

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Carrera de la Pedagogía de la Actividad Física y el Deporte

Implementación de un programa lúdico para mejorar las habilidades motrices básicas en niños entre 5 a 10 años que practican Judo

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de
Licenciada en Pedagogía de la
Actividad Física y Deporte


Autores:

Katherine Estefanía Abad Rivera

María José Guamán Zumba

Director:

Ramiro Xavier Varela Solano

ORCID:  0009-0006-6882-2395

Cuenca, Ecuador

2024-02-29

Resumen

El objetivo de este estudio fue conocer el perfil motor en niños y niñas de entre 5 a 10 años de edad que practican Judo en la Federación Deportiva de Cañar. Posterior a la pre evaluación de este perfil se aplicó un programa lúdico, con la intención de mejorar las habilidades motrices básicas, comparando si este programa puede ayudar a mejorar estas habilidades en el grupo de niños y niñas. La metodología aplicada fue un enfoque cuantitativo y diseño pre experimental, aplicando pre y post prueba en la muestra que estuvo conformada por 27 niños y niñas. El instrumento utilizado fue la Batería Psicomotora de Fonseca (BPM), que mide 7 aspectos de motricidad: tonicidad, equilibrio, lateralidad, noción del cuerpo, estructuración temporo-espacial, praxia global y praxia final. El programa lúdico se aplicó en el Dojo de Judo y estuvo basado en factores como tonicidad, equilibrio y lateralidad, que contienen actividades que involucran los otros factores de la BPM; y fue aplicado por 6 semanas en el grupo de participantes en los horarios que practicaban Judo. La media total del pretest fue de 12 indicando un nivel Dispráxico en habilidades motrices básicas y alrededor de 1.5 en la media para los 7 indicadores. Posterior al programa y la evaluación postest, la media total aumento a 24, que sugiere un indicador de “bueno” en la aplicación de habilidades motrices básicas; la media de los 7 factores se elevó a 3.5 en la mayoría de ellos, indicando la correcta ejecución de habilidades motrices básicas.

Palabras clave: destreza motora, batería psicomotora de Fonseca, actividades lúdicas



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

The objective of this study was to know the motor profile of boys and girls between 5 and 10 years of age who practice Judo in the Sports Federation of Cañar. After the pre-evaluation of this profile, a recreational program was applied, with the intention of improving basic motor skills, comparing if this program can help improve these skills in the group of boys and girls. The methodology applied was a quantitative approach and quasi-experimental design, applying pre- and post-tests to the sample, which consisted of 27 boys and girls. The instrument used was the Fonseca Psychomotor Battery (BPM), which measures 7 aspects of motor skills: tonicity, balance, laterality, body notion, temporospatial structuring, global praxia and final praxia. The recreational program was applied in the Judo Dojo and was based on factors such as tonicity, balance and laterality, which contain activities that involve the other factors of the BPM; and was applied for 4 weeks in the group of participants in the schedules that practiced Judo. The total pretest mean was 12 indicating a dyspraxic level in basic motor skills and around 1.5 in the mean for the 7 indicators. After the program and the post-test evaluation, the total mean increased to 24, suggesting a "good" indicator in the application of basic motor skills; the mean of the 7 factors rose to 3.5 in most of them, indicating the correct execution of basic motor skills, and the mean of the 7 factors rose to 3.5 in most of them, indicating the correct execution of basic motor skills.

Keywords: motor skills, Fonseca psychomotor battery, playful activities



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Planteamiento del problema	12
Justificación.....	14
Objetivos.....	15
Marco Teórico	16
Capitulo I. Habilidades Motrices Básicas	16
1.1 Definición	16
1.2 Clasificación de las habilidades motrices básicas	16
Elementos que intervienen en el aprendizaje de habilidades motrices básicas	18
Evaluación de habilidades motrices básicas	19
Capitulo II. Judo.....	20
2.1 Definición	21
2.2 El Judo en edades infantiles.....	21
Capitulo III. Actividades lúdicas	21
3.1 El Juego	22
3.2 El juego en el Judo	22
Capitulo IV. Antecedentes y estudios sobre habilidades motrices básicas.....	23
Metodología.....	25
Participantes.....	25
Instrumentos.....	26
<i>Batería Psicomotora de Fonseca (BPM)</i>	26
Programa lúdico.....	26
Procedimiento	28
Aspectos Éticos	28
Resultados.....	30

Discusión	34
Conclusiones.....	36
Recomendaciones.....	37
Referencias	38
Anexos	42

Índice de grafico

Ilustración 1 Dispersión de datos 32

Índice de Tablas

Tabla 1	30
Tabla 2	30
Tabla 3	30
Tabla 4	31
Tabla 5	31
Tabla 6	31
Tabla 7	32
Tabla 8	33

Dedicatoria

“Jesús nos ofrece algo más grande que la Copa del Mundo. ¡Algo más grande que la Copa del Mundo!”. Y lo más grande que pude obtener es su sabiduría y amor para enfrentarme al mundo que me recibió, algo más que solo una vida cotidiana, recibí el don, con el cual podre defenderme hasta el último día de mi vida mi “profesión”. Este logro está dedicado a mi abuelita Digna Margarita Cárdenas Reinoso y mi amigo Klever Antonio Méndez Quizhpe quienes me enseñaron el verdadero significado del amor y la bondad para ayudar, los llevo siempre en mi corazón.

Katherine Estefanía

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada principalmente a Dios por brindarme la oportunidad de cumplir esta meta, a mis padres por brindarme su apoyo y consejos para realizarme como persona, a mi hermana por la motivación que me brinda en todo momento, a mis tías, tío y abuelito que no están físicamente conmigo, pero sé que me cuidan y guían desde el cielo, finalmente a todos mis amigos y amigas que de una u otra manera son parte de este logro.

María José

Agradecimiento

Agradezco a mi Dios y la Virgen Santísima por otorgarme salud, protección y sabiduría para enfrentarme a la vida lejos de casa. A mis padres Leonardo y Silvana por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, gracias por enseñarme a valorar y obtener todo con mi propio esfuerzo, como no agradecerles por el apoyo incondicional y la confianza que me brindaron y a pesar de las caídas siempre estuvieron ahí permitiéndome seguir con mis metas plasmadas. A mis hermanas Lorena, Pamela y Leonela quienes han sido mi motor y motivo de superarme y ser ese ejemplo que se merecen ellas. Agradecer también a mis compañeras, amigas quienes con sus palabras de aliento como de enojo en ciertas veces logré mantenerme, así evitando muchas veces que me desviara del camino. Mencionar también a mis profesores de la Carrera quienes siempre tuvieron paciencia y ganas de enseñarnos motivándonos a ser grandes como ellos, gracias por todo su tiempo invertido, asegurándonos que no será en vano, sobre todo agradecer al PhD. Jorge Barreto y mi tutor de tesis Mgt. Xavier Varela sin ellos esto no sería posible. Y finalmente agradecer a mis papas adoptivos Marco Sigua y Rosa Gualpa que sin importar la sangre me permitieron entrar en su hogar, gracias por brindarme su tiempo y amor como a una hija más, con todo mi amor y mi corazón para todos ustedes.

Agradecimiento

Gracias a mis padres por ser mi apoyo incondicional, a mis familiares y amigos que estuvieron a mi lado en todo este proceso hasta alcanzar la meta. A la Universidad de Cuenca por darme la oportunidad de pertenecer y realizar mi carrera profesional. A todos los docentes que me compartieron sus conocimientos, especialmente al PhD. Jorge Barreto que siempre estuvo pendiente y dispuesto en compartir sus conocimientos sin restricción alguno y a mi tutor de tesis Mgtr. Xavier Varela por la paciencia y apoyo.

Planteamiento del problema

Prieto (2010), menciona que las habilidades motrices básicas son el resultado de la evolución, teniendo su fundamento en la genética del desarrollo humano. Estos patrones motrices del desarrollo se forman a partir de pautas elementales, cuyo fin es mejorar en paralelo con las capacidades perceptivo motrices. Estas habilidades, tienen la característica de ser común en los individuos y son importantes para el desarrollo motriz, debido a que preceden la adquisición de habilidades motoras complejas.

En las edades conformadas desde los 0 a los 6 años se adquieren varias habilidades motrices básicas, como control postural, lateralidad, noción del esquema corporal, estructuración temporo-espacial, entre otras. En este sentido, Contreras y Icaza (2016), señalan que los niños descubren, conocen y exploran el mundo a través de su cuerpo, por lo que es importante que exista variedad en los materiales y espacios que se utilicen al enseñar habilidades motrices básicas, lo que puede hacer sus vivencias enriquecedoras y significativas. Además, tener en cuenta el desarrollo de estas habilidades en los primeros años de vida es fundamental, puesto que ahí es donde se asientan las bases de la motricidad, que posterior serán utilizadas a lo largo de la vida.

En cambio, de los 6 a los 12 años, se producen habilidades más complejas, relacionadas al movimiento corporal como: agilidad, equilibrio, fuerza muscular, velocidad, precisión, que hacen capaces a los niños a desarrollar actividades específicas (Altozano, s.f).

Madrona et al. (2008), señalan que, en el desarrollo infantil, los niños perciben su cuerpo como el medio de contacto con la realidad que los rodea, por lo que enseñar habilidades motrices básicas se debe considerar en la formación escolar infantil.

Por su parte, Ziggy Tabascznik (Judoca profesional), en conjunto con la Universidad VU de Amsterdam y la Universidad de Ciencias Aplicadas de la Haya, plantean un método para explorar el rendimiento motor de los niños, en una lección de gimnasia, método conocido como "MQ SCAN". Levantaron datos de 50.000 niños de Países Bajos, sus edades entre 4 a 12 años, donde el resultado indica que alrededor del 25% de ellos tienen habilidades motoras, afirmando que es preocupante que el 75% presente bajo rendimiento en estas habilidades, afirmando que esto puede estarse repitiendo en varios países.

