

## **Programa de juegos pre-deportivos para mejorar la atención de los estudiantes de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt**

Juegos pre-deportivos para mejorar la atención de los estudiantes de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt

AUTORES: José Cristhian Medranda Cedeño<sup>1</sup>

Gustavo Enrique Antón Vera<sup>2</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [jmedranda1207@utm.edu.ec](mailto:jmedranda1207@utm.edu.ec)

Fecha de recepción: 21 - 08 - 2020

Fecha de aceptación: 23 - 10 - 21

### **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación busca mejorar la atención en estudiantes durante las clases de educación física. La literatura científica revela la necesidad de un óptimo proceso neuropsicológico como la atención y la memoria para el buen desempeño del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Para lo cual se aplicó la técnica Toulouse – Pieron que permitió medir el Índice General de Atención y Percepción a 90 estudiantes de entre 14 y 17 años de la unidad educativa franklin Delano Roosevelt de la ciudad de Portoviejo. El objetivo general consistió en mejorar la capacidad atenta considerando que la educación física favorece al desarrollo integral del ser humano, para ello se desarrolló un programa de juegos pre deportivos que ayudo claramente a cumplir los objetivos para los estudiantes involucrados, cuyo proceso fue aplicado durante las clases de educación física, ya que mayoritariamente se trabaja con actividades compuestas y combinadas determinando que exista una mejora considerable en el proceso atento. Los resultados muestran que la investigación procuró el cumplimiento de los objetivos trazados.

**PALABRAS CLAVE:** Atención; Memoria; Programa; Juegos pre deportivos; educación física.

## **Pre-sports games program to improve the attention of the students of the Franklin Delano Roosevelt Educational Unit**

### **ABSTRACT**

This research work seeks to improve student attention during physical education classes. The scientific literature reveals the need for an optimal neuropsychological process such as attention and memory for the good

<sup>1</sup> Licenciado en Educación Física Deportes y Recreación mención Entrenamiento Deportivo. Profesor Asistente de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt. Estudiante del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí. Maestría en Pedagogía de la Cultura Física.

<sup>2</sup> Magister, Profesor Titular de la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador. E-mail: [gustavo.anton@utm.edu.ec](mailto:gustavo.anton@utm.edu.ec)

performance of the teaching-learning process of the students. For this, the Toulouse-Piéron technique was applied, which allowed the measurement of the General Index of Attention and Perception to 90 students between 14 and 17 years old from the Franklin Delano Roosevelt educational unit in the city of Portoviejo. The general objective was to improve the attentive capacity considering that physical education favors the integral development of the human being, for this pre-sports games program was developed that clearly helped to meet the objectives for the students involved, whose process was applied during the physical education classes, since most of them work with composite and combined activities, determining that there is a considerable improvement in the attention process. The results show that the research sought to meet the objectives set.

**KEYWORDS:** Attention; Memory; Program; Pre sports games; physical education.

## INTRODUCCIÓN

En la República del Ecuador establece dentro de la constitución en su artículo 381- que el estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas (Const, 2008, art. 381).

En nuestro país, la educación física resulta una práctica monótona:

La enseñanza de los juegos deportivos en las clases de educación física ha sufrido muy pocos avances en las últimas décadas, las escuelas mantienen en su currículum año tras año las mismas actividades con carácter deportivo, siendo muy poco cuestionados por la mayoría de profesores. (Devís y Peiró, 1992, pág. 79)

Ningún otro docente tiene la posibilidad de trabajar en condiciones tan naturales como el profesor de esta especialidad. Es tal el rol de la Educación Física en la formación del individuo, que “no hay educación sin educación física” (Beltrán, 2005). Partiendo de esto, la Ley Orgánica de Educación Física, Deporte y Recreación 255-(2010)<sup>3</sup>, En su art. 82.- plantea que:

Los establecimientos educativos de todos los niveles deben aplicar en sus contenidos de estudio y mallas curriculares la cátedra de educación física, la misma que deberá ser impartida cumpliendo una carga horaria que permita estimular positivamente el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales, condicionales y coordinativas de los estudiantes. (Ley del deporte, educacion fisica y recreacion, 2010, p. 17).

