

## **Juegos Predeportivos en el Desarrollo Psicomotor en Niños**

*Pre-Sports Games in children's psychomotor Development*  
Wilson Heriberto Sánchez Chacha, Ana Zulema Castro Salazar

### **Resumen**

El presente trabajo de investigación “Los juegos predeportivos en el desarrollo psicomotor en los niños tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos predeportivos en el desarrollo psicomotor de los niños de quinto de básica de la Unidad Educativa Sultana de los Andes, del cantón Cumandá, provincia de Chimborazo, durante el periodo 2024-2025. El tipo de investigación fue descriptiva, cuasi experimental, debido a que se basa en la recolección de datos antes y después de la intervención utilizando un diseño de pre y post test. La muestra del estudio está conformada por 40 estudiantes, este tipo de muestreo fue seleccionado debido a la accesibilidad de los participantes y los recursos disponibles. Es una metodología adecuada para estudios exploratorios como el presente, en los cuales se busca obtener un entendimiento preliminar de los efectos de los juegos predeportivos en el desarrollo psicomotor de los estudiantes. Los resultados de acuerdo al test 3JS evidencian que sus capacidades psicomotoras son bajas, por lo que es importante una guía de ejercicios de juegos predeportivos que fomente la mejora del desarrollo psicomotor en los niños, para mejora su desarrollo motor, afectivo, cognitivo y social. Los resultados del pre y post test muestran una mejora significativa en el desarrollo motor de los participantes, con un aumento promedio de 7.17 puntos, pasando de 14.55 a 21.7. esta mejora generalizada sugiere que la intervención aplicada ha tenido un impacto positivo en las habilidades psicomotoras del grupo, destacando que la mayoría de los estudiantes mostraron avances significativos.

Palabras clave: Juegos; desarrollo del niño.

---

### **Wilson Heriberto Sánchez Chacha**

Universidad Católica de Cuenca | Cuenca | Ecuador | wilson.sanchez@psg.ucacue.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-7043-8217>

### **Ana Zulema Castro Salazar**

Universidad Católica de Cuenca | Cuenca | Ecuador | azcastros@ucacue.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-3837-314X>

<http://doi.org/10.46652/pacha.v6i17.402>

ISSN 2697-3677

Vol. 6 No. 17 enero-abril 2025, e250402

Quito, Ecuador

Enviado: enero 14, 2025

Aceptado: marzo 20, 2025

Publicado: abril 09, 2025

Publicación Continua

## Abstract

The present research work “Pre-sports games in psychomotor development in children” aims to determine the influence of pre-sports games in the psychomotor development of fifth-grade children of the Sultana de los Andes Educational Unit, in the Cumandá canton, province of Chimborazo, during the period 2024-2025. The type of research was descriptive, quasi-experimental, because it is based on the collection of data before and after the intervention using a pre- and post-test design. The study sample is made up of 40 students. This type of sampling was selected due to the accessibility of the participants and the available resources. It is an appropriate methodology for exploratory studies such as the present one, in which we seek to obtain a preliminary understanding of the effects of pre-sports games on the psychomotor development of students. The results according to the 3JS test show that their psychomotor abilities are low, which is why a guide to pre-sports game exercises is important that encourages the improvement of psychomotor development in children, to improve their motor, affective, cognitive and social development. The results of the pre- and post-test show a significant improvement in the motor development of the participants, with an average increase of 7.17 points, going from 14.55 to 21.7. This generalized improvement suggests that the intervention applied has had a positive impact on the group's psychomotor skills, highlighting that the majority of students showed significant progress.

Keywords: Games; child development

## Introducción

La presente investigación se realizó con el fin de dar a conocer sobre la influencia de los juegos pre deportivos en el desarrollo Psicomotor de los niños de quinto de básica de la unidad educativa Sultana de los Andes, ya que los docentes y formadores deportivos en las diferentes unidades educativas y centros de formación deben intensificar los juegos pre deportivos, y por ende lo importante que es en el proceso de iniciación deportiva. De hecho, los profesionales que van a los centros de formación con escaso conocimiento en etapas predeportivas de infantes pueden limitar el progreso del niño, deben recibir una serie de capacitaciones que se adapten a sus necesidades y que les proporcionen una pedagogía de excelencia. Además de la preparación, los juegos pre deportivos aportan destrezas significativas, al igual que los juegos, los niños necesitan aprender reglas, pero con las diferentes actividades planteadas, en función de su edad, sexo y actividad, el juego pre deportivo en específico que se elegirá debe ser total, en donde el infante involucre tanto el tren inferior como superior, desplazamientos, giros, entre otros.

Se encontraron investigaciones que ofrecieron contribuciones significativas al estudio actual como; A nivel mundial, la Revista South Florida, se encontró a los autores Vergara Castillo & Bolaño García (2021), quienes en su trabajo titulado “Desarrollo de la motricidad gruesa a través de los juegos predeportivos de Arnd Locher”, tuvieron como objetivo analizar la incidencia de los juegos predeportivos de Arnd Locher para el desarrollo de la motricidad gruesa. En este estudio los resultados obtenidos permitieron corroborar que a través de los juegos predeportivos se puede desarrollar de manera adecuada la motricidad gruesa y esto se logra a través de procesos pedagógicos de manera planificada en el área de educación física estimulando de esta manera las capacidades y habilidades motoras como la coordinación, el equilibrio, la flexibilidad y la lateralidad.

