



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

PROGRAMA DE JUEGOS MODIFICADOS PARA DIVERSIFICAR LAS PRÁCTICAS DEPORTIVAS EN LOS ESTUDIANTES

Arnoldo Eliezer Alfonso Marín

Estudiante del Programa de Maestría Académica con trayectoria Profesional en Pedagogía de la Educación Física del Instituto de Posgrado en la Universidad Técnica de Manabí. Ecuador
Email: aalfonzo4794@utm.edu.ec

Mayra Monserrate Palma Villavicencio

Doctor en Ciencias de la Educación, Profesor del Instituto de Lenguas de la Universidad Técnica de Manabí. <https://orcid.org/0000-0001-9620-1963>
Email: mpalma@utm.edu.ec

Jimmy Zambrano Acosta

Doctor en Ciencias de la Educación, Profesor del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí. <https://orcid.org/0000-0001-9620-1963>
Email: jzambrano@utm.edu.ec

RESUMEN

El currículo educativo como documento rector de la Educación Física Escolar en el Ecuador, sugiere promover en los estudiantes Habilidades Básicas Deportivas de diferentes deportes, a fin de propiciar la diversidad en las prácticas deportivas. Con la intención de dar respuesta a la interrogante de ¿por qué los estudiantes prefieren jugar al fútbol antes que cualquier otro deporte?, surge la presente investigación. Además, en primer momento un 39% de la población objeto de estudio manifestó, preferir la técnica del pateo ante cualquier otra como: lanzar, atrapar, correr o driblar. A partir de ahí surge la motivación de aplicar un programa de juegos modificados para diversificar las prácticas deportivas en los estudiantes. Tomando al juego como principal herramienta didáctica la cual es bien acogida por los docentes de la asignatura de Educación Física. Asociado al interés esencial de garantizar una formación integral del ser humano equilibrado en cuerpo y mente, preparado para la vida.

PALABRAS CLAVE:

Educación Física; programa de juegos; juegos modificados; prácticas deportivas, diversificación.

INTRODUCCIÓN.

Los seres humanos a partir del reconocimiento de su identidad corporal y a través del movimiento, expresan y exteriorizan: estados anímicos, necesidades físicas, fisiológicas, entre otros sentimientos que forman parte de la interacción del hombre con la sociedad. La Educación Física como ciencia, declara como objeto de estudio el hombre y su capacidad de movimiento, además de todas esas interacciones que se producen a nivel social y biológico. Siendo el juego deportivo un escenario propicio para evidenciar todos estos aspectos (Cagigal, 1981).

Según la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte (2003), en su Folleto de Teoría y Metodología de la Educación Física, plantea que la Educación Física Escolar es una actividad pedagógica reglamentada y debidamente estructurada, la cual, juega un papel fundamental en la formación del ser humano en los aspectos físicos y sociales. Además, brinda las herramientas metodológicas a fin de lograr un desarrollo armónico de las Capacidades Físicas, las Habilidades Motrices Básicas y Deportivas. Al mismo tiempo, proporciona conocimientos básicos de las técnicas de las diferentes especialidades deportivas, de las cuáles su práctica esté priorizada por las necesidades individuales y direccionadas al bienestar físico y social.

A manera de reflexión, señala Blázquez (1995), citado por Corrales (2010) que “El objetivo no es el deporte, sino quién lo practica; no el movimiento, sino el escolar que se mueve; no el deporte, sino el deportista” (p. 30). Haciendo énfasis a la importancia del cuidado a la integridad humana, dejando claro que se debe inculcar el respeto a las diferencias individuales.

La *Constitución de la República del Ecuador* (2008) en su artículo 27, adopta a la Educación Física y el Deporte en su marco legal por parte de la *Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte de la Unesco* (1978), lo cual es garantía de calidad de vida. Asimismo, la *Ley del Deporte, Educación Física y Recreación* (LDEFR 2015), ampara todo lo concerniente a las prácticas físicas dentro del territorio nacional, avalando y dirigiendo a través de los organismos ministeriales todos los proyectos, competencias, eventos, festivales, entre otras actividades de índole recreativa y deportiva, ya sean de alta competencia o del nivel educativo (Carabajo & Benavides, 2017).