En este sentido, en un primer acercamiento al dojo de Judo de la Federación Deportiva de Cañar, se pudo observar que los niños y niñas (5 a 10 años) presentaban dificultades motrices

en varios aspectos, por lo que surge la necesidad de evaluar perfil motor, para conocer en qué aspectos presentan dificultades, como primer paso para intervenir y mejorar la ejecución de dichas habilidades.

Roa et. al. (2019), mencionan que los niños que no se relacionan con otros círculos infantiles presentan dificultades en actividades como correr, saltar, lanzar, entre otras. Estos investigadores, plantean un programa para el desarrollo de habilidades motrices en niños de 3 a 6 años, donde sus resultados revelan que, los niños que realizan actividades físicas, en diversos contextos sociales, desarrollan mejor los procesos motrices básicos. Del mismo modo Tabascznik (2020), refiere que los niños mejoran su aprendizaje cuando están en movimiento, señalando que se pueden desarrollar mejor, habilidades como disciplina, autoestima, respeto, mediante la práctica motriz.

De esta manera, se entiende que los niños y niñas que tienen acceso a actividades motoras extra de sus actividades cotidianas, pueden mejorar en ejecuciones motrices y los beneficios son varios a nivel físico, emocional, deportivo, etc.

Sin embargo, para lograr esto se considera que los maestros cumplen una función decisiva, debido a que son ellos quienes imparten los mecanismos de enseñanza que influyen en la percepción del niño. Ahora bien, se desconoce si los profesores de Judo de niños y niñas, de la Federación Deportiva de Cañar, manejan métodos de evaluación de habilidades motrices básicas, emplean herramientas de enseñanza adecuadas o como se relacionan con sus alumnos.

Por lo que la exposición teórica a continuación, brindará información académica sobre que son las habilidades motrices básicas, como se clasifican y desarrollan en cuanto a la edad infantil, como se evalúan, que roles deben cumplir los profesores, que alternativas lúdicas poseen para mejorar el rendimiento en los niños y niñas que practican Judo, entre otros aspectos importantes.

De estas reflexiones surgen las siguientes preguntas ¿Cómo aporta un programa lúdico en el desarrollo de habilidades básicas (HMB) y la mejora de las habilidades de niños entre 5 a 10 años que practican Judo en la Federación Deportiva de Cañar en Azogues?, ¿Cuál es el perfil motor de estos niños antes del programa lúdico? y, ¿Existe una diferencia en la mejora de habilidades motrices después de aplicar el programa?

Justificación

Entendiendo los argumentos planteados, se considera que existe una responsabilidad social para con los niños, sobre todo, siendo tarea de los futuros docentes en el área de Educación Física (EF), pues como ya se mencionó, existen múltiples beneficios.

En este caso, se escogió la Federación Deportiva de Cañar (Azogues), en el área de Judo, como la institución donde aplicar un programa lúdico; además, evaluar el perfil motor (habilidades motrices básicas) en niños y niñas de 5 a 10 años, antes y después de la enseñanza del programa.

Se toma el judo como actividad de referencia, debido a que se considera que es un deporte donde se encuentran presentes varias habilidades motrices básicas como: “agarrar, halar, empujar, girar sobre apoyos, agacharse, trasladarse, desplazarse en bipedestación, desplazarse decúbito supino, decúbito prono, cargar y caer” (Leyva, 2007, cap. 3, párr. 3).

Este estudio busca, aparte de conocer el perfil motor de los niños judocas de la institución mencionada, conocer también que estrategias pueden adoptar los profesores y entrenadores para transmitir enseñanzas, corregir errores y alcanzar resultados positivos. En este sentido, Blázquez (1986), manifiesta que iniciar a un niño en la práctica de actividades motrices, es un proceso pedagógico, donde se debe tener en cuenta las características individuales de los participantes, retroalimentar los objetivos a conseguir, buscando que las destrezas evolucionen desde la inmadurez hasta el dominio de las habilidades.

La literatura al respecto manifiesta que las habilidades motrices básicas deben ser evaluadas no solo para saber en qué nivel está un niño o niña, si no también conocer específicamente en qué habilidad tiene dificultad para mejorarla (Gamboa, 2012). De esta manera, este estudio pretende servir de herramienta para los entrenadores de Judo de la Federación deportiva de Cañar, sobre como detectar dificultades en la práctica deportiva en los niños y que hacer para mejorarlas. De igual manera, los niños se verían beneficiados por el programa, puesto que las habilidades motrices básicas progresan mediante actividades motoras extracurriculares, como el juego (Luna, 2016).

Objetivos

Objetivo General:

- Evaluar el efecto de la implementación del programa lúdico de habilidades motrices básicas para niños y niñas de 5 a 10 años que practican Judo en la Federación Deportiva de Cañar (Azogues).

Objetivos específicos:

- Fundamentar teóricamente los elementos que aportan al aprendizaje de habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 10 años que practican Judo de la Federación Deportiva de Cañar (Azogues).
- Describir el perfil motor antes y después de aplicar el programa lúdico en niños y niñas de 5 a 10 años que practican Judo en la Federación Deportiva de Cañar (Azogues).
- Comparar si existe diferencia en los resultados de la Batería de Fonseca en niños y niñas de 5 a 10 años que practican Judo en la Federación Deportiva de Cañar (Azogues), antes y después de haber aplicado el programa.

Marco Teórico.

Capítulo I. Habilidades Motrices Básicas.

1.1 Definición

Se conoce como habilidades motrices, a una serie de movimientos complejos, que se alcanzan a través del aprendizaje de movimientos básicos, que se desarrollan como respuesta a objetivos en concreto. A continuación, se expone una compilación realizada por Ruiz (1985).

- Participación corporal: globales y finas, se involucran los músculos que participan.
- Regulación de movimientos: interna y externa, donde se ejerce o no control en la tarea.
- Duración: discreto y continuo, fluidez o inconsistencia.
- Control ambiental: cerrado y abierto, que pueden estar reguladas o no por el entorno.
- Feedback: continuo y terminal, con la posibilidad de obtener feedback.
- Participación cognitiva: alto y bajo, predominio perceptivo o motor.

Por su parte, Guthrie (1997), define las habilidades motrices como una capacidad que se adquiere mediante aprendizaje, con el fin de obtener resultados con el máximo nivel de certeza, empleando el mínimo de tiempo y energía de ser posible.

Sánchez (1984), define como el conjunto de habilidades amplias, que es común en muchas personas, siendo la base de la motricidad y el cimiento del aprendizaje futuro. Estas habilidades involucran el manejo corporal (saltar, girar, correr) y capacidades manipulativas (manejo de objetos).

Asimismo, Durand (1988), menciona que estas habilidades son competencias adquiridas por un individuo para realizar una labor en concreto. Del mismo modo, Ruiz (1994), manifiesta que son habilidades que desarrollan todos los individuos y preceden a aprendizajes motores complejos. Arana (2018), señala que son aquellas acciones motrices que se ejecutan de manera natural y conforman la organización sensomotora básica, que es el fundamento para el resto de habilidades motrices que desarrolla una persona.

1.2 Clasificación de las habilidades motrices básicas.

Godfrey y Kephart (1969, citado en Fernández et. al., 2007), proponen dos categorías:

- Movimientos que involucran en control corporal.
- Movimientos centrados en el manejo de objetos.

Ruiz (1987), menciona tres aspectos:

- Locomoción (caminar, correr, pararse, saltar).
- Control corporal, relacionado con el equilibrio y estabilidad (girar, empujar, inclinarse).
- Manipulación de objetos (lanzar, atrapar, golpear).

Para Sánchez (1990), las habilidades motrices básicas se desarrollan en tres fases:

- 4 a 6 años: desarrollan sus capacidades perceptivas a través de tareas cotidianas (caminar, empujar, jalar, saltar, etc.).
- 7 a 9 años: desarrollan sus destrezas mediante movimientos que reflejan dominio del cuerpo, objetos, se busca perfeccionar con movimientos más complejos, donde necesitan la instrucción de maestros.
- 10 a 13 años: iniciación a tareas de carácter lúdico deportivo.

Asimismo, Sánchez (1990), sintetiza información de autores como Harrow (1979) y Seefeldt (1979), donde clasifica las habilidades motrices básicas en desplazamientos, giros, saltos y manipulaciones.

Por su parte, Cenizo et al. (2017), distingue dos grupos:

- Movimientos enfocados en el control del cuerpo (saltos, giros, desplazamientos)
- Movimientos enfocados en el dominio de objetos.

La mayoría de conceptos coinciden en que se clasifican en dos ejes principales, que son el control de los movimientos corporales y el control de los movimientos con objetos. Montesdeoca (2013), menciona que, desde el nacimiento hasta los diez años de edad, la motricidad evoluciona permitiendo ejecutar movimientos corporales en distintas situaciones.

Asimismo, Picq y Vayer (1977), mencionan los siguientes aspectos que involucran la edad comprendida entre los 6 y 8 años:

- Formación de la imagen corporal (interacción con el entorno)
- Desarrollo del control respiratorio y de la postura en múltiples circunstancias.
- Desarrollo de la lateralidad.
- Desarrollo de la estructuración en tiempo y espacio.
- Progreso en los movimientos de brazo-mano, lo que produce mayor precisión en la coordinación óculo-manual.

De la misma manera, Picq y Vayer (1977), describen aspectos relacionados con la edad de los 8 a 10 años, proponiendo los siguientes enunciados:

- Desarrollo del cuerpo, considerando los segmentos corporales como longitud y grosor.
- Logro de la madures nerviosa, alcanzando movimientos más determinados y armónicos.
- Consolidación de la lateralidad.
- Desarrollo del sistema cardiovascular.
- Evolución plena del equilibrio.

Otra clasificación importante la hacen Generelo y Lapetra (1993) y Díaz (1999), las cuales son:

- Las habilidades motrices básicas, son actividades que brindan instrucción general y polivalente.
- Se desarrollan entre los 6 y 12 años de edad.
- Estas conductas no persiguen un fin de rendimiento máximo, más bien se enfoca en desarrollar habilidades motoras de base.
- No se requiere mayor exigencia de atributos físicos.
- Incluye el correcto desarrollo de factores perceptivo-cognitivo-motrices.