A nivel internacional en la universidad de Córdoba Colombia en el trabajo titulado Diseñar juegos pre deportivos adaptados al idioma inglés para el desarrollo de las capacidades motrices en

los estudiantes del grado 4to de la Institución Educativa Lorenzo María Lleras “INEM” menciona que los juegos predeportivos en la educación física son una herramienta pedagógica invaluable para el desarrollo integral de los estudiantes. Estas actividades, que preceden a la práctica formal de deportes, se caracterizan por su enfoque lúdico y participativo, destinado a enseñar habilidades motoras básicas y fomentar la cooperación y el trabajo en equipo. En este ensayo, exploraremos en detalle la importancia de los juegos predeportivos en el ámbito educativo y sus múltiples beneficios para el desarrollo físico, cognitivo y social de los estudiantes (Gardey, 2021).

Por otro lado, a nivel nacional, en la universidad técnica de Ambato en el trabajo titulado “Los Juegos pre deportivos en las habilidades motrices básicas” la educación física escolar tiene la responsabilidad de desarrollar la competencia motriz, ya que esta es esencial para la correcta práctica deportiva y para el bienestar general de los escolares los diferentes parámetros que establecieron los análisis investigativos. Buenaño (2023), plantea en su mayoría en las actividades lúdicas importantes que contribuyen al fortalecimiento durante el desarrollo y crecimiento óptimo, esto a su vez, se establece para determinar la relevancia que tiene en el desarrollo de la educación básica general a través, de actividades lúdicas y deportes, los estudiantes pueden mejorar su coordinación, lo que a su vez facilita su integración y participación en actividades grupales y competitivas para disfrutar y consolidar los mecanismos diferenciales que adaptan cuando los estudiantes requieren una continua práctica física para beneficiarse a nivel cognitivo, afectivo y social.

Según la revista de investigación deportiva y educativa el desarrollo motor en los niños es crucial para la adquisición de habilidades básicas de aprendizaje (Simbaña-Haro et al., 2020; Posso, 2022). Al permitirles desplazarse, manipular objetos e interactuar con su entorno, el desarrollo motor es esencial para que los niños puedan explorar y conocer el mundo que les rodea, lo que a su vez les permite descubrir nuevas formas de aprendizaje.

Esta investigación se justifica por la necesidad de implementar estrategias efectivas que integran los juegos predeportivos en el currículo escolar, como un medio para fomentar el desarrollo psicomotor de los niños. Además, se busca contribuir al mejoramiento de las prácticas educativas, proporcionando herramientas prácticas y fundamentadas en teorías de desarrollo infantil, que permita potenciar las capacidades de los estudiantes. Al mismo tiempo, se espera que los resultados de esta investigación puedan servir de referencia para otras investigaciones que deseen mejorar el bienestar físico y emocional de los niños a través de inclusión de actividades lúdicas.

El presente estudio tiene como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos predeportivos en el desarrollo psicomotor de los niños de quinto de básica de la Unidad Educativa Sultana de los Andes, del cantón Cumandá, provincia de Chimborazo, durante el periodo 2024-2025, con el fin de contribuir al mejoramiento de la educación y como específicos: Diagnosticar las capacidades psicomotoras actuales de los niños de quinto de básica de la Unidad Educativa Sultana de los Andes, mediante instrumentos específicos de diagnóstico psicomotor. Analizar los beneficios y características de los juegos predeportivos más adecuados para el desarrollo psicomotor.

tor de los niños de quinto de básico en el contexto Diseñar y proponer una guía metodológica de juegos predeportivos dirigidos a docentes, para potenciar el desarrollo psicomotor de los niños de quinto de básica en la Unidad Educativa Sultana de los Andes, del cantón Cumandá, provincia de Chimborazo.

## **Estado del arte**

Según Olivera-Rodríguez (2017), los juegos pre deportivos se pueden utilizar en las clases y el deporte para Todos (en el deporte participativo, de lunes a viernes, y en el deporte recreativo, los fines de semana). Incluir los juegos pre deportivos en los festivales deportivos y recreativos, en saludo a fechas y hechos relevantes de la escuela, la comunidad, el municipio, la provincia o el país, para la potenciación de las tradiciones

Para Truque et al. (2022), y Marcillo et al. (2021), establecen que, durante los primeros cinco años de vida del infante, el desarrollo motor es de gran importancia, ya que permite la integración del niño en la sociedad. En vista de esto, cuando los infantes están en contacto con el medio, facilita la adquisición de habilidades físicas y coordinativas permitiéndole explorar el mundo y desarrollar su independencia y confianza.