El Art.82 de la LDEFR (2015) determina que “El estado protegerá, estimulará, proveerá y coordinará la cultura física, el deporte y recreación, como actividades para la formación integral de las personas”. Así mismo, se debe reseñar el Título V, Art. 81 en cual determina que “La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de Educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como una área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz”. Esta busca ir enlazada a los aprendizajes múltiples y experienciales, es decir, direccionados al desarrollo psicosocial y cognitivo del individuo.

Las actividades físicas, deportivas y recreativas planificadas para el nivel educativo en el Ecuador, están regidas por el *Currículo de Educación Física* (2016), el cual plantea entre 5 y 6 bloques de enseñanza, de acuerdo al Nivel de Educación Básico (1. Prácticas Lúdicas, Los juegos y el jugar, 2. Prácticas gimnásticas, 3. Prácticas corporales expresivo-comunicativas, 4. Prácticas deportivas, 5.

Construcción de la identidad corporal, 6. Relaciones entre prácticas corporales y salud). En lo que corresponde a las Prácticas Deportivas, se invita al docente a inculcar en los niños: conocimientos básicos de los diferentes grupos de deportes y sus especialidades, la estructura del deporte internacional y nacional, reglas básicas de participación, técnicas y tácticas propias de la especialidad deportiva, entre otros aspectos.

Respecto a la Educación Física, Maso (2013), cita a Parlebas (1996) al definir que esta interviene en “varios grandes sectores bien tipificados, entre ellos: la escuela y la Educación, el deporte ligado al ocio o al tiempo libre y el deporte de competición” (p.1). Este último es el encargado de desarrollar las habilidades específicas propias de las diversas especialidades deportivas como: atletismo, baloncesto, béisbol, voleibol, tenis, rugby, entre otros, con el fin de contribuir con el proceso de selección de talentos deportivos. Sin embargo, inculcar en los estudiantes todos estos aspectos puede ocasionar distorsión en cuanto a los objetivos que plantea la Educación Física, es por ello, que se recomienda equilibrar los procesos, procurando que durante la enseñanza de estas técnicas sea utilizada en alta frecuencia la herramienta didáctica del juego.

En el cantón Portoviejo-Ecuador, específicamente en la Unidad Educativa “María de la Merced” se está trabajando en Educación Física utilizando al juego como medio para promover habilidades deportivas. No obstante, se evidencia que durante las clases de Educación Física planificadas y dirigidas al desarrollo de las habilidades básicas deportivas, los estudiantes manifiestan y demuestran preferir jugar fútbol. Esto trae algunas consecuencias, como:

- Excesivos errores técnicos durante la ejecución de acciones de diferentes especialidades deportivas.
- Bajo nivel de participación en las diferentes especialidades deportivas propuestas.
- Desconocimiento sobre los eventos del ciclo olímpico.
- Desinterés en la adquisición de nuevos conocimientos sobre otros deportes.

Tomando en consideración los aspectos antes mencionados, surge la importancia de aplicar nuevas estrategias que respondan a ¿cómo diversificar las prácticas deportivas en los estudiantes del Nivel Básico Superior de la Unidad Educativa “María de la Merced”? Las cuales, permitan que los estudiantes amplíen los conocimientos sobre diferentes especialidades deportivas.

Como una propuesta lúdica y conveniente, la presente investigación propone la utilización del juego modificado como alternativa didáctica para diversificar las prácticas deportivas en los estudiantes. Para ello, se dispuso fundamentar teóricamente a las prácticas deportivas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física, determinar los factores que conllevan a los estudiantes a preferir jugar al fútbol y caracterizar a los juegos modificados. Luego, diseñar un programa de juegos modificados debidamente estructurado y por último, comprobar la efectividad del programa de juegos modificados aplicado a los estudiantes del Nivel Básico Superior de la Unidad Educativa “María de la Merced”, a través, del contraste de resultados y la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Ahora bien, si los estudiantes durante las clases de Educación Física prefieren jugar al fútbol o realizar actividades que involucren técnicas relacionadas con este deporte antes que cualquier otra alternativa deportiva, entonces, los juegos modificados contribuyen a diversificar las prácticas deportivas en los estudiantes.

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LAS PRÁCTICAS DEPORTIVAS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA.

