

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA

**PROGRAMA DE JUEGOS PARA MEJORAR LOS PATRONES MOTORES
FUNDAMENTALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL**

(Memoria de Grado presentada ante el honorable Consejo de la Escuela de
Educación para Optar al título de Licenciado en Educación, Mención Educación
Física Deporte y Recreación)

www.bdigital.ula.ve

Autor: Damazo Peña

Tutora: Tamara Ramírez

Mérida, Noviembre 2010

DEDICATORIA

La vida es maravillosa, cada persona en la tierra está siempre representando el papel principal. Mientras estés vivo lucha por las cosas que quieres alcanzar, si tropiezas y caes, levántate, mira hacia delante, no desmayes, vive, aprende que la vida y su camino están llenos de señales, es por ello que quiero dedicar mi logro:

A Dios todopoderoso por darme vida y salud y ser mi guía principalmente para lograr este triunfo.

A mi Abuelo José Domingo que a pesar que no estés presente físicamente este triunfo es tuyo.

A mi Abuela María Mercedes que a pesar que no estés presente físicamente Siempre has estado en mi corazón.

A mi Abuela Ana Aliría por darme su apoyo Incondicional "GRACIAS"

A mi Madre por darme el ser de la vida "Gracias"

A mi Esposa Magaly por apoyarme durante toda mi carrera en las buenas y en las malas "GRACIAS TE AMO"

A mis Hijos Mariani, Daniuska, Damasito, que esto sirva de ejemplo, que con esfuerzo y dedicación se logran las metas propuestas." Los Amo"

A mis Hermanos por su cariño y respeto gracias por apoyarme.

A Enrique Molina Díaz gran amigo por apoyarme en los momentos mas difíciles yo se que desde algún lugar del cielo estas iluminándonos, por eso los hombres buenos nunca mueren siempre están en nuestros corazones "*Gracias Amigo*"

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mis sinceros agradecimientos:

A la ilustre Universidad de Los Andes por permitirme crecer como persona y profesional para lograr esta meta tan importante en mi vida.

A la Profesora Tamara Ramírez por su apoyo, paciencia y buen humor “Gracias”.

A la Profesora y Alumnos del Preescolar “*Filomena Dávila Nucete*”.

Al Profesor Luis Albarán por su ayuda como asesor “Gracias”.

A mi Amigo Douglas Cadena por su amistad.

A mis compañeros de trabajo que siempre me brindaron la ayuda necesaria en todo momento.

www.bdigital.ula.ve

Damazo A. Peña M

ÍNDICE GENERAL

LISTA DE CUADROS.....	pp. vi
LISTA DE GRÁFICOS.....	vii
RESUMEN.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO	
I PLAN GENERAL.....	4
Presentación y Definición.....	4
Justificación de la Investigación.....	7
Sistema de Objetivos.....	9
General.....	9
Específicos.....	10
Metodología.....	10
II MARCO DE REFERENCIA CONCEPTUAL.....	18
Antecedentes.....	18
Bases teóricas.....	20
El Juego como actividad curricular.....	20
Clasificación de los Juego.....	22
Características de los Juegos.....	23
Función del Juego.....	24
El Movimiento Humano.....	25
Los Movimientos Elementales.....	26
Motricidad Infantil.....	26
Psicomotricidad.....	27
Desarrollo Motor.....	28
Fases del desarrollo motor.....	29
El Modelo teórico del Desarrollo motor de David L. Gallahue....	32
Habilidades motrices básicas.....	32
III MARCO DE REFERENCIA ORGANIZACIÓN.....	34
Lugar de Aplicación.....	34
Reseña Histórica.....	34
Biografía.....	35

IV DIAGNOSTICO DE LA SITUACIÓN.....	37
V EL PROGRAMA.....	41
Especificaciones de los Fines del Programa.....	42
Descripción de las Actividades.....	45
VI EVALUACIÓN DEL PROGRAMA.....	57
VII EVALUACIÓN DEL PROCESO.....	75
VIII CONCLUSIONES RECOMENDACIONES Y APORTES.....	77
REFERENCIAS.....	81
ANEXOS.....	85
A Permiso de la Institución.....	86
B Especificaciones del Estudio.....	87
C Autorización para los Representantes.....	88
D Hoja de Vida.....	89
E Test de Patrones Motores Fundamentales.....	90

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA

**PROGRAMA DE JUEGOS PARA MEJORAR LOS PATRONES
FUNDAMENTALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL**

Autor: Damazo Peña
Tutora: Tamara Ramírez
Fecha: Noviembre, 2010

RESUMÉN

El Objetivo fundamental de esta investigación consistió en aplicar un programa de juegos para mejorar los patrones fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial del preescolar “Filomena Dávila Nucete”, del Municipio Libertador del estado Mérida. Los participantes fueron 19 niños y niñas de 5 años de edad, siendo 6 niños y 13 niñas. La Metodología empleada en el estudio se fundamentó en el Eje de Aplicación, el instrumento que se utilizó fue el test de habilidades motrices locomotoras y manipulativas de correr, saltar, patear, lanzar y atajar de Bruce A. McClenaghan y David Gallahue (1985), donde se realizaron tres intentos en cada prueba con una duración de 3 meses. La importancia de este trabajo radica en la necesidad de mejorar los patrones motores fundamentales en niños y niñas del nivel inicial aplicando un programa de juegos, recreativos y motivadores a los niños y niñas. En los resultados obtenidos se observó que los niños y niñas al realizar el diagnóstico se encontraban en un estadio inicial hacia elemental en los diferentes patrones motores, y luego de haber aplicado el programa de juegos se observó un incremento en el desarrollo de los patrones fundamentales ya que los niños y niñas se encontraban en un estadio elemental hacia maduro en su mayoría, por tal motivo se llega a la conclusión de que al aplicarse el programa de juegos se observan mejoras significativas en los patrones fundamentales de los niños y niñas del nivel de educación inicial.

Descriptor. Habilidades motrices básicas, Juegos, educación física, nivel inicial.

INTRODUCCIÓN

El modelo tradicional de la educación venezolana, muestra signos severos de agotamientos en el aspecto pedagógico debido a una práctica educativa homogenizante que ha desviado su finalidad fundamental el desarrollo integral de la personalidad, la formación de ciudadanos conscientes, críticos, participativos, creativos y capaces de producir transformaciones que contribuyan al desarrollo de la sociedad.

En tal sentido, existe la necesidad de que los docentes, internalicen una visión más actualizada de la actividad educativa, permitiéndole así mejorar la enseñanza, ya que las ideas que estos posean acerca de la ciencia se ve reflejado en las actividades didáctica que apliquen en su planificación.

La Importancia de la Educación Física va aparejada con las exigencias por el logro de la calidad educacional en cada uno de los niveles de educación, de manera que la formación y el desarrollo de la personalidad de los escolares se correspondan con el fin trazado y con el avance social alcanzado. Uno de los objetivos de la educación física en la educación, es crear hábitos duraderos relacionados para la práctica de la actividad física.

Según Giraldez (2002) la educación física en el nivel preescolar concebida también educación corporal o educación para el movimiento resulta un elemento inseparable de otros aspectos con los que interactuando, conforman la educación de una persona.