## **Metodología**

### **Tipo de Investigación**

La investigación es de tipo descriptiva, ya que se enfoca en formular y proponer soluciones o intervenciones para resolver problemas específicos o mejorar situaciones actuales. No solo se limita a describir la realidad, sino que también busca generar cambios positivos a través de la implementación de propuestas concretas basadas en los hallazgos obtenidos. De esta manera, contribuye activamente al desarrollo de nuevas estrategias o programas que pueden tener un impacto directo en la sociedad o en un campo específico de estudio. Es cuasi experimental, se basa en la recolección de datos antes y después de la intervención utilizando un diseño de pre y post test. Este tipo de investigación permite medir los efectos del programa de juegos predeportivos en el desarrollo psicomotor de los niños sin la necesidad de una asignación aleatoria de los participantes. Aunque no se compara con un grupo externo, el cambio en los resultados antes y después de la intervención permite evaluar el impacto directo de la misma.

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

#### *Técnica*

Para la recolección de datos se utilizó el Test 3JS 3.3.2, una batería de pruebas diseñada para evaluar habilidades motoras específicas en deportistas.

### ***Instrumento***

El Test 3JS es una herramienta de evaluación física creada por Jorge A. Cárdenas, experto en evaluación del rendimiento deportivo y habilidades motoras específicas. Evalúa la coordinación motriz de los niños mediante siete tareas consecutivas:

1. Salto vertical
2. Giro 360°
3. Lanzamiento de precisión
4. Golpeo de precisión
5. Carrera de slalom
6. Bote
7. Conducción

Cada tarea se valora en una escala de 1 a 4 puntos, donde 1 representa el desarrollo más inmaduro y 4 la ejecución óptima. La puntuación total máxima es de 28 puntos (7 tareas x 4 puntos).

### **Población y Muestra**

#### ***Población***

La población del estudio está conformada por 40 estudiantes de quinto de educación básica de la Unidad Educativa “Sultana de los Andes”.

#### ***Muestra***

Se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, obteniendo una muestra de 20 niños de quinto grado de educación general básica (EGB) de la misma institución. Este tipo de muestreo fue seleccionado debido a la accesibilidad de los participantes y los recursos disponibles. Es una metodología adecuada para estudios exploratorios como el presente, en los cuales se busca obtener un entendimiento preliminar de los efectos de los juegos predeportivos en el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

### **Resultados**

Tabla 1. Diagnóstico Inicial

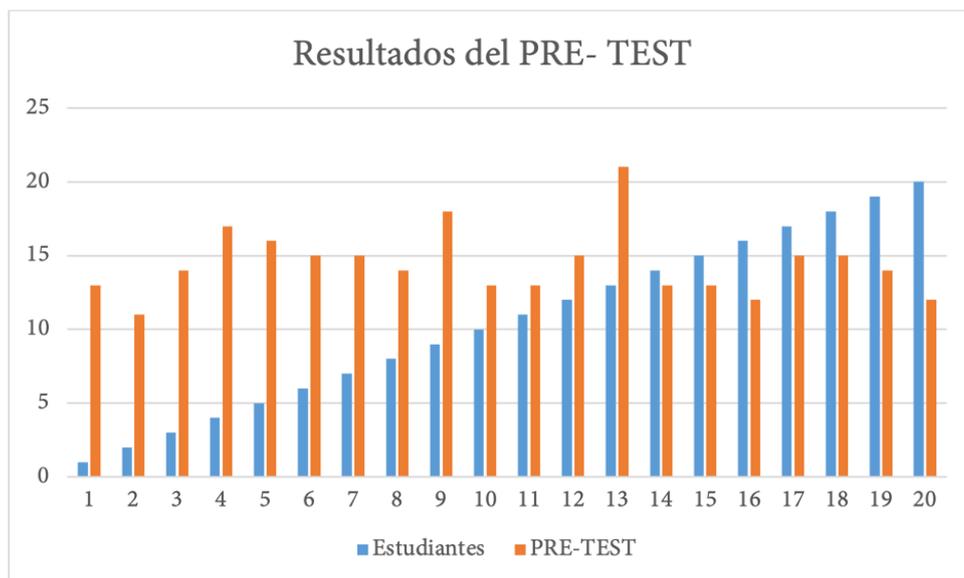
TEST 3JS	
ESTUDIANTES	RESULTADOS
1	13
2	11

TEST 3JS	
ESTUDIANTES	RESULTADOS
3	14
4	17
5	16
6	15
7	15
8	14
9	18
10	13
11	13
12	15
13	21
14	13
15	13
16	12
17	15
18	15
19	14
20	12

Fuente: elaboración propia

### Resultados del Pre – Test

Figura 1. Resultados del Pre Test



Fuente: elaboración propia

Los resultados iniciales luego de haber aplicado el test 3JS evidencian que sus capacidades Psicomotoras son bajas de acuerdo a la categoría Baremos del test 3JS de los niños de quinto de básica de la Unidad Educativa Sultana de los Andes, por lo que es importante una guía de ejerci-

cios de juegos predeportivos que fomente la mejora del desarrollo psicomotor en los niños, para mejora su desarrollo motor, afectivo, cognitivo y social.

Una vez recopilada la información los resultados exigen al autor del presente estudio Proponer y Aplicar Una guía de juegos Predeportivos que ayude a mejorar las diferentes habilidades del niño.