1.1. LAS PRÁCTICAS DEPORTIVAS DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

La Educación, permite condicionar el comportamiento del común, garantizando el progreso del país o de la región. Tal es el caso de Cuba, el cual declaró a la Educación física y el Deporte como una de sus mayores prioridades dentro de sus políticas de estado, por lo que dedicó tiempo y recursos en condicionar y capacitar a su población al fin de lograr ser un país potencia a nivel deportivo. El termino deporte se encuentra directamente relacionado con lo psicológico y lo social ya que garantiza la interacción entre varios. El deporte en sus diferentes manifestaciones brinda la oportunidad de formar a un ser integral. Resulta esencial utilizar la pedagogía en función de lograr formar ciudadanos capaces de actuar en función de la sociedad, destacando valores humanos de solidaridad, honestidad y responsabilidad (Negret, 2016).

En el caso de los procesos deportivos a nivel escolar, deben tener una continuidad en sus prácticas ya que estas garantizan inculcar en los estudiantes el dominio técnico básico de la mayor cantidad de deportes que el medio permita desarrollar. Además, este proceso debe ser controlado mediante el seguimiento, control y evaluación del proceso de aprendizaje, respetando las individualidades propias de cada ser (Blázquez, 2006).

1.2. FACTORES INTERNOS Y EXTERNOS QUE INFLUYEN EN LA DIVERSIFICACIÓN DE LAS PRÁCTICAS DEPORTIVAS.

Es evidente a simple vista como la mayoría de los estudiantes son atraídos por la práctica de los deportes. Esta inclinación, en ocasiones es inducida por factores externos que provocan participar mayormente en un deporte específico. Las prácticas deportivas son de carácter personal, es decir, cada individuo tiene la oportunidad de elegir el deporte que desee practicar, sin embargo, existen diferentes factores que afectan la diversificación de las prácticas deportivas. Entre ellos:

- Preferencias de los padres o el entorno familiar.
- Las amistades.
- La popularidad del deporte practicado.
- La pedagogía utilizada por los docentes de Educación Física.
- La relación social.
- Los medios de comunicación.
- Las redes sociales, entre otros.

Los medios de comunicación influyen de manera significativa en la preferencia de los deportes a practicar, la televisión nacional, ofrece a los televidentes en una alta frecuencia el seguimiento del fútbol nacional e internacional en comparación con eventos mundiales o de la región de diferentes deportes inmersos dentro del programa de clasificación Olímpica. Tal fue el caso del seguimiento de la participación de la delegación Ecuatoriana en los XVIII Juegos Panamericanos Lima 2019, la cual mostró ser muy generalizada y con poca profundidad.

Según el *Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información* (2015), las redes sociales tienen una influencia significativa en el qué hacer de la población mundial. El observatorio TIC (Tecnologías de Información) de dicha institución, detalla que hasta el año 2015 las personas que poseen celular accedieron a redes sociales. En cuanto a grupos etarios, las personas entre 15 y 29 años son las que más lo utilizan con un 94,1%. Seguidos por los menores de 15 años con un 93%.

En la actualidad, las redes sociales son la herramienta de comunicación principal del marketing deportivo, utilizado por deportistas, técnicos, clubes, entre otros. El problema radica en que las redes sociales conectan al mundo a intereses propios de las marcas. Según García (2018), “los formatos audiovisuales progresan en su tarea de mostrar el mundo” sin embargo, muestran el mundo de acuerdo a las preferencias de la élite deportiva, docentes, estudiantes, directivos, personal técnico, en fin, toda una gran masa de la población se encuentra influenciada por los medios de comunicación. También adiciona el autor antes citado que las Plataformas tecnológicas como YouTube son prioritarias en el querer abrir brecha en el mundo de la comunicación y la influencia permanente.

1.3. LOS JUEGOS MODIFICADOS: SU APLICACIÓN Y EVALUACIÓN.

El juego es una herramienta básica utilizada por muchos especialistas, no solo dentro del proceso de enseñanza de la Educación Física, sino también dentro del proceso de entrenamiento deportivo. El juego permite desarrollar habilidades específicas de los deportes a través del modelo comprensivo implícito en el juego. Siendo los juegos modificados, un juego que reúne la esencia de los juegos deportivos, adaptando las reglas, pero, respetando los principios esenciales de los deportes. Además, se ajusta las necesidades del momento, como son: la cantidad de participantes, los espacios, el tiempo y los materiales (Devis, 1996).

Los juegos modificados en la Educación Física incursionan como una estrategia didáctica como alternativa para la enseñanza de procesos técnicos. Además, brindan la oportunidad de socialización y cooperación entre los estudiantes participantes. La intención del juego modificado es que los participantes adquieran conocimientos de manera más sencilla, amena y divertida sin perder el carácter competitivo de los juegos deportivos.