De esta manera, el docente requiere desarrollar y manejar una variada gama de estrategias de enseñanza motivacionales como lo es el uso del juego, de manejo de grupo, entre otros, flexibles, adaptables a las diferencias de sus educandos y al contexto de clase, de tal manera que pueda inducir con su enseñanza estratégica, la asimilación y el aprendizaje significativo deseado. En este sentido, por medio de las estrategias de

enseñanza el docente puede introducirlos como puentes cognitivos para lograr en el educando nuevos esquemas de conocimiento.

Autores centran su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil. Piaget (1971) lo tomó como referencia y centró sus estudios en el juego a partir de los procesos cognitivos, en él menciona su definición del juego y plantea sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego.

Por tal motivo en esta investigación se pretende dar a conocer un programa de juegos para mejorar los patrones fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial del Municipio Libertador del estado Mérida.

En este sentido, el área psicomotriz en el nivel de educación inicial, contribuye a la educación integral del niño y niña a través de la actividad física planificada, lo que le da gran importancia dentro del pensum curricular de este nivel, porque ella ayuda a consolidar los objetivos planteados de acuerdo a lo expresado en el Currículo de Educación Inicial (2005).

Según Prado (2008) El desarrollo psicomotor del niño viene siendo sometido a estudios desde los inicios de la psicomotricidad. En las escalas de desarrollo cada vez resultaba más importante el aspecto motriz y por otra parte ya existían las pruebas motrices en educación física.

Dicha investigación, se presenta ocho capítulos tal como se describen a continuación:

En el primer capítulo se presenta el plan general de la investigación, la justificación que señala el porqué de la misma, el sistema de objetivos y la metodología a utilizar.

El segundo capítulo está orientado al marco referencial conceptual, el cual consiste en algunos antecedentes del estudio, las bases teóricas y legales.

En el tercer capítulo se presenta el marco de referencia organizacional donde se señala información general sobre la institución en la cual se llevara a cabo las actividades.

En el cuarto capítulo se plantea el examen de la situación en donde se analizo el contexto y los recursos necesarios para llevar a cabo la investigación.

En el quinto capítulo se describe los pasos para la aplicación de los juegos seleccionados.

En el sexto capítulo se refiere al instrumento de recolección de información en base a este de describe las habilidades motrices básicas de los niños del nivel de educación inicial.

En el séptimo capítulo corresponde a la evaluación del proceso representada gráficamente.

En el octavo capítulo se analizan los resultados, se llegan a las conclusiones, recomendaciones y los aportes que realiza la investigación.

www.bdigital.ula.ve

CAPITULO I

EL PLAN GENERAL

Presentación y Definición

El punto de partida de la Educación Física como área, es el reconocimiento de las diversas capacidades físicas, las posibilidades de acción motriz y los intereses hacia el juego y el deporte que poseen los niños, niñas. Este principio orientará al maestro para seleccionar actividades destinadas al grupo en su conjunto o a equipos de niños, que se realizarán en el momento oportuno y en forma adecuada para estimular el desarrollo físico y el perfeccionamiento de habilidades.

Según Lopategui (2001), uno de los propósitos generales de la Educación Física es estimular oportunamente el desarrollo de habilidades motrices y físicas para favorecer el desarrollo óptimo de los niños y niñas entre los cuales se encuentra el desarrollo perceptivo – motriz (que tiene como objetivo estimular el desarrollo de la percepción y de la coordinación motriz) y el desarrollo de las habilidades motrices locomotoras (de proyección / recepción). Estos contenidos se enfatizan en la Educación Inicial para estimular las capacidades físicas coordinativas.

Al respecto, Cañequé (2003) acota que:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentido pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. Luego, si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro?

¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas?
¿Cuándo establecen relaciones con sus
homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan
importante? Desde este punto de vista, el juego no
puede tener un papel secundario

En tal sentido, el juego, contribuye con distintos aspectos de la vida, distrae, relaja y ayuda a la convivencia. En el aula, el juego sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo; respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.

Díaz (1999), señala que las habilidades motoras representan un pilar fundamental en el que se sustentan la posterior ejecución de las destrezas deportivas, de la que pueden ser parte un alumno y si estas habilidades no se desarrollan adecuadamente en el niño o la niña probablemente el aprendizaje de otras destrezas y la práctica deportiva se dificulten en gran medida, y por falta de un buen desarrollo de las habilidades motrices básicas, pueda mostrar trastornos en el desarrollo motor del infante.

Masaru, (1997). Durante mucho tiempo se concibió la estimulación del desarrollo infantil fundamentalmente a partir de los cuatro años y en algunos países, solo a partir de esa edad es que se organizan sistemas de influencias educativas dirigidos a alcanzar determinados logros en los niños y niñas. Sin embargo, los avances en el campo biológico, psicológico y neurológico, han demostrado que los primeros años de la vida son fundamentales para el desarrollo humano.

Carretero (1999) El objetivo básico de la educación psicomotriz en preescolar será por tanto, las vivencias corporales, el descubrimiento del

mundo el propio cuerpo, la asimilación de la motricidad para llegar a la expresión simbólica gráfica, y a la abstracción, a base de estimular el movimiento.

De esta investigación surgen las siguientes interrogantes:

¿Cuál será el nivel de desarrollo de los Patrones Motores Fundamentales de los niños y niñas de educación inicial de la “U.E Filomena Dávila Nucete”? ¿Ayuda y contribuye el juego a mejorar los Patrones Motores Fundamentales en los niños y niñas? Para responder a estas interrogantes se consideran necesarios investigar sobre las habilidades básicas en esta etapa tan importante en el desarrollo del ser humano.

www.bdigital.ula.ve

Justificación

La intención principal de este trabajo es diseñar un programa de juegos para mejorar los Patrones Motores Fundamentales en niños y niñas del nivel de Educación Inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador Estado Mérida, para estimular y orientar el crecimiento integral de los niños y niñas de estas edades.

Según Ruiz (1994) El éxito, la gratificación que a través del juego reciben los niños, incita el deseo de repetir la conducta que provoca esa gratificación por lo anteriormente expuesto, se hace necesario llevar a cabo un programa para así determinar si los niños y niñas del nivel de educación inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador Estado Mérida, realmente desarrollan las habilidades motrices básicas al aplicarles juegos.

Según Fernández (2009) los juegos motores proporcionan el marco ideal para la exploración de los comportamientos sociales y motrices necesarios para el desarrollo de la inteligencia táctica y estratégica que permite anticipar y resolver situaciones.

En un contexto teórico, la investigación se consideró relevante, debido a que permite al investigador manejar las teorías referidas al juego, enfocadas en el desarrollo integral del ser humano. El estudio contribuirá a profundizar aun más acerca de esta variable que resulta de gran relevancia dentro de las instituciones educativas, todo ello va a permitir aportar nuevos conocimientos sobre el tema para el beneficio del nivel de educación inicial.