Montesdeoca (2013), considera que hay 4 habilidades motrices básicas, que todo niño adquiere y estas son: manipulaciones, giros, saltos, desplazamientos.

Elementos que intervienen en el aprendizaje de habilidades motrices básicas.

Montesdeoca (2013), considera dos aspectos: el proceso de adiestramiento (docentes) y las cualidades del propio individuo. Además, es necesario tomar en cuenta el ambiente y contexto de enseñanza.

Para Blández (1995), considera el ambiente en función del origen, clasificando en ambientes naturales y organizados. Los naturales son aquellos que se mantienen de forma constante, como por ejemplo un gimnasio o un patio escolar, que tienen sus elementos propios y estos a su vez pueden ofrecer algún tipo de acción motriz. Por otro lado, los espacios organizados, son elaborados con el fin de llevar a cabo varias tareas motrices, por lo que son mejor planificados.

Por su parte, si se habla de las características de un individuo, se tiene en cuenta la motivación, como un factor clave que interviene en cualquier formación, sobre todo porque es el agente que desarrolla compromiso e interés para el proceso de aprender (Ruiz, 1994; Famose, 1992; Grosser y Newmaier, 1986; Lawter, 1983).

Magill (2001), menciona que otro factor fundamental es la memoria, que influye directamente en las decisiones, donde una persona recuerda aprendizajes pasados para decidir las respuestas más adecuadas. Knapp (1963), por su parte, hace referencia al coeficiente

intelectual, mientras más desarrollado será más fácil aprender. Otro elemento son las capacidades físicas básicas o iniciales, mientras mejor aprendidas, será más manejable los aprendizajes más complejos (Ruiz, 1994; Grosser y Newmaier, 1986; Lawter, 1983).

Por otro lado, se encuentran los elementos que involucran el proceso de aprendizaje tales como: conocer los avances en el proceso de adquisición de conocimientos, o, dicho de otra manera, los feedback (Grosser y Newmaier, 1986; Lawter, 1983). Otro componente, es el tiempo y la cantidad de práctica que se dedique a las actividades, que, según varios autores, aumenta la rapidez del aprendizaje (Ruiz, 1994; Magill, 2001; Schmidt y Lee, 1999).

En este sentido, es importante recalcar la labor del docente, quien es el encargado de la organización de las tareas para las clases, debiendo construir estas planificaciones de acuerdo a las características de sus alumnos, para lograr aprendizajes más sólidos (Rubiera, 2020)

Merino y Fernández (2001), señalan que las funciones del docente están orientar, estimular y ayudar a los alumnos, donde el entorno de aprendizaje sea atractivo, motivador y libre, para obtener mejores resultados. Autores como Jurado et al., (2006), refieren que el feedback personalizado es una herramienta que facilita la adquisición de habilidades, debido a que se toma en cuenta las características de cada niño.

En este proceso de enseñanza, el docente debe aplicar prácticas que sean atractivas a los niños, y una forma muy creativa de llegar hacia ellos son las actividades lúdicas y los juegos infantiles. Boza y Charchabal (2022), describen estas actividades como juegos, que son primordiales para crear ambientes de aprendizaje estimulantes, además de ser una herramienta que potencia esferas importantes en la vida de un niño como la social, emocional y cognitiva. En el juego, el profesor genera un contexto donde puede enseñar de forma grata y creativa.

Evaluación de habilidades motrices básicas.

Es el juego, el deporte y las actividades lúdicas, herramientas adecuadas y creativas de enseñanza, para impartir conocimientos sobre diversos temas, en este caso para ayudar a los niños a desarrollar habilidades motrices básicas. Pero hay que tener en cuenta que se debe realizar procesos de evaluación de dichas habilidades, para conocer en qué nivel se encuentra un individuo y a partir de ahí poder favorecer su evolución, ya sea para la práctica deportiva o para su desarrollo personal. En este sentido, para evaluar las habilidades motrices básicas existen un gran número de métodos, a continuación, se enumerarán algunos:

- Examen Psicomotor de L. Picq y P. Vayer (1985).
- Test de Harris: Observación de la Lateralidad (1961).
- Batería Piaget-Head (2017).
- Test de Coordinación Corporal de Kiphard y Schilling (1976).
- Batería Psicomotriz De Fonseca BPM (1998).

En este caso, se describe la BPM como instrumento para levantar nuestros datos. Esta herramienta ha demostrado ser eficaz para proporcionar el perfil motor en individuos de 4 a 12 años, pudiendo detectar déficits funcionales en comportamientos y aprendizajes motores.

Según Da Fonseca (1998, p. 112), este instrumento evalúa 7 factores psicomotores, que son:

- “Tonicidad: adquisiciones neuromusculares, con función táctil e integración de modelos motores antigravitatorios. Que comprende desde el nacimiento hasta los 12 meses” (Da Fonseca 1998, p.112).
- “Equilibrio: adquisición de la postura bípeda, seguridad gravitatoria, desarrollo de los modelos locomotores. Desde los 12 meses a los 2 años” (Da Fonseca 1998, p.112).
- “Lateralidad: integración sensorial, desarrollo de las percepciones difusas sistemas aferentes y eferentes. De 2 a 3 años” (Da Fonseca 1998, p.112).
- “Noción del cuerpo: noción del yo, concienciación corporal, percepción corporal, conductas de imitación. De 3 a 4 años”. (Da Fonseca 1998, p.112).
- “Estructuración del espacio – temporal: desarrollo de la atención selectiva, del proceso de la información, coordinación espacio – cuerpo, competencia del lenguaje. De 4 a 5 años” (Da Fonseca 1998, p.112).
- “Praxia global: coordinación óculo manual y óculo pedal, planificación motora, integración rítmica. De 5 a 6 años” (Da Fonseca 1998, p.112).
- “Praxia fina: concentración, organización, especialización hemisférica” (Da Fonseca 1998, p.112).

Capítulo II. Judo

El un deporte que tiene una filosofía interesante, la cual no solamente está interesada en promover el desarrollo deportivo sino también el personal (Kolychkine, 1989). El Judo es considerado un método de enseñanza en educación física, y su creador el japonés Jigoro Kano refiere que el combate o la lucha son un recurso adecuado para el desarrollo personal.

2.1 Definición.

Barrero y Rosado (2010), refieren que el Judo es un arte marcial que nace a finales del siglo XIX, cuyo fundador la define como un camino que conduce hacia la manera más eficiente de utilizar la energía física y mental con un mínimo esfuerzo, además de ser un estilo de vida. Kano evoluciono al Judo, de tal manera que sea un nuevo método de educación física para el mundo.

Espartero y Gutiérrez (2004), refieren características en cuanto a la práctica del judo, como método para desarrollar capacidades motrices en los individuos. A nivel motor, se destaca el desarrollo de habilidades como equilibrio, fuerza, diferenciación de movimientos, elasticidad, resistencia, velocidad, que se realizan mediante diversas actividades, como lo son: agarrar, caer, empujar, jalar, etc.

Por su parte, Ferrás (2005), refiere que el Judo tiene 3 principios elementales y uno de ellos está dirigido hacia el bienestar corporal, mediante la realización de actividad física y movimiento del cuerpo para mantener armonía con la naturaleza. Asimismo, Pérez (1993), menciona que el la manera de enseñar el Judo, es en primer lugar visual, para posteriormente pasar a ser de tipo táctico-kinestésico, formando contacto entre las diferentes partes del cuerpo y del cuerpo del adversario.

2.2 El Judo en edades infantiles

En infantes de 4 a 8 años, el Judo se enfoca en la dominancia del cuerpo, en cuanto a movimientos como gatear, saltar, correr, etc. Se recomienda realizar con frecuencia ejercicios de psicomotricidad, los niños van ganando confianza y poco a poco se van adaptando a los movimientos básicos del judo.

En niños y niñas de 9 a 10 años, el judo conjuntamente con otros juegos de psicomotricidad, enseñan varios aspectos como el respeto, la constancia, disciplina, obediencia, aceptar la victoria y la derrota. El desarrollo psicomotriz continúa avanzando hasta la adolescencia, en donde la preparación frecuente posibilita un mejor aprendizaje en los métodos del Judo.

Capítulo III. Actividades lúdicas

Hernández y Acosta (2011), refieren lo lúdico como una actividad voluntaria que se lleva a cabo con alegría y satisfacción, donde el individuo tiene la oportunidad de vivir momentos de esparcimiento y liberación de estrés de la vida diaria.

Las actividades lúdicas también pueden contener momentos donde se realice acciones que involucren movimientos corporales, además de esto pueden ser de carácter pedagógico y sobre todo pueden ser personalizadas a diversos objetivos, incluido, el desarrollo de habilidades motrices básicas (Boza y Charchabal, 2022). El juego hace que el proceso de aprendizaje sea más entretenido, siendo más fácil que un niño se motive y dirija su atención hacia las actividades planteadas a través de lo lúdico, donde puede desarrollar habilidades motrices básicas como saltar, girar, lanzar, manipular objetos, entre diversas actividades.

3.1 El Juego

Para Huizinga (2005), el juego es una actividad que ayuda al desarrollo corporal, a la socialización y el disfrute del tiempo libre. Por su parte, Parlebas (2001), refiere que los juegos bien direccionados pueden ayudar a mejorar las respuestas motrices.

El juego es liberador de dificultades en los niños, trabaja sobre los sentidos, el cuerpo, ayuda a experimentar nuevas sensaciones, desarrolla movimientos corporales mediante actividades dinámicas. De esta manera la enseñanza es posible gracias a que es entretenida, capta el interés de los infantes, haciendo que aprendan de una manera más eficaz, creando espacios donde los chicos se encuentren cómodos, puedan expresar libremente los dominios corporales y otros movimientos que incluyan manipular objetos (Boza y Charchabal, 2022).