La competición, es la forma de medir o evaluar las Habilidades Deportivas y Capacidades Físicas que posee un jugador o atleta en formato competitivo, respetando las reglas del deporte. Es decir, la competencia es el escenario propicio para aplicar la evaluación del rendimiento deportivo, el cual permita realizar ajustes en la planificación y aplicar nuevas estrategias que garanticen el cumplimiento de

los objetivos planteados. En el ámbito educativo, no busca resultados, dado que, busca incentivar a los estudiantes hacia la práctica deportiva (Giménez et al., 2009).

Evaluar en la Educación Física consiste en diagnosticar las dificultades del estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a fin de emitir una descripción cualitativa y cuantitativa que permita construir proyectos pedagógicos que le garanticen progresar. Evaluar corresponde a detectar mediante la elaboración de herramientas de recolección de información todos aquellos elementos técnicos que manifiesten déficit en su ejecución, para luego, emitir un informe. En este caso, la observación plantea ser una herramienta idónea para detectar estas falencias (Blázquez, 2006). Del mismo modo, es importante atender varios ejes transversales dentro del proceso de evaluación. Para ello, se propone la siguiente estructura explicativa:

Tabla 1.
Ejes de la evaluación. Adaptado de Díaz, (2014, p.1-2).

Ejes	Características
Para qué evaluar	A fin de diagnosticar y controlar el estado de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Intención de la evaluación	El docente debe adoptar una posición crítica y objetiva, esta debe ser continua, motivando la participación de los participantes.
Cómo evaluar	Se debe conocer cuáles son las alternativas para evaluar, es decir, dominar los principales instrumentos para valorar. Debe diseñar pruebas, guías de observación, encuestas, parámetros, entre otros.
Objeto de la evaluación	Se considera preciso evaluar de una manera holística, involucrando aspectos cognitivos, físicos y emocionales. No olvidar que se pretende formar al ser preparado para la vida.
Evaluación de la motricidad	Agrega Díaz (2014, p. 2) que esta “es la más importante dentro de la educación física, los aprendizajes verificables corresponde a las habilidades motrices básicas, las deportivas, y las cualidades físicas. Sin embargo, los procesos cognitivos, afectivos y sociales son aspectos importantes, entendiendo que estas variables pueden influir de manera significativa en la evaluación”.
Calificación	Calificar ha sido dogmatizada por parámetros numéricos, lo cual en ocasiones, resulta ser un tanto injusto para el estudiante. Es por ello, que se sugiere evaluar por cumplimiento de objetivos o por competencias. Recordando que son individuos con características diferentes (Blázquez, 2006).
Procedimientos y pruebas de evaluación del ámbito motor	La observación es la mejor opción a la hora de valorar empíricamente al hábito motor, es por ello, que se precisa la elaboración de instrumentos que guíen por parámetros al proceso de evaluación.

2. MÉTODO.

En este apartado, se abordan diferentes aspectos metodológicos que sustentan el proceso de investigación y además garantizan su validez y confiabilidad, entre ellos se declaran: el enfoque epistemológico basado en las “Nuevas Epistemologías” planteadas por Padrón (2007, p. 14), el paradigma de la investigación, el enfoque de la investigación, el tipo de la investigación, diseño de la investigación, las técnicas de investigación y sus métodos aplicados, la población y la muestra, la operacionalización de la variable dependiente, las técnicas e instrumentos de recolección de información y los métodos estadísticos matemáticos.

2.1. TENDENCIA EPISTEMOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN

Tabla 2.
Tendencia epistemológica.

Enfoque Epistemológico	Enfoque epistemológico de la investigación se basa en una tendencia emergente.
Paradigma de Investigación	Emergente, ya que explica, describe, comprende y pretende transformar la realidad.
Enfoque de Investigación	Mixto: Combina la visión cualitativa y cuantitativa. Por lo que se emplean métodos, técnicas y procedimientos cualitativos y se mezclan con el carácter interpretativo del paradigma cuantitativo, con una variación de reflexión libre.
Tipo de Investigación	Exploratoria: Describe las características del problema y se pone en contacto con la realidad.
Diseño de Investigación	Corte experimental, específicamente el pre experimento direccionado a la investigación-acción utilizado para medir el antes y el después de la aplicación del programa de juegos deportivos modificados, a fin de valorar los cambios generados.
Técnica de Muestreo	Muestreo no probabilístico intencional, respetando los criterios de inclusión.
Métodos de Investigación	Métodos combinados, multi-métodos. Métodos teóricos: Histórico-Lógico, Análisis-Síntesis, Inductivo-deductivo y sistémico estructural. Métodos empíricos: encuesta, observación, prueba de conocimientos. Métodos estadísticos-matemáticos: estadística descriptiva, prueba no paramétrica de rangos de Wilcoxon.