Bajo un orden práctico, la investigación se justifica porque si se puede mejorar el uso del juego, la solución estaría enmarcada en elaborar lineamientos que transformen la realidad existente en las instituciones, permitiendo una colaboración mayor de los docentes en la solución a corto plazo de situaciones contingentes que se pueden presentar en las unidades

educativas. Además, en la actualidad las instituciones educativas trabajan con proyectos, ya sean de plantel, comunitarios o de aprendizaje, los cuales deben ser realizados por un equipo formado por los miembros de la gerencia educativa, docentes y comunidad para internalizar las metas y así participar activamente en su ejecución.

Asimismo, en el contexto metodológico esta investigación puede contribuir a desarrollar en el investigador habilidades y destrezas en la elaboración de instrumentos, así como analizar los resultados obtenidos, además de poder realizar una investigación que sirva en el futuro como antecedente que oriente a la continuidad de dicho trabajo o iniciar otros en diversas instituciones que tengan el mismo fin.

La investigación se enmarca dentro de un aspecto educativo como elemento de la transformación, que busca el desarrollo armónico e integral del individuo que necesita esta sociedad.

www.bdigital.ula.ve

Sistema de Objetivos

General

- Estimular los Patrones Motores Fundamentales a través de los Juegos en niños y niñas del nivel de educación inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador del estado Mérida.

Específicos

- ✓ Diagnosticar Los Patrones Motores Fundamentales de los niños y niñas de educación inicial de la “U.E Filomena Dávila Nucete”.
- ✓ Planificar el proceso de aplicación del programa de juegos para mejorar los Patrones Motores Fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial.
- ✓ Ejecutar programa de juegos para mejorar los Patrones Motores Fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador del estado Mérida.
- ✓ Evaluar los diferentes procesos y resultados más relevantes de la aplicación del programa de juegos.

Metodología

Desde el punto de vista metodológico este plan de trabajo fue dirigido a 19 niños y niñas del nivel de educación inicial del de Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador Estado Mérida. La ejecución de este programa de juegos para estimular los patrones fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial del Municipio Libertador del estado Mérida., se llevo a cabo por medio del eje de aplicación, tomando en cuenta recursos metodológicos pedagógicos y didácticos de la educación física, el deporte y la recreación.

Álvarez (2004) señala que el trabajo a nivel de aplicación se concibe como una actividad de síntesis y de aplicación, es decir una oportunidad para que el estudiante por un lado , sinteticen los saberes adquiridos en el área de conocimiento y los apliquen tanto para la solución de una problemática como para el desarrollo de una oportunidad; y por otro lado muestre sus habilidades para realizar un proyecto, programa, intervención, un desarrollo cumpliendo con las fases de planificación, ejecución y evaluación.

Álvarez (2004) señala que el eje de aplicación es aquel que, permite la puesta en práctica de actividades encaminadas a que el participante demuestre la competencias logradas en los estudios de la especialidad y aplique en la vida real; modelos proyectos, programas, sistema de entrenamiento y cualquier otra actividad que haya sido validada y necesite ser aprobada en el terreno.

GINEF (2005) citado por Prado (2010) señala que “permite la puesta en practica de actividades encaminadas a que el participante demuestre las competencias logradas en los estudios de la especialidad y aplique en la vida real: modelos proyectos, programas, sistema de entrenamiento y cualquier otra actividad que haya sido validada y necesite ser probada en el terreno.

Según Hurtado (2001), el diseño de la investigación consiste en el plan a seguir para lograr la consecución de los objetivos; en este sentido y siendo

el proyecto de tipo factible, la investigación se llevará a cabo siguiendo las siguientes fases:

Fase I: Diagnosticar la situación actual de los Patrones Motores Fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador Estado Mérida. A través de la (observación directa), se determinará las pautas relacionadas con el manejo de las muestras y sus resultados y crear una mejor estrategia para que esto se cumpla de manera más sencilla.

Fase II: Planificar las necesidades para la aplicación de juegos para desarrollar los Patrones Motores Fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador Estado Mérida. Esto al igual que la fase I, se puede lograr con la observación directa, y complementados con un cuestionario dirigidos a las personas que hacen vida en la comunidad en relación al entorno deportivo, docentes de Educación Física y Profesores, padres y representantes.

Fase III: Diseñar un plan que permita la aplicación programa de juegos para estimular los patrones fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador Estado Mérida. Una vez obtenidos los requerimiento para la aplicación de los juegos, se procederá a elaborar el plan correspondiente a la planificación de un interfaz grafica agradable para cumplir todas las expectativas del personal, niños y niñas del nivel de educación inicial y utilizando planificaciones idóneas que llenen los intereses y capacidades de cada participantes que hará vida en la escuela.

Fase IV: Evaluar la aplicación programa de juegos para estimular los patrones fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial del Municipio Libertador del estado Mérida del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador Estado Mérida.

Participantes.

Para efectos de la presente investigación los participantes en la misma fueron 19 estudiantes de Educación Inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador Estado Mérida, que presentaron las siguientes características: Escolares, Con edades comprendidas entre los 5 años de ambos sexos.

Instrumento para la Recolección de Información

Para la recolección de datos se utilizó el test para las Habilidades Motrices Básicas elaborado por Bruce A. Mc Clenaghan y David L. Gallahue (1985). Aplicando una serie de 5 pruebas como correr, saltar, lanzar, atrapar, patear en niños y niñas del nivel de educación inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” del Municipio Libertador, con el fin de medir el desarrollo de los Patrones Motores Fundamentales.

Arias (1999) menciona que “las técnicas de recolección de datos son las distintas formas de obtener la información”. Las técnicas de recolección de datos fueron utilizadas en la presente investigación son la observación directa y la entrevista.

Velez (2001) lo define de la manera sencilla, así plante que la investigación es el “proceso de conocer la realidad”

La Observación

Según Newman (1991) señalan que esta es la forma más antigua de estudio, esta puede ser estructurada o sin restricciones. Así pues, estos mismos autores mencionan que los psicólogos etólogos sostienen que la observación cuidadosa y objetiva es el modo más preciso de entender la función de las actividades y relaciones de la niñez, así como que este método presenta la dificultad de lograr acuerdos entre los observadores y también el verse abrumado de una cantidad grande de conductas.

Según Hernández, Fernández y Baptista (1998), “la observación consiste en el registro sistemático, cálido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas. En relación a la observación Méndez (1995), señala que ésta se hace “a través de formularios, los cuales tienen aplicación a aquellos problemas que se pueden investigar por métodos de observación, análisis de fuentes documentales y demás sistemas de conocimiento.

Según Hurtado (2000), la observación es la primera forma de contacto o de relación con los objetos que van a ser estudiados. Constituye un proceso de atención, recopilación y registro de información, para el cual el investigador se apoya en sus sentidos, para estar pendiente de los sucesos y analizar los eventos ocurrentes en una visión global, en todo un contexto natural. De este modo la observación no se limita al uso de la vista.

La Observación, también es en donde el investigador comparte con los investigadores su contexto, experiencias y vida cotidiana, para conocer directamente toda la información que poseen los sujetos de estudio sobre su propia realidad.

El Test

Según Ruiz (1994) es un instrumento el cual su objetivo es medir una cuestión concreta en algún individuo, dependiendo de que tipo sea el test es al que se va a valorar, normalmente vienen ligados para ver el estado en que esta la persona relacionado con su personalidad, amor, concentración, habilidades, aptitudes, entre otros.