Ante el problema encontrado se aplicó algunos ejercicios, donde pudimos obtener mejoras en el desarrollo motor de los niños como se observa en el siguiente análisis:

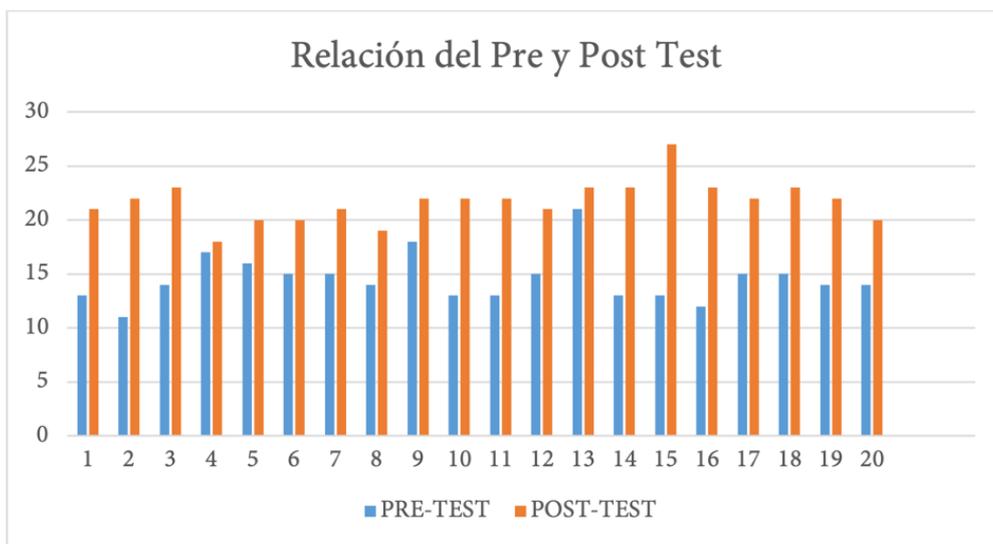
Tabla 2. Relación del Pre y Post Test 3JS

<b>TEST 3JS</b>		
<b>Nº ESTUDIANTES</b>	<b>PRE -TEST</b>	<b>POST- TEST</b>
1	13	21
2	11	22
3	14	23
4	17	18
5	16	20
6	15	20
7	15	21
8	14	19
9	18	22
10	13	22
11	13	22
12	15	21
13	21	23
14	13	23
15	13	27
16	12	23
17	15	22
18	15	23
19	14	22
20	14	20

Fuente: elaboración propia

### Relación del Pre y Post Test

Figura 2. Resultados del Pre y PostTest

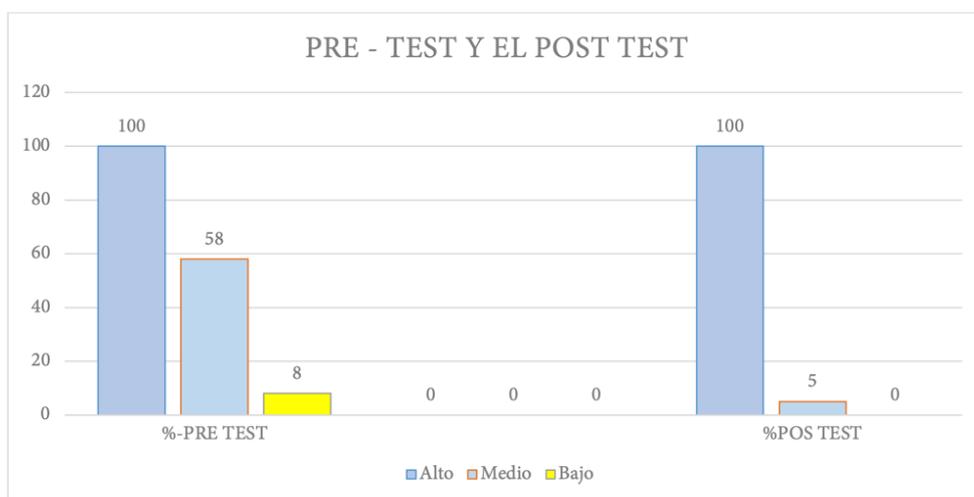


Fuente: elaboración propia

**Análisis e interpretación:** Los resultados del pre y post test muestran una mejora significativa en el desarrollo motor de los participantes, con un aumento promedio de 7.17 puntos, pasando de 14.55 a 21.7. esta mejora generalizada sugiere que la intervención aplicada ha tenido un impacto positivo en las habilidades psicomotoras del grupo, destacando que la mayoría de los estudiantes mostraron avances significativos.

### Agrupación de Resultados del 3JS

Figura 3. Agrupación de Resultados del Pre y Post Test



Fuente: elaboración propia

## Análisis e interpretación

El gráfico muestra una mejora en el desarrollo psicomotor, evaluadas entre el pretest y post test. Actualmente los juegos predeportivos han demostrado ser efectivos para ayudar a la mayoría de los niños a mejorar sus habilidades psicomotoras, observando los resultados porcentuales se obtiene que el 8 % tiene un rango bajo, el 58 % medio y el 100% alto en el pre test, mientras que en el post t- test el 0 % es bajo el 5 % es medio y el 100 es % alto, diferencia que demuestra disminución del pre test con respecto al post - test en los porcentaje del test 3JS en los niños que se desempeñan en el nivel más bajo es un indicador claro de progreso.