2.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.

La población de la investigación estuvo constituida por 1200 estudiantes de la Unidad Educativa “María de la Merced, Portoviejo”. De la cual se seleccionó una muestra de 315 niños con características similares, que representa al 26% de la población. Entre ellos 198 niñas y 117 niños con edades comprendidas entre los 12 y

los 15 años, los cuales integran el Nivel Básico Superior (8°, 9° y 10° grado con tres paralelos cada grado).

2.3. VARIABLES AJENAS.

Dentro de las variables ajenas se declaran: la motivación, los medios espaciales y materiales, los recursos humanos o de apoyo. Los cuales se controlan de manera continua durante la investigación aplicando variantes y apoyado en los recursos, humanos, materiales y financieros.

2.4. MÉTODO ESTADÍSTICO.

Se utilizaron los editores de datos Microsoft Excel 2010 y el IBM SPSS Statistics 22. Se realizó la tabulación de los resultados, determinando aspectos importantes para la investigación como: promedio, diferencia, niveles de crecimiento porcentuales. Todos estos aplicados en dos momentos (antes y después) a fin de contrastar los resultados obtenidos. Además, se comprobó la hipótesis a través de la técnica no paramétrica de Wilcoxon.

3. RESULTADOS.

Se expone el análisis y la interpretación de los resultados más relevantes obtenidos en los dos momentos, antes y después de aplicar el programa de juegos modificados. Mediante tablas comparativas de los resultados obtenidos de la aplicación de instrumentos de recolección de información las cuales fueron revisadas y aprobadas por expertos. Asimismo, Se contrastan los datos y se realiza el análisis y la interpretación de los cambios generados a fin de valorar la factibilidad de aplicar este programa de juegos modificados a los estudiantes.

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

- ¿Encierre en un círculo,Cuál de los siguientes deportes prefiere practicar durante las clases de Educación Física?

Baloncesto Béisbol Voleibol Balonmano Atletismo Fútbol

Tabla 3.
Resultados de la encuesta.

Deporte/Momento	Antes	Después	Diferencia (+/-)	Crecimiento	Antes %	Después %
Baloncesto	50	58	8	15%	16%	18%
Béisbol	6	10	4	59%	2%	3%
Voleibol	22	22	0	0%	7%	7%
Balonmano	22	31	9	41%	7%	10%
Atletismo	16	34	18	116%	5%	11%
Fútbol	198	160	-38	-19%	63%	51%
Total	315	315	N/A	N/A	100,00	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas

198 estudiantes que representa al 63% prefieren jugar al fútbol. Quedando el baloncesto en el segundo puesto con 50 estudiantes un 16%, seguido del Voleibol y el Balonmano ambos con 22 estudiantes que representan al 7%. El Atletismo y el

Béisbol quedan últimos con un 5% y 2% respectivamente. Después de aplicar el programa de juegos modificados, 160 de los estudiantes manifiestan preferir practicar el fútbol que representan el 51% de los encuestados. Seguido del Baloncesto con 58 estudiantes que representa al 18%, la tercera elección por los estudiantes es el atletismo con 34 estudiantes un 11%, seguidos del Balonmano con 31 estudiantes que son el 31%, el Voleibol con 22 estudiantes que son el 7% y el Béisbol con 10 estandarates que representan al 3% de los estudiantes.

Tabla 4.
Resultados de la guía de observación. (Voleibol; Baloncesto; Béisbol)

Promedios	Bien		Regular		Mal		Total	
	Antes	Después	Antes	Después	Antes	Después	Antes	Después
Voleibol	57%	71%	16%	21%	28%	8%	100%	100%
Baloncesto	56%	76%	13%	17%	31%	7%	100%	100%
Béisbol	35%	52%	35%	39%	30%	9%	100%	100%

Fuente: Guía de observación.