Este estudio fue aplicado en la Unidad Educativa “Franklin Delano Roosevelt” de la ciudad de Portoviejo, teniendo como muestra; adolescentes de entre 13-17

---

<sup>3</sup> Ley del Deporte, Educación Física y Recreación Año II - Quito, miércoles 11 de agosto del 2010 -- N° 255

años, excluyendo a los otros grupos de edad aún si éstos pertenecieran a los cursos evaluados. En la ejecución de esta investigación se realizó una búsqueda de test que determinarán la capacidad de atención que el alumnado presenta, lo cual nos llevó al Test de Toulouse. “Es una prueba que tiene el objetivo de medir las aptitudes perceptivas y atencionales. Por sus características, se trata de una tarea que exige una gran concentración y resistencia a la monotonía” (Toulouse, 2013).

Como este proyecto es el primero en desarrollarse dentro de la Institución Educativa “Franklin Delano Roosevelt”, resulta ser de gran novedad y de actualidad. En base a la recopilación de datos del Test de Toulouse, la investigación se dirigirá en el diseño de una guía de ejercicios que ayudará en el desempeño físico como en la constante retroalimentación de su concentración. Varios autores coinciden en que el juego se caracteriza por la existencia de la idea, por la selección del rol, por la habilidad de desarrollar el argumento y seleccionar el material (Arán y Krumm, 2017).

Enfocado en las propuestas de la investigación resaltamos la importancia de los juegos, los que se utilizarán en el diseño creado por el autor, se ejecutará durante la clase y los mismos incidirán en el desarrollo cognitivo, afectivo y volitivo, estimulando la memoria, el pensamiento, la imaginación, los sentimientos, intereses e instancias morales de sus practicantes.

Algunos investigadores afirman que el juego posibilita liberar al niño de energías negativas que pueden romper su equilibrio emocional, igualmente a través del juego el niño puede ir limando rasgos de hostilidad, agresividad y frustraciones de manera normal, la seguridad se adquiere durante la práctica del juego. Todos estos componentes del juego surgen sólo como resultado de la educación, ya que enseñan a resolver problemas y crean la sensación de autosuficiencia interna, además de brindar oportunidades para que los niños manifiesten su talento.

## DESARROLLO

### *Inserción al método e instrumentos de la investigación*

La presente investigación de carácter mixto y de campo, con observación participativa, fue ejecutada en la Unidad Educativa “Franklin Delano Roosevelt”, tuvo su principio con entrevistas dirigidas al cuerpo interdisciplinario de la institución, la conciencia colectiva daba a conocer algún en común. La opinión personal de cada docente, enfatiza la falta de atención y concentración por estímulos propios y/o externos de los estudiantes, lo que dificulta la enseñanza. Otras opiniones apuntaron a la contemporánea educación que tienen los estudiantes, resulta en su mayor parte algo monótona, sobre todo cuando se referían al rol de la educación física. Expresaban bajo problemáticas de rendimiento académico, que las actividades desarrolladas en clase de educación física tienen un impacto en la salud de los estudiantes, pero no como esta podría mejorar el déficit de atención/concentración de los estudiantes.

La aplicación de test de Toulouse fue el instrumento base, para la recopilación de datos que nos permitiría conocer el rango de edad de los adolescentes, y el nivel de atención-concentración de los estudiantes.

### *Bases conceptuales*

La atención, según William James (1890) afirmaba:

“Todo el mundo sabe lo que es la atención. Es tomar posesión de la mente, de una forma clara y vívida, de uno de los que parecen ser diferentes objetos o líneas de pensamiento que suceden de forma simultánea. Su esencia son la localización y la concentración de la conciencia. Implica dejar de lado algunas cosas para poder tratar de forma efectiva otras”. (pp. 403-404)

Entendemos que la atención tiene que ver con el sujeto entrando en contacto de manera persistente, ya sea visual, auditivo, táctil, cerebral, etc. Con algo en concreto o particular, como la cotidianidad estudiantil, enfocada en lo que expone el docente, o la atención más amplia o genérica, que conlleva a estar alerta de lo que sucede en su contexto.

El estudiante en particular, suele tener una atención selectiva, de manera coloquial se puede decir, que presta atención unas cosas y no otras, en unos momentos y no en otros, o en más o menos tiempo, etc. Puesto que resulta difícil atender a todo, es normal se seleccione que atender y varía de persona en persona.

Las investigaciones han mostrado las diferentes capacidades de los distintos sujetos para atender de una u otra forma, y, si hacemos un estudio longitudinal -a lo largo de un período de vida de una persona- en situaciones similares, podremos llegar a decir que tal persona suele estar más atenta a los diferentes elementos, mientras que otra suele concentrarse en algunos aspectos concretos, es decir, que en el primer caso hablaríamos de que es atento o concentrado (Nideffer, 1976)

La concentración por en cambio es una capacidad de mantener la atención en una actividad por mucho más tiempo sin distracción por estímulos internos o externos, partiendo de la hipótesis de que estos estímulos pueden reflejarse en el ámbito estudiantil, los externos pueden contemplarse mediante la armonía que exista en el curso. Los otros estímulos, los internos, hacen referencia a ese auto-diálogo que son en su mayor parte negativos: "lo mal que me van a salir las cosas", "los problemas existenciales de la adolescencia", "la sensación de quedar en vergüenza al frente de sus compañeros", " lo rápido que late mi corazón", etc. Mientras más sentidos se utilicen en la actividad realizada, mayor es la concentración. (Eric Peper, 1991) expresa: “La concentración es una destreza aprendida, de reaccionar pasivamente o de no distraerse ante estímulos irrelevantes. La concentración también significa el estar totalmente aquí y en el ahora, en el presente” (pp. 397 - 412). De esta forma queda acentuado que la concentración es una habilidad de focalización sin que exista disociación por estímulos externos, sin concentración es prácticamente

imposible el aprender algo, por tanto, la concentración es imprescindible para el aprendizaje, (Adam, 2012) afirma: “es necesario aclarar en este punto que toda concentración comienza por atención, siendo la concentración la unificadora de las atenciones. En muchos casos la atención puede no estar seguida de concentración”. (p. 12).

Al momento de desarrollar las clases de educación física, se aplicó el programa de juegos pre deportivos. Iniciando con la introducción del tema y objetivo de la clase, posteriormente expondremos el proceso de cada acción práctica a realizar, utilizando plantillas, láminas o videos explicativos. Definiendo los instrumentos a utilizar y el proceso de cada movimiento, de esta manera se le hará mucho más fácil entender las clases a todos los estudiantes, acto seguido a esto procederemos a realizar la actividad práctica, dando cumplimiento a lo establecido.

Expresando así el desarrollo de varias clases de educación física con la aplicación del programa de juegos pre deportivos. Tomando referencia a (CURRICULO DE EDUCACIÓN FÍSICA, 2016)

### *Materiales y Métodos*

#### Clase 1

#### Tema: Los Diez Pases

Objetivo: Los participantes de cada equipo con el balón tratan de hacerse entre sí el mayor número posible de pases, promoviendo la comunicación, visual, gestual, verbal, además de ayudar en la percepción durante el juego.

Contenidos: Carrera, desplazamientos, salto, pases, velocidad, fuerza y coordinación. Colaboración y cooperación, comunicación visual, gestual y verbal.

Recursos: Cancha de baloncesto, balón, correr, desplazamientos, saltar y cooperación de equipo, silbato.

#### Métodos:

Experiencia: manifestar a los estudiantes a describir sobre los conocimientos acerca del tema que se va a realizar.

Reflexión: Reunir las diferentes experiencias personales y de grupo, para analizar y obtener conclusiones de la importancia de la clase.

Conceptualización: se expondrá las diferentes reglas y prohibiciones referentes al contenido de la clase explicando las actividades que se van a ejecutar.

Aplicación: Procedemos a formar grupos procurando que exista la misma cantidad en cada uno, posteriormente un equipo tratará de pasarse el balón mientras el equipo contrario trata de impedirlo trabajando su coordinación y percepción, preparándose así para hacerlo en el menor tiempo posible, dentro de los límites establecidos. (se establecerá algunas restricciones como correr con el balón, driblar, lanzar o recibir fuera de los límites del terreno, devolver el



balón al compañero que lo acaba de pasar, pasar el balón a un compañero a menos de dos metros, que el balón toque el piso, agarrar o empujar a un contrario, quitar el balón de las manos). Después de la puesta en conocimiento a todos los participantes, el educador explicará y ejemplificará cómo se llevará a cabo el juego. Y por último realizaremos una retroalimentación.

## Clase 2

Tema: Tres en raya

Objetivo: Trabajar con los estudiantes la concentración, velocidad de respuesta y ejecución al mismo tiempo socialice con sus compañeros y colaboren juntos, promoviendo la comunicación visual, gestual y verbal como oral, para obtener trabajo en equipo.

Contenidos: Desplazamientos, carrera, manejo y control de objetos, coordinación, concentración, cooperación grupal y contribución, visual gestual y verbal.

Recursos: cancha de baloncesto o voleibol, columna, colocar objetos, balones de baloncesto, fútbol o voleibol, platillos, “ula ula”, colaboración. 18 balones (9 de un modelo, color o tamaño y 9 de otro para que se diferencien) (como mínimo uno por estudiante), 20 ulas y silbato.

Métodos:

Experiencia: motivar a los estudiantes a relatar sobre los conocimientos acerca del tema.

Reflexión: Incentivar a los estudiantes a describir sobre los conocimientos acerca del tema que se va a realizar.

Conceptualización: se mostrará a los estudiantes todo lo referente al contenido de la clase explicando las actividades a realizar.

Aplicación: hacer un juego de entrenamiento de relevo. Posteriormente se formarán grupos y se harán columnas, todas estas a igual distancia de las ulas. todos los estudiantes colocados en las columnas no tendrán consigo ningún balón ya que estos estarán colocados a igual distancia que el equipo contrario. la actividad comenzará cuando el profesor de la orden con el silbato y lo equipos de la forma más rápida posible trataran de ir por un balón para posteriormente colocarlo dentro de ula, después de que el estudiante colocará el balón regresará a la columna de su equipo y solo allí podrá salir otro compañero para tomar otro balón y colocarlo en el ula esto se hará de forma sucesiva hasta que uno del equipo logre colocar 3 balones de manera lineal o diagonal con las ulas (3 en raya). el juego termina cuando además de haber logrado el 3 en raya el estudiante haya vuelto a su columna. Este juego se lo debe hacer de manera que sea veloz y para que la concentración individual y colectiva conlleve una alta presión de error. Y por último realizaremos una retroalimentación.

### Clase 3

Tema: Corre, observa y lanza

Objetivo: Trabajar con los estudiantes los desplazamientos con balón con las manos, evitando perder el control del balón hasta llegar a la portería, observando hasta el final la portería, fomentar la comunicación, visual, gestual y verbal.

Contenidos: Desplazamientos, carrera, manejo y control de objetos, lanzamientos, coordinación, cooperación, comunicación visual gestual y verbal.

Recursos: Pictogramas: campo de fútbol, columna, balones, mano, platillos, arquero, correr, lanzar, balón de básquet o balonmano, cooperación. 15 balones (mínimo 3 por equipo), y silbato.

Métodos:

Experiencia: Incentivar a los estudiantes a describir sobre los conocimientos acerca del tema que se va a realizar.

Reflexión: Reunir las todas experiencias compartidas, analizar y obtener conclusiones de la importancia de la clase.

Conceptualización: se mostrará diferentes cartillas con formas y colores referentes al contenido de la clase explicando las actividades a realizar.

Aplicación: Los niños se dividen en dos grupos y cada grupo se pone en columna a mitad de la cancha. El profesor da un balón a cada estudiante. Cuando el profesor de la señal del silbato, un estudiante de cada columna se desplazará a modo de carrera con el balón y lo deberá desplazar a manera de driblen hasta la zona de portería solo con el uso de las manos, sin dejar que este deje de botar. Posteriormente habrá marcado con platillos la zona de portería, donde se encontrará un portero (detrás del arco el profesor colocará 2 estudiantes con las cartillas de formas y colores quienes levantarán una cartilla por cada estudiante que se acerque al área de portería). A continuación que el estudiante llegue al área de portería dejará de botar el balón y observará de manera rápida y breve relatará el color y la forma mostrada en las cartillas levantadas mientras lanza el balón a portería donde tendrá que realizar el gol. Una vez lanzado el balón podrá seguir el siguiente compañero de su columna, después de tirar a portería, volverán al inicio de la columna corriendo con el balón, y el siguiente estudiante saldrá a hacer el mismo recorrido (este juego se realizará cuando los niños ya dominen el lanzamiento y la descripción correcta de las cartillas). el juego lo gana el equipo que menos haya errado al describir la forma y el color mostrado al momento del lanzamiento. Cada lanzamiento vale un punto si fue descrito de la forma correcta. Y por último haremos una retroalimentación.

A partir del desarrollo de estas clases, la técnica empleada para evaluar el aspecto cualitativo fue la observación y como instrumento un test de valoración. (Acuña, Beatriz Peña, 2019)

## Evaluación de la Capacidad Atentiva y de Concentración

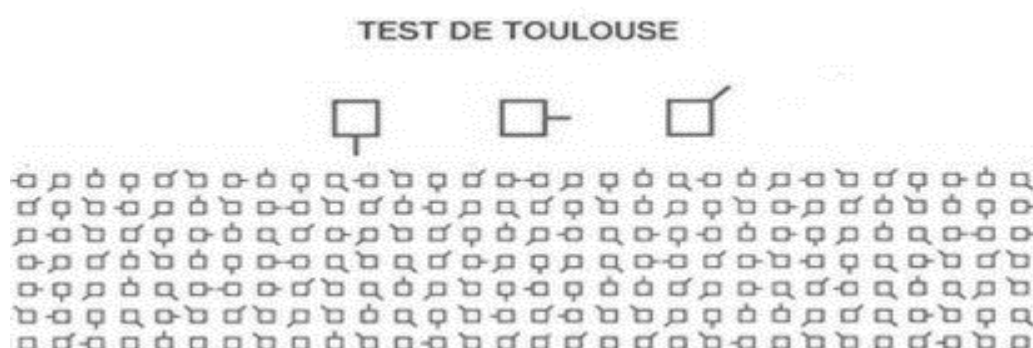
La dificultad para focalizar la atención puede promover dos tipos de reacciones en la persona mientras se administra la prueba Toulouse - Piéron: relajamiento de la

actitud, “déficit de la organización del trabajo, desmovilización o bien refuerzo compensatorio a la organización. Ambas reacciones revelan la fragilidad de la tensión

psíquica de la persona y pueden observarse en un mismo sujeto, no obstante, es

frecuente que se manifieste solo una de ellas (Adam, 2012).

Ficha 1. Test de Evaluación



El test está compuesto por 1600 elementos gráficos (cuadrados que tienen un guion en uno de sus lados o aristas) distribuidos en 40 filas punto el evaluado debe detectar Cuáles son iguales a los modelos que se presentan en la cabecera de la hoja, con un tiempo de 10 minutos, por ello deberá prestar atención a la posición que tiene el guion de cada cuadrado. Sólo una cuarta parte de los estímulos (diez en cada fila) son iguales a uno de los tres modelos. Puede aplicarse a partir de los 9 años coma de manera individual o colectiva. En cuanto a los materiales Está compuesto por un manual, ejemplar y plantilla de corrección. incluye un baremo general de adultos en percentiles y eneatispos (Piéron., 2004)

Puntuaciones:

Aciertos: y ítems marcados igual que en el modelo.

Errores: ítems marcados que no son iguales a los proporcionados en el modelo.

Omisiones: ítems correctos que no han sido marcados, hasta la última marca punto.

Diagnóstico realizado

Los alumnos se realizaron en el test en un aula de la unidad educativa en horario de clases misma tarea duro aproximadamente veinte minutos incluido las explicaciones y aclaraciones requeridas para ejecutar dicha actividad. Se le



entregó a cada alumno su protocolo y un lápiz si es que no poseía, luego se pidió que no dieron vuelta la hoja. debieron completar todos los datos personales solicitados y posteriormente se realizó una prueba y corrección de la misma grupalmente. Antes de comenzar fue importante consultar si alguien tenía alguna pregunta

Posteriormente a esto se dio inicio a la prueba que duró Diez minutos los alumnos debieron encontrar los cuadritos con un guion idénticos a los que se observan en el modelo en la parte superior de la hoja al finalizar ese tiempo se pidió que dejaran los lápices sobre la mesa y terminó la prueba.

En la corrección del test de Toulouse Piéron se consideran las omisiones, la realización y el total de posibilidades.

O= total de elementos omitidos

R=total de elementos marcados

P= número de filas que el sujeto completo, multiplicado por diez más las posibilidades de la última fila.

Los aciertos se obtienen mediante la resta de las posibilidades y las omisiones, en cambio, los errores mediante la resta de la realización y aciertos para alcanzar luego la puntuación directa con la siguiente fórmula  $A-(E+O)$ . Una vez obtenidos estos resultados se corrobora la puntuación centil con la tabla 1 (de la pág. 12 del test) que posee los baremos para cada población.

### *Resultados Generales*

Tabla N°1. Género de los estudiantes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	<b>Femenino</b>	<b>32</b>	<b>35,6</b>	<b>35,6</b>	<b>35,6</b>
	<b>Masculino</b>	<b>58</b>	<b>64,4</b>	<b>64,4</b>	<b>100,0</b>
	<b>Total</b>	<b>90</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Se puede observar en la tabla que se aplicó el estudio con 58 estudiantes varones representando el 64,4% de la muestra y 32 estudiantes mujeres representando el 35,5% de la muestra.

En la tabla de edad de los estudiantes, nos encontramos con edades de 14 años con 27 estudiantes representando el 30%, luego tenemos 15 años con 17 estudiantes representando el 18,9%, respectivamente 16 años con 32 estudiantes representando el 35,6% por último 17 años con 14 estudiantes representando el 15,6% de la muestra.

Tabla N°2. Edad de los estudiantes

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
<b>Válido</b>	<b>14</b>	27	30	30	30
	<b>15</b>	17	18,9	18,9	48,9
	<b>16</b>	32	35,6	35,6	84,4
	<b>17</b>	14	15,6	15,6	100
	<b>Total</b>	90	100	100	

Tabla N°3. Media de los estudiantes

	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
<b>Edad de los Estudiantes</b>	90	14	17	15,37	1,075
<b>N válido (por lista)</b>	90				

Se trabajó con estudiantes de 14 a 17 años de edad, en la cual la media fue de 15 años, con una desviación estándar de 1,07.

Resultados del test de evaluación antes y después de aplicar el programa de juegos pre deportivos.

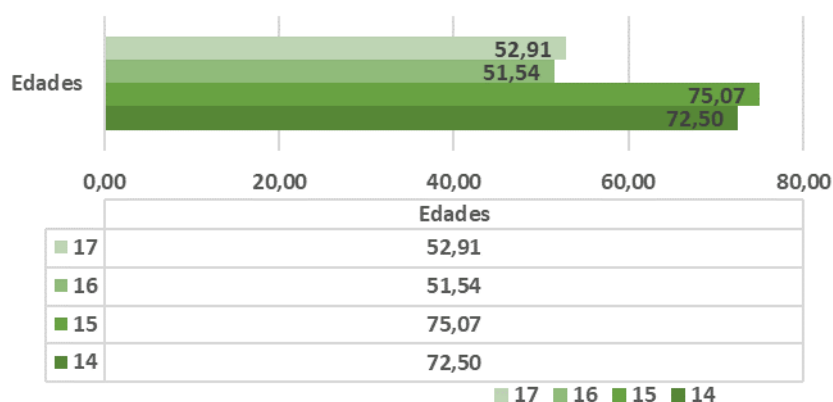
Tabla N°4. Resultados de las evaluaciones

<b>N° de Estudiantes Evaluación 1</b>	<b>N° de Estudiantes Evaluación 2</b>	<b>Eneatipos</b>	<b>Nivel</b>	<b>Percentil</b>
0	2	9	Muy alto	97-99
6	28	8	Moderadamente alto	87-96
37	35	7	Alto	76-86
41	24	6	Medio Alto	57-75
6	1	5	Medio	41-56
0	0	4	Medio Bajo	25-40
0	0	3	Bajo	16-24
0	0	2	Moderadamente Bajo	6-15
0	0	1	Muy bajo	1-14

Esta evaluación se la implemento antes y después de la aplicación del programa de juegos pre deportivo. Se puede observar, en la primera evaluación 6 estudiantes se encuentran en el nivel medio, 41 estudiantes en el nivel medio alto, 37 estudiantes en el nivel alto y 6 estudiantes en el nivel moderadamente alto. A partir de esta interpretación se comenzó a desarrollar el programa de juegos a través de las clases con el objetivo de mejorar la capacidad atenta y obtuvimos los siguientes resultados.

En la segunda evaluación se encuentran 1 estudiante en el nivel medio, 24 estudiantes en el nivel medio alto, 35 estudiantes en el nivel alto, 28 estudiantes en el nivel alto y 2 estudiantes lograron estar en el nivel muy alto.

Tabla N°5. Mejora de los estudiantes



En el test que se realizó en los estudiantes, que fueron realizadas para conocer el nivel de capacidad atenta, conteniendo así el índice de control de impulsividad, el índice de atención y percepción se observó al inicio poca comprensión y mucha fatiga al concluir la primera evaluación, también se pudo observar que existía muchas omisiones reflejadas en el test inicial. En la segunda evaluación se observó gran avance la gran comprensión y menor fatiga al concluir con la evaluación, todas las edades sufrieron una mejora de la capacidad atenta siendo los estudiantes de 15 años quienes tuvieron una mejor puntuación en la evaluación final.

## CONCLUSIONES

El diagnóstico de aspectos psicológicos y la evaluación realizada en los estudiantes, se consiguió conocer el estado de capacidad atenta en el que se encontraban, esto nos permitió elaborar la estructura de un programa de juegos pre deportivos orientados al área cognitiva-motriz.

Los juegos pre deportivos para mejorar la atención en los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Franklin Delano Roosevelt, se desarrolló con una gran aprobación de los participantes, ya que estos lograron mejorar su capacidad atenta, de concentración, memoria, disminuir fatiga mental ante estímulos

externos todos estos procesos están involucrados en el desarrollo integral del estudiante.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acuña, Beatriz Peña. (16 de octubre de 2019). *Métodos científicos de observación en educación*. Obtenido de Google Libros. (s. f.).: [https://books.google.com.ec/books?id=1JXcMRQuAdQC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=1JXcMRQuAdQC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Adam, G. (2012). El test de ToulousePieron en el ámbito laboral. Buenos aires: Metanoia, Centro de formación y consultora en RR.HH y D.O.

Arán y Krumm. (2017). *Estrategias cognitivas algunos deportes individuales*.

Beltrán, O. (2005). Perspectivas de la educación física en los albores del siglo XXI. En *Perspectivas de la educación física en los albores del siglo XXI* (pág. 8 ).

Cabrejo, I. (25 de julio de 2013). *slideshare*. Obtenido de slideshare: <https://es.slideshare.net/icabrejosizquierdo/pauta-de-observacin-de-aula-alumno>

Constitución, E. (2008). *Constitución del Ecuador*.

Devís y Peiró. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educacion Fisica: la salud y los juegos modificados. En C. P. José Devís Devís. Barcelona-España: Inde.

Eric Peper, A. S. (1991). Técnicas para el entrenamiento de la concentración.

Fernández-Hernández, .. (2016). CURRICULO DE EDUCACIÓN FÍSICA. *ministerio de educación*. . quito: *ministerio de educación*, 36, 92-109.

James, W. (1890). *Concepto de la atencion y consciencia*.

Nideffer. (1976). *El atleta interno* . New York: Thomas Y. Crowell, New York.

Piéron., E. T. (2004). Prueba perceptiva y de atencion. *Tea Ediciones*, 9-12.

Tobón, S., & Pimienta, J. (2010). Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias. . *Pearson Educación*.

Toulouse, E. (2013). *Prueba perceptiva y de atencion*. España: Tea Ediciones.