejidad	37
3.2	Resultados de la evaluación de las HMB de alta complejidad	41
4	Análisis y discusión	44
5	Conclusiones	48
6	Recomendaciones	49
7	Bibliografía	50
8	Anexos	54

Tabla de resultados

Tabla 1. Cruzada Grupo de investigación Evaluación inicial y final HMB de baja y moderada complejidad	37
Tabla 2. Prueba de normalidad para resultados de evaluación de las HMB de baja y moderada complejidad	38
Tabla 3. Prueba de homogeneidad de varianzas	38
Tabla 4. Prueba de muestras emparejadas de resultados de evaluación de las HMB de baja y moderada complejidad	39
Tabla 5. Prueba de muestras independientes de resultados de evaluación de las HMB de baja y moderada complejidad.....	40
Tabla 6. Cruzada grupo de investigación evaluación inicial y final HMB de alta complejidad.....	41
Tabla 7. Prueba de normalidad para resultados de evaluación de las HMB de alta complejidad.....	42
Tabla 8. Prueba de muestras emparejadas no paramétricas de resultados de evaluación de las HMB de alta complejidad.....	42
Tabla 9. Prueba de muestras independientes no paramétricas de resultados de evaluación de las HMB de alta complejidad.....	43

Tablas de ilustraciones

Ilustración 1. Programa de Entrenamiento de juegos ecomotrices exploratorios para el desarrollo de la motricidad global en edad preescolar	34
--	----

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo determinar la incidencia de un programa de juegos ecomotrices exploratorios, fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura en los futbolistas de 5 y 6 años del Club Deportivo Real Tuluá en el año 2021. Esta investigación presento un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental de preprueba posprueba y grupo control. Se realizo con dos grupos, un grupo experimental bajo el modelo pedagógico educación aventura y un grupo control que continuo con su modelo convencional de entrenamiento durante 12 semanas, ahora bien, como instrumento de evaluación se utilizó la evaluación cualitativa de las habilidades motrices básicas (HMB) propuesta por (Rigal, 2006), con la que se valoraron 17 HMB, las cuales se clasificaron en dos grupos, uno de baja y moderada complejidad y otro de alta complejidad.

Dentro de los resultados más relevantes se destaca que para las HMB de baja y moderada complejidad tanto el grupo experimental como el grupo control presentaron una mejoría, teniendo en cuenta que ambos grupos presentaron en la evaluación inicial porcentajes superiores al 80% en el nivel de adquisición y al compararlos con la evaluación final se puede apreciar que el grupo control tuvo un porcentaje del 50% en el nivel de adquirido, mientras que el grupo experimental presentó una mayor mejoría, es decir el 100% en el nivel de adquirido.

En cuanto a las HMB de alta complejidad en la evaluación inicial, el grupo experimental presento un 75% en el nivel de no adquirido y ambos grupos presentaron un porcentaje mayor al 25% en el nivel de adquisición y al compararlos con la evaluación final se pudo apreciar que el grupo experimental tuvo una mejoría significativa presentando un 100% en el nivel de adquirido mientras el grupo control lo hizo en un 50% en el nivel de adquirido.

Como conclusión más importante, se establece que los juegos ecomotrices exploratorios fundamentados en el modelo pedagógico educación aventura presentó efectos

significativos en el desarrollo de la motricidad global en los niños de 5 y 6 años del Club deportivo Real Tuluá.

Palabras claves: Juegos ecomotrices, motricidad global, educación aventura, habilidades motrices básicas.

Abstract

This research aimed to determine the incidence of an exploratory eco-motor game program, based on the educational adventure pedagogical model in the 5 and 6-year-old soccer players of the Real Tuluá Sports Club in 2021. This research presents a quantitative approach, with a Quasi-experimental design of pre-test post-test and control group. It was carried out with two groups, an experimental group under the pedagogical adventure education model and a control group that continued with its conventional training model for 12 weeks, however, as an evaluation instrument, the qualitative evaluation of basic motor skills (HMB) proposed by (Rigal, 2006), with which 17 HMB were assessed, which were classified into two groups, one of low and moderate complexity and the other of high complexity.

Among the most relevant results, it is highlighted that for low and moderate complexity HMB, both the experimental group and the control group showed an improvement, taking into account that both groups presented percentages higher than 80% in the den level of acquisition routes and when comparing them with the final evaluation, it can be seen that the control group had a percentage of 50% in the acquired level, while the experimental group presented a greater improvement, that is, 100% in the acquired level.

Regarding the HMB of high complexity in the initial evaluation, the experimental group presented 75% in the level of not acquired and both groups presented a percentage greater than 25% in the level of in the process of acquisition and when compared with the evaluation at the end, it was observed that the experimental group had a significant improvement presenting 100% in the acquired level while the control group did so in 50% in the acquired level.

As a most important conclusion, it is established that the exploratory ecomotor games based on the educational adventure pedagogical model presented significant effects on the development of global motor skills in children of 5 and 6 years of the Real Tuluá Sports Club.

Keywords: Ecomotor games, global motor skills, adventure education, basic motor skills.

0. Introducción

Esta investigación se realizó en el club de formación deportiva Real Tuluá sede Tuluá, que cuenta actualmente con una población de 110 niños y que está ubicado temporalmente en las instalaciones de la cancha del barrio Buenos Aires, situado al occidente del municipio de Tuluá; este club de formación deportiva, funciona desde el año 2015 y se destaca por realizar una labor social con sus deportistas, donde además de brindarles una formación deportiva integral, les proporciona una sana distracción que los aleje de los malos hábitos y peligros que acechan a la población infantil.

El club deportivo Real Tuluá funciona en una cancha lote, caracterizado por estar rodeado por árboles, espacios de zona verde, donde se acondicionaron diferentes diseños de estructuras en madera adaptadas para las prácticas motrices infantiles distribuidas en diferentes sectores de la cancha, lo que facilita la implementación de un programa de juegos ecomotrices exploratorios en poblaciones de edad preescolar.

Cabe señalar, que dichas estrategias se van a desarrollar en un contexto natural donde se plantean situaciones que tienen múltiples soluciones validas, proponiendo diferentes situaciones que permitan a la población infantil enfrentarse a estas y resolverlas, de forma individual o grupal; de esta forma, los niños tuvieron la posibilidad de experimentar todo tipo de habilidades motrices básicas (desplazamientos, equilibrio, trepar, saltar, marchar entre otros) articuladas de forma continua, buscando que los practicantes desarrollen al máximo su motricidad global.

Es pertinente decir que la mayor parte de la población perteneciente a este club vienen de los estratos uno y dos, lo que se traduce en dificultades para el acceso a la práctica deportiva y a programas enfocados en el correcto desarrollo y la maduración a través de la actividad física, teniendo en cuenta los obstáculos que representan situaciones como la falta de recursos económicos.

La edad preescolar es una etapa que abarca un periodo entre los “3 y los 6/7 años” (Weineck, 2005, p. 103), etapa de aprendizaje y perfeccionamiento de las habilidades motrices básicas (locomoción, estático-posturales y de manipulación), conocidas de forma general como la motricidad global (Rigal, 2006) siendo una fase que se debe aprovechar para el aprendizaje de la mayor cantidad de habilidades motrices básicas; pero, factores del entorno relacionados con los espacios cada vez más reducidos de las viviendas y los niveles limitados de actividad física de la población infantil en estas edades influye en el proceso de desarrollo de la motricidad global.

Al realizar la prueba de evaluación cualitativa de las habilidades motrices básicas (Rigal, 2006), que establece el nivel de motricidad global (ver anexo A). A un grupo de 16 niños entre 5 y 6 años, se detectaron deficiencias generales en la motricidad global, apreciándose como el 24,63% de la población infantil evaluada presentó un nivel de aprendizaje valorado como no adquirido, mientras que el 54,77% de la población evidenció un nivel de aprendizaje valorado como en vía de adquisición, y solo el 20,59% se consideró en nivel adquirido.

Al realizar un análisis de la motricidad global de la población en edad preescolar, se destaca como el 100% y el 75% presentan un nivel de valoración como no adquirido en la habilidad motriz de manipulación, driblar y atrapar la pelota a una mano respectivamente; mientras que el 68,8% y 56,3% de los niños evidenciaron un nivel de valoración no adquirido en las habilidades motrices de las diferentes manifestaciones de voltereta adelante y salto a la comba (ver Anexo B).

De acuerdo a la problemática encontrada, en este estudio se planteó la siguiente pregunta:

¿Cuál es incidencia de un programa de juegos ecomotrices exploratorios, fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura en el desarrollo de la motricidad global de futbolistas de 5 y 6 años de la categoría Vallecaucanos club deportivo Real Tuluá de la ciudad de Tuluá?

Para responder a esta pregunta, el estudio se planteó como objetivo general el determinar la incidencia de un programa de juegos ecomotrices exploratorios en el desarrollo de la motricidad global, fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura de futbolistas en edad preescolar de 5 a 6 años del club deportivo Real Tuluá de la ciudad de Tuluá en el año 2021, en consecuencia, como objetivos específicos se propuso en primera medida el identificar el nivel de motricidad global inicial de este grupo de futbolistas del club deportivo Real Tuluá de la ciudad de Tuluá en el año 2021, luego se diseñó y aplicó un programa de juegos ecomotrices exploratorios durante 12 semanas al grupo experimental, seguidamente, se identificó el nivel de motricidad global final de un grupo de futbolistas en edad preescolar, y finalmente, se compararon y analizaron los resultados iniciales y finales de los niveles de desarrollo de la motricidad global, tanto intergrupo como intragrupo.

Se considera de vital importancia, poder justificar el planteamiento de esta propuesta de aprendizaje con un programa de juegos ecomotrices exploratorios, fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura para desarrollar la motricidad global de futbolistas en edad preescolar de 5 a 6 años del club deportivo Real Tuluá de la ciudad de Tuluá en el año 2021, fundamentados en las características de desarrollo psicomotriz en estas edades. Para este proceso pedagógico es muy importante tener en cuenta cómo actúan los juegos ecomotrices exploratorios en la relación ambiente-mente-cuerpo.

Los juegos ecomotrices exploratorios, utilizados como medio de entrenamiento formativo facilitan los aprendizajes significativos, fomentando la creatividad, imaginación, interacción y comunicación entre la población infantil; estos juegos se fundamentan en el

modelo pedagógico aventura, caracterizado por ser un modelo emergente y alternativo a la educación física (Fernandez-Río *et al.*, 2016). Este tipo de juegos realizados en espacios naturales y adaptados, generan espacios que propician la práctica de las diferentes habilidades motrices básicas, afrontando los diversos espacios que ofrece la naturaleza, desde luego, con la respectiva supervisión y seguridad, con un valor agregado en este caso, los niños tendrán la autonomía para sortear los diferentes obstáculos, acompañados, bajo una metodología de resolución de problemas.