Se contrastan los resultados obtenido de “Bien” antes y después. Antes, en el voleibol arrojó un resultado de 57% y después 71%. baloncesto antes 56% y después 76%. béisbol 35% y después 52%. Evaluados de “Mal” antes, en el voleibol 28%, baloncesto 31% y béisbol 30%. Después, en el voleibol 8%, baloncesto 7% y béisbol 9%.

Tabla 5.
Resultados de la prueba de conocimientos.

Ponderación	Antes	Después	Diferencia (+/-)	Crecimiento	Antes %	Después %
<7 = mal	31	11	-20	-65%	10%	3%
7 – 8 = Regular	258	239	-19	-7%	82%	76%
9-10 = Bien	26	65	39	150%	8%	21%
Total	315	315	N/A	N/A	100%	100%

Fuente: Prueba de conocimientos.

Antes, 31 de los estudiantes que representan al 10% su calificación fue de menor a 7, el 82% el cual representa a 258 estudiantes obtuvo la calificación entre 7 y 8 y 26 estudiantes representando al 8% lograron la calificación entre 9 y 10.

Después, 11 de los estudiantes representando al 3% califica menos de 7, mientras que 239 estudiantes que representa al 76% califican entre 7 y 8, y 65 de los estudiantes que representa al 21% califican con 9 y 10.

3.2. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

H0: El programa de juegos modificados no produjo cambios significativos en la diversificación de las prácticas deportivas en los estudiantes.

H1: el programa de juegos modificados produjo cambios significativos en la diversificación de las prácticas deportivas en los estudiantes.

Los resultados obtenidos mediante la aplicación de la prueba no paramétrica de rangos de Wilcoxon, con un nivel de confianza del 95%, arroja un P valor de: 0,000, el cuál es menor al nivel de significancia α 5% = 0,05. Por tal motivo, se rechaza H0 y se acepta H1.

4. DISCUSIÓN

Los estudiantes continúan manteniendo su preferencia por la práctica del fútbol, sin embargo, mostró un descenso del 19% que provoca un aumento en la preferencia por otras prácticas deportivas, entre ellas: el Atletismo que muestra un crecimiento de 116%, el Béisbol con un 59% y el Balonmano con un 41%.

Luego de aplicar el programa de juegos modificados, los resultados muestran que los estudiantes mejoraron en la ejecución de las Habilidades Básicas Deportivas de los deportes evaluados. Siendo los resultados más relevantes el descenso de estudiantes en el rango de evaluación de mal, pasando de 28% a 8% el Voleibol, 31% a 7% en Baloncesto y de 30% a 9% en Béisbol.

Con respecto a los conocimientos adquiridos por parte de los estudiantes, se evidencia un crecimiento de 150% evaluados "Bien", un descenso del -7% evaluados "Regular" y un descenso de -65% evaluados "Mal", lo que muestra una mejoría significativa.

Por otro lado, mediante el contraste de los datos obtenidos antes y después de la intervención didáctica propuesta y la aplicación de la prueba no paramétrica de rangos de Wilcoxon, permitió comprobar que el programa de juegos modificados produjo cambios significativos en la diversificación de las prácticas deportivas en los estudiantes. Quedando así comprobado que el programa de juegos modificados aplicado en esta investigación contribuye a diversificar las prácticas deportivas en los estudiantes.

5. CONCLUSIONES

Los estudiantes mantienen su preferencia por las prácticas del fútbol, sin embargo, después de aplicar el programa de juegos modificados, los estudiantes, mostraron interés en conocer aspectos teóricos del deporte, aprender y practicar Habilidades Básicas Deportivas y técnicas específicas de otros deportes. Asimismo, integrando dentro del proceso a diferentes actores como: padres de familia, directivos, amigos, entre otros, permite dar continuidad a la ruptura del paradigma cultural futbolístico inculcado en la sociedad ecuatoriana ampliando el abanico deportivo.

La herramienta didáctica del juego modificado fue bien acogida por los estudiantes, pues mostraron divertirse mientras aprendían técnicas de diferentes deportes, además, las instalaciones deportivas y áreas de esparcimiento de la Unidad Educativa "María de la Merced", permitió el desarrollo de las actividades planificadas sin ninguna dificultad, esto se destaca como una fortaleza.

6. RECOMENDACIONES

A los docentes y todos aquellos que dirigen el escenario práctico de la educación física, se le sugiere adaptar los juegos modificados a los espacios con los que cuenta la institución educativa. Además, desarrollar variantes incorporando materiales de otros deportes y del medio ambiente.

Ampliar los parámetros de observación incorporando otras Habilidades Básicas Deportivas a fin de continuar con la diversificación de las prácticas deportivas en los estudiantes. Por otro lado, extender el desarrollo de la investigación, proyectando el estudio de transversal a longitudinal.

7. REFERENCIAS

Asamblea Nacional. (2015). *Ley del Deporte, Educación Física y Recreación. Registro Oficial Suplemento 255 del 11 de agosto de 2010*. Ecuador.

Blázquez, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar: El deporte educativo*. Barcelona: Inde.

Blázquez, D. (2006). *Evaluar en educación física (6ta ed.)*. Barcelona: Inde.

Cagigal, J. M. (1981). *¡Oh deporte!: anatomía de un gigante*. Valladolid: Miñon.

Carabajo, M. & Benavides, F. (2017). *Reforma a la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación sobre: los límites del deporte formativo e inicios y límites del deporte de alto rendimiento*. Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Abogado. Carrera de Derecho. Universidad Central del Ecuador, Quito.

Corrales, A. (2010). El deporte como elemento educativo indispensable en el área de Educación Física. *EmásF*, (4), 23-36. Recuperado de https://emasf2.webcindario.com/NUMERO_4.pdf.

Devís, J. & Sánchez, R. (1996). *La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales*. Memorias del II Congreso de Ciencias del Deporte, la Educación Física y la Recreación. Universidad de Murcia. Lérida.

Díaz, O. (2014). Reseña: "Evaluar en Educación Física". *EFDeportes*. N° 194. Recuperado en <https://www.efdeportes.com/efd194/resena-evaluar-en-educacion-fisica.htm>.

Escuela Internacional de Educación Física y Deporte. (2003). *Folleto de Teoría y Metodología de la Educación Física (EIEFD)*. La Habana: Autor.

García, F. & Ruiz, F. (2018). 'Youtubers', mundos éticos posibles. *Index. Comunicación*: 8 (2), 151-187. Recuperado de <https://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/382/387>.

- Giménez, J., Manuel. A. & Robles. J. (2009). La enseñanza de deporte desde la perspectiva educativa. *Wanceulen E.F. Digital*, (5), 91-103. Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3316/b15548818.pdf?sequence=1>.
- Maso, J. (2013). La Educación Física Escolar... ¿Qué es?. *EfDeportes*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd185/la-educacion-fisica-escolar-que-es.htm>.
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de Educación Física. *Acuerdo ministerial N° 0041-14*. Ecuador.
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (2015). *91% de ecuatorianos utiliza las redes sociales en su teléfono inteligente*. Recuperado de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/91-de-ecuatorianos-utiliza-las-redes-sociales-en-su-telefono-inteligente/>.
- Negret, F. (2016). Formación ciudadana, cultura física y deporte: estrategia para una formación de calidad. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(1), 4-17. Recuperado por http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142016000100001&Ing=es&nrm=iso.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte. *20a. reunión el día 21 de noviembre de 1978*, París.
- Padrón, J. (2007). Tendencias epistemológicas de la investigación científica en el siglo XXI. *Cinta de Moebio*, (28), 1-28. Recuperado de <https://www.moebio.uchile.cl/28/padron.html>.
- Parlebas, P. (1996). *Perspectivas para una educación física moderna*. Cuadernos técnicos del deporte N° 25. Málaga. Instituto Andaluz de Deporte.
- Tribunal Constitucional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. *Registro oficial N° 449*.

8. ANEXOS

8.1. PROGRAMA DE JUEGOS MODIFICADOS.

Juegos modificados de béisbol.

- **KICKINGBALL**

Materiales: Bases de béisbol, balón de fútbol.

Forma organizativa: Equipos.

Habilidades Básicas Deportivas: Atrapar, lanzar patear, correr (entre bases), barrida.

Desarrollo: Dos equipos, cada equipo integrado por 9 jugadores o 10 jugadoras, según sea el caso, un equipo distribuido en el terreno según defensa del béisbol (1era base, 2da base, Short stop, tercera base, pitcher, catcher, jardín derecho, jardín central y jardín izquierdo, en caso del 10mo jugador será utilizado únicamente el ataque ocupando el orden a patear según lo requiera, su profesor o líder de grupo). El jugador que ocupa la posición del lanzador será el encargado de realizar un tiro rodado hacia el home, el jugador del equipo contrario deberá patear lo más lejos posible a fin de alcanzar la mayor cantidad de bases. La intención es anotar la mayor cantidad de carreras pasando por pisar cada una de las bases en orden. Cada equipo cuenta con tres oportunidades por cada entrada. Una vez completado los tres out el equipo contrario pasara al terreno.

- **PELOTA DE GOMA.**

Materiales: Tiza, almohadillas como bases, pelota de goma (tenis).

Forma organizativa: Equipos.

Habilidades Básicas Deportivas: Atrapar, lanzar, golpear, correr entre bases.

Desarrollo: dos equipos, cada equipo integrado por un mínimo de tres (3) integrantes, de los cuales un equipo en el terreno defiende ocupando cada posición de acuerdo a la estrategia que coordinen entre los integrantes del equipo, el otro equipo realizará su ataque bateando con la mano la pelota de goma y corriendo entre las bases tratando de anotar la mayor cantidad de carreras ídem al kickingball. Las entradas o las oportunidades para batear deben ser equitativas, es decir, los dos equipos tendrán la oportunidad de atacar la misma cantidad de veces. El número de entradas serán acordadas por los integrantes de los equipos o el director de la actividad.

Juegos modificados de Voleibol.

- **LA OLLA.**

Materiales: Balón de voleibol.

Forma organizativa: Individual, circulo.

Habilidades Básicas Deportivas: Voleos (alto, medio, bajo), recepción, remate.

Desarrollo: De manera individual y distribuida en círculo se deben realizar voleos altos y bajos manteniendo la técnica básica del voleibol, evitando que el balón caiga al suelo y tratando de realizar buenos pases. Si el balón cae al suelo por un mal voleo o un mal pase este integrante debe colocarse en el centro del circulo sentado, se da continuidad a los voleos y a través de la técnica del remate el balón debe golpear al integrante que está en el centro para que pueda integrarse nuevamente al círculo, en caso que el remate falle al integrante del centro el rematador deberá acompañar a este en el centro. Así sucesivamente.

- **LOS DIEZ VOLEOS.**

Materiales: Balón de voleibol.

Forma organizativa: Equipos, cada equipo (dispersos o círculo).

Habilidades Básicas Deportivas: Voleos (alto, medio, bajo), recepción, desplazamientos y remate.

Desarrollo: Se distribuirán en dos equipos tomando en cuenta la cantidad de participantes, lograr realizar 10 pases utilizando voleos alto y bajo según se requieran llevando el conteo hasta 10, el décimo golpe al balón debe ser cumpliendo remate y recepción. Si el balón cae al suelo antes de completar los diez pases se deberá comenzar desde el principio. Tratar que los participantes no repitan, esto según la cantidad de participantes.

- **VOLEI-TENIS.**

Materiales: Balón de voleibol, malla o red.

Forma organizativa: Equipos, (parejas o tríos).

Habilidades Básicas Deportivas: Golpeo con los dedos y antebrazos. Precisión.

Desarrollo: dos equipos, cada uno ocupando la mitad de la cancha, esta cancha separada por la malla o red que se encontrará sobre la altura de la cintura de los participantes y no sobrepasa sus hombros. Un integrante del equipo pondrá la pelota en juego a través de un saque luego el balón debe realizar un pique en el suelo del equipo contrario, se realizaran golpes únicamente con los dedos y los antebrazos. Cada equipo no puede sobrepasar los tres golpes.

- **TENIS MANO.**

Materiales: Pelotas de tenis, malla o material que funja como malla.

Forma organizativa: Equipos, individual, en parejas o en tríos.

Habilidades Básicas Deportivas: Golpeo, saque, recibo, drive, revés.

Desarrollo: Se debe delimitar el terreno similar a una cancha de tenis pero reducidos los espacios, aproximadamente de 8 metros de largo x 4 de ancho. Se distribuyen los equipos. La intención es que los participantes golpeen la pelota de tenis con la mano cumpliendo con los criterios básicos del tenis, es decir, la pelota debe realizar un bote en el suelo para luego ser golpeado y pasado a la otra cancha. Se debe atender la técnica del golpeo, esta debe ser similar al drive, revés y remate, técnicas propias del tenis. También practicar el saque y el recibo.

Fecha de recepción: 23/4/2020

Fecha de aceptación: 19/5/2020