## Medidas de Tendencia Central del Test 3JS

Tabla 3. Medidas de tendencia central del Test 3JS

MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL		
	Pre Test	Post Test
MEDIA	14,55	21,7
MEDIANA	14	22
MODA	13	22
DESV. DESVIA- CIÓN	2,235479461	1,894590638

Fuente: elaboración propia

La tabla de medidas de tendencia central del Test 3JS revela que el segundo grupo nominado como post test muestra un rendimiento notablemente mejorado, con puntuaciones promedio media 21,7 y mediana 22 y el valor más frecuente moda más altos con 22 en comparación con el primer grupo nominado pretest (14,55 media, 14 la mediana y 13 su moda). Además, la desviación estándar es más baja en el grupo post test (1,89 frente a 2,23), indicando que los resultados son más consistentes y homogéneos. En resumen, el grupo post test no solo ha alcanzado puntuaciones más altas en promedio, sino que también exhibe una mayor uniformidad en sus resultados esperados.

## Discusión

Los resultados obtenidos a partir del Test 3JS refleja que la intervención aplicada tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo psicomotor de los participantes. Los datos del pretest y postes muestran una clara mejora en las habilidades motoras, lo que evidencia en el incremento promedio de las puntuaciones tras la intervención, con un aumento generalizado de 7.15 puntos. Este resultado sugiere que el enfoque utilizado fue efectivo en mejorar aspectos clave como la coordinación, el control motor y la estabilidad en el rendimiento de los estudiantes.

También el resultado alcanzado en la presente investigación nos permitió evidenciar la importancia de los juegos predeportivos tanto en el proceso educativo y formativo en estudiantes, resultados que guardan relación con el estudio realizado por Freire Vaca (2016), quien menciona

a la lúdica como determinante, primordial y fundamental en el ámbito de la educación y del deporte, puesto que genera, desarrolla capacidades y habilidades en el infante. Así también Tenorio Heredia (2016), manifiesta que los juegos son aporte fundamental en el desarrollo de la lateralidad en edades tempranas. Por otro lado Gavín (2016), aplica la lúdica como táctica para potencializar las capacidades, habilidades y destrezas motrices de los estudiantes, mientras tanto Rodríguez (2019), optó por una alternativa de juegos predeportivos como herramienta metodológica para la iniciación deportiva, además la exigencia, intervención, aplicación y necesidad de investigar dicha temática en donde la escases de juegos produce que la estimulación temprana no permita el máximo desarrollo integral de las niños y niñas.

En el estudio realizado por Moreno Leyva (2018), permite conocer el método dialéctico materialista, el cual presenta fundamentos ideológicos, psicológicos, biológicos de las ciencias de la educación y la didáctica, el cual establece una concreta teoría del conocimiento. Por otro lado, Abel Merino (2018), en su investigación presenta un estudio etnográfico apoyado en la observación participante, tras el análisis de las narraciones obtiene resultados negativos, señalando al estrés y la frustración como principales aspectos negativos.

Entre los estudios revisados se plantean varios juegos por los autores Díaz Miranda et al. (2021), Víctor Rodríguez (2017), Echevarría (2013), Fernando Betancourt (2020) y Busto (2017), en donde (4) deportes presentaron propuesta de juegos con los respectivos apartados e indicadores, lo cual registra un porcentaje del 33% de material lúdico presentado por parte de los estudios potenciales en su totalidad.

Así mismo se llegó a la conclusión inmediata en donde recalco que la escases de juegos pre deportivos en la formación y educación genera insuficiente capacidad de autonomía en el desarrollo integral del infante.

Los presentes estudios resaltan y apoyan aún más la presente investigación, brindando una base sólida de apoyo para esta investigación específica.

## **Propuesta**

Guía de Juegos Pre deportivos para mejorar el Desarrollo Psicomotor en los niños.

## **Objetivo general**

Desarrollar e implementar un programa de juegos predeportivos que fomente la mejora del desarrollo psicomotor en los niños, promoviendo habilidades motoras básicas, coordinación, equilibrio y agilidad, que contribuyan a su crecimiento integral y al aprendizaje de movimientos fundamentales necesarios para futuras actividades recreativas y deportivas.

## **Objetivos Específicos**

- Diseñar los juegos pre deportivos con todos los elementos para su aplicación.
- Planificar la programación y ejecución de los juegos en las clases de Cultura Física
- Ejecutar el Programa y evaluarlo en sus diferentes fases.

## Justificación

Los juegos pre deportivos son parte importante para la educación corporal motriz y un recurso atractivo que contribuye al desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes y en general a su fortalecimiento a nivel fisiológico, psicológico y social, promoviendo hábitos de actividad física, con los beneficios saludables que genera el ejercicio regular a corto y largo plazo, lo que valora su utilización como medio individual y grupal para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Educación Física.

Los beneficiarios de esta investigación fueron los niños de 5to de Básica de la Unidad Educativa Sultana de los Andes, se aplicó una guía de juegos predeportivos en las instalaciones de la institución desde el 06 de enero hasta el 07 de febrero del 2025.

La aplicación de la presente propuesta es factible de realizarla, se cuenta con la apertura de autoridades, docentes, y estudiantes de la institución, y como entidad adjunta, los padres de familia.

Tabla 4. Modelo Operativo

Fases	Objetivos	Actividades	Responsables	Recursos	Tiempo de duración
Sensibilización	-Informar aspectos relevantes de la investigación -Motivar a los involucrados -Lograr el apoyo de los profesores del área y padres de familia de los participantes	Conferencia sobre resultados de la investigación	Área de Cultura Física Investigador	Centro de Computo	Diciembre 2024
Estructura o Planificación	-Delinear los objetivos, organización, materiales y otros elementos de los juegos	Compilar información de varias fuentes Seleccionar los juegos que se adapten a las necesidades de los estudiantes  Diseñar los juegos de acuerdo al propósito de la investigación	Investigador	Publicaciones Internet Lapto	Diciembre 2024

Fases	Objetivos	Actividades	Responsables	Recursos	Tiempo de duración
Ejecución	-Desarrollar los juegos con el grupo experimental como parte de la clase	Aplicación juegos 1 al 24	Investigador	Amplificación, computadora, micrófono	Enero Febrero 2025
Evaluación	-Comprobar si la ejecución se desarrolló conforme a lo planificado.	Diálogo con alumnos y docentes del área	Investigador, docentes área.	Amplificación, laptop, música.	Febrero 2025

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Juego predeportivo No. 1

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> ¿Quién salta más?
<b>TIPO:</b> Preatletismo
<b>OBJETIVOS:</b> -Mejorar el equilibrio general -Ejercitar el salto de longitud
<b>ORGANIZACIÓN, DESARROLLO Y REGLAS:</b> <b>Organización:</b> Se divide el grupo en dos equipos, formados en hilera <b>Desarrollo:</b> El un equipo realiza un relevo de ida y vuelta a una distancia de 1º m., en carrera de zigzag con obstáculos en el trayecto que debe superar a la ida. El otro equipo realiza salto de longitud desde una marca situada a 3 m. de la línea de salida a caer en un colchón gimnástico situado a 2 m. de la marca de despegue, la repetición termina cuando el primer equipo concluye su relevo de zigzag completo, inmediatamente se intercambian las actividades de los equipos. <b>Reglas:</b> Gana el equipo que más saltos realiza. Es obligatorio realizar el zigzag a todos los obstáculos.
<b>MATERIAL:</b> Pista o terreno trazado, colchoneta, conos.
<b>ESPACIO DE JUEGO:</b> Espacio abierto
<b>TIEMPO DE JUEGO:</b> El juego termina cuando los dos equipos han completado el circuito. Puede repetirse a manera de revancha.

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Juego predeportivo No.2

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> Forcejeo en la Cumbre
<b>TIPO:</b> De fortalecimiento y de equilibrio
<b>OBJETIVOS:</b> -Mejorar la fuerza y trabajar el equilibrio estático
<b>ORGANIZACIÓN, DESARROLLO Y REGLAS:</b> Organización: Por parejas. Desarrollo: Ambos jugadores se suben a sus neumáticos y forcejean para tratar de hacer pisar el suelo a su adversario. <b>Regla:</b> Se contabilizan las veces que tocan el suelo en un tiempo determinado. Variantes: Para vencer es necesario hacer que el rival pise el suelo con ambos pies o con un pie en el interior del neumático. <b>EL REY DE LA MONTAÑA.</b> Grupos de 4-6 juntan los neumáticos. A la señal, forcejean todos contra todos. El que pisa con ambos pies el suelo queda momentáneamente fuera del juego hasta que pague una prenda Ambos jugadores subidos en el mismo neumático.
<b>MATERIAL:</b> Dos o más neumáticos
<b>ESPACIO DE JUEGO:</b> Patio trazado
<b>TIEMPO DE JUEGO:</b> 4 minutos cada variante

Fuente: elaboración propia

Tabla 7. Juego predeportivo No.3

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> Tirar, coger y recoger
<b>TIPO:</b> Con disco plástico volador (frisbee)
<b>OBJETIVOS:</b> -Mejorar el lanzamiento y recepción en carrera y salto -Mejorar la velocidad de desplazamiento
<b>ORGANIZACIÓN, DESARROLLO Y REGLAS:</b> <b>Organización:</b> Grupos de 2-4 jugadores <b>Desarrollo:</b> Los jugadores se colocan detrás de una línea con su disco, se trata de lanzar el disco lo más lejos y correr y proceder a capturarlo al vuelo antes de que caiga. <b>Regla:</b> Gana el jugador que lo reciba o más lejos de la línea de salida <b>Variantes:</b> <b>PERROS AMAESTRADOS.</b> Igual, pero por parejas. Un jugador lanza el disco desde una línea con vuelo uniforme y a media altura. En ese momento, el compañero sale corriendo para intentar capturarlo lo más lejos posible antes de que caiga al suelo. Después habrá cambio de funciones. Gana la pareja que llegue más lejos <b>PINCHA LA RUEDA.</b> Cada jugador dispone de un disco y un palo. Se debe hacer rodar el disco y correr tras él para recogerlo con el palo antes de que cese su movimiento.
<b>MATERIAL:</b> Un disco por cada participante o pareja.
<b>ESPACIO DE JUEGO:</b> Cancha del plantel
<b>TIEMPO DE JUEGO:</b> 5 minutos cada variante

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Juego predeportivo No. 4

---

**NOMBRE DEL JUEGO:** Vaciar el campo

---

**TIPO:** Prefútbol

---

**OBJETIVOS:**  
 -Mejorar la coordinación de las extremidades inferiores  
 -Mejorar el disparo del balón

---

**ORGANIZACIÓN, DESARROLLO Y REGLAS:**  
**Organización:**  
 Dos equipos de igual número de participantes.  
**Desarrollo:**  
 Cada equipo tiene un número determinado de balones, cuantos más mejor. A la señal, patearán los balones de su campo para enviarlos al equipo contrario, buscando que no queden balones y que el otro equipo si los tenga.  
**Regla:**  
 Al finalizar el tiempo se contabilizan los balones de cada campo

---

**MATERIAL:** Cancha y balones de fútbol.

---

**ESPACIO DE JUEGO:** Puede utilizarse un estadio de fútbol si el plantel lo dispone, sino un espacio de terreno amplio con la separación del medio campo trazada.

---

**TIEMPO DE JUEGO:** 4 tiempos de 4 minutos.

---

Fuente: elaboración propia

Tabla 9. Juego predeportivo No. 5

---

**NOMBRE DEL JUEGO:** Pelota cazadora

---

**Tipo:** Prehandbol

---

**OBJETIVOS:**  
 -Mejorar la coordinación OCULO manual y el equilibrio dinámico.  
 -Mejorar la potencia de las extremidades superiores y la velocidad de desplazamiento

---

**ORGANIZACIÓN, DESARROLLO Y REGLAS:**  
**Organización:**  
 Dos equipos con igual número de integrantes  
**Desarrollo:**  
 Un equipo, en posesión de la pelota, mediante pases, debe eliminar a los integrantes del otro, tirándole a pegar de la cintura para abajo. El otro equipo corre libremente. Al ser tocado un jugador sale del juego.  
**Regla:**  
 Gana el equipo al cual le hayan eliminado menos jugadores  
**Variantes:**  
 Al ser tocado cada jugador, se suma puntos. Gana el equipo que más puntos suma

---

**MATERIAL:** Balón No. 3 y campo de fútbol.

---

**ESPACIO DE JUEGO:** Cancha de futbol reglamentaria o espacio de terreno adaptado.

---

**TIEMPO DE JUEGO:** 3 tiempos de 5 minutos si no se han eliminado antes todos los integrantes de un equipo.

---

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. Juego predeportivo No. 6

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> El reloj
<b>TIPO:</b> Prefútbol sala
<p><b>OBJETIVOS:</b></p> <p>-Mejorar la coordinación general y la velocidad de reacción</p> <p>-Ejercitar la recepción, pase y desplazamiento.</p>
<p><b>ORGANIZACIÓN, DESARROLLO Y REGLAS:</b></p> <p>Organización: Dos grupos, uno en círculo y otro en hilera. Cada grupo con un balón.</p> <p>Desarrollo: Los niños de la hilera van saliendo para hacer conducción alrededor del círculo, cuando uno completa la vuelta, sale el siguiente. Mientras los niños del círculo se dan pases y los cuentan para ver cuando tardan en pasar todos los de la hilera. Cuando pasan todos, cambian de roles.</p> <p>Reglas: Golpear el balón con diferentes partes del cuerpo, según se indique.</p> <p>Variante: En grupos numerosos, formar dos círculos y hacer un ocho. Limitar conducción (derecha, izquierda, borde externo, etc.) Limitar pases (superficie de contacto, de primera, no pases al lado, etc.) tarbajar conducción por ambos lados (derecha-izquierda)</p>
<b>MATERIAL:</b> 2 o más balones de fútbol. .
<b>ESPACIO DE JUEGO:</b> Área de fútbol sala.
<b>TIEMPO DE JUEGO:</b> 18 minutos