Esta metodología, permite al preescolar explorar diversas formas motrices para afrontar subirse a un árbol, trepar por una cuerda, cruzar por un tronco, rodar en espacio verde, o lanzar pelotas; pues estas situaciones motrices generan gran motivación en el niño y lo inducen a realizar diferentes patrones de locomoción de forma autónoma, respondiendo así, al uso del modelo pedagógico de educación aventura, donde se fomenta precisamente la resolución de problemas antes mencionada, así como el uso creativo de espacios y materiales, además de la creación de espacios de carácter lúdico (Fernandez-Río *et al.*, 2016). La creación de dichos espacios fomenta precisamente la imaginación y la creatividad utilizando el entorno ambiental, lo que activa la plasticidad neural.

Sin embargo, Fernández-Río *et al.* (2016), considera que durante mucho tiempo se han venido integrando paulatinamente la educación aventura, articulado al aprendizaje cooperativo en el aula; pero, ha sido poca la participación que se le ha dado a este modelo pedagógico, aplicable a la educación física, recreación y deporte, en la que la población infantil tiene la posibilidad de explorar en su entorno diversos patrones de locomoción, favoreciendo el desarrollo de capacidades perceptivo-motrices, sociomotricidad y coordinativas, que se manifiestan en el estímulo de sinapsis, facilitando aprendizajes motrices más complejos (Rigal, 2006).

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, se utilizaron como medios los juegos ecomotrices experimentales durante 50 minutos en las sesiones de entrenamiento formativo, que facilitan el uso de métodos de enseñanza-aprendizaje como la resolución de problemas, además, de propender por la superación de barreras, fomentar la cooperación, priorizando el contexto lúdico y todo esto acompañado de un uso creativo de los espacios y materiales.

Con respecto a estudios que utilizaron metodologías de aprendizaje para el desarrollo de la motricidad global, a nivel local se encontraron algunos antecedentes.

Uno de ellos es el realizado por Bernal *et al.* (2015), de alcance descriptivo con enfoque pedagógico, donde se identificaron dos ejes teóricos en los cuales se mueve toda la perspectiva educativa, una que es la tendencia de la educación física hacia la sociomotricidad y la otra relacionada con la ecología, conformando un eje y enfoque disciplinar, que se practicó en la localidad Rafael Uribe al sur de Bogotá, en el colegio parroquial de nuestra señora, grado 301 con 31 estudiantes entre las edades de los 8 y 9 años, sentando las bases para la puesta en escena en las secuencias didácticas de las sesiones de educación física, para ello tales bases fueron el modelo pedagógico fundamentado en la integración de la sociomotricidad y la ecología.

Vale la pena aclarar que por medio de juegos y sus diferentes clasificaciones, actividades motrices, lúdicas y deportivas, se obtuvieron resultados importantes donde se destaca como los estudiantes realizaron la apropiación de los temas brindados, dando vital importancia y comprensión; gracias a estas se constituyeron de la mejor manera para su crecimiento y desarrollo personal, además del proceso de transformación en cuanto a la forma de relacionarse que los estudiantes presentaban, mejorando progresivamente con el paso de las sesiones de clase su interrelaciones y la forma en que interactuaban entre sí y su entorno.

Con respecto a estudios que utilicen metodologías de aprendizaje para el desarrollo de la motricidad global, a nivel internacional se encontraron algunos antecedentes.

Uno de los estudios de investigación encontrados según (Estela Rojas , 2018), de enfoque cuantitativo y alcance descriptivo, donde se determinó la influencia del juego lúdico en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 5 años, planteando tres fases, en este caso, el diagnóstico, la construcción de la propuesta y la validación de la propuesta, concluyendo el estudio que la población infantil de la institución educativa N° 401 Frutillo Bajo de Bambamarca (Perú) evidenció como las tareas motrices que utilizan como medio pedagógico el juego lúdico propició aprendizajes significativos de la motricidad gruesa, estimulando de forma autónoma el desarrollo de las capacidades coordinativas, relacionadas con el control y regulación del movimiento, demostrando que la motricidad gruesa bien estimulada mejoraría las capacidades como la coordinación en donde el 21% se encontró en nivel de proceso y el 7% en el nivel de logro, en cuanto al equilibrio 64% se encontró en el nivel de proceso y el 0% en el nivel de logro, así mismo en la dimensión del control del movimiento se encontró que el 57% en el nivel de proceso mientras que el 21% en el nivel de logro, como conclusiones al utilizar el programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica de aprendizaje.

El siguiente estudio realizado por Baena *et al.* (2013), se planteó una propuesta didáctica utilizando un contenido poco común en educación física, como es la vía ferrata. La inclusión de un deporte de aventura en un programa de esta asignatura viene justificada, entre otros motivos, por el interés del alumnado para aprender nuevas actividades distintas a las tradicionales (fútbol, baloncesto, atletismo, etc.) teniendo en cuenta que al día de hoy nadie duda de su papel educativo. Entre los resultados más destacados se aprecia como los estudiantes demostraron mejores conductas de interacción social, hábitos saludables y una mayor capacidad de autonomía y autosuperación.

De tal manera que el docente busca la forma de crear la misma ferrata, con elementos técnicos similares dentro del centro, reduciendo factores de incertidumbre como el medio, la

climatología, la altura, el peligro, entre otros. Una vez que el alumnado realiza sin problemas la vía en el centro, es el momento de realizar la ferrata propiamente dicha. La transferencia entre los aprendizajes, por lo general, sorprende al alumnado gratamente.

Por otro lado, en el presente estudio realizado por Lamonedá *et al.* (2020), aporta una propuesta de innovación educativa, cuyo objetivo es adaptar la normativa de la carrera de orientación al ámbito escolar; promoviendo de esta forma el desarrollo de habilidades sociales e interpersonales, así como el conocimiento, la preservación y la valoración de la riqueza del medio natural, contando con el apoyo de una entidad escolar.

La propuesta parte del desarrollo de la hibridación educativa, caracterizada por integrar el aprendizaje cooperativo (AC), la educación aventura (EA) y la microgamificación (MG), que al articularse promueven las conexiones interpersonales y la Gamificación, aportando de forma lúdica una distribución de roles de trabajo y el empleo de nuevas tecnologías en la autoevaluación. Entre los principales aportes pedagógicos de este modelo hibridado se destaca a nivel global la intervención colaborativa grupal en entornos ecológicos, así mismo, es necesario en primera medida dedicar un espacio para explicar la gamificación, el reglamento del AC, además, el asumir la responsabilidad de los desafíos de forma integrada y de aventura al participar en las pruebas de orientación en el momento de iniciar en el sitio de salida, resaltando, la capacidad de resolver situaciones de forma colectiva y desafíos logrados.

A este propósito, en el estudio realizado por López y Choquipata (2019), de alcance experimental, con enfoque cuantitativo, se identificó el efecto de la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular “*Kinder Blessed*” del distrito de Cerro Colorado, utilizándose como instrumento de evaluación un test pre experimental, ya que es un estudio en el que al menos una variable es manipulada usando el pre test y la aplicación de estrategias lúdicas.

Entre los resultados más importantes se destaca que al comparar la verificación estadísticos obtenidos en el pre test y post test, se observó que en el pre test había un 80% de niños con nivel bajo y al aplicar el programa todos los niños llegaron a nivel bueno con un puntaje de $t=30.022$., por lo tanto el programa de estrategias lúdicas es efectivo para estimular los aprendizajes de la motricidad gruesa, al utilizar estrategias pedagógicas basadas en actividades lúdicas, lográndose al final de la intervención que el 100% de niños logaran un nivel bueno.

La tesis que ahora se expone, es realizada por Salinas y Lara (2015) de alcance descriptiva, con enfoque cualitativo, en la que se identificó el desarrollo de la expresión corporal dependiendo de la motricidad de los niños del Centro Infantil del Buen Vivir, utilizando como evaluación la recolección de datos a partir de padres de familias, coordinadora, educadoras comunitarias en el centro infantil del buen vivir, lugar donde laboran.

Entre los resultados más importantes se destacan como las educadoras comunitarias del Centro Infantil del Buen Vivir Rayito de Sol Dager, están acostumbrada a realizar actividades que no están acordes al desarrollo de la motricidad gruesa, apreciándose como muchas de ellas realizan actividades a su conveniencia, sin importar las consecuencias nefastas en el desarrollo motriz de la población infantil. Habría que decir también que el estudio realizado por Sara (2018), de alcance descriptivo, con enfoque cuantitativo identificó el juego lúdico como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, utilizando como instrumento una guía de observación, elaborada por las estudiantes y validada a juicio de expertos para evaluar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 401.

Vale la pena aclarar que entre los resultados más importantes se destaca la coordinación motora gruesa, donde evidencian que los estudiantes en cuanto a la dimensión de coordinación, el 21 % se encuentran en el nivel de proceso, el 7 % en el nivel logro; en la dimensión equilibrio

con el 64 % en el nivel de proceso y el 0 % en el nivel de logro y en la dimensión de movimiento el 57 % en el nivel de proceso y el 21% en el nivel de logro. Además, que el juego como estrategia cumple con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia.

De igual modo, un estudio realizado por Lozano Mancilla (2018) de alcance descriptivo, se identificó que los niños de cuatro años del nivel de educación inicial de la I.E.I. N° 184 de San Clemente, mostraron problemas en su psicomotricidad, en donde observaron la falta de movimientos básicos como gatear, caminar, correr, saltar; además necesitaban mostrar alternativas nuevas, estimulantes, atractivas y flexibles; que permitieran a estos niños lograr un buen desarrollo corporal. Además, buscan resaltar las características de la variable motricidad gruesa en cada una de sus dimensiones como dominio corporal estático y dominio corporal dinámico, en la realidad y en la interacción entre el sujeto y objeto.

Entre los resultados más importantes donde se tuvo en cuenta, que la aplicación de actividades lúdicas de dominio corporal estático mejoran la motricidad gruesa de los niños, así mismo, se pudo alcanzar un avance en el autocontrol de los niños y niñas lo cual es importante para su crecimiento, ya que estos ejercicios les conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, al adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica.

En un artículo realizado por Piña *et al.* (2020), bajo un diseño metodológico cuasiexperimental, en donde se identificó el efecto de un programa de educación física con intensidad moderada vigorosa sobre el desarrollo motor en niños de preescolar, participaron 20 alumnos de tercer grado de preescolar, 13 mujeres y 7 hombres, con una edad de 5.05 ± 0.2 años, aplicando un programa de educación física con intensidades de moderada a vigorosa adaptando el modelo pedagógico *CATCH* (avance coordinado para la salud de los niños por sus siglas en inglés), donde se utilizó como instrumento el inventario de desarrollo Battelle.

Ahora bien, entre los resultados más importantes se destacan; la coordinación corporal, locomoción, motricidad fina y habilidad perceptiva, que determinan la puntuación de motricidad gruesa y fina, en donde precisamente se reportó diferencias significativas en la puntuación de motricidad gruesa ($p=0.00$) y motricidad fina ($p=0.00$), antes y después de la intervención, el porcentaje de cambio resultó 25.5 % y 11.3 % respectivamente. A pesar que el modelo trabajado en este estudio reportó modestos resultados en variables asociadas a la obesidad en preescolares, es decir que su aplicación durante un trimestre demostró una influencia positiva para el desarrollo motor en niños de edad preescolar.

El siguiente artículo realizado por Rodríguez *et al.* (2019), el cual se identificó con una muestra que se obtuvo en los círculos infantiles y las escuelas primarias del consejo popular eléctrico, con la intención de elaborar juegos para el mejoramiento de la motricidad gruesa en preescolar que permitieran el desarrollo de habilidades motrices básicas, como elemento inherente de la motricidad y de las capacidades físicas coordinativas, en función de los logros del desarrollo establecidos para esta etapa de la vida.

Aún bien utilizando como instrumento la solución de tareas y el empleo de métodos científicos del nivel teórico, como el análisis-síntesis, histórico-lógico, inducción-deducción y entre los empíricos la encuesta y la aplicación del cuestionario; al cual se le realizó el procesamiento de los resultados, por medio del método matemático-estadístico se facilitó el logro del objetivo. Entre los resultados más importantes fue que el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en el sexto año de vida es un elemento imprescindible para el desarrollo del niño(a) y su determinación y aplicación de un compendio de veinte y ocho juegos permitió determinar que estos pueden utilizarse para el desarrollo de la motricidad gruesa.

En un estudio realizado por Baque Guale (2013) de alcance descriptivo, con enfoque cualitativo, se identificó el desarrollo motor de los niños y niñas de la unidad educativa fiscomisional santa maría del Fiat, se eligió como población las 66 estudiantes en toda la unidad

educativa donde se puede observar diferentes tipos de alteraciones en sus movimientos en varios estudiantes, puesto que el mal desarrollo motor puede causar consecuencias lamentables al futuro.

Cabe destacar que, entre los resultados más importantes, los movimientos que realizan los estudiantes son pocos coordinados realizando actividades incontrolables, no pueden utilizar las partes de su cuerpo con igualdad, además poseen un equilibrio negativo lo que genera que con facilidad tropiecen y caigan de manera sorpresiva.

1 Juegos ecomotrices exploratorios para el desarrollo de la motricidad global en edad preescolar

Basándose en las principales características del desarrollo motor, concretamente en lo que concierne a la motricidad global y las condiciones, es pertinente decir que, en la búsqueda de la maduración de una estructura más completa que permita al niño desarrollar la mayor cantidad de acciones motrices, es vital estimular sensaciones que le aporten, una organización sensorial y perceptiva, la cual le permitirá experimentar una exploración activa que le ayudará a sus interacciones con el medio ambiente.

Teniendo en cuenta que, históricamente han sido los retos y dificultades que le presentó la naturaleza al hombre, lo que contribuyó de manera significativa en la evolución del ser humano, cabe agregar que, para contextualizar la dirección formativa que se pretende tomar, es importante encaminar al infante a explorar la naturaleza utilizando como medio juegos que permitan desarrollar además del aspecto motriz una conciencia y respeto de los niños por la naturaleza, fomentando el cuidado de esta y propendiendo de esta manera por el desarrollo integral de los jóvenes deportistas.

Bien pareciera por todo lo anterior que, la exposición de los niños a entornos de aprendizaje ricos, hacen que ellos puedan desenvolverse y que estas vivencias aporten estímulos de los cuales el niño pueda sacar partido, desde el mismo momento en que se encuentre listo para hacerlo (Rigal, 2006, P. 93).

1.1 La motricidad global en el preescolar

Se comprende que, el niño en su primera infancia es un ser activo por naturaleza, en constante movimiento, que interactúa con su entorno, por lo tanto, sus aprendizajes proceden en gran medida de sus acciones motrices y de lo que percibe; a medida que crece su desarrollo motor, su exploración activa se hace más amplia, y es por esto que, en la etapa preescolar se dedica mucho tiempo a actividades motrices enfocadas en la motricidad global o fina. Dichas

actividades mejoran en primer lugar el control motor que a su vez es asociado con el desarrollo motor Rigal (2006). Los infantes en estas edades tienden a observar, clasificar y comparar y es allí donde toma gran importancia la educación motriz, que contribuye al desarrollo de la lateralidad, la eficiencia manual y el esquema corporal.

Cabe señalar que, el entrenamiento contribuye en la mejora de las habilidades sensoriales primordiales, las actividades motrices globales perfeccionan las habilidades motrices de base, facilitando la integración perceptivo motriz y haciendo posible que las acciones motrices sean punto de partida de las funciones cognitivas. Los programas de entrenamiento que se utilizan en esta etapa favorecen ampliamente, el dominio mínimo de la organización motriz, de las capacidades discriminativas elevadas y un control adecuado de la mano que predomina.

Así mismo, “la motricidad global se caracteriza por el uso simultaneo de varias partes del cuerpo para realizar diferentes acciones motrices que son básicas para el desarrollo motor” (Rigal, 2006, p. 154). Estas acciones motrices requieren del control del equilibrio que a su vez dependen del tono muscular, además de las reacciones al desequilibrio llamadas ajustes posturales.

Cabe resaltar que cuando los niños entren a primaria, deben dominar ya la gran mayoría de los patrones motores, si se observa desde un punto de vista cualitativo, dichos patrones pueden ser; la marcha, la carrera, saltos, lanzamientos, la voltereta, coger el balón, driblar el balón, golpear el balón con el pie, o golpear un objeto por citar algunos.

1.1.1 Las habilidades motrices básicas para el desarrollo de la motricidad global

Se puede decir que las habilidades motrices básicas son aquellos movimientos que se presentan de manera natural en el ser humano, como correr, saltar, girar, lanzar y que sirven de base para el posterior aprendizaje de otras habilidades más complejas que son condicionadas

por un entorno cultural concreto, así como el aprendizaje de elementos técnicos de las diferentes disciplinas deportivas.

Para Flores (2000) la ejecución de estas no se reduce a la práctica deportiva, sino que estas hacen parte del patrimonio motor de las personas, es decir, que están dentro del grupo de habilidades amplias, generales y que son comunes a muchos individuos, pero que van evolucionando con la edad y que están condicionadas por el entorno y la cultura, por esta razón entre más rica sea la gama de estímulos, mejores bases tendrá el niño para su desarrollo motor posterior.

Muchos autores consideran las habilidades motrices básicas en tres áreas concretas que engloban todas las acciones posibles, esta categorización se realiza en función de los ámbitos en lo que se desarrolla y el entorno cultural, Según Castañer Balcells & Camerino Foguet (2001) estas pueden ser; de locomoción, manipulación y estabilidad.

1.1.1.1 Habilidades de locomoción

Podemos considerar que, habilidades como los movimientos realizados por el cuerpo que requieren un desplazamiento desde un punto del espacio hasta otro, hacen uso de diferentes elementos espaciales, como son precisamente; las direcciones, los planos y los ejes.

Algunos de los patrones que hacen parte de este tipo de habilidades son; correr, saltar, girar etc., y algunas conjugaciones de varias de estas. Cabe recalcar que estas habilidades no se desarrollan de forma automática, sino que vienen heredadas genéticamente y se irán madurando en función de los factores externos que conforman la especialización motriz de cada infante como afirman Castañer Balcells & Camerino Foguet, (2001).

1.1.1.2 Habilidades manipulativas.

Para Castañer Balcells & Camerino Foguet (2001), se tratan de las habilidades que impliquen tanto el lanzamiento como la recogida de objetos, así como la habilidad de botar,

además del lanzamiento se puede decir, que es una tarea motriz típicamente humana, que lo hacen diferente a todos los otros miembros de la escala zoológica, de este modo factores como, la velocidad, la distancia y la precisión del lanzamiento son aspectos funcionales, en los que se debe hacer énfasis en el intento de mejorar dicha habilidad.

De acuerdo con lo dicho anteriormente, se puede observar como el lanzamiento queda vinculado en ocasiones con la recogida, y así mismo con el bote, ya que este constituye una sucesión de lanzamientos-golpeo, amortiguación -recepción, realizada por el sujeto de forma autorregulada, en efecto el desarrollo de esta habilidad motriz requiere un proceso de especialización de un lado (dominante), del mismo modo se debe considerar que todos los movimientos que impliquen atrapar o recoger un objeto, ya sea parado o en movimiento, tienen un componente perceptivo significativo, ya que la ejecución correcta se hará a partir de la información visual y por ende, el control del movimiento depende de esto.

1.1.1.3 Habilidades de estabilidad.

Para Castañer Balcells & Camerino Foguet (2001), son las tareas de movimiento que son requeridas por las diferentes habilidades, estas hacen uso de un constante ajuste espacio-temporal del cuerpo que supone la superación de la fuerza de gravedad en dichos movimientos, dado que, el cuerpo permanece estático, pero se mueve alrededor de sus ejes horizontales y verticales, así como las tareas del equilibrio dinámico que necesitan del afinamiento del propio equilibrio en relación a la fuerza de gravedad.

1.2 Juegos ecomotrices exploratorios del modelo pedagógico educación aventura

Desde la antigüedad, el juego ha sido una actividad placentera que le ha brindado al ser humano grandes beneficios en la necesidad e inquietud por aprender, es sabido que este genera satisfacción y procura por fortalecer el desarrollo natural de los procesos educativos. El placer del movimiento permite la asimilación de experiencias difíciles y facilita además el control de la ansiedad que se asocia a estas Domenec *et al*, (2008). Cabe señalar que el juego es una pieza

clave en el desarrollo integral del niño, pues todas las actividades realizadas a través de él, guardan conexiones profundas con la vida real, es decir, con la creatividad, la resolución de problemas o el aprendizaje de roles sociales, que ayudan al infante a conocerse a sí mismo y formularse una idea sobre el mundo.

A partir de entonces es pertinente decir que, a nivel estructural, el juego como tal, proporciona un fuerte vínculo con las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil; psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional Domenec *et al.* (2008). Por tal razón es vital que el juego este incluido en todos los niveles, tanto en la educación física como en el ámbito deportivo, teniendo en cuenta que una simbiosis entre las dimensiones antes mencionadas, resulta muy positiva en la búsqueda del desarrollo integral con aprendizajes realmente significativos, asumiendo que las personas responden de manera diferente cuando están lejos de su entorno habitual, se sienten menos seguros y más nerviosos, lo que los hace estar en estado de alerta, por ende más receptivos y perceptivos.

Realizar actividades lúdicas en un entorno ecológico resulta enriquecedor, ya que los participantes pueden explorar y aprender de forma activa, en otras palabras, su participación hace el aprendizaje más significativo, siempre que propenda para que el niño se conozca a sí mismo, así como su relación con el entorno y el cuidado del medio ambiente a través de las actividades físicas en el medio natural.

1.2.1 Modelo pedagógico educación aventura

Cabe señalar que, Fernández *et al.* (2016), explica que este modelo para muchos es una forma de educación experimental que utiliza la aventura como herramienta educativa, pues este posibilita al niño explorar a través de sus cinco sentidos, permitiendo en su proceso de enseñanza-aprendizaje la participación en actividades de aventura que requieren habilidades físicas, cognitivas y afectivas.

Entre los elementos fundamentales de este modelo destacan, la resolución de problemas, la superación de barreras, la cooperación, el uso creativo de espacios y materiales y el contexto lúdico, elementos que permiten una alternativa para el niño de los contextos tradicionales tanto en el aula como en la práctica deportiva, para conducirlo a un entorno libre y natural, lo que le genera sensaciones placenteras que inciden de manera significativa en su aprendizaje, así mismo, es justo señalar también que entre los objetivos que se pretenden alcanzar con este formato están el liderazgo, el entusiasmo, el carácter, la autoconfianza, la inventiva y la creatividad que se alcanza a través de actividades que incluyen desafíos seguros y con riesgo controlado Louw *et al.*, (2012).

El aprendizaje con este modelo es activo, lo que evidentemente requiere la participación activa tanto del alumno como del docente, pues el modelo pedagógico aventura es un modelo de intervención que pretende educar en y a través de las actividades físicas en el medio natural, de ahí que, para su correcto funcionamiento este modelo requiere de unos componentes que resultan vitales en su implementación, el primero es un entorno físico ecológico que puede ser natural o construido, con el objetivo de propiciar un aprendizaje al aire libre y rodeado por naturaleza donde los participantes puedan salir de lo cotidiano, el segundo componente tiene que ver con el establecimiento de unas relaciones ecosistémicas interpersonales, que precisamente generan que el alumno tome conciencia por el cuidado del medio ambiente así como generar en este sensibilidad y entendimiento por lo natural.

El modelo aventura se puede utilizar para desarrollar intervenciones que aborden los problemas actuales relacionados con la salud, inicio exploratorio, pero existen dificultades resiliencia la misma secuencia didáctica. Ahora, este modelo se utilizan juegos, aplicables a muchas poblaciones, lo que facilita el abordaje de las problemáticas, desde un enfoque salud (Kelly & Potter, 2011). La educación de aventura es un tipo de educación experiencial, donde el aprender haciendo, se torna difícil de entender. Los debates dentro de la educación han intentado establecer algunos límites para el aprendizaje experiencial y establecer qué actividades se pueden interpretar como 'experienciales', con el aprendizaje experiencial interpretado de manera diferente por quienes intentan hacer uso de él y con respecto al contexto en el que se está desarrollando.

Como tercer elemento está el aprendizaje holístico, muy importante en el contexto de la educación aventura, ya que este, tiene un estrecho vínculo con las emociones, pues para nadie es un secreto que los seres humanos aprendemos y progresamos de manera más efectiva cuando se estimulan simultáneamente dimensiones morales, emocionales, físicas, psicológicas, y espirituales, Ritson (2016), afirma que la aventura se crea a través de una imagen mental, pues simplemente salir de lo cotidiano es una aventura, probar algo nuevo, relacionarse con gente nueva y cualquier experiencia novedosa, es un reto que se convierte fascinante para el niño.

Resulta necesario decir que, para el niño el juego al aire libre en general puede consistir en acciones elegidas libremente sin interferencias de los adultos, por lo tanto deben estar caracterizadas por la diversión, la actividad intensa, la espontaneidad, la libertad y la iniciativa propia, en suma, el aire libre y la naturaleza, brinda ocasiones para que los practicantes se involucren física y mentalmente en el aprendizaje, por ende este entorno de aprendizaje se produce de manera holística que incluye un bienestar psicológico, contrastando con el

aprendizaje en interiores, que proporciona menos oportunidades para que los aprendices apliquen lo aprendido y hagan uso de su creatividad. Es importante destacar, que el modelo aventura fomenta las interacciones, tanto a nivel interpersonal, como a nivel intrapersonal, en este último, refiriéndose a la forma en que el sujeto se valora y su nivel de confianza para afrontar el entorno, además, de estas dos interacciones, una muy importante, relacionada con el entorno ecológico (Ritson, 2016).

Al llevar a la práctica este modelo, son los estudiantes los que llevan a cabo sus procesos de aprendizaje, a partir de un aprendizaje experiencial (Berry, 2011); es por esto, que una pedagogía bajo el modelo aventura presenta cuatro aspectos que potencian los procesos de aprendizaje, el primero, el situar a los niños en procesos de aprendizaje en entornos originales que permitan nuevos conocimientos diferentes al entorno escolar, el segundo aspecto importante, incentivar la generación de su propio aprendizaje, al planear, tomar decisiones y ejecutar tareas significativas; un tercer aspecto se relaciona al estimular el control de habilidades y conocimientos que fomenten el compromiso constante de superación, y por último, como cuarto aspecto, asumir el nivel de incertidumbre en el proceso y el resultado de las tareas a realizar (Brown & Beames, 2016). De acuerdo a los planteamientos anteriores, se considera que el modelo aventura se posiciona como una estrategia pedagógica integral en el aprendizaje, en todas las áreas del currículo, pudiéndose realizar dentro de este o de forma extracurricular (Brown & Beames, 2016), y desde luego, en el área de la educación física, recreación y deporte es un modelo de gran aplicabilidad, cuando se trata de aprendizajes de la motricidad gruesa.

2 Metodología

2.1 Hipótesis

2.1.1 *Hipótesis de Investigación*

El programa de juegos ecomotrices exploratorios, fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura presentó diferencias significativas en el desarrollo de la motricidad global de los futbolistas en edad preescolar de 5 y 6 años de la categoría vallecaucanos de la escuela de formación deportiva Real Tuluá en el año 2021.

2.1.2 *Hipótesis nula*

El programa de juegos ecomotrices exploratorios, fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura no presentó efectos significativos en el desarrollo de la motricidad global de los futbolistas en edad preescolar de 5 y 6 años de la categoría vallecaucanos de la escuela de formación deportiva Real Tuluá en el año 2021.

2.2 Enfoque

La investigación es de corte longitudinal, presentando un enfoque cuantitativo, porque los resultados que se obtuvieron, brindaron datos numéricos, que fueron sometidos a pruebas estadísticas (Hernández Sampieri & Mendoza Torres , 2018).

2.3 Alcance

El alcance de este estudio fue de tipo explicativo, porque pretendió determinar el efecto de un programa de juegos ecomotrices exploratorios para el desarrollo de la motricidad global de un grupo de futbolistas de 5 a 6 años de la categoría Vallecaucanos del club deportivo Real Tuluá de la ciudad de Tuluá en el año 2021, es decir, en este estudio se establece relación de causalidad entre las variables juegos ecomotrices exploratorios y el desarrollo de la motricidad global, representada en el aprendizaje de las habilidades motrices básicas (Hernández Sampieri & Mendoza Torres , 2018) .

2.4 Diseño de investigación

Este fue de tipo cuasiexperimental, con diseño preprueba - posprueba y grupo control, habiéndose seleccionado la muestra a conveniencia, ya que el grupo estaba conformado previamente (Hernández Sampieri & Mendoza Torres , 2018) por deportistas del Club Real Tuluá.

2.5 Población y muestra

La población estuvo constituida por 16 futbolistas de la categoría vallecaucanos del Club de formación deportiva Real Tuluá del municipio de Tuluá, en donde se seleccionaron niños de 5 y 6 años de edad preescolar, distribuidos en un grupo experimental y un grupo control; mientras el grupo experimental realizó un programa de juegos ecomotrices exploratorios para el desarrollo de las habilidades motrices básicas (8 deportistas), mientras que el grupo control (8 deportistas), continuó con su programa habitual. Los entrenamientos se desarrollaron en la sede del club los días lunes, martes y jueves.

2.5.1 Criterios de Inclusión

Para su participación en la investigación, la muestra debía tener 5 y 6 años, que pertenecieran a la categoría vallecaucanos del Club Deportivo Real Tuluá, que contará con buen estado de salud y sin limitaciones físicas, y, además, participar de forma voluntaria.

2.5.2 Criterios de exclusión

Fueron excluidos del proceso investigativo todos aquellos futbolistas que no cumplieron con el 85% de la asistencia y no se tuvieron en cuenta para el proceso final de la intervención, de igual manera los niños que presentaron alguna afección que atente contra su integridad, también fueron excluidos del proceso para esta investigación.

2.6 Variables

2.6.1 Dependiente

Como variable dependiente de esta investigación se abordó los niveles de desarrollo de la motricidad global, representados en el aprendizaje de 17 habilidades motrices básicas, que se evaluaron durante este proceso de intervención.

2.6.2 Independiente

Como variable independiente se propuso un programa de juegos ecomotrices exploratorios bajo el modelo pedagógico aventura, estructurado en 12 semanas y conformado por 3 fases exclusivamente.

**Ilustración 1. Programa de Entrenamiento de juegos ecomotrices exploratorios
para el desarrollo de la motricidad global en edad preescolar**

FASE	EI	MOTRICIDAD GLOBAL DE BAJA COMPLEJIDAD				MOTRICIDAD GLOBAL DE MODERADA COMPLEJIDAD				MOTRICIDAD GLOBAL DE ALTA COMPLEJIDAD			EF
Mes	FEBRERO		MARZO				ABRIL				MAYO		
Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Fecha de iniciación y finalización	(15-19) FEB.	(22-26) FEB.	(1-5) MAR.	(8-12) MAR.	(15-19) MAR.	(22-26) MAR.	(29-2) MAR ABR	(5-9) ABR	(12-16) ABR	(19-23) ABR	(26-30) ABR	(3-7) MAY	
Sesiones por semana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Volumen promedio de sesión (min)	50'	50'	50'	50'	50'	50'	50'	50'	50'	50'	50'	50'	
Volumen total de semana (min)	150'	150'	150'	150'	150'	150'	150'	150'	150'	150'	150'	150'	
Gimnasia de base 1		15'	15'	15'									
Gimnasia de base 2					15'	15'	15'	15'					
Gimnasia de base 3									15'	15'	15'		
JUEGOS ECOMOTRICES DE AMBIENTACIÓN													
Juegos ecomotrices de activación		15'	15'	15'									
Juegos ecomotrices para lobatos 1		30'	30'	30'									
Juegos ecomotrices para lobatos 2					30'	30'	30'	30'					
Juegos ecomotrices para lobatos 3									30'	30'	30'		
JUEGOS ECOMOTRICES EXPLORATORIOS EN ESPACIOS ADAPTADOS													
Juegos ecomotrices de activación					15'	15'	15'	15'					
Juegos ecomotrices los pequeños trepadores		30'			15'				15'				
Juegos ecomotrices la tropa de exploración			30'		15'	15'			15'				
Juegos ecomotrices circuito en el campo				20'		20'		20'		20'			
Carrera de orientación el camino del explorador				60'			60'					60'	
JUEGOS ECOMOTRICES EXPLORATORIOS EN ESPACIOS NATURALES													
Juegos ecomotrices de activación									15'	15'	15'		
Corro, trepo, me cuelgo, exploro y aprendo		10'	10'		10'		10'		10'		10'		
Descubriendo los usos de la cuerda		10'	10'			15'		10'	10'				
Manipulando ando		10'	10'		20'			20'	10'				
TAREAS MOTRICES ESPECIALES DE APRENDIZAJE													
Atrapar pelota a una mano y a dos		10'			10'		10'	10'		10'	10'		
voltereta adelante			20'			20'			20'	30'			
Equilibrio dinámico		10'		10'		10'		10'		10'	10'		
Salto a la cuerda		10'			10'	10'		10'		10'			
Driblar			10'		10'		10'	10'	10'	10'			

Fuente: los autores

El programa de juegos ecomotrices exploratorios para el desarrollo de la motricidad global en niños de 5 y 6 años del club deportivo Real Tuluá, consta de 12 semanas, donde se incluye una evaluación inicial y una final.

La intervención se realizó durante 12 semanas, teniendo en cuenta que se implementaron dos semanas para evaluaciones, estas semanas se dividieron en tres fases, una primera fase de motricidad global de baja complejidad, una segunda fase de motricidad global de moderada complejidad y una tercera fase de alta complejidad.

El grupo control fue estimulado tres veces por semana por un tiempo de 50' de cada sesión de entrenamiento, sumando 150' semanales, lo que suma un total de 1500' de

intervención durante 10 semanas, además de 300' utilizados en las evaluaciones tanto inicial como final.

Durante el proceso de intervención se estimuló a los participantes con tres niveles de gimnasia de base, y que fueron aplicadas según su dificultad en cada una de las fases de intervención, también se estimuló con juegos ecomotrices exploratorios de ambientación, con juegos ecomotrices para lobatos 1, 2 y 3, así como juegos ecomotrices exploratorios en espacios adaptados o construidos, con actividades como, juegos ecomotrices para pequeños trepadores, la tropa de exploración, así como circuitos exploratorios en el medio natural,

Además de carreras de orientación a distintos niveles, y un tercer nivel de juegos ecomotrices exploratorios en espacios naturales, donde el niño corre, trepa, se cuelga, explora y aprende de manera activa, así como los diferentes usos de la cuerda estimulando las habilidades manipulativas.

También se tuvieron en cuenta ciertas habilidades como driblar, saltar a la comba, voltereta adelante, equilibrio dinámico y driblar, que precisamente presentaron dificultades en los deportistas, al realizar la evaluación inicial de las habilidades motrices básicas, lo que precisamente nos permitió enfatizar en estas tareas motrices especiales durante todo el proceso de intervención con la intención de obtener un mayor desarrollo de estas.

Finalmente se realizó una valoración final, de la evaluación cualitativa de las habilidades motrices básicas para niños de preescolar de (Rigal, 2006). (Ver anexo C), el cual nos permitió realizar un análisis más detallado de los efectos alcanzados a través del programa de intervención.

2.7 Instrumento de evaluación

En esta investigación se utilizó la escala de evaluación cualitativa de las habilidades motrices básicas propuesta por Rigal, (2006). Evaluación con la que se pretendió evaluar el grado de dominio de los principales elementos del desarrollo motor del niño, principalmente en edad preescolar, seguidamente se calificó cada grado de dominio con los niveles de no adquirido, en vía de adquisición y adquirido respectivamente, de esta manera, se evaluaron 17 habilidades motrices de la motricidad global como son; marcha, carrera, salto a pies juntos, salto a la pata coja, salto en altura, salto a dos pies con rotación, salto a la cuerda, lanzar a dos manos, lanzar a una mano, equilibrio estático a un pie, equilibrio dinámico, voltereta adelante, subir y bajar escaleras, driblar, atrapar balón a dos manos y a una mano.

3 Resultados

3.1 Resultados evaluación de las HMB de baja y moderada complejidad

A continuación, se describirán los datos de los resultados de la evaluación del grupo de habilidades motrices básicas (HMB) de baja y moderada complejidad (marcha, carrera, salto a pies juntos, pata coja, salto de altura con extensión, salto a dos pies con rotación, lanzamiento a dos manos, lanzamiento a una mano dominante, subir escaleras, bajar escaleras y equilibrio estático).

Tabla 1. Cruzada Grupo de investigación Evaluación inicial y final HMB de baja y moderada complejidad

	Evaluación final de HMB de baja y moderada complejidad (porcentaje)					
	No adquirido		En vía de adquisición		Adquirido	
	Evaluación inicial	Evaluación final	Evaluación inicial	Evaluación final	Evaluación inicial	Evaluación final
Grupo Experimental	12,5%		87,5%			100,0%
Grupo Control	0,0%		100,0%	50,0%		50,0%

Fuente: Los autores

Al analizar los resultados de la tabla 1, se puede apreciar que el 80% del grupo experimental y el 100% del grupo control presentaron un nivel de desarrollo de las HMB de baja y moderada complejidad considerado como en vía de adquisición, apreciándose como después de la intervención, el 100% de la muestra del grupo experimental fue considerada con un nivel adquirido; de la misma forma, el 50% de la muestra del grupo control también presentó un nivel adquirido.

Tabla 2. Prueba de normalidad para resultados de evaluación de las HMB de baja y moderada complejidad

	Grupo de investigación	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	Gl	Sig.
Evaluación inicial HMB de baja y moderada complejidad	Grupo Experimental	,901	8	,293
	Grupo Control	,845	8	,085
Evaluación final HMB de baja y moderada complejidad	Grupo Experimental	,877	8	,178
	Grupo Control	,952	8	,736

Fuente: Los autores

En la tabla 2 se describen los valores de la prueba de normalidad (Shapiro Wilk), en la que se aprecian niveles de significancia mayores a 0,05 ($p > 0,05$), cumpliendo con este supuesto para la prueba de hipótesis de muestras paramétricas.

Tabla 3. Prueba de homogeneidad de varianzas

		Estadístico de Levene	gl1	gl2	Sig.
Evaluación inicial HMB de baja y moderada complejidad	Se basa en la media	,139	1	14	,715
	Se basa en la mediana	,273	1	14	,610
	Se basa en la mediana y con gl ajustado	,273	1	13,987	,610
	Se basa en la media recortada	,184	1	14	,675
Evaluación final HMB de baja y moderada complejidad	Se basa en la media	2,791	1	14	,117
	Se basa en la mediana	2,618	1	14	,128
	Se basa en la mediana y con gl ajustado	2,618	1	13,902	,128
	Se basa en la media recortada	2,820	1	14	,115

Fuente: Los autores

Al cumplir el primer supuesto (prueba de normalidad), se realizó la prueba de homogeneidad de los resultados descritos en la tabla 3, donde se observan niveles de significancia mayores a 0,05, por lo tanto, al cumplir con los dos supuestos se procedió a realizar la prueba de hipótesis para muestras paramétricas.

Tabla 4. Prueba de muestras emparejadas de resultados de evaluación de las HMB de baja y moderada complejidad

Grupo de investigación		Media	Desv. Típ.	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Grupo Experimental	Evaluación inicial HMB de baja y moderada complejidad	-1,023	,106	,037	-1,111	-,934	-27,314	7	,000
	Evaluación final HMB de baja y moderada complejidad								
Grupo Control	Evaluación inicial HMB de baja y moderada complejidad	-,136	,154	,054	-,265	-,008	-2,510	7	,040
	Evaluación final HMB de baja y moderada complejidad								

Fuente: Los autores

Los resultados de la prueba de hipótesis (prueba *t*) para muestras emparejadas descritos en la tabla 4, indican que los niveles de significancia de los resultados del grupo experimental registran niveles de significancia menores a 0,05 (0,000) lo que indica la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre los resultados de la prueba inicial con respecto a la prueba final en el grupo experimental, de igual manera, en el grupo control, los niveles de significancia fueron menores a 0,05 (0,040) indicando que existen igualmente diferencias estadísticamente significativas; es importante resaltar que a pesar de que en ambos grupos hubieron diferencias estadísticamente significativas, el grupo experimental arrojó resultados altamente significativas.

Tabla 5. Prueba de muestras independientes de resultados de evaluación de las HMB de baja y moderada complejidad

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba <i>t</i> para la igualdad de medias				
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
Evaluación final HMB de baja y moderada complejidad	Se asumen varianzas iguales	2,791	,117	8,664	14	,000	,522	,865
	No se asumen varianzas iguales			8,664	11,621	,000	,518	,868

Fuente: Los autores

Ahora, con respecto a la prueba *t* para muestras independientes, se observa en la tabla 5, valores menores a 0,05 ($p=0,000$), lo que corrobora las diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del grupo experimental con respecto al grupo control.

3.2 Resultados de la evaluación de las HMB de alta complejidad

A continuación, se describirán los resultados de la evaluación del grupo de habilidades motrices básicas (HMB) de alta complejidad (salto a la comba, equilibrio dinámico, voltereta, atrapar a una mano, atrapar a dos manos y driblar) de un grupo de futbolistas de edad preescolar.

Tabla 6. Cruzada grupo de investigación evaluación inicial y final HMB de alta complejidad

	No adquirido		En vía de adquisición		Adquirido	
	Evaluación inicial	Evaluación final	Evaluación inicial	Evaluación final	Evaluación inicial	Evaluación final
Grupo Experimental	75,0%		25,0%			100,0%
Grupo Control	37,5%	18,8%	25,0%	31,3%		50,0%

Fuente: Los autores

En la tabla 6 se describen los resultados de los valores porcentuales del nivel de desarrollo de las HMB de alta complejidad, en las que se aprecia como el 75% de la muestra experimental presentó un nivel de desarrollo inicial considerado como no adquirido, que contrasta con el resultado final posterior a la intervención, en el que el 100% de este grupo fue considerado con un nivel adquirido. Ahora bien, en el grupo control también se apreció como de un 37,5% y un 25,0% que se encontraban en un nivel no adquirido y en vía de adquisición, respectivamente, al final el 50% de este grupo presentó un nivel adquirido.

Tabla 7. Prueba de normalidad para resultados de evaluación de las HMB de alta complejidad

	Grupo de investigación	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Evaluación inicial HMB de alta complejidad	Grupo Experimental	,566	8	,000
	Grupo Control	,566	8	,000
Evaluación final HMB de alta complejidad	Grupo Experimental	.	8	.
	Grupo Control	,641	8	,000

Fuente: Los autores

Los resultados descritos en la tabla 7, relacionados con la prueba de normalidad presentaron niveles de significancia menores a 0,05 ($p=0,000$), por lo que no se cumple con este supuesto, es decir no existió distribución normal, realizándose prueba de hipótesis para muestras no paramétricas.

Tabla 8. Prueba de muestras emparejadas no paramétricas de resultados de evaluación de las HMB de alta complejidad

Grupo investigación	Hipótesis Nula	Prueba	Sig.	Decisión
Grupo Experimental	La mediana de las diferencias entre Evaluación inicial HMB de alta complejidad y Evaluación final HMB de alta complejidad es igual a 0	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0,008	Rechazar la hipótesis nula
Grupo Control	La mediana de las diferencias entre Evaluación inicial HMB de alta complejidad y Evaluación final HMB de alta complejidad es igual a 0	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0,083	Retener la hipótesis nula

Fuente: Los autores

Los resultados descritos en la tabla 8, indican que en el grupo experimental existió un nivel de significancia menor 0,05 ($p=0,008$) apreciándose diferencias estadísticamente significativas entre la evaluación inicial y final de las HMB de alta complejidad, rechazando

de esta forma la hipótesis nula al realizar la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas. Por el contrario, en el grupo control el nivel de significancia fue mayor a 0,05 ($p=0,083$) indicando para este grupo que no existieron diferencias estadísticamente significativas entre la evaluación inicial y la evaluación final, reteniendo de esta forma la hipótesis nula.

Tabla 9. Prueba de muestras independientes no paramétricas de resultados de evaluación de las HMB de alta complejidad

Grupo investigación	Hipótesis Nula	Prueba	Sig.	Decisión
2	La distribución de evaluación final de las HMB de alta complejidad es la misma entre las categorías de grupo de investigación	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	0,000	Rechaza la hipótesis nula

Fuente: Los autores

Al realizar la prueba de hipótesis de U de Mann-Whitney para muestras independientes se observó un nivel de significancia menor a 0,05 ($p=0,000$), lo que indica la presencia de diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del grupo experimental con respecto a los resultados del grupo control.

4 Análisis y discusión

Al analizar los resultados obtenidos en este estudio, se evidenció como el programa de juegos ecomotrices exploratorios, fundamentado en el modelo pedagógico aventura propició niveles de aprendizaje significativos en el desarrollo de la motricidad global, de la población infantil de futbolistas de 5 y 6 años del club deportivo Real Tuluá, corroborando de esta forma dos aspectos claves dentro de la propuesta de intervención, uno relacionado con el uso de juegos motrices como medio, para promover la creatividad, la capacidad para resolver situaciones motrices asociadas a procesos de interacción socioafectiva y de ambientes ecológicos, como lo plantea Domenec *et al.* (2008), agregando los autores, como los juegos permiten integrar cuatro dimensiones, en este caso la psicomotriz, la cognitiva, la social y la afectivo-emocional.

Ahora bien, como segundo aspecto clave de esta propuesta investigativa, Fernández *et al.* (2016), señala que el uso de juegos motrices articulado al modelo pedagógico aventura, facilitan aprendizajes significativos, considerando este modelo, como una educación experimental, donde el niño explora con sus cinco sentidos, facilitando un aprendizaje integral de las cuatro dimensiones citadas anteriormente, lo que permite la participación activa de los aprendizajes motrices.

En este modelo, los entornos naturales se convierten en zonas de autodesarrollo, en las que la población preescolar a partir de juegos de roles asume conductas motrices para afrontar los retos del ambiente natural (Watchow y Brown, 2011), lo que promueve el aprendizaje autónomo de las habilidades motrices básicas, resolviendo situaciones que el entorno le plantea.

La implementación del modelo pedagógico aventura, permitió experimentar procesos de enseñanza de las HMB fuera del entorno escolar, fomentando ambientes de aprendizajes

autónomos y la práctica de habilidades motrices asumiendo retos, y el nivel de incertidumbre al afrontar los circuitos en espacios naturales (Brown & Beames, 2016).

Al discutir sobre los resultados encontrados en este estudio, se puede observar como el modelo pedagógico aventura, también es abordado por otros investigadores; uno de ellos, Bernal *et al.* (2015), diseña una serie de tareas motrices realizadas en entornos naturales articulado a un nivel de interacción sociomotriz, como lo plantea Parlebas (2008), al explicar como en los deportes o actividades de carácter sociomotriz, en este caso de cooperación, por el nivel de interacción para afrontar un reto que la naturaleza les exige, existe una ayuda mutua, coincidiendo con estrategias didácticas utilizadas con la población de preescolares del Club de formación deportiva Real Tuluá del municipio de Tuluá, donde se recurrió a actividades sociomotrices como las carreras de orientación y camino del explorador y los juegos ecomotrices para lobatos.

En este estudio se pudo apreciar como el grupo experimental, que utilizó el programa de juegos ecomotrices exploratorios, presentó un nivel de aprendizaje muy alto de las habilidades motrices básicas, lo que justifica su implementación en los procesos de aprendizaje motriz, como lo explican Brown y Beames (2016) al resaltar como este modelo estimula los procesos didácticos al situar al niño en entornos originales, estimular de forma autónoma todo el proceso de ejecución motriz con la previa planeación motora y toma de decisión, y favorecer la capacidad para asumir el desafío de la incertidumbre que se presentan en aprendizajes fuera del contexto escolar (Louw *et al.*,(2012). Y, por último, como cuarto aspecto, asumir el nivel de incertidumbre en el proceso y el resultado de las tareas a realizar (Brown & Beames, 2016).

Un aspecto de gran influencia en el desarrollo de la motricidad global, y que se evidenció en el buen aprendizaje de las habilidades motrices básicas, es el que plantea Ritson (2016), al considerar que la mejora en la interacción entre los participantes de una tarea motriz para asumir retos del entorno, la relación con el medio ecológico, que lo lleva a considerar sus

actuaciones los lleva a crear conciencia por el medio ambiente, además de la transformación del entorno donde se desplaza y se mantiene; teniendo en cuenta la labor que tiene cada uno de los infantes para desarrollar una mejor interacción que los incide en su propia realidad y en la ecología donde hace parte. Es importante destacar, que el modelo aventura fomenta las interacciones, tanto a nivel interpersonal, como a nivel intrapersonal, en este último, refiriéndose a la forma en que el sujeto se valora y su nivel de confianza para afrontar el entorno, además, de estas dos interacciones, una muy importante, relacionada con el entorno ecológico (Ritson, 2016).

Asumiendo su rol de modelo constructivista, el modelo pedagógico educación aventura como lo explica Fernández-Río *et al.* (2016), al indicar que el niño adquiere un compromiso para desarrollar mayores experiencias, suscitando en la necesidad de la observación y reflexión, lo que genera nuevos aprendizajes transferibles a situaciones de la vida real.

Ahora bien, el grupo control, que estuvo bajo su programa habitual de entrenamiento normal mejoró en un 50% para su evaluación final, lógicamente no en la gran proporción como lo hizo el grupo experimental, sin embargo, también presentan efectos significativos, destacando que a los jugadores en algunas habilidades más complejas les costaba ejecutarlas de la mejor manera, considerando que su programa habitual se basaba en jugar de manera más individual, entrenamiento de su técnica por lo que les faltaba interacción entre ellos mismos; López Coaguila & Choquipata Tito (2019), sugiere la aplicación de programas motrices para una evaluación por cada niño, así de esta manera tomar mejores decisiones y buscar acciones para superar los diferentes problemas motrices de los infantes.

Por consiguiente, al discutir los resultados de esta investigación con respecto a los resultados del estudio realizado por Estela Rojas (2018) de igual manera utilizó el juego como una herramienta muy valiosa en el aprendizaje de las HMB, solo que en este caso se realizó en

un entorno controlado dentro de la institución educativa, situación en la que ambos métodos de enseñanza- aprendizaje presentaron efectos significativos en el desarrollo de HMB mediante juegos, de la misma forma que ocurrió en la presente investigación donde se obtuvieron resultados estadísticamente significativos, así mismo se resalta la importancia de utilizar un método o programa de desarrollo ideal para mejorar las HMB en estas edades preescolares.

Otro trabajo de investigación comparable con el presente, es el de Fernández *et al.* (2020), en el que precisamente se hibridan tres modelos pedagógicos como son; aprendizaje cooperativo, la educación aventura y la gamificación, teniendo en cuenta que sus principales aportes son de carácter pedagógico, donde a nivel global se promueve la participación en grupos cooperativos, además de una marcada orientación hacia las tareas motrices y el uso de espacios naturales, también se incluyó la participación de la gamificación a través de juegos que incorporan retos tanto cooperativos como de aventura, factores que precisamente se encuentran presentes en esta investigación, si se tiene en cuenta que el programa de juegos ecomotrices exploratorios se fundamenta en el modelo pedagógico educación aventura, el cual promueve el aprendizaje cooperativo y resolución de problemas a través del juego, propiciando la participación del niño de forma más activa.

Cabe decir que ambos programas emplearon la carrera de orientación como una herramienta facilitadora del aprendizaje de las habilidades motrices básicas en un entorno ecológico donde precisamente se desenvuelven los niños de una manera más explorativa propiciando una educación integral.

5 Conclusiones

El programa de juegos ecomotrices exploratorios, fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura, presentó efectos significativos en el desarrollo de la motricidad global, de futbolistas en edad preescolar de 5 a 6 años del club deportivo Real Tuluá de la ciudad de Tuluá en el año 2021.

El diseño e implementación del programa de juegos ecomotrices a la población preescolar de futbolistas, utilizando tareas motrices que fomentaron la sociomotricidad y la ecomotricidad, al utilizar carreras de orientación de exploradores, circuitos interactivos, juegos para lobatos, retos de ecomotricidad, etc., demuestra que la educación aventura es un modelo pedagógico emergente que estimula los procesos de aprendizaje, bajo metodologías constructivistas que propenden por el aprender haciendo, es decir bajo una pedagogía activa.

Ahora bien, al comparar los resultados obtenidos en la valoración inicial y final es importante resaltar que el grupo experimental, el cual fue intervenido con un programa de juegos ecomotrices exploratorios fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura, presentó un incremento mayor en el nivel de adquirido, con respecto al grupo control que utilizó su programa habitual de formación deportiva, mientras que el grupo experimental presentó un 100% en el nivel de adquirido, el grupo control lo hizo en un 50%.

De igual manera, el diseño del programa de juegos ecomotrices exploratorios fundamentado en el modelo pedagógico educación aventura, durante doce semanas presentó incidencia en el nivel de desarrollo las habilidades motrices básicas, es decir, que la hipótesis de investigación se valida en este estudio porque este proceso presentó efectos significativos.

6 Recomendaciones

Realizar una investigación con el modelo pedagógico educación aventura donde además del deporte de futbol, se puedan integrar otros deportes con características sociomotrices.

Incentivar a los entrenadores de iniciación deportiva a utilizar metodologías enfocadas en los juegos ecomotrices para el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Realizar investigaciones con otras edades y categorías de futbol formativo donde se utilice como base los juegos ecomotrices exploratorios y así observar que efectos tiene en su desarrollo motor.

7 Bibliografía

- Baena Extremera, A., Serrano Pérez, J. M., Fernández Bañuelos, R., & Fuentesal García, J. (2013). Adaptación de nuevos deportes de aventura a la educación física escolar: las vías ferratas. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 4(114), 36-44. doi:<http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.%282013/4%29.114.03>
- Baque Guale, J. (2013). *Actividad ludicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educacion basica de la unidad educativa fiscomisional santa maria del fiat, parroquia manglaralto*. Informe de pregrado, Libertad, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/1051>
- Bernal Daza, J., Mora López,, W., & Rodríguez Bojaca, C. (2015). *Sociomotricidad para el desarrollo del sujeto en un entorno*. informe de pregrado, Bogota-Colombia. Obtenido de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2762/TE-18424.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Berry, M. (2011). Learning and teaching in adventure education. En M. Berry , & C. Hodgson , *ADVENTURE EDUCATION AN INTRODUCTION* (págs. 63 - 83). Taylor & Francis e-Library.
- Brown , M., & Beames, S. (2016). Adventure education: Redux. *JOURNAL OF ADVENTURE EDUCATION AND OUTDOOR LEARNING*, 05(32), 294-306 . doi:<https://doi.org/10.1080/14729679.2016.1246257>
- Castañer Balcells, M., & Camerino Foguet, O. (2001). *La educacion fisica en la enseñanza primaria*. Barcelona, España: INDE.
- Domenec Bañares, Alan J. Bishop, M. Claustre Cardona, Oriol Comas i Coma, Maite Garaigordobil, teresa Hernández, Elena Lobo, Maria Jesús Marrón, Joan Ortí, Biel Pubill, Ange Ruiz de Velazco, M. del Pilar Soler I Gordolis, Tere Vida . (Mayo de 2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona, España: Irif de Grao S.L.

- Estela Rojas , J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 5 años en la institucion educativa 401 frutillo bajo bambamarca*. Título de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Facultad de Humanidades, Bambamarca. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1286>
- Flores, A. B. (2000). *Habilidades Motrices*. Barcelona: Inde. Obtenido de [/books.google.es/books?hl=es&lr=&id=gJGZtWcBvdMC&oi=fnd&pg=PA5&dq=Batalla+flores&ots=5mKVeTT970&sig=FeHul3Ha_5eCglZ-iQoK6Ax69Hk#v=onepage&q=Batalla%20flores&f=false](http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=gJGZtWcBvdMC&oi=fnd&pg=PA5&dq=Batalla+flores&ots=5mKVeTT970&sig=FeHul3Ha_5eCglZ-iQoK6Ax69Hk#v=onepage&q=Batalla%20flores&f=false)
- Hernández Sampieri , R., & Mendoza Torres , C. (2018). *metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill.
- Judith Sara, E. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institucion educativa 401 frutillo*. Informe de pregrado , Bambamarca-Peru. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1286>
- Kelly , J., & Potter, J. (2011). Physical Exercise and Health. En M. Berry , & C. Hodgson , *Adventure Education: an Introduction* (págs. a16-165). Taylor & Francis e-Library.
- Lamoneda Prieto, Javier; Sixto González, Vállora; Fernández Río, Javier ; Junta de Andalucía España, Universidad de Castilla-La Mancha España, Universidad de Oviedo España. (2020). Hibridando el Aprendizaje Cooperativo, la Educación Aventura y la Gamificación a través de la carrera de orientación. *Retos*(38), 754-760. doi:DOI: 10.47197/retos.v38i38.77276
- Lopez Coaguila, V., & Choquipata Tito, B. (2019). *Aplicacion de las estrategias ludicas para desarrollar la motricidad global en los niños de 4 años en la institucion educativa particular kinder blessed de cerro colorado*. Informe de pregrado, Arequipa-Peru. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10610>

- Louw, Meyer, Strydom, Kotze y Ellis. (1 de Marzo de 2012). El impacto de un programa de aprendizaje experiencial basado en la aventura en la efectividad de la vida de los estudiantes negros de secundaria: turismo y aventura. *Revista Africana de Educación para la Salud Física, Recreación y Danza*, 18(1). Obtenido de <https://hdl.handle.net/10520/EJC119850>
- Lozano Mancilla, T. (2018). *Actividades ludicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institucion educativa inicial san clemente pisco*. Informe de posgrado, Universidad nacional de Huancavelica, Huancavelica-Peru. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2329>
- Piña Díaz, D. A., Ochoa-Martínez, P. Y., Hall-López, J. A., Reyes Castro, . Z., Alarcón Meza, E. I., Monreal Ortiz, L. R., . . . Huelva, U. d. (2020). Efecto de un programa de educación física con intensidad moderada vigorosa sobre el desarrollo. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*(38), 363-368. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.73818>
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Ritson, L. (2016). *Adventure education* (Vol. 1). Nueva York, United State: Routledge. Obtenido de <http://lccn.loc.gov/2015047920>
- Rodríguez Pérez, Yanin; Sánchez Pérez, Natividad; Porto López, Francisco;Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte. (2019). Juegos para la motricidad gruesa como parte del desarrollo integral de los niños en sexto año de vida. *Accion*, 15, 1-7. Obtenido de <http://200.14.49.137/index.php/accion/article/view/60/197>
- Salinas Muñiz, K., & Lara Prado, V. (2015). *Exploracion del cuerpo y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años*. Informe de

pregrado, Milagro-Ecuador. Obtenido de
<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/2384>

Weineck, J. (2005). *Entrenamiento Total*. Barcelona, España: Paidotribo. Obtenido de
<https://books.google.es/books?id=XJOtDwAAQBAJ&dq=entrenamiento+total+weineck&hl=es&lr=>

8 Anexos

Anexo A: Evaluación cualitativa de las Habilidades motrices

Numero	Futbolista	No adquirido	En vías de adquisición	Adquirido
1	FCRT GC1	23.52 %	47.06%	29.41%
2	FCRT GC2	23.52%	58.82%	17.65%
3	FCRT GC3	23.52%	58.82%	17.65%
4	FCRT GC4	11.76%	76.47%	11.76%
5	FCRT GC5	17.65%	41.18%	41.18%
6	FCRT GC 6	17.65%	41.18%	41.18%
7	FCRT GC 7	11.76%	35.28%	52.94%
8	FCRT GC 8	23.52%	58.82%	17.65%
9	FCRT GE 1	17.65%	58.82%	23.52%
10	FCRT GE 2	35.28%	41.18%	23.52%
11	FCRT GE 3	35.28%	52.94%	11.76%
12	FCRT GE 4	17.65%	64.70%	17.65%
13	FCRT GE 5	58.82%	41.18%	0%
14	FCRT GE 6	23.52%	70.58%	5.88%
15	FCRT GE 7	17.65%	70.58%	11.76%
16	FCRT GE 8	35.28%	58.82%	5.88%
X~	TOTAL	24.63%	54.77%	20.59%

Fuente: Los autores

Anexo B: Habilidades de mayor dificultad


H. M. B	No adquirido	En vía de adquisición
Atrapar pelota a una mano	75.0%	25.0%
Driblar	100%	0%
Voltereta adelante	68.8% %	25.0%
Lanzar a una mano	6.2%	81.3%
Atrapar pelota a dos manos	25.0%	68.8%
Salto a la comba con la cuerda	56.3%	43.8%
Equilibrio dinámico	0%	93.8%


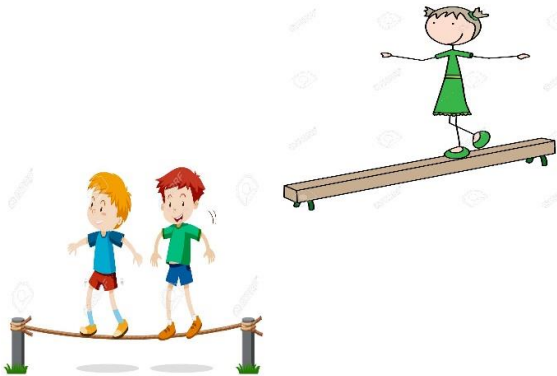
Fuente: los autores

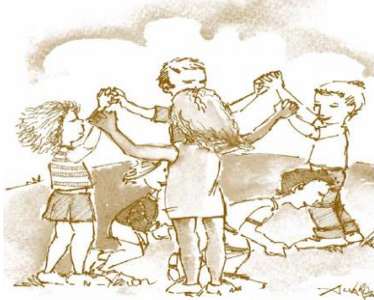
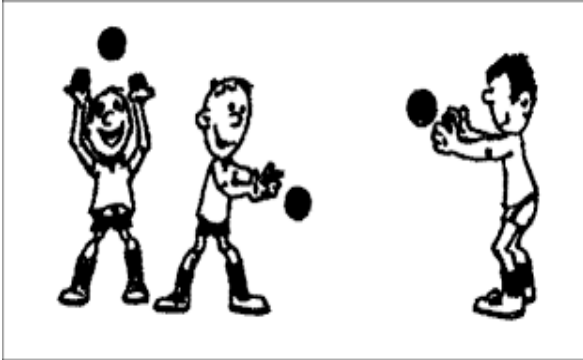
Sesiones de entrenamiento juegos ecomotrices exploratorios

Evaluación Inicial	SEMANA 1
Objetivo: Evaluación Inicial	Material: Conos, balon pequeño, balon grande, colchonetas, Tronco de madera, tapas, cuerda para
	Duración: 90'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
<p>Juego de Calentamiento: La lleva Se realiza el tradicional juego de la lleva con todo el grupo para entrar en calor. Posteriormente se da paso a realizar movilidad articular y estiramientos.</p>	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
Evaluación Cualitativa de las Habilidades Motrices Basicas	
<p>Se realiza el test con el fin de evaluar el nivel inicial de los deportistas, la evaluación consta de 17 habilidades motrices basicas, como son; marcha, carrera, salto a pies juntos, salto a la pata coja, salto en extensión en altura, salto a dos pies con rotación, salto con cuerda, lanzar a dos manos, lanzar a una mano, equilibrio estatico a un pie, equilibrio dinamico, voltereta adelante, subir escaleras, bajar escaleras, driblar, atrapar balón a dos manos y atrapar balón a una mano.</p>	
4. VUELTA A LA CALMA	
Ejercicios de estiramiento	



FASE: Juegos ecomotrices de baja complejidad	SEMANA 3
Objetivo: Realizar acciones motrices de baja complejidad y ejercicios de gimnasia de base	Material: Conos, Troncos de madera, tapas, cuerdas, vayas, colchonetas y vendas para los ojos
	Duración: 50'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
<p>Juego de Calentamiento: Policias y ladrones Se realiza el tradicional juego de policias y ladrones con el grupo experimental para entrar en calor. Posteriormente se da paso a realizar movilidad articular y estiramientos.</p>	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
<p>Gimnasia de base y Juegos ecomotrices de baja complejidad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar 4 recorridos reptando (arrastre) 2. Realizar 4 recorrido reptando (arrastre) sin manos 3. Realizar 4 recorridos haciendo roidos (rodar como canuto) 4. designados por parejas cada uno de los participantes debe hacer un recorrido en laberinto con ojos vendados mientras su compañero lo guia. 5. Realizar 4 recorridos lanzando bomba al aire y golpeandola sin dejarla caer. 	
4. VUELTA A LA CALMA	
<p>Juego de yo tengo un tic</p>	

FASE: Juegos ecomotrices de baja complejidad	SEMANA 3
Objetivo: Desarrollar las HMB de baja complejidad a través de juegos y circuitos, además de ejercicios de gimnasia de base y tareas motrices especiales	Material: Árboles, naturaleza, cuerda gruesa y colchonetas
	Duración: 50'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
<p>Juego de Calentamiento: Payaso, carpa de circo y huracán</p> <p>Se realiza el tradicional juego de payaso, carpa de circo y huracán con el grupo experimental para entrar en calor. Posteriormente se da paso a realizar movilidad articular y estiramientos.</p>	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
<p>Gimnasia de base y Juegos ecomotrices de baja complejidad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar 4 recorridos en cuadrupedia (araña) 2. Realizar 4 recorrido a cuatro patas mirando hacia arriba (cangrejo) 3. Practicar secuencia de voltereta adelante bajo estricta supervisión (rollo) 4. Vamos a trepar, subir árboles utilizando todas las extremidades 5. Colgarse de la cuerda y tratar de hacer recorrido en postura de perezoso 	
4. VUELTA A LA CALMA	
<p>Juego de estatua</p>	

FASE: Juegos ecomotrices de baja complejidad	SEMANA 4
Objetivo: Desarrollar las HMB de baja complejidad a través de juegos y circuitos, además de ejercicios de gimnasia de base y tareas motrices especiales	Material: Conos, balón pequeño, balón grande, colchonetas, Tronco de madera, tapas, cuerda para
	Duración: 50'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
<p>Juego de Calentamiento: yo soy una serpiente Se realiza el tradicional juego de yo soy una serpiente con el grupo experimental para entrar en calor. Posteriormente se da paso a realizar movilidad articular y estiramientos.</p>	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
<p>Gimnasia de base y Juegos ecomotrices de baja complejidad</p> <p>1. Salto a la cuerda 2. Realizar recorrido driblando balón 3. Practicar secuencia de voltereta adelante bajo estricta supervisión (rollo) 4. Realizar recorrido por pista de equilibrio individualmente 5, Realizar recorrido por pista de equilibrio en grupo y cogidos de la mano</p>	
4. VUELTA A LA CALMA	
<p>eferida, el siguiente debe recordadr el nombre del anterior y la fruta y agregar el suyo y una fruta distinta y as</p>	



FASE: Juegos ecomotrices de baja complejidad	SEMANA 5
Objetivo: Desarrollar las HMB de moderada complejidad a través de juegos y circuitos, además de ejercicios de gimnasia de base y tareas motrices especiales	Material: Conos, balón pequeño, balón grande, colchonetas, Tronco de madera, tapas, cuerda para
	Duración: 50'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
<p>Juego de Calentamiento: El gato y el ratón Se realiza el tradicional juego de el gato y el ratón con el grupo experimental para entrar en calor. Posteriormente se da paso a realizar movilidad articular y estiramientos.</p>	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
<p>Gimnasia de base y Juegos ecomotrices de baja complejidad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 4 Recorridos lanzando y atrapando balón a dos manos. 2. Realizar 4 recorridos lanzando y atrapando balón a una mano 3. Practicar secuencia de voltereta adelante bajo estricta supervisión (rollo) 4. Realizar 4 recorridos driblndo balón 5. Cruzar el río (riachuelo) para llevar aros de una orilla a la otra, pasando un tronco puesto encima 6. Cruzar el río (riachuelo) para llevar aros de una orilla a la otra, mientras se apoya en una cuerda 	
4. VUELTA A LA CALMA	
<p>Juego de memoria, diciendo el nombre y fruta preferida, el siguiente debe recordadr el nombre del anterior y la fruta y agregar el suyo y una fruta distinta y así sucesivamente hasta que lo hayan hecho todos</p>	



FASE: Juegos ecomotrices de baja complejidad	SEMANA 6
Objetivo: Desarrollar las HMB de moderada complejidad a través de juegos y circuitos, además de ejercicios de gimnasia de base y tareas motrices especiales	Material: Conos, balón pequeño, balón grande, colchonetas, Tronco de madera, tapas, cuerda para
	Duración: 50'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
<p>Juego de Calentamiento: El Lobo Se realiza el tradicional juego del Lobo con el grupo experimental para entrar en calor. Posteriormente se da paso a realizar movilidad articular y estiramientos.</p>	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
<p>Gimnasia de base y Juegos ecomotrices de baja complejidad</p> <p>1. Carrera de orientación, el camino del explorador 1: Los niños deben realizar un recorrido en un entorno completamente natural, en donde deben ir completando 10 puntos con las indicaciones dadas, al llegar a cada punto deben realizar una tarea motriz, propuesta por los formadores para poder acceder a la ubicación del siguiente punto.</p>	
4. VUELTA A LA CALMA	
Aprendamos a hacer nudos juntos	



FASE: Juegos ecomotrices de baja complejidad	SEMANA 7
Objetivo: Desarrollar las HMB de moderada complejidad a través de juegos y circuitos, además de ejercicios de gimnasia de base y tareas motrices especiales	Material: Conos, balón pequeño, balón grande, colchonetas, Tronco de madera, tapas, cuerda para Duración: 50'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
Juego de Calentamiento: Pan Quemao Se realiza el tradicional juego del Pan Quemao con el grupo experimental para entrar en calor. Posteriormente se da paso a realizar movilidad articular y estiramientos.	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
Gimnasia de base y Juegos ecomotrices de baja complejidad 1. Carrera de orientación, el camino del explorador 2: Los niños deben realizar un recorrido en un entorno completamente natural, en donde deben ir completando 12 puntos con las indicaciones dadas y se instruirá a los niños en el uso de la brújula para estimular su orientación en el espacio, luego al llegar a cada punto deben realizar una tarea motriz, propuesta por los formadores para poder acceder a la ubicación del siguiente punto.	
4. VUELTA A LA CALMA	
<p>Exploremos con los ojos vendados y luego dibujemos de acuerdo a lo que percibimos</p>	

FASE: Juegos ecomotrices de baja complejidad	SEMANA 8
Objetivo: Desarrollar las HMB de moderada complejidad a través de juegos y circuitos, además de ejercicios de gimnasia de base y tareas motrices especiales	Material: Conos, balón pequeño, balón grande, colchonetas, Tronco de madera, tapas, cuerda para
	Duración: 50'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
<p>Juego de Calentamiento: Juegos Psicomotrices Carreras de ciempies. Carreras de balones. Cógeme por el sonido. Gira, gira.</p>	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
<p>Gimnasia de base y Juegos ecomotrices de baja complejidad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 4 Recorridos lanzando y atrapando balón a dos manos. 2. Realizar 4 recorridos lanzando y atrapando balón a una mano 3. Practicar secuencia de voltereta adelante bajo estricta supervisión (rollo) 4. Realizar 4 recorridos driblando balón 5. Cruzar el río (riachuelo) para llevar aros de una orilla a la otra, pasando un tronco puesto encima 6. Carrera de encostados 	
4. VUELTA A LA CALMA	
<p>Juego del puente está quebrado</p>	

FASE: Juegos ecomotrices de baja complejidad	SEMANA 9
Objetivo: Desarrollar las HMB de moderada complejidad a través de juegos y circuitos, además de ejercicios de gimnasia de base y tareas motrices especiales	Material: Conos, balón pequeño, balón grande, colchonetas, Tronco de madera, tapas, cuerda para
	Duración: 50'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
Juego de Calentamiento: Juegos Psicomotrices Llevala donde te manche. Llevalo donde te diga. Que te pille don gorila. Salta, salta ranita.	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
Gimnasia de base y Juegos ecomotrices de moderada complejidad Juegos y tareas ecomotrices de moderada complejidad Corro, trepo, me cuelgo, exploró y aprendo Diferentes usos de la cuerda	
4. VUELTA A LA CALMA	
<p>Juego de Simón dice</p>	

FASE: Juegos ecomotrices de baja complejidad	SEMANA 10
Objetivo: Desarrollar las HMB de moderada complejidad a través de juegos y circuitos, además de ejercicios de gimnasia de base y tareas motrices especiales	Material: Conos, balón pequeño, balón grande, colchonetas, Tronco de madera, tapas, cuerda para
	Duración: 50'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
<p>Juego de Calentamiento: El Topo Para jugar a este divertido juego tendremos que formar dos equipos. Cada uno deberá buscar 5 objetos distintos que estén presentes en la naturaleza (ramas, semillas, piedras, plumas...). Una vez reunidos todos los objetos se le vendarán los ojos a una persona del equipo contrario que tendrá que adivinar tan solo por el tacto y el olfato de qué objeto se trata. Como si fueras un auténtico topo!</p>	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
Gimnasia de base y Juegos ecomotrices de moderada alta complejidad	
<p>Juegos de Carrera de Árboles: A simple vista todos los árboles pueden parecer muy similares entre sí. Gracias a este juego los niños podrán aprender a reconocer de forma sencilla los nombres y diferencias de la flora de un lugar. El formador dirá en voz alta el nombre de un árbol cercano, que se encuentre junto al camino por el que avanzamos, y los niños tendrán que buscarlo y tocarlo. También se puede realizar mediante pistas, resaltando una característica de sus hojas o frutos.</p>	
4. VUELTA A LA CALMA	
<p>Juego pescando aros</p>	

FASE: Juegos ecomotrices de baja complejidad	SEMANA 11
Objetivo: Desarrollar las HMB de moderada complejidad a través de juegos y circuitos, además de ejercicios de gimnasia de base y tareas motrices especiales	Material: Conos, balón pequeño, balón grande, colchonetas, Tronco de madera, tapas, cuerdas
	Duración: 50'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
<p>Juego de Calentamiento: Exploradores El bosque está lleno de pequeños tesoros solo visibles para los más observadores, y precisamente gracias a este juego podremos desarrollar de forma divertida y amena la agudeza visual de los más pequeños. Para ello recogeremos 5 objetos que podamos encontrar en nuestro entorno y se los enseñaremos a los pequeños exploradores. El que primero consiga reunir los mismos 5 objetos sin abandonar el camino habrá ganado.</p>	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
<p>Gimnasia de base y Juegos ecomotrices de alta complejidad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Me arrastro como un reptil 2. camino como un cangrejo 3. Me desplazo como una araña 4. Me cuelgo como un chimpance 5. trepo arboles 6. Lanzo con precisión 7. Supero obstaculos , saltando, arrastrando y haciendo rollos 	
4. VUELTA A LA CALMA	
<p>Juego pescando aros</p>	

Evaluación Inicial	SEMANA 12
Objetivo: Evaluación Inicial	Material: Conos, balón pequeño, balón grande, colchonetas, Tronco de madera, tapas, cuerda para
	Duración: 90'
1. EXPLICAR OBJETIVOS Y CONTENIDO DE LA SESIÓN	
2. CALENTAMIENTO	
Exposición	Representación Grafica
<p>Juego de Calentamiento: El Intermedio Para jugar a este juego tan solo necesitaremos coger dos piedras o dos ramas de diferente tamaño. Así de sencillo. Se las enseñaremos a los niños y les pediremos que traigan piedras o ramas de un tamaño intermedio entre los dos objetos que les hemos enseñado. El que consiga reunir más objetos con las dimensiones adecuadas habrá ganado. Un entretenido juego con el que los niños de forma intuitiva estarán desarrollando su capacidad espacial.</p>	
3. PARTE PRINCIPAL	
Exposición	Representación Grafica
<p>Evaluación Cualitativa de las Habilidades Motrices Basicas</p> <p>Se realiza el test con el fin de evaluar el nivel inicial de los deportistas, la evaluación consta de 17 habilidades motrices basicas, como son; marcha, carrera, salto a pies juntos, salto a la pata coja, salto en extensión en altura, salto a dos pies con rotación, salto con cuerda, lanzar a dos manos, lanzar a una mano, equilibrio estatico a un pie, equilibrio dinamico, voltereta adelante, subir escaleras, bajar escaleras, driblar, atrapar balón a dos manos y atrapar balón a una mano.</p>	
4. VUELTA A LA CALMA	
<p>Juego de guarda esta coita en el baul de tu abuelita</p>	

