Se puede concluir que el juego y las actividades lúdicas, poseen un considerable mérito pedagógico, por lo que es ampliamente recomendable utilizarlo para instruir en varios aspectos a niños pequeños.

3.2 El juego en el Judo

La práctica del Judo en niños y niñas, es diferente a la práctica en los adultos, debido a que se debe iniciar al deporte como una actividad lúdica, en donde los niños puedan captar el interés más fácilmente. Los niños desarrollan aspectos cognitivos, físicos, afectivos, a través del juego, por lo que las clases de judo deben tener un componente lúdico en donde el niño logre:

- Conocer su cuerpo.
- Desarrollar confianza y autonomía.
- Incorporar esquemas motrices y mejorarlos.
- Conocer y aplicar las técnicas y reglas del judo.

Capítulo IV. Antecedentes y estudios sobre habilidades motrices básicas.

Con lo anteriormente expuesto, habiendo revisado conceptos sobre habilidades motrices básicas, elementos que intervienen en el aprendizaje y los métodos de evaluación, es necesario considerar estudios anteriormente propuestos, que tomen en cuenta elementos coincidentes con los nuestros como lo son la edad y el instrumento aplicado.

Amador et al., (2018), realizaron un estudio cuyo objetivo era determinar el perfil motor, evaluado mediante la Batería Psicomotora de Fonseca. Se levantó datos de 341 niños y niñas, entre 5 a 9 años de edad, de varias Instituciones Educativas de la Ciudad de Barranquilla. Los resultados indican que el 60% de la muestra presenta un desarrollo motor bueno, el 25% normal y el 15% superior.

Rodríguez et al., (2018), en Bogotá, realizan un estudio proponiendo la práctica de Judo como medio facilitador de aprender y desarrollar habilidades motrices básicas, en 76 niños y niñas entre 6 a 9 años de edad, de una escuela rural. Formaron dos grupos: de control (40) y experimental (36), donde se aplicó la Batería Psicomotora de Fonseca para evaluar el perfil motor de los niños. Se aplicó pretest y posttest, donde los resultados revelan que después de un programa de práctica de Judo, los niños mejoraron su perfil motor, pasando la mayoría de perfil normal a superior.

Roa et al. (2019), refieren que niños y niñas de 3 a 5 años de edad que no asisten a círculos infantiles presentan varias dificultades en el desarrollo y una de ellas es la deficiencia en habilidades motrices básicas, por lo que proponen aplicar un programa de actividades físicas para desarrollar estas habilidades. Evaluaron a una muestra de 15 niños y niñas de entre 3 a 6 años de edad, que asisten al programa Educa a tu Hijo. En primera instancia los niños presentaban dificultades en aspectos como saltar, caminar, correr y lanzar. Posterior al programa, los niños y niñas mejoraron la ejecución de habilidades motrices básicas.

Llulluna y Osorio (2020), en un estudio que consistió en aplicar un circuito de ejercicios psicomotrices, con el objetivo de mejorar el equilibrio en niños con TDAH en una Fundación, en la ciudad de Quito. La edad de los niños estuvo determinada entre los 4 y 10 años de edad, fueron evaluados con la Batería Psicomotora de Fonseca, en total la muestra estuvo compuesta por 51 niños y niñas. En la primera aplicación de la BPM, el factor equilibrio resultó en que el 41% de la muestra se encontraba en "Apraxia" y el 45% en dispraxia. Los resultados del pretest refieren que el 6% se encuentra en "Apraxia", el 67% en "Dispraxia" y el 27% en

“Eupraxia”. Se concluye que posterior al circuito de ejercicios, los niños mejoraron el resultado del test en el factor equilibrio un 49%.

Vaca (2022), realiza un estudio cuantitativo con niños de entre 6 a 8 años de edad de una escuela en Ambato, donde el objetivo era medir el perfil motor de estos niños. Se hizo una pre evaluación con el test BPM (Batería Psicomotora de Fonseca) para obtener un primer perfil motor. Posteriormente se impartió un programa lúdico que duró 4 semanas con el grupo de alumnos, que fue de 45 individuos. Al finalizar el programa, se hizo una aplicación post del test BPM, para establecer si el efecto del programa lúdico ayuda a estos niños a mejorar sus habilidades motrices básicas. Los resultados pretest señalan inicialmente una media de 15 en la puntuación total del test que sugiere una etiqueta de “Normal” y los resultados después de haber aplicado el programa indican una media de 22, sugiriendo una etiqueta de “bueno”. Concluye que la aplicación del programa lúdico ayuda a mejorar habilidades motrices básicas en escolares.

Caiza et al, (2022), llevaron a cabo un estudio, el cual consistía en aplicar un procedimiento para mejorar habilidades motrices básicas de locomoción en niños y niñas de tercer año de Educación General Básica, en la ciudad de Santo Domingo. La muestra total estuvo integrada por 40 niños y niñas, los cuales fueron evaluados y detectados con deficiencias en movimientos corporales como correr, saltar, trepar. Se concluye que aplicar metodologías adecuadas en las clases de educación física mejora las habilidades motrices en niños y niñas, recalcando el papel fundamental de los docentes a la hora de instruir a sus alumnos.

Según los estudios analizados, se podría evidenciar que, los niños que se encuentran en movimiento, practican deporte y actividades lúdicas, pudiendo mejorar significativamente la ejecución de habilidades motrices básicas.

Metodología.

Este estudio tiene un enfoque cuantitativo, debido a que se procedió a trabajar con datos numéricos en la muestra de estudio, realizando técnicas como recolección y análisis de datos, manipulando métodos numéricos y estadísticos, consta con un diseños pre experimental debido a que se trabajó con un grupo etario entre edades de 5-10 años, de tipo descriptivo, debido a que se aplicó pre y post prueba, en un grupo previamente formado y elegido por conveniencia, practicantes de Judo en la Federación Deportiva de Cañar. (Hernández, et al., 2006).

Se recolectó los datos en el período – fecha de inicio: 29 de mayo del 2023, fecha final: 04 de agosto del 2023 y el alcance descriptivo, que Según Hernández et al. (2006)., debido a que se busca medir las dimensiones del perfil motor, mediante un instrumento antes y después de aplicar el programa, estableciendo una comparación.

Participantes

Los participantes fueron elegidos previamente por conveniencia, conformado por niños y niñas que practican Judo en la Federación Deportiva de Cañar en azogues. La muestra total para el levantamiento de datos son 27 sujetos, 14 Niñas y 13 niños.

Criterios de inclusión:

- Tener entre 5 a 10 años de edad.
- Asistir al horario de clases de 14:00 a 16:00 programado por la Federación.

Criterios de exclusión:

- Niños y niñas que cumplen con el rango de edad pero que están fuera del horario de práctica del programa.
- Niños y niñas sin la autorización de sus padres mediante la firma del consentimiento o por decisión propia no quieran participar.

El espacio en el que se realizó la implementación del programa fue la Sala de Judo (Dojo) de la Federación Deportiva de Cañar, ubicada en la ciudad de Azogues en las calles Luis Cordero y Aurelio Jaramillo. El espacio cuenta con alrededor de 20x18 metros cuadrados y cuenta con materiales como conos, ulas, escaleras, elásticos, colchonetas, balones, cintas, resortes, pesas y sogas. El horario fue en la tarde de 14:00 a 16:00, debido a que la mayoría de niños asisten a la escuela en las mañanas y por la tarde entrenan.

Instrumentos:

Batería Psicomotora de Fonseca (BPM) (Anexo 1): este instrumento brinda una descripción sobre el perfil motor, mediante un sistema de observación de diversos componentes motores, que involucran actividades de tono muscular, equilibrios, estructuración corporal y espacio temporal, lateralidad, praxia (gruesa y fina), mismos que articulan el sistema motor y representan la organización neurológica infantil (Da Fonseca, 1998).

Estos componentes se subdividen, y cada subitem es asignado a una puntuación del 1 al 4, donde:

- 1 – Apraxia: ausencia de respuesta, realización incompleta. Incorrecta, descoordinada.
- 2 – Dispraxia: realización de la actividad con dificultades de control y coordinación.
- 3 – Eupraxia: realización de la tarea es completa, aceptable y adecuada.
- 4 – Hiperpraxia: realización precisa con facilidad de control.

Los puntajes totales de la BPM son los siguientes:

- 7 – 8: Perfil Psicomotor Deficitario (Dificultades de aprendizaje significativas, a nivel moderado o severo).
- 9 – 13: Dispraxico (Dificultades de aprendizaje ligeras y específicas).
- 14 – 21: Normal.
- 22 – 26: Bueno.
- 27 – 28: Superior.

Programa lúdico:

Este programa estará dirigido a intervenir sobre aspectos como:

Tonicidad.

- El puente: los niños deberán colocarse en fila en posición de puente, el último deberá pasar por debajo y colocarse nuevamente en la fila en la posición indicada, así sucesivamente hasta que terminen todos.
- El cangrejito: Nos colocamos uno encima de otro en forma de inmovilización, tomamos la mano derecha por dentro de la pierna sujetando el cinturón, y la otra por debajo de la nuca, donde el compañero de la parte de abajo tendrá que ejercer fuerza para moverse.

- Caminata con presión superior: esta actividad se desarrolla en parejas, donde un niño permanece de pie y el otro se coloca boca abajo con las manos agarrando los tobillos del compañero, mientras que el compañero que está de pie, dará un paso con el pie derecho y uno con el izquierdo a medida de la distancia que esté avance el compañero del piso deberá recorrer ejerciendo fuerza para tratar de jalarlo o arrastrarlo.

Equilibrio.

- El ascensor contra espalda: dos personales se ubican espalda contra espalda, donde ambos en posición sentados tendrán que ponerse de pie sin caerse o despegarse. Con cinturón: dos compañeros tomar el cinturón, en posición de sentados tomando el cinturón, se deben poner de pie sin moverse a los lados ni caerse.
- Caminatas sobre cinta: se colocarán de espaldas con el compañero y se movilizarán a distintas direcciones juntos. Los niños tratarán de pasar por una línea marcada con una cinta en la colchoneta donde primero pasarán saltando con un pie, luego con dos, luego caminarán pegando la punta de pies.
- Espaldas direccionales Se colocarán de espaldas con el compañero y se movilizarán a distintas direcciones juntos sin caerse o separarse tratando de empujar el uno al otro.

Lateralidad.

- Círculo de lateralidad: sentado dentro de un ula, se pasan el cinturón de izquierda y luego derecha, sin dejar que el otro cinturón de alcancen y te quedes con varios de ellos.
- Gateo con balón de derecha-izquierda: colocados boca abajo, donde en forma de gateo o raptar (cocodrilo), vamos pasando de izquierda a derecha y viceversa la pelotita sin salirse de lo establecido.
- El fugitivo: esta actividad será evaluada mediante el test batería de Fonseca, donde se evaluará la variable de habilidad motriz básica.

Procedimiento.

Se gestionó el permiso para levantar los datos y aplicar el programa lúdico, mediante un oficio dirigido a la autoridad de la Universidad de Cuenca (Anexo 2). Después de haber conseguido el permiso, se procedió al dialogo con el entrenador del Dojo, al haber obtenido respuesta se realizó una reunión con los padres de Familia, para explicarles de que se trata el programa y los que estuvieron de acuerdo, firmaron el consentimiento (anexo 3).

El proceso empezó con la evaluación de la BPM (pre test), que se realizó de manera (individual durante una semana). Las 8 semanas siguientes a la evaluación, se aplicó el programa lúdico (cronograma programa anexo 4). Según Plascencia et al. (2021), los juegos lúdicos y actividades recreativas, contribuyen significativamente a mejorar el nivel motor de los niños, activando y desarrollando destrezas corporales.

Al finalizar el proceso, se volvió a evaluar los resultados con la BPM.

Para el análisis de datos, se utilizó el software SPSS. En este programa informático, se realizó la base de datos respectiva, y se procedió a realizar procedimientos estadísticos como:

- Alfa de Cronbach, para conocer la fiabilidad del instrumento en la muestra.
- Procesamiento de casos, que se usa para verificar si hay datos faltantes o vacíos.
- Frecuencias, describen los constructos en base a las puntuaciones y baremos del instrumento.
- Prueba no paramétrica de Wilcoxon, para comparar la significancia de los datos pre y post aplicación de test BPM.

Se presentan los resultados en tablas y figuras.

Aspectos Éticos.

Todo el proceso se llevó a cabo siguiendo las normas establecidas, cada acción y decisión tomada tiene el debido sustento.

Se procedió a la firma del consentimiento informado de los padres o representantes de los niños, debido que se trabajó con menores de edad, con el fin de tener un respaldo legal de la autorización de los tutores, recalando que los datos levantados serán confidenciales y netamente con fines académicos; asimismo, respetar la decisión si un niño por voluntad propia desiste del programa. Las referencias bibliográficas se basan en el estilo APA 7, con sus

respectivas citas y referencias, de autores que anteriormente han estudiado conceptos similares a los propuestos, respetando cada idea y pensamientos revisado.

Resultados

Como primero paso, se realizó el análisis de fiabilidad del instrumento utilizado (BPM).

Tabla 1

Validez de la BPM

	Alfa de Cronbach
Batería Psicomotora De Fonseca	0,927

Nota. El valor de 0,927, indica que el instrumento aplicado presenta un alto nivel de confiabilidad.

Posteriormente se procedió a realizar la caracterización de la población de acuerdo a los criterios de sexo y edad.

Tabla 2

Caracterización de los participantes por sexo

Sexo	N	%
Masculino	13	51.85%
Femenino	14	48.15%
Total	27	100%

Nota. Elaborado de acuerdo a los datos levantados de los participantes

Tabla 3

Caracterización de los Participantes por Edad

Edad (años)	Masculino	Femenino
5	2	2
6	1	3
7	3	3
8	0	2
9	4	2
10	3	2
Total	13	14

Nota. Elaborado de acuerdo a los datos levantados de los participantes

Para cumplir con el objetivo específico dos, se realizó las siguientes tablas de frecuencia, que describen el perfil motor de los niños y niñas participantes en este estudio. Estos valores están basados en los cuartiles del 1 al 4, que son: Apraxia, Dispraxia, Apraxia e Hiperpraxia; para cada subescala.

Tabla 4*Media por Subescalas (Pretest)*

	Media
Tonicidad	1,7819
Equilibrio	1,8604
Lateralidad	1,7037
Noción Corporal	1,7333
Estructuración Espacio Temporal	1,6667
Praxia Global	1,6975
Praxia Fina	1,6741

Nota. Para ambos sexos, las puntuaciones revelan que se encuentran en un cuartil comprendido entre 1 y 2, de las puntuaciones de la BPM

Posteriormente se obtuvo el perfil motor en general de todo el grupo de niños que de igual manera tiene su descripción según el puntaje.

Tabla 5*Media Total (Pretest)*

Media Total	12,1176
-------------	---------

Nota. Para ambos sexos, la suma revela un nivel que significa "Dispráxico" según las puntuaciones de la BPM

Estos primeros puntajes están basados en los resultados del pretest de la BPM.

Se aplicó el programa lúdico anteriormente descrito durante un mes, para luego volver a evaluar al grupo de participantes con la BPM (tabla5), y describir el perfil motor nuevamente. En la siguiente tabla se encuentran las nuevas puntuaciones de las subescalas posttest.

Tabla 6*Media por Subescalas (Postest)*

	Media
Tonicidad	3,7078
Equilibrio	3,6524
Lateralidad	3,6914
Noción Corporal	3,7704
Estructuración Espacio Temporal	2,2370
Praxia Global	3,6481
Praxia Fina	3,6148

Nota. Para ambos sexos, las puntuaciones revelan que se encuentran en un cuartil comprendido entre 2 y 4, de las puntuaciones de la BPM

Según la media aritmética, se evidencia que las puntuaciones se han elevado significativamente en la segunda aplicación de la BPM (tabla 6), la mayoría ubicándose cerca al cuartil 4, que significa “Hiperpraxia”, en la ejecución de habilidades motrices básicas.

Posteriormente, se obtuvo la descripción del perfil motor de la muestra total de participantes, siendo la siguiente:

Tabla 7

Media Total (Postest)

Media Total	24,3220
-------------	---------

Nota. Para ambos sexos, la suma revela un nivel que significa “Bueno” según las puntuaciones de la BPM

En la (tabla 7) se evidencia que, de igual manera se ha elevado el puntaje, obteniendo una descripción de “Bueno”, aplicado a la ejecución post programa de habilidades motrices básicas.

Posterior a la descripción del perfil motor, se pretende comparar el efecto del programa lúdico enfocado en habilidades motrices básicas en el grupo de participantes, por ende, se procedió a realizar la prueba de normalidad, para conocer la distribución de los datos.

Dispersión de los Datos

Gráfico 1

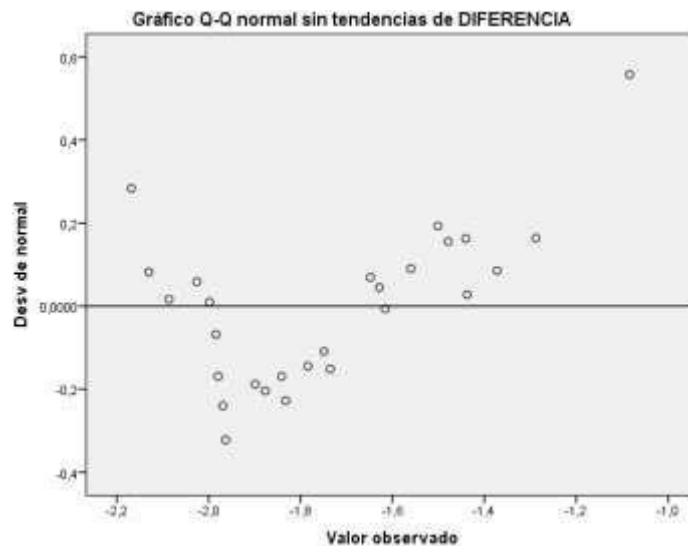


Ilustración 1 Dispersión de datos

Como se observa en el gráfico 1, la dispersión de los datos o valores no siguen un curso de normalidad, por lo que se procede a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon (con un nivel de confianza del 95%), para comparar si existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del BPM, entre la pre y post aplicación. El resultado se presenta a continuación:

Tabla 8.

Prueba no Paramétrica de Wilcoxon

Valor P	,991 (sig)
---------	------------

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es 0,5

Si el valor $p < 0,05$, significa que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del pre test y el post test, sugiriendo que la aplicación del programa lúdico para mejorar las habilidades básicas funciona con la intención con la que fue aplicado, mejorar las habilidades motrices básicas de los niños y niñas que practican Judo en la Federación Deportiva de Cañar (Azogues).

Discusión.

Los objetivos específicos de este estudio fueron describir los perfiles motores de los niños y niñas de la muestra evaluada, con el fin de conocer sus deficiencias y ayudarlos a mejorar mediante la aplicación de un programa lúdicos de actividades por el período de un mes.

Al igual que en el estudio de Vaca (2022), se aplicó un programa de actividades lúdicas para los niños, en un estudio evaluado con pre y postest. En un inicio sus resultados indican una media de alrededor de 2 en las puntuaciones de las subescalas de la BPM (tonicidad, equilibrio, lateralidad, noción corporal, estructuración temporo espacial, praxia global y praxia fina), indicando un nivel Dispráxico en la ejecución de ciertos movimientos corporales. Posterior al programa lúdico la media se elevó a 3 indicando Eupraxia que significa una mejor ejecución de estos movimientos motrices básicos.

En este estudio, la media pre test en las 7 subescalas fue de alrededor de 1.6 que indica Dispraxia y la media postest fue de 3.5 que indica Hiperpraxia. Asimismo, en el estudio de Vaca (2022), la media de la puntuación general de la BPM fue de 15 en pretest y 22 en postest; comparado con nuestro estudio que fue de 12 y 24 respectivamente.

Estos resultados similares comparten situaciones en común, como haber aplicado el mismo instrumento (BPM), haber aplicado en estudio pre y post evaluación, mediante la aplicación intermedia de un programa de actividades lúdicas.

De igual manera, en el estudio de Lluglluna y Osorio (2020) se puede observar un comportamiento similar de los resultados. En el presente estudio, se aplicó un circuito de ejercicios psicomotrices, para mejorar el equilibrio en niños con TDAH y de igual manera de evaluó con la BPM en pre y postest. Concretamente con el equilibrio el 41% de la muestra se encontraba en “Apraxia” y el 45% en Dispraxia, en comparación con nuestro estudio que alrededor del 77% se ubica en Dispraxia en equilibrio y el 23% un puntaje levemente mayor.

Posterior al programa de ejercicios en el estudio de Lluglluna y Osorio (2020), los puntajes variaron de manera que el 6% se encuentra en “Apraxia”, el 67% en “Dispraxia” y el 27% en “Eupraxia, mostrando un aumento en general del equilibrio. En el presente estudio, el 74% de la muestra aumento su puntaje hasta ubicarse en Hiperpraxia en la subescala equilibrio. En estos resultados se puede evidenciar que el aplicar un programa que involucre movimiento corporal en niños y niñas, ayudar a mejorar la ejecución de los mismos.

De la misma manera autores como Rodríguez et al., (2018) y Roa et al. (2019), plantean el uso de actividades lúdicas y deportivas para mejorar la ejecución de actividades motrices en niños, en un caso la práctica de Judo, y en el otro, se trabajó con niños que asisten a un programa gubernamental. De la misma manera, los autores se valieron de herramientas pedagógicas lúdicas para sus intervenciones y evaluaron mediante instrumentos estandarizados con pre y postest, donde los resultados manifiestan que se mejoró, en un caso el perfil motor de normal a superior, y en el otro estudio, los niños mejoraron habilidades como correr, caminar, saltar y lanzar. De igual manera en este estudio se aplicó un programa de actividades lúdicas, que resultó en el aumento de las puntuaciones en aspectos como tonicidad, equilibrio, lateralidad, praxia fina, praxia global y noción corporal.

Todos los estudios revisados comparten elementos similares (como el contexto, ser aplicados en niños de edades similares, evaluados mediante instrumentos validados y estandarizados, se obtuvieron mediante pre y post aplicación, intermediada por un programa de juegos), que indican que los resultados tienden a tener patrones de comportamiento general, por lo que se puede concluir con seguridad, que un programa motriz infantil, puede ayudar a mejorar la ejecución de los movimientos corporales, pudiendo ser un factor predictor de un mejor aprendizaje y desempeño deportivo.

Conclusiones.

- Este estudio aporta que, si existe una contribución en el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas entre 5 a 10 años de edad que practican Judo en la Federación Deportiva de Cañar, mediante la aplicación de un programa Lúdico.
- Se concluyo que, la Batería Psicomotora de Fonseca, fue instrumento de gran utilidad para describir el perfil motor de estos niños, obteniendo un primer resultado en fase pretest y posterior a la aplicación del programa se volvió a evaluar para conocer el efecto del mismo, expresando que, si existe beneficios y facilitando como resultado final la media en el perfil motor general de 12 puntos que fue la puntuación inicial a 24 que fue la puntuación postest.
- Las subescalas de la BPM que describen el perfil motor también aumentaron sus puntajes, de nivel Apráxico a nivel Eupráxico, donde la prueba de significancia estadística indica que los resultados se deben al aplicar el programa lúdico como el principal factor que influyo en el aumento del puntaje postest. Es decir, que aplicar el programa lúdico si obtuvo los resultados que se pretendía.
- De igual manera se manifiesta que, existió una mejora significativa en 6 de las 7 subescalas de la BPM, después del programa lúdico.
- Se recalca la importancia del papel del docente en la enseñanza, debiendo estar enfocado en evaluación y detección de dificultades, en propiciar un ambiente adecuado de enseñanza, saber interesar a los niños en la práctica, retroalimentar y buscar objetivos reales, ser constantes con la práctica, conocer las características y capacidades individuales de los niños y niñas, entre otros aspectos importantes.

Recomendaciones.

- Planificar actividades extracurriculares como programas lúdicos para mejorar habilidades motrices básicas en niños y niñas entre 5 y 10 años, debido a que la evidencia manifiesta que la ejecución de estos programas ayuda a desarrollar dichas habilidades. El judo es una muy buena opción para el desarrollo motriz infantil, la practica estimula el control corporal y fomenta nuevos esquemas motores.
- Capacitar a los entrenadores deportivos, en herramientas de evaluación como la BPM, para describir el perfil motor de un niño y ayudarlo a mejorar si se encuentra en déficit en ciertos aspectos motores.
- Trabajar con poblaciones más extensas y en otros contextos, buscando similitudes y diferencias en los resultados.
- Aplicar programas lúdicos, juegos o actividades que involucren el movimiento corporal en niños y niñas, ya sea en la escuela, en casa u otros lugares de esparcimiento.

Referencias

- Altozano, C (s.f). *Psicología del Desarrollo: Desarrollo Psicomotor* [Grado de maestro de Educación Primaria]. Universidad Camilo José Cela.
- Amador, E., Pulido, T., Montealegre, L., Martínez, E. J., Pacheco, S., Rivera, S., Ardila, L., y Bustos, G. (2018). Perfil motor según la batería vitor da Fonseca en una población escolar de instituciones educativas del distrito de barranquilla en el año 2018. *South Florida Journal of Development*, 2 (2), 1898-1896.
- Arana, D. (2018) Desarrollo de habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual, a través del proceso cognitivo. *Artseduca*, 19, 225-245.
- Barreto, J. Contreras, T. y Icaza, V. (2016). Desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en niños de 1 – 5 años en educación inicial. *Efdeportes Revista Digital*, 21(218). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd218/desarrollo-de-las-habilidades-motrices-basicas-en-1-5.htm>
- Barton, G. V., Fordyce, K., y Kirby, K. (1999). La importancia del desarrollo de las habilidades motoras a los niños. *Enseñanza de Educación Física Primaria*, 10(4), 9-11.
- Blández, J. (1995) *La utilización del material y del espacio en educación física: propuestas y recursos didácticos* Inde.
- Blázquez, D. E (1986). *La iniciación a los deportes de equipo*. Ed. Martínez Roca.
- Barrero, A. M., y Rosado Domínguez, J. L. (2010). Judo para discapacitado aplicado a personas sin discapacidad. *Efdeportes Revista Digital*. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd145/judo-para-discapacitado-aplicado.htm>
- Boza, J. G. y Charchabal, D. (2022). Actividades Lúdicas para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7 (2), 46-61.
- Cenizo, J. M., Ravelo, J., Morilla, S., y Fernández, J. C. (2017). Test de coordinación motriz 3JS: Cómo valorar y analizar su ejecución. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 32(2o semestre), 189-193.
- Caine, R. N. y Caine, G. (1991). *Making connections: Teaching and the human brain*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Caiza, A. J., Mestre, U., Andino, R. A. y Chela, O. F. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370-3387. DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470
- Da Fonseca, V. (1998). *Manual de Observación Psicomotriz*. Inde Publicaciones.
- Díaz, J. (1999). *La enseñanza y el aprendizaje de las habilidades motrices básicas*. Inde.

- Durand, M. (1988). *El niño y el deporte*. Paidós.
- Espartero, J. y Gutiérrez, C. (2004). El Judo y las actividades de lucha en el marco de la Educación Física Escolar: Una revisión de las propuestas y los modelos de enseñanza. III Congreso de la Asociación Española de la Ciencia y Deporte. Valencia, España. Recuperado de: <http://cienciadeporte.eweb.unex.es/congreso/04%20val/pdf/0eljudo.pdf>
- Famose, J. P. (1992). *Aprendizaje motor y dificultad de la tarea*. Paidotribo.
- Fernández, E., Gardoqui, L., y Sánchez, F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. Inde.
- Ferrás, X. (2005). *El camino de la Flexibilidad*. En VV.AA. *Tanto creces, tanto vales. Propuestas sobre crecimiento personal (pp 84-104)*. Ediciones Granica, S.A.
- Gamboa, R. (2012). Pautas de evaluación de 6 habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 y 6 años de edad. *Journal of Movement and Health (JHM)*, 13(1), 20-27.
- Generelo, E. y Lapetra, S. (1993). *Habilidades motrices básicas: análisis y evolución*. Capítulo XIV de *Fundamentos de la educación física para enseñanza primaria I*. Inde.
- Grosser, M. y Neuimaier, A. (1986). *Técnicas de entrenamiento*. Martínez Roca.
- Harris, A. J. (1961). *Manual de Aplicación Test de Lateralidad*. C.P.A.
- Harrow, A. (1979). *Taxonomía del dominio psicomotor*. Marfil.
- Haywood, K. M. y Getchell, N. (2005). *Life-span motor development*. Champaign: Human Kinetics
- Hernández, J. J., & Acosta., y. N. (2011). Aplicación informática lúdica para tercer nivel Pre-Escolar, "Colegio San José" Matagalpa 2011. Unan Farem Matagalpa. <https://repositorio.unan.edu.ni/6295/1/6301.pdf>
- Hernández, R., Fernandez, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación (cuarta edición)*. McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (2005). *Homo ludens: El juego y la cultura*. Fondo de Cultura Económica.
- Jurado, J.L., Aguilera, P., Calvo, L.J., Franco, M.M. y Vergara, D.G. (2006). Ambientes de aprendizaje: un recurso metodológico para el área de Educación Física. *Práctica Docente*, (3). Recuperado de: <https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/04/ambientes-de-aprendizaje.pdf>
- Knapp, B. (1963). *Skill in Sport -The Attainment of Proficiency*. Routledge and Kegan Paul.
- Kiphard, B. J. y Schilling, F. (1974). *Körperkoordinationstest für Kinder*. Beltz Test GmbH: Weinheim.
- Kolychkine, A. (1989). *Judo. Nueva didáctica*. Paidotribo.

- Lawter, J. (1983). *Aprendizaje de las Habilidades motrices*. Paidós.
- Leyva, R (2007). Presupuestos teóricos de la iniciación deportiva en el judo. *Revista Digital efdeportes.com*, 12 (111). <https://www.efdeportes.com/efd111/iniciacion-deportiva-en-el-judo.htm#:~:text=Entre%20las%20habilidades%20especializadas%20m%C3%A1s,dec%C3%BAbito%20prono%2C%20cargar%20y%20caer.>
- Llullluna, S. C., y Osorio, A. E. (2019). *Beneficio de un circuito de ejercicios psicomotrices para mejorar el equilibrio en niños de 4 a 10 años con diagnóstico de trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en la Fundación ABEI de la ciudad de Quito, valorados mediante la Batería Psicomotora de Fonseca. Periodo octubre 2019 – febrero 2020* [Tesis de Grado]. Universidad Central del Ecuador.
- Luna, P., Aravena, J., Contreras, D. J., Fabres, C y Faúndez, F. (2016). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación de habilidades motrices básicas en escolares de 5° año Básico de colegios particulares subvencionados de Concepción. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 17(1), 29-38.
- Madrona, P. G., Contreras, O. R., y Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47, 71-96. DOI: <https://doi.org/10.35362/rie470705>
- Magill, R. A. (2001). *Motor Learning: Concepts and Applications (6th ed.)*. McGraw-Hill.
- Merino, R. y Fernández, E. (2001). *Los alumnos en acción. Actas del XIX Congreso Nacional de Educación Física*. Facultades de Educación y Escuelas Universitarias de Magisterio. Universidad de Murcia: Servicio de publicaciones.
- Montesdeoca, R. (2013). *Análisis de las Habilidades Motrices Básicas en los practicantes de tenis en la Isla de Gran Canaria*. [Tesis Doctoral]. Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad*. Paidotribo.
- Piaget, J., y Head, H. (Ed. 2017). *Bateria Piaget-Head. Tests de Orientacion derecha-izquierda/mano-ojo-oreja (e/c)*. 1ª.
- Pérez, J. P. (1993). Principios para la enseñanza de la lucha en la Educación Física. *Revista Perspectivas de la Actividad Física y el Deporte*, (12), 2-18.
- Picq. L., y Vayer, P. (1977). *Educación Psicomotriz y retraso mental*. ECM.
- Prieto, M (2010). Habilidades Motrices Básicas. *Innovación y experiencias educativas*, N° 37, 1-10.
- Roa, S. V., Hernández, A., y Valero, A. (2019). Actividades Físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu hijo. *Conrado*, 15 (69),

386 – 393. Recuperado de:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442019000400386

Rodríguez, Y. M., Cabra, L. A., y León, E. F. (2018). *La práctica del judo para el desarrollo de las habilidades motrices de niños y niñas de 6 a 9 años en la escuela rural el ható* [Tesis de Grado]. Universidad Pedagógica Nacional.

Rubiera, A. (2020). *Las Habilidades Motrices Básicas en Educación Física Escolar. Propuesta de intervención didáctica basada en ambientes de aprendizaje* [Tesis de Grado]. Universidad de Valladolid.

Ruiz, L. M. (1987). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Gymnos.

Ruiz, L. M. (1994). *Deporte y aprendizaje. Procesos de adquisición y desarrollo de habilidades*. Visor.

Sánchez, F. (1984). *Didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Gymnos.

Sánchez, F. (1990). *Didáctica de la Educación Física y el Deporte* (2ª Ed). Gymnos.

Schmidt, R. A. y Lee, T. D. (1999). *Motor control and learning: A behavioural Emphasis* (3rd ed). Champaign. IL: Human Kinetics.

Seefeldt, V. (1979). *Development motor patterns. Implications for elementary physical education*, en NADEAU, C. y col., *Psychology of Motor Behavior and Sport*. Champaign: Human Kinetics.

Tabascznik, Z. (2020, Octubre 23). El judo, un deporte ideal para mejorar el desarrollo de los niños. *Johan Cruyff Institute*.

Vaca, B. S. (2022). *Actividades lúdicas en el Desarrollo Psicomotriz en escolares de Educación General Básica Elemental* [Tesis de Grado]. Universidad Técnica de Ambato.

Anexos

ANEXO A- SOLICITUD A LA INSTITUCION DONDE SE REALIZO EL PROGRAMA



Cuenca, 09 de noviembre de 2022

Asunto: Solicitud de ingreso.

Señor
Licenciado

Stalin González
Instructor de judo de la Federación del Cañar
Presente.

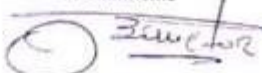
De nuestras consideraciones:

Reciba un cordial saludo de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad de Cuenca. La presente tiene el propósito solicitar comedidamente autorice el ingreso a su distinguida institución a las estudiantes Katherine Abad y María Guamán con la finalidad de iniciar la investigación de titulación "Implementación de un programa lúdico para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en el judo en niños entre 5 a 10 años.". En este contexto, las actividades a realizar por el estudiante son:

- Socializar el objetivo y actividades con los implicados en el estudio
- Aplicar un programa lúdico para mejorar la práctica de Judo
- Recoger información acerca de la mejoría de los presentes

Por la atención a la presente y apoyo a las estudiantes para la obtención de su título de Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, anticipamos nuestro agradecimiento

Atentamente


Dr. Jorge Barreto Andrade
DIRECTOR DE CARRERA



www.ucuenca.edu.ec

ANEXO B- CONSENTIMIENTO INFORMADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA APLICACIÓN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

Yo, KATHERINE ESTEFANÍA ABAD RIVERA identificada con 0350132627 y MARIA JOSÉ GUAMAN ZUMBA identificada con 01066508810, ante Ud. respetuosamente nos presentamos y exponemos

Que actualmente nos encontramos cursando 8vo ciclo de la Carrera de la Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad de Cuenca, informo a Ud acerca de nuestro proyecto de titulación el cual consta de una intervención de un programa lúdico para mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 9-12 años (**Test psicomotriz de Víctor Da Fonseca**) durante dos meses, los días lunes, miércoles y viernes. Solicito a Ud de la manera más comedida:

Yo: Elia Brito con cedula No. 0307203030
En representación del niño/a Walter Campuzano en calidad de madre.

MANIFIESTO QUE:

Ha recibido toda la información necesaria de forma clara, comprensible y satisfactoria sobre la naturaleza, propósito de los objetivos, usos y procedimientos que ocurrirán a lo largo del proceso a seguir, el cual tiene como fin la realización de una intervención lúdica para mejorar las habilidades motrices básicas mediante juegos, donde se aplicara un test psicomotriz de Vitor Da Fonseca. Por otra parte, y para fines de lugar; en dicha intervención se guardará la privacidad de la identidad y los datos obtenidos del menor.

Por lo que **AUTORIZO** a que se realice la intervención los días lunes, miércoles y viernes del presente años.

Firma:


Representante Legal

ANEXO C- BATERIA PSICOMOTORA DE FONSECA

EDAD:

SEXO:

Subescala	1	2	3	4	Observaciones
Tonicidad					
Lateralidad					
Equilibrio					
Noción Corporal					
Estructuración Temporo espacial					
Praxia Global					
Praxia Fina					

TONICIDAD

Miembros superiores	1	2	3	4
Miembros inferiores	1	2	3	4

Pasividad	1	2	3	4
-----------	---	---	---	---

Paratonía				
Miembros superiores	1	2	3	4
Miembros inferiores	1	2	3	4

Diadococinesias				
Mano izquierda	1	2	3	4
Mano Derecha	1	2	3	4

Sincinesias				
Bucales	1	2	3	4
Contralaterales	1	2	3	4

EQUILIBRIO

Inmovilidad	1	2	3	4
-------------	---	---	---	---

Equilibrio Estático				
Apoyo Rectilíneo	1	2	3	4
Punta de los pies	1	2	3	4
Apoyo en un pie	1	2	3	4

Equilibrio Dinámico				
Marcha Controlada	1	2	3	4
Evolución en el trabajo	1	2	3	4

Hacia Adelante	1	2	3	4
Hacia Atrás	1	2	3	4
Del lado izquierdo	1	2	3	4
Del lado derecho	1	2	3	4
Pie cojo izquierdo	1	2	3	4
Pie cojo derecho	1	2	3	4
Pies juntos adelante	1	2	3	4
Pies juntos atrás	1	2	3	4
Pies juntos con los ojos cerrados	1	2	3	4

LATERALIDAD

Ocular	1	2	3	4
Auditiva	1	2	3	4
Manual	1	2	3	4
Pedal	1	2	3	4
Innata	1	2	3	4
Adquirida	1	2	3	4

NOCION DEL CUERPO

Sentido Kinestésico	1	2	3	4
Reconocimiento I-D	1	2	3	4
Autoimagen Cara	1	2	3	4
Imitación de Gestos	1	2	3	4
Dibujo del cuerpo	1	2	3	4

ESTRUCTURACION TEMPORO ESPACIAL

Organización	1	2	3	4
Estructuración Dinámica	1	2	3	4
Representación Topográfica	1	2	3	4
Estructuración Rítmica	1	2	3	4

PRAXIA GLOBAL

Coordinación Óculo-manual	1	2	3	4
Coordinación Óculo-pedal	1	2	3	4
Dismetría	1	2	3	4
Disociación	1	2	3	4
Miembros superiores	1	2	3	4
Miembros inferiores	1	2	3	4
Agilidad	1	2	3	4

PRAXIA FINA

Coordinación dinámico manual	1	2	3	4
Tamborilear	1	2	3	4
Velocidad-precisión	1	2	3	4
Número de puntos	1	2	3	4
Número de cruces	1	2	3	4

ANEXO D- PROGRAMA LUDICO

Sesión N° 1 Extensibilidad		
Fecha:	Lugar: Federación Deportiva de Cañar, Dojo de Judo.	Duración: 60 minutos
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • 1. Mejorar la elasticidad de los miembros inferiores y superiores • 2. Dominar su máxima elasticidad • 3. Generar un mayor aumento de su extensibilidad 		
Contenidos		
<ul style="list-style-type: none"> • 1 Puente caminero • 2 Cadena • 3 Puerta larga • 4 Pescaditos 		
Materiales		
-Silbato		
Descripción de la sesión		
1. Puente caminero		
En esta actividad los niños deben separar sus piernas a su mayor extensibilidad para que su compañero logre pasar por el y colocarse en su delante.		
2. Cadena		
Empieza desde un niño atrapando a cada niño y se va sumando a la cadena y van extendiendo hasta atrapar a todos los niños		
3. Puerta larga		
En relevos por parejas se toman de las manos crean una puerta y extendiendo lo más posible harán que pase su compañero y así hasta llegar al punto final.		
4. Pescaditos		
En cada grupo deberán colocar en círculo y quedará uno fuera que intentará evitar que el otro le alcance entrando y saliendo del círculo, mientras que la persona que persigue intentara alcanzarlo a su máxima velocidad y elasticidad para atraparlo en manera de (gateo).		
Observaciones		
Los niños no tienen su extensibilidad adecuada por ende hay que presionar más.		

Sesión N° 2 Equilibrio		
Fecha:	Lugar: Federación Deportiva de Cañar, Dojo de Judo.	Duración: 60 minutos
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • 1. Desarrollar el equilibrio tanto de manera estática como dinámica. • 2. Evitar la presencia de ligeros desequilibrios 		
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • El Zorro • Congeladas • Cojito • Caminata sobre la cinta 		
Materiales <ul style="list-style-type: none"> - Silbato - pelotas - Cinta 		
Descripción de la sesión <ol style="list-style-type: none"> 1. El zorro Se elije un niño para que sea el zorro el cual se ubicara en una esquina, sale a la orden del tutor con el cinturón en mano y en un solo pie, deberá intentar dar golpes a los compañeros con el cinturón y el que sea tocado por el cinturón pasa a cumplir su papel. 2. Congeladas Se escogerán 3 niños los cuales deberán ubicarse en la mitad con una pelotita en mano a la orden del tutor deberán lanzar a sus compañeros que se encuentran en movimiento si la pelotita les cae deberán quedarse estáticos. 3. Cojito Se formarán 3 equipos a la orden del tutor deberán salir saltando solo con pie derecho hasta la meta y regresar con pie izquierdo- 4. Caminata sobre la cinta Se colocarán cintas en ciertas áreas para 2 equipos el primero deberá recorrer la cinta sin salirse y así sucesivamente, hasta que sus compañeros terminen. 		
Observaciones Los niños no tienen un equilibrio adecuado.		

Sesión N° 3 Noción del cuerpo		
Fecha:	Lugar: Federación Deportiva de Cañar, Dojo de Judo.	Duración: 60 minutos
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • 1. Educar la capacidad sensitiva del niño, a partir de las sensaciones del propio cuerpo y de las emociones que provoca cada una de ellas. • 2. Conocer las posibilidades y limitaciones del movimiento corporal. 		
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • El juego del espejo • Las estatuas • El juego del pañuelo • El juego del número corporal 		
Materiales <ul style="list-style-type: none"> - Silbato - Pañuelo 		
Descripción de la sesión <ol style="list-style-type: none"> 1. El juego del espejo, dos niños se pongan uno enfrente del otro y que uno de ellos copie el movimiento de su compañero. 2. Las estatuas, deberán trotar por cierto tiempo, pero cuando el docente de la orden, los niños deben quedarse como estatuas en la posición más extraña posible y quienes adopten la postura más original suman más puntos. 3. El juego del pañuelo, la actividad consiste en hacer dos grupos, en que cada uno de los participantes tiene un número, pero en este caso, se cambia por una zona del cuerpo. Es decir, cuando el monitor diga, por ejemplo, ¡brazo!, los dos contrincantes que tengan asignada esa parte corporal, deberán correr a coger el pañuelo para llevárselo a su campo y sumar puntos a su equipo. 4. El juego del número corporal, un participante deberá representar un número con el cuerpo y su compañero tendrá que adivinar de cuál se trata y, así, se va practicar la actividad de forma alterna. 		
Observaciones Los niños confunden ciertas partes del cuerpo.		

Sesión N° 4		
Lateralidad		
Fecha:	Lugar: Federación Deportiva de Cañar	Duración: 60 minutos
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar el hemisferio del cerebro predominando en el control motor de cada extremidad. • Conocer y diferenciar aspectos y partes fundamentales de nuestro propio cuerpo. 		
Contenidos		
<ul style="list-style-type: none"> • 1 Cadenita de globo • 2 Mar y tierra • 3 Cojeando por el cono • 4 Perrito • 5 El tren 		
Materiales Globos, conos, platillos		
Descripción de la sesión		
<p>1. Cadenita de globo: formaran una columna y separar las piernas, el primero de la columna pasa el globo por mitad de las piernas hasta que el último sale a velocidad saltando con su pie derecho o izquierdo según la orden y se coloca al delante del primero y vuelve a enviar el globo por debajo. Variantes: el globo se pasa de atrás hacia adelante, de izquierda a derecha de arriba a abajo y viceversa.</p> <p>2. Mar y tierra: Se ubica dos conos como indicadores parte izquierda y derecha, el profesor (sensei) dará la orden o mencionara el nombre que identificamos los conos al cual deberán dirigirse. Variante: cambiar los nombres a derecha e izquierda.</p> <p>3. Cojeando por el cono: con velocidad saldrán saltando con el pie que se dio la orden y con la mano contraria deberán tocar el cono, tomar la pelotita de la mano ordenada y regresar con pique de velocidad.</p> <p>4. Perrito: una persona se ubica en posición decúbito prono (perrito) deberá perseguir a los demás niños que se encontrarán corriendo sea con pie derecho o izquierdo mientras que el perrito deberá tocarse con la mano derecha o izquierda según la orden.</p> <p>5. El tren: los participantes se colocan uno tras otro con las dos manos apoyadas sobre los hombros del compañero precedente. La tarea consiste en guiar al que va primero que tendrá los ojos cerrados o tapados. La forma de guiar es la siguiente: El último del tren presiona el hombro de su compañero que crea oportuno (el lado para el que debe girar el tren) de forma que el resto de sus compañeros pasen esa comunicación uno tras otro hasta conseguir el movimiento deseado.</p>		
Observaciones		
Vale mencionar que si lateralidad en esta primera sesión se encuentra en bajos rangos de lateralidad.		

Sesión N° 5		
Tonicidad		
Fecha:	Lugar: Federación Deportiva de Cañar, Dojo de Judo.	Duración: 60 minutos
Objetivos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer la tonicidad muscular de piernas y brazos • Ayudar a que los niños en edad preescolar desarrollen los músculos y la habilidad de sus manos. 		
Contenidos		
1 Cangrejito		
2 Puente		
3 Carretilla		
4 Canguro		
5 Soldados		
Materiales Conos, globos		
Descripción de la sesión		
1. Fútbol de cangrejos		
Se divide al grupo en dos equipos y deben marcar 3 tantos en la portería contraria antes que el adversario, pero los desplazamientos han de ser siempre en cuadrúpeda, mirando hacia arriba. Puede darse la situación de que los participantes pasen mucho tiempo sin conseguir un tanto por lo que si el juego se prolonga en exceso se puede recurrir al “gol de oro”, ganando así el equipo que marque primero; o establecer otros objetivos.		
2. Puente		
Se coloca en cuatro puentes elevando la pelvis el más alto, luego ya marcado los puntos de partida y de salida debe salir llevado el globo en su judogi y pasarle al compañero y debe salir en la misma posición.		
3. Carretilla		
Delimitar un recorrido, o simplemente una señal. La tarea consiste en realizar carreras de carretillas hasta la señal o recorrido previamente delimitada/o. Si el recorrido es muy corto, se darán dos vueltas al mismo. Una vez que se haga esto se cambiarán los roles y el que antes llevaba al que hacía de carretilla pasará a hacer de la misma. Debe colocarse un compañero en 4 puntos y le tomarán de los tobillos y el otro le guiará sosteniéndole los tobillos.		
4. Canguro: ya marcado partida y final debe salir saltando como un canguro hasta el final tomarle de la mano al compañero y salir los dos juntos en canguros		
5. Soldado: la persona debe salir arrastrándose desde el punto inicia hasta el final arrastrándose soplando un globo hasta llegar a la casita.		
Observaciones Dicha sesión se observó que los niños no desarrollaron bien la actividad y hay que mejorar en su tonicidad inferior.		

ANEXO F- CRONOGRAMA PROGRAMA LUDICO

Implementación de un programa lúdico para mejorar las habilidades motrices básicas en niños entre 5 a 10 años que practican Judo																														
ACTIVIDADES	MAYO			JUNIO												JULIO								AGOSTO						
	semana 4			semana 1			semana 2			semana 3			semana 4			semana 1		semana 2		semana 3		semana 4		semana 1						
DIA	L	M	V	L	M	V	L	M	V	L	M	V	L	M	V	L	M	V	L	M	V	L	M	V	L	M	V	L	M	V
EXTENSIBILIDAD	X					X						X				X					X						X			
EQUILIBIO		X				X						X					X				X						X			
NOCION DEL CUERPO			X					X						X				X					X					X		
LATERALIDAD				X					X					X				X					X				X			X
TONICIDAD					X				X					X				X					X				X			X

ANEXO G FOTOGRAFIAS