Fuente: elaboración propia

Tabla 11. Juego predeportivo No. 7

<b>NOMBRE DEL JUEGO:</b> El ladrón de colas
<b>TIPO:</b> Prebaloncesto
<p><b>OBJETIVOS:</b></p> <p>-Mejorar la flexibilidad y coordinación de las extremidades superiores.</p> <p>-Mejorar las habilidades con el balón y la velocidad de reacción.</p>
<p><b>ORGANIZACIÓN, DESARROLLO Y REGLAS:</b></p> <p>Organización: Dos equipos de 5 integrantes cada uno</p> <p>Desarrollo: Todos los jugadores deben tener un balón en su poder. Cada jugador debe tener un pañuelo en su parte posterior, dentro de la camiseta, simulando una cola, los colores del pañuelo son diferentes para cada equipo. Hay una base por equipo, la cual debe ser ocupada por aquellos a quienes se les ha quitado el pañuelo, este pañuelo sirve para reintegrar al juego a jugadores a los que se les ha quitado anteriormente.</p> <p>Los jugadores deben pivotar con las extremidades superiores, donde se presenta flexo-extensión de muñecas, codo y hombro, al mismo tiempo pueden ir corriendo o caminando según la necesidad del jugador. Donde se presenta plantiflexión, flexión y extensión de rodilla y rotación de cadera.</p> <p>Reglas: Gana el equipo que más saltos realiza Es obligatorio realizar el zigzag a todos los obstáculos.</p> <p><b>Variante:</b> Se puede cambiar el 'pañuelo' de lugar, por ejemplo, llevarlo en el pantalón.</p>

Fuente: elaboración propia

## Conclusiones

Entre las principales conclusiones que se infieren luego de la finalización del presente estudio de investigación, se mencionan las siguientes:

Se realizó un diagnóstico exhaustivo del estado inicial del desarrollo psicomotor en los niños de quinto de básica de la Unidad Educativa “Sultana de los Andes”, este análisis permitió identificar de manera precisa las fortalezas y debilidades en las distintas áreas del desarrollo psicomotor, como la coordinación motora gruesa, la motricidad fina, el equilibrio, y la lateralidad. Los resultados obtenidos proporcionan la necesidad de la investigación a partir de las insuficiencias detectadas en los estudiantes.

La aplicación organizada de un programa de juegos predeportivos tiene un efecto positivo en el desarrollo psicomotor de los niños, el mismo que desarrollo avances significativos para su progreso cognitivo afectivo y motor.

La evaluación del desarrollo psicomotor mediante el pre y post test evidenció un progreso notable en las habilidades psicomotoras de los niños de quinto de básica de la Unidad Educativa Sultana de los Andes. Los resultados mostraron mejoras notables en aspectos como la agilidad, la coordinación, el equilibrio y precisión de movimientos. Estos hallazgos confirman la efectividad del programa de juegos predeportivos como una herramienta pedagógica valiosa que debe impartir en las clases de Educación Física.

## Referencias

- Arias, D. (2016). *Los Juegos Predeportivos en el Desarrollo Sociomotriz*. Universidad de San Buenaventura Medellín.
- Celis, J. (2019). *Desarrollo de las habilidades motrices básicas de locomoción y manipulación por medio de juegos predeportivos en estudiantes del grado 601 en edades de 10 a 11 años del colegio Carlos Pérez Escalante de Cúcuta* [Trabajo de Pregrado, Universidad de Pamplona].
- Coello Herrera, Y. N., & Quiroz Calderón, G. L. (2022). *Desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en los niños de 3 a 5 años, en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, ciudad Babahoyo, Provincia Los Ríos*. UTB.
- Guterman, T. (2012). Juegos predeportivos para la masificación de la práctica del atletismo categoría 8 y 9 años en el municipio Baraguá. *Efdeportes.com*.
- Jensen, E. (2010). *Cerebro y aprendizaje, competencias e implicaciones educativas*. Narcea.
- Muñoz Oyarce, M. F. (2017). Cognición, juego y aprendizaje: Una propuesta para el aula de primera infancia. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 1(1), 162–177.
- Navarro, G. (2015). *Influencia de la atención, memoria y motivación en el rendimiento académico* [Tesis maestría, Universidad Internacional de La Rioja].

- Ortiz, D. (2024). *Los Juegos Predeportivos en el Fundamento Técnico del pase en el Fútbol en Escolares de Educación General Básica Media*. Universidad Técnica de Ambato.
- Poaquiza, K. (2021). *Juegos Pre Deportivos y La Iniciación Deportiva*. Universidad Técnica de Ambato.
- Ramírez, P. (2013). *El juego como medio para el desarrollo psicomotor del niño preescolar*. UPN.
- Tapia, E., y Chérrez, M. (2021) *El desarrollo integral a través del juego psicomotor en niños de 3 a 5 años*. Universidad del Azuay.
- Valenzuela, R. (2007). Importancia del trabajo psicomotriz y predeportivo en niños de 4-7 años. Rubens Valenzuela, Preparación Física en el Fútbol. <https://n9.cl/xezyc>

## **Autores**

**Wilson Heriberto Sánchez Chacha.** Licenciado en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo en Fútbol y Halterofilia. Magister en Educación Física y Entrenamiento Deportivo. Docente de la Unidad Educativa Sultana de los Andes.

**Ana Zulema Castro Salazar.** Licenciada en ciencias de la educación mención pedagogía. Magister en Educación, Tecnología e Innovación. Docente de la Universidad Católica de Cuenca

## **Declaración**

Conflicto de interés

No tenemos ningún conflicto de interés que declarar.

Financiamiento

Sin ayuda financiera de partes externas a este artículo.

Nota

El artículo es original y no ha sido publicado previamente.