Blasco (2007) señala que otro instrumento para la recolección de datos es el test. Es un examen, prueba o ensayo con el cual se quiere obtener información lo más precisa posible cuyo objetivo es medir los conocimientos, las habilidades, actitudes u otros aspectos del investigado, con la finalidad de saber si se encuentran presentes esos valores específicos o no.

Procedimiento de la Aplicación

La investigación se realizó en el año escolar 2009 – 2010, en el turno de la mañana donde se le solicitó a la directora de la escuela U.E “Filomena Dávila Nucete”, el respectivo permiso para la realizar la investigación la cual se le informo los objetivos y la metodología. También se le informo a la profesora guía de la sección del segundo nivel de preescolar para realizar las entrevistas con la finalidad de recolectar toda la información pertinente a su identificación, datos personales, antecedentes personales y datos deportivos.

Todo se realizo dentro del horario de clase, con el fin de tener la asistencia y la participación de todos los niños y niñas seleccionados para la investigación.

Se realizo un diagnóstico de los Patrones Motores Fundamentales de los niños y niñas, para conocer como se encuentra su desarrollo motor de cada uno de ellos. Utilizando el test de Bruce A. McClenaghan y David L. Gallahue.

Se seleccionaron los juegos que se utilizaron en el programa, tomando en cuenta la información obtenida de cada uno de los participantes.

Se aplico y ejecutó el plan de juegos seleccionados para el programa y se evaluaron los resultados utilizando el test de Bruce A. McClenaghan y David L. Gallahue para luego analizar y comparar los resultados en el desarrollo de los Patrones Motores Fundamentales durante la aplicación del programa de juegos.

El test de Bruce A. McClenaghan y David L. Gallahue

El test consiste en una serie de movimientos motores ya establecidos, los cuales clasifican el desarrollo motor de los niños y niñas seleccionados. Estos movimientos se clasifican en tres estadios: Inicial, Elemental y Maduro, los cuales ayudan a analizar el avance del desarrollo motor a lo largo de la investigación.

Para evaluar el desarrollo de los patrones motores se realizó de la siguiente manera:

El Patrón de la Carrera: consiste en que el niño o la niña corra de un punto A un punto B a una distancia no menor de seis metros, para observar los movimientos de las piernas (vista lateral y posterior) y el movimiento de los brazos desde diferentes ángulos. Se realizan 3 intentos con la finalidad de poder clasificar en que estadio se encuentra el evaluado.

El Patrón de Saltar: consiste en que el niño o la niña salte de un punto A un punto B la mayor distancia posible partiendo de una posición relajada, para poder observar los movimientos de su brazos, piernas, tronco y caderas. Se realizan 3 intentos con la finalidad de poder clasificar en que estadio se encuentra el evaluado.

El Patrón de Patear: consiste en que el niño o la niña debe patear o golpear una pelota con el pie, para poder observar los movimientos de sus piernas, brazos, tronco y caderas. Se realizan 3 intentos con la finalidad de poder clasificar en que estadio se encuentra el evaluado.

El Patrón de Lanzar: consiste en que el niño o la niña lance desde un punto A a un punto B, para observar los movimientos de las piernas, pies brazos y tronco. El observador debe ubicarse enfrente del examinado y ligeramente desplazado hacia el lado dominante del niño o niña, es decir al lado con el cual lanza la pelota, sin obstruir o limitar el lanzamiento. Se realizan 3 intentos con la finalidad de poder clasificar en que estadio se encuentra el evaluado.

El Patrón de Atajar: consiste en que el niño o la niña debe atajar una pelota que viene desde un punto A, para poder observar los movimientos de sus brazos, manos, y cabeza. El observador debe pararse en frente del niño o la niña, con la finalidad de poder clasificar en que estadio se encuentra el evaluado.

Metodología

Primera fase

- Seleccionar el instrumento para la recolección de los datos.
- Realizar una práctica teórico-práctico del instrumento.
- Selección del instituto y solicitar el permiso a la dirección del plantel.
- Familiarización del evaluador con los niños.

Segunda fase

Se llenó la hoja de vida donde se tomaron en cuenta los siguientes parámetros:

1. Identificación del alumno
2. Antecedentes personales
3. Datos escolares
4. Datos deportivos.

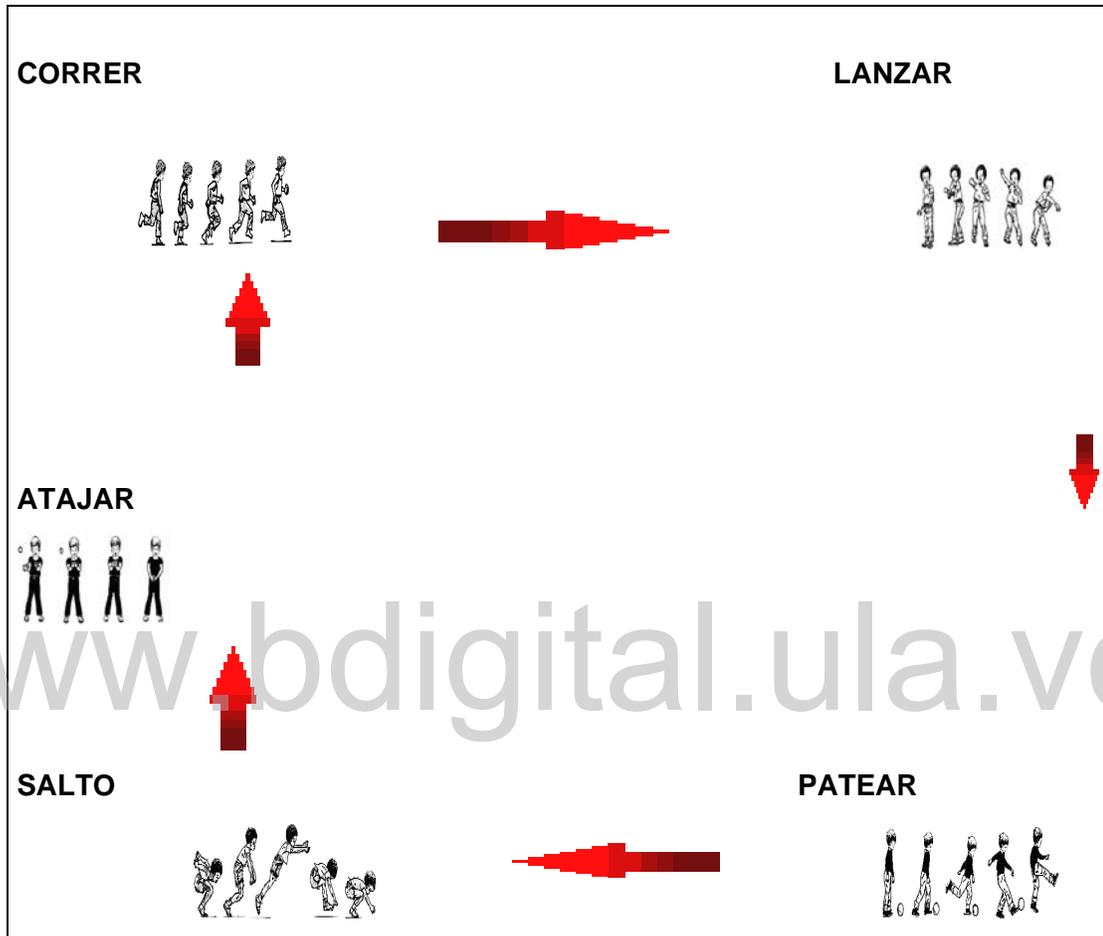
Tercera fase

Recolección de los datos.

Interpretación y análisis de los datos.

Cuadro N° 1

**Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc
McClenaghan y David L. Gallahue (1985).**



CAPITULO II

MARCO DE REFERENCIA CONCEPTUAL

Antecedentes

Para el desarrollo de esta investigación se consultaron diversas teorías de distintos autores que contribuyen a mejorar la confección del problema y a esclarecer la línea de investigación que se debe llevar. El estudio de la Motricidad infantil, ha sido abordado desde diferentes perspectivas y puntos de vista.

En la Educación Física, el concepto de habilidad motriz básica se ha convertido en algo usual.

Según Ruiz (1994) trata de explicar los diferentes usos del término de la habilidad en la educación física mostraba cómo acciones tales como correr, lanzar, saltar, recepcionar, esquivar, entre otros. Se consideraba como habilidades motrices comunes a todos, y filogenéticamente imbricadas en la evolución humana.

En tal sentido Carmona y Dugarte (2001), Reportan la influencia e importancia de la educación Física y el factor educativo en el desarrollo motriz del niño preescolar. La importancia de la Educación Física en esta etapa del desarrollo, radica según los autores en que en esta edad se producen las mejores adquisiciones y habilidades psicomotrices y se operan importantes adelantos educativos en cuanto a la estructuración corporal, se duplican las fuerzas físicas, se hace más precisa la coordinación motora y las capacidades motrices son reforzadas por el aumento de la resistencia y velocidad en el movimiento.

Vern Seefeldt (1979) citado por Ruiz (1994) realizó un análisis de las habilidades motrices infantiles donde el término habilidad motriz básica o fundamental conformaba uno de los elementos importantes a considerar por todo educador físico.

Carmona y Dugarte (2001), realizaron estudios relacionados con el comportamiento, la edad y el sexo en el marco de la influencia de algunos juegos pedagógicos sobre el desarrollo motriz del niño preescolar, se encontró en esta edad una predominancia de la conducta motriz gruesa, con respecto a los movimientos manipulativos (motricidad fina), así como la participación homogénea en los juegos de niños y niñas de la misma edad incrementando la frecuencia a medida que la misma aumenta.

Así mismo Morales, (2003) realizó en la Universidad Rafael Beloso Chacín, un Trabajo de Grado denominado “Diagnóstico del Uso del Juego en el Aula como Herramienta de Instrucción”. La investigación se realizó bajo la modalidad de proyecto factible, fundamentado en una investigación de carácter descriptivo. La muestra estuvo conformada por 42 docentes de las Escuelas Básicas del Municipio Páez del Estado Zulia, seleccionada en forma aleatoria. Para la recolección de datos se utilizó la aplicación de una encuesta con 20 ítems, donde cada uno presentó cinco alternativas de respuesta. Los resultados evidenciaron que los estudiantes expresaron satisfacción por el uso del juego como herramienta de aprendizaje, dado que sirven como instrumento de exploración y diagnóstico, así como motivadores del aprendizaje de contenidos como las tablas de multiplicar, entre otros. De igual manera, hace énfasis en la importancia del uso del juego como herramienta de instrucción en el aula, en procura de dar mayor pertinencia social, dando respuestas a las exigencias de actualización que el país requiere. La investigación es pertinente como base a este estudio, ya que sus resultados muestran la disposición de los docentes para el uso del juego, con lo cual se enfatiza la relevancia que se tiene de él como eficaz para la enseñanza y como medio de aprendizaje significativo

Bases Teóricas

El Juego Como Actividad Curricular

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal

En relación a la actividad de enseñanza, Garvey (1998), señala que: “el juego debe representar todas la situaciones observadas en las clases inclusive las menos satisfactorias desde el momento que permitan aprender a los alumnos una forma de conocimiento deseada”. La autora, manifiesta que el juego representa dentro de cualquier sistema escolar la estrategia de aprendizaje más adecuada para lograr la formación integral del niño y la niña, porque ellos ejercen una relevante influencia en éxito social al establecer formas de convivencia, además sirve para desarrollar habilidades y destrezas motoras y permiten consolidar aspectos como autoestima, seguridad, solidaridad, amistad, respeto, aprecio y responsabilidad, entre otros.

En este sentido, los juegos en la educación se deben utilizar para que los niños/as aprendan a desarrollar acciones que le sean útiles para desenvolverse en la vida diaria, formando parte de la preparación para la vida y de su propio aprendizaje. Visto así, constituye la actividad más importante que debe atender la educación de niños y jóvenes porque en estas edades los juegos al presentar reglas, establecen limitaciones a sus

impulsos y permiten crear hábitos de disciplina sin negar su propia libertad.

Por su parte, Caballero (1999) define el juego como “cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse, generalmente siguiendo algunas reglas”; es decir, y de acuerdo a las palabras planteadas por el autor, el juego se concibe como un medio de integración de los tres dominios de la personalidad: afectivo, cognoscitivo y psicomotriz, constituyéndose en un medio de aprendizaje.

Según Ortega (1999) el juego “es un mundo que lo rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento, inteligencia e independencia personal” esto significa que con el juego se puede realizar una actividad de manera de utilizar la mente, articulando la realidad y fantasía dentro del conocimiento y la emoción.

Del mismo modo, Dávila (1998), afirma que el juego “es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí mismo y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”. Al este respecto, se puede inferir, que el juego constituye el instrumento que lleva al niño a integrar su personalidad, y asimilar lo real, le ayuda a controlar la ansiedad y a establecer comunicación con los demás.

En este sentido, es considerado el juego como actividad lúdica muy propia del ser humano que permite la liberación de tensiones, conflictos y otros aprisionamientos de la vida real, como lo afirma Tournet (1998): “Jugar significa: La posibilidad de describir el mundo real y la efectividad personal en un espíritu de recreación”. Esta importancia desde el punto de vista psicopedagógico se evidencia en todos los niveles del desarrollo motor cognoscitivo, afectivo, social y moral, pudiéndose citar algunos:

- Posibilitan el desarrollo de la curiosidad, base de cualquier aprendizaje.
- Incentivan el placer por la búsqueda, la experimentación e investigación.
- Favorecen el progreso de todas las funciones psíquicas necesarias para un sano desarrollo de la capacidad de aprendizaje: percepción, discriminación, orientación, pensamiento, razonamiento, memoria y otros.
- Impulsan la formación del pensamiento simbólico.
- Estimular el afán de superación personal, el éxito y autonomía.
- Desarrollan mediante la relación con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades.

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Clasificación de los Juegos

Los juegos según Ortega (1999) se dividen en:

- Juegos creativos
- Juegos didácticos
- Juegos profesionales

Los juegos creativos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores. Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes. El juego didáctico puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problemática. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación).

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

Características del Juego

1. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
2. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía
3. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
4. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
5. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
6. El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las

cosas y expresarlas: ritmo y armonía. Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio.

Función del Juego

El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico. Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela. Además, contribuye al modo en que los niños se ven a sí mismos.

Juegos Intelectuales

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Juegos Motores

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Juegos Sensoriales

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, hacer ruidos con

silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

Importancia.

Movimiento Humano

Desde la prehistoria, el movimiento le permite funcionar, relacionar y reaccionar en su ambiente sacándole provecho al mismo. El ser humano necesita aprender a moverse efectivamente para sobrevivir y funcionar en sociedad: es un proceso que comienza antes del nacimiento y que no termina hasta la muerte.

Muñoz G.(2000) El ser humano necesita del movimiento para sobrevivir: algunos de sus movimientos son notorios, pudiéndose medir y apreciar a simple vista, otros requieren de equipo para poder ser detectados, ya sea porque son movimientos muy finos, imperceptibles al ojo humano o que están ocultos dentro de nuestro cuerpo (por ejemplo el latir del corazón).

El papel del educador físico debe ser proveerle al ser humano desde niño, de experiencias para que luego valore las condiciones individuales y mida los riesgos de la competencia antes de exigirles especializarse en la adquisición de destrezas.

En fin, podemos decir que el ser humano lo requiere como en todas las etapas de sus manifestaciones, es un proceso de formación que lo lleve gradualmente a la maduración y consolidación de sus habilidades, pasando para ello por diferentes fases.

Según Piaget (1972) citado por Ramírez (2009), el movimiento representa un medio de expresión y comunicación, constituye el soporte indiscutible e insustituible del lenguaje humano.

Movimientos Elementales

Se refiere a una serie de movimientos estructurados y organizados de una forma secuencial en específico y con un propósito predeterminado. Es una secuencia fija de una serie de movimientos establecidos. McClenaghan y Gallahue (1985) señalan, que el periodo de la niñez temprana es crucial para el desarrollo equilibrado y óptimo de las áreas cognitivas, afectivas y psicomotrices de la conducta.

Motricidad Infantil

López y Núñez (1978). Los años de la etapa infantil son muy emocionantes para el niño en cuanto al desarrollo físico, cognoscitivo y social. Entre las edades de 2 y 5 años hay un progreso rápido en todas las áreas de desarrollo. Por esta razón hay autores que hablan de la “ley del tren perdido” para referirse a que el tiempo no aprovechado en un periodo sensible de una capacidad motora (o varias), no siempre se recupera y que “perdido un tren” no podemos tomar el siguiente, esperando el mismo efecto adaptativo.

Farfel y Hirtz (1978) establecen que conceptualmente es más fácil influir sobre las distintas funciones y capacidades cuando están en proceso de maduración, que cuando ya han madurado.

Marqués y Cols (2003). El área motriz en la etapa infantil contribuye al conocimiento del propio cuerpo, conocer algunas medidas de higiene, alimentación y de salud física además de las principales reglas de algunos juegos, normas de educación vial y un sinnúmero de curiosidades y conceptos que benefician al desarrollo integral del niño.

Psicomotricidad

El término psicomotricidad integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

De Lièvre y Staes (1992) La psicomotricidad es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

G^a Núñez y Fernández Vidal (1994) La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

Berruazo (1995) la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

Muñían (1997) La psicomotricidad es una disciplina educativa, reeducativa, terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y

descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

Desarrollo Motor

El desarrollo motor es un proceso continuo y demorado, y por el hecho de presentarse los cambios de manera más acentuada en los primeros años de vida, existe la tendencia de considerarse su estudio sólo en el niño; sin embargo, son necesarios cerca de veinte años para que el organismo se vuelva maduro (Muñoz,1995).

La secuencia de desarrollo motor presenta como característica la dirección cefalocaudal, donde el dominio de los movimientos va desde la cabeza a los pies, y la dirección proximodistal, donde el dominio del movimiento va del centro del organismo hacia los extremos (límite de las extremidades).

El desarrollo motor prenatal es el constructor de los desarrollos posteriores, y en la edad preescolar se distinguen dos momentos, el crecimiento bajo la responsabilidad de la familia (3 a 7 años) o de una institución escolar. La fase de desarrollo preescolar se corresponde al período de tiempo en el cual los comportamientos se desarrollan de manera secuencial y progresiva y son influenciados tanto por las actividades informales como también por aquellas culturalmente establecidas (Muñoz, 1995).

El proceso de desarrollo postnatal es una continuación de lo que posiblemente fue desarrollado en el período prenatal. El niño puede asumir control sobre sus funciones de alimentación y respiración y el continuo desarrollo de los patrones básicos de comportamiento. El medio ambiente en el cual el niño se encuentra ahora, es más complejo, variable y menos restringido aunque la maduración es la fuerza predominante en el desarrollo

motor del niño, el aprendizaje también puede ser un importante factor del desarrollo.

Fases del Desarrollo Motor

Según Muñoz (2000) Las habilidades motoras se dan por medio de una secuencia de movimientos que van desde los simples a los más complejos. Las seis fases del desarrollo motor indican donde están la mayoría de los niños y niñas en el desarrollo de sus habilidades, lo cual no significa que todos pasan por dichas fases en la secuencia exacta. No obstante, el conocerlas ayuda a enfatizar en el desarrollo de diferentes grados de habilidad, según las necesidades, intereses y capacidades.

1. Movimiento reflejo (útero - 5 meses):

Son movimientos involuntarios del cuerpo producidos subcorticalmente. Algunos de estos se les llama reflejos primitivos (buscar mamar como mecanismo de sobrevivencia).

2. Habilidades motoras (primeros 2 años de vida):

El desarrollo de formas eficientes y efectivas del movimiento ayudan a formar la estructura básica para las tareas motoras posteriores. (Estimulación temprana - natación).

3. Patrones básicos de movimiento (de 2 a 7 años):

El niño o la niña explora o experimenta con el potencial motor de su cuerpo mientras corre, salta, lanza, apaña y hace equilibrio. Aquí se enfatiza la generalidad del movimiento en lugar de lo específico, así como también el sentido del logro en lugar del fracaso y la variedad de movimientos en lugar de un número limitado de destrezas ejecutadas con precisión.

4. Destrezas motoras generales (de 8 a 10 años):

Se observan elementos vistos en la ejecución básica, pero ahora con énfasis en la precisión, forma y ejecución diestra. Los niños i niñas comienzan a involucrarse en una gran variedad de destrezas deportivas.

Las destrezas deportivas son los movimientos básicos pero en formas más complejas y específicas.

5. Destrezas motoras específicas (de 11 a 13 años):

Se refinan las destrezas deportivas más complejas y las utilizan en la ejecución de pre deportivos avanzados, y del mismo deporte oficial. Se le da más énfasis al producto que al proceso, lo que involucra el experimentar con una serie de éxitos y fracasos, razón por la cual no se debe desarrollar en los primeros años, sino más bien en el colegio y los primeros años de adulto.

6. Destrezas motoras especializadas (14 años en adelante):

Aísla un número limitado de destrezas específicas que serán practicadas y perfeccionadas para el alto rendimiento. El nivel de ejecución depende del talento del individuo, y la especialización puede ir desde la competencia olímpica hasta las actividades recreativas seleccionadas.

Se debe rechazar la idea de este tipo de destrezas dentro del programa regular de Educación Física para niños y niñas. De considerárseles importantes de impartir, éstas se deben de dar fuera del tiempo lectivo.

Modelo Teórico del Desarrollo Motor de David L. Gallahue

Propone un modelo de secuencia, con el propósito de servir de base para la programación de actividades motrices para la educación física. Parte del punto de vista de que los cambios observables en las características de los movimientos reflejan el proceso del desarrollo, orientado a niños y niñas con etapas que van desde los 4 años hasta los 14 años. Gallahue aplica el concepto de estadio de desarrollo en su modelo, lo que es, en cierta forma, un principio de planeación de la organización secuenciada.

**Cuadro N° 2
Desarrollo Motor. Según Gallahue (1982)**

Más y 14 años	Fase de movimientos relacionados con el deporte	Estadio Especial
11-13 años		Estadio Específico
7-10 años		Estadio General
6-7 años	Fase de movimientos fundamentales	Estadio Maduro
4-5 años		Estadio Elemental
2-3 años		Estadio Inicial
1-2 años		Estadio Pre - Control
1 - año	Fase de movimientos rudimentarios	Estadio de Inhibición Refleja
4 - Meses		Estadio de Decodificación de Información
4 - Meses	Fase de movimientos reflejos	Estadio de Codificación de Información

↑

Periodo de edad Aproximada del Desarrollo.

↑

Estadios del desarrollo

El movimiento, en general, se refiere a la acción y el cambio un movimiento simple es un cambio específico en la posición de un segmento corporal. (Wickstrom, 1990).

Lopategui (2001) define el desarrollo motor como el estudio del aprendizaje y el desarrollo de la destreza motoras básicas y deportivas. El desenvolvimiento y crecimiento de las destreza motoras ya sean finas o gruesas para un mejor desplazamiento del cuerpo de un lado a otro, además indica que el desarrollo motor forme parte del proceso total del desarrollo humano se suele definir como los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio. Este proceso supone el desarrollo de capacidades que son esenciales para el movimiento y la posterior adquisición de habilidades motoras.

Habilidades Motrices Básicas

El patrón motor maduro de una habilidad básica no se relaciona con la edad, error en el que se podría caer fácilmente debido al término "maduro" que dentro del contexto del desarrollo de patrones motores quiere decir completamente desarrollado. Frostig y Maslow (1984)

Por otra parte, también se podría hablar de patrón motor evolutivo, que se define como "todo patrón de movimiento utilizado en la ejecución de una habilidad básica que cumple los requisitos mínimos de dicha habilidad, pero que, en cambio, no llega a ser un patrón maduro" (Wickstrom, 1990).

Para Frostig y Maslow (1984), las habilidades motoras básicas son las actividades motoras, vale decir, las habilidades generales, que asientan las bases de actividades motoras más avanzadas y específicas, como son las deportivas que tienen su origen y fundamento en destrezas.

McClenaghan y Gallahue (1985), señalan que los movimientos locomotores surgen en una época temprana del desarrollo infantil. El recién nacido producirá, al ser estimulado, muchos movimientos reflejos a

semejanza de patrones locomotores voluntarios posteriores. Estos reflejos tempranos son inhibidos gradualmente a medida que el niño desarrolla control voluntario sobre los modos rudimentarios de locomoción. Los primeros intentos de locomoción intencional consisten en una actitud aislada de extender los brazos en un patrón de reptación. Sin embargo, el niño conseguirá lentamente sincronizar los movimientos de brazos y piernas y lograr un eficiente patrón de gateo.

Según Burton (1977) citado por García (2007), distingue dos categorías de movimientos básicos: movimientos que implican locomoción y movimientos que no implican locomoción.

Estas habilidades físicas básicas se pueden clasificar en: locomotrices, no locomotrices y de proyección y recepción.

- Locomotrices: Andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, entre otros.
- No locomotrices: su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio: balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse, entre otros.
- De proyección y recepción: se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos: recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, driblar, entre otros.

CAPITULO III

MARCO DE REFERENCIA ORGANIZACIONAL

El presente capítulo se presenta con la finalidad de dar a conocer la descripción de la institución en la cual se aplicó la propuesta de juegos para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del Municipio Libertador del estado Mérida.

Institución:

Escuela Municipal “Filomena Dávila Nucete”

Dirección:

Avenida el Milagro Santa Elena Mérida Estado Mérida

Reseña Histórica de la U.E. Municipal Filomena Dávila Nucete

En el año 1958 la situación política en Venezuela era muy susceptible debido a la caída de la Dictadura de Marcos Pérez Jiménez. Mérida no escapa a esa situación y entre las actividades que más se veían afectadas estaba la Educación ya que los Institutos Educativos como el Grupo Escolar Godoy, la Escuela Gonzalo Picón Febres, y el Grupo Escolar Milla no estaban normalizados en sus actividades educativas.

Debido a estas situaciones y a las necesidades educativas de las zonas populares se funda por Decreto Municipal el Grupo Escolar Municipal “23 de Enero” el 10 de Octubre de 1958 en la Avenida el Milagro entrando a Santa Elena durante la Presidencia municipal del Dr. Pedro Pulido y como encargado de Educación Municipal el Dr. Don Lucas Rincón. Es de señalar que las autoridades más destacadas en el Estado Mérida para

esa época fueron: el Dr. Vicente Tálamo Pacheco, el Teniente Coronel José Román Duque, El Dr. José Ramón Duque Sánchez. En la Catedral era Arzobispo Monseñor Acacio Guerra. En la Universidad fueron Rectores el Dr. Joaquín Manuel Luzardo y el Dr. Pedro Rincón Gutiérrez. La U.E. Municipal Filomena Dávila Nucete está situada en la Avenida Principal el Milagro, en el Barrio Santa Elena de Mérida. Inicialmente se llamo "U.E. 23 de Enero" en homenaje a la fecha histórica que se vivió en este año. A partir del año 1970-1971 la escuela pasó a funcionar con el nombre de Grupo Escolar Municipal Filomena Dávila Nucete por disposición del Presidente del Consejo Municipal Jesús Rondón Nucete en honor a la maestra merideña Filomena Dávila Nucete, quien había sido fundadora de otras Instituciones Educativas. Fueron también fundadores de la Escuela la Profesora Isidora de Sánchez quien fue su primera Directora, la Profesora Romelia Pulido, la Profesora Carmen Elena Nava, Comenzando con los tres primeros grados básicos (1ro, 2do, y 3ro) que era lo que permitía la infraestructura existente para el momento. El cariño, la lucha y la buena voluntad de estos maestros fundadores y otros más que se incorporan posteriormente a la Institución de Plantel se logro se imparta el él, Educación Preescolar y Básica hasta sexto grado. También debemos recordar y agradecer el aporte dado por otras docentes como la Profesora Paulina de Maldonado, María Romero de Díaz, Carmen Omaira Palma y Tania Sosa quienes fueron directoras del Plantel, e hicieron de este, un lugar de excelencia. Las profesoras María Haydee Espinoza, Rosario Nava, Lucila Maldonado, Doris de Venero, Lilian Uzcátegui, Carmen de Cepeda, Haydee Rivas se incorporaron posteriormente a la Institución donde dieron un gran aporte al desarrollo del nivel educativo y pedagógico en pro de la educación merideña.

En la actualidad en esta Institución se imparten las actividades en el horario de siete de la mañana hasta las doce del mediodía, en los niveles de Preescolar, Primera y Segunda Etapa contando con 16 docentes, tres

auxiliares de Preescolar, una secretaria, seis bedeles y 250 alumnos. Por la tarde funciona en calidad de comodato la U.E “Fray Juan Ramos de Lora” y por la noche las Misiones Robinsón y Sucre. Este año escolar 2007-2008 se incorpora a las actividades pedagógicas un Centro Bolivariano de Informática y Telemática con dos facilitadoras, encargadas de alfabetizar tanto al personal de la Institución, al alumnado y también a la comunidad.

Biografía de Doña Filomena Dávila Nucete

Nació el 21 de Enero de 1856 en Pueblo Llano. Fueron sus padres José Vicente Dávila Nucete y María del Carmen Paredes Dávila. Fue educada en la Escuela de Señoritas Almarza. De la Escuela salió a regentar una escuela en Mucuchies y por tener solo 15 años no le pudieron dar el nombramiento a ella sino a su hermana mayor Ramona Ignacia, allí regento cuatro años. Luego pasó a una escuela en Lagunillas en 1882, allí estuvo 15 años. Después fue llamada y la nombraron Directora de la Escuela Central De Mérida en el año 1889, la cual fue elevada a la categoría de Colegio del Estado y el nombramiento le fue otorgado por el Presidente del Estado General Espíritu Santo.

CAPITULO IV

DIAGNOSTICO DE LA SITUACIÓN

Según Ruiz (1994) Actualmente las tendencias en el estudio de la motricidad infantil son variadas, amplias y multidisciplinarias, los estudios se ven influidos por las intenciones y por las áreas de conocimientos que la promueven. Los estudios sobre el control motor, animan estas investigaciones, donde también se trata de dilucidar cómo los diversos mecanismos implicados en la motricidad infantil y humana en general evolucionan y cambian.

McClenaghan y Gallahue (1985) señalan que si las habilidades motrices no se desarrollan a tiempo durante la infancia, es poco probable que sean desarrolladas y perfeccionadas posteriormente.

Es por ello que nace la inquietud de realizar este tipo de investigación, con la finalidad de aplicar los juegos para estimular los patrones motores fundamentales en los niños y niñas del nivel de educación inicial. Contribuyendo y aportando de esta manera a su desarrollo y formación integral.

Análisis Situacional

Como objetivo propuesto, se percibió el interés por parte del Directivo del Preescolar y las docentes de educación inicial para la realización y aplicación de los juegos, para estimular los patrones motores fundamentales de los niños y niñas del nivel de educación inicial.

Se procedió a realizar un diagnóstico científico, técnico y preciso, con la finalidad de determinar las condiciones que presenta cada niño o niña, para orientar la aplicación del plan de los juegos. Tomando en cuenta los resultados del diagnóstico, donde se realiza una interpretación analítica y descriptiva del proceso actual, que enfrenta cada uno de los niños y niñas de la institución en relación al desarrollo psicomotor. La metodología utilizada para realizar el diagnóstico situacional se fundamenta en aportaciones teóricas e investigaciones con un enfoque vivencial que privilegia la experiencia personal y colectiva como fuente de reflexión y toma de decisiones.

Diagnostico Inicial

Tomando en cuenta el diagnóstico y haciendo un análisis de la situación actual se obtuvo un resultado del desarrollo de las habilidades básicas motrices existente en los niños y niñas del nivel de educación inicial.

La siguiente tabla muestra los resultados obtenidos en el diagnóstico.

Cuadro N°3
Resultado Diagnostico Grupo Total

Patrón Motor	Grupo Total – Diagnostico		
	Inicial	Elemental	Maduro
Correr	21%	79%	0%
Saltar	37%	63%	0%
Patear	63%	37%	0%
Lanzar	79%	21%	0%
Atajar	74%	26%	0%

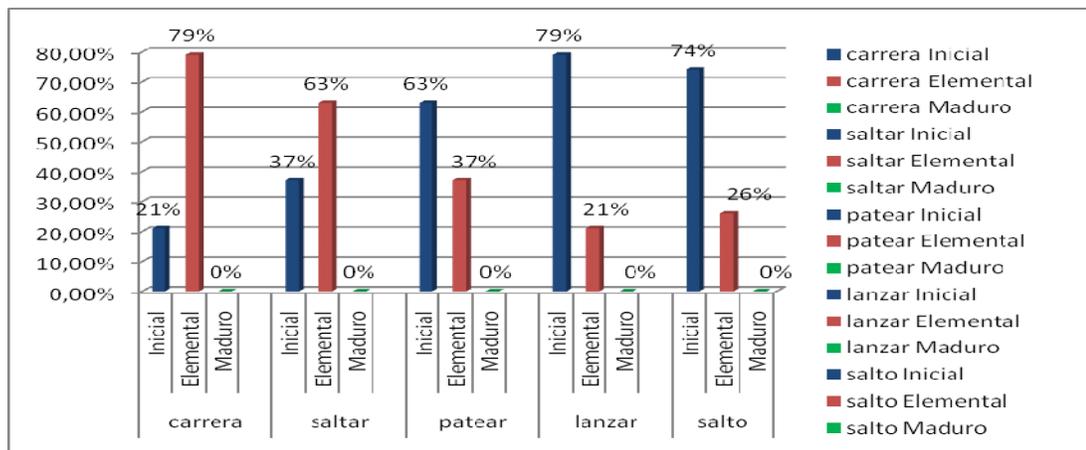


Grafico N° 1 Resultados Diagnostico Inicial Grupo total

En las habilidades físicas básicas no locomotrices de patear, lanzar y atajar los niños y niñas de educación inicial se encuentran en un porcentaje mayor al 70% en el estadio Inicial. En las habilidades físicas básicas locomotrices de saltar y correr los niños y niñas se encuentran en un porcentaje mayor al 30% en el estadio elemental. En el estadio maduro no se encuentra ningún niño o niña en alguna habilidad analizada.

Al observar que el mayor porcentaje de los niños y niñas están en el estadio inicial se plantea programa de juegos para mejorar los patrones fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial. Tal como lo manifiesta Dávila (1998), donde afirma que el juego “es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, dentro de cierto límites fijo de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí mismo y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría

El desarrollo que los niños y niñas presentan, permite establecer un marco de referencia para la construcción de planes que ayuden a mejorar y desarrollar las habilidades de los niños y niñas en la educación física.

En los resultados del diagnóstico se pudo observar que los participantes tenían la necesidad de que, se les aplicara un programa para mejorar sus patrones motores fundamentales.

Medios y Recursos

Son aquellas actividades, planes, informes y estrategias utilizadas a través de las cuales se logra el objetivo de la investigación, con el fin de lograr el éxito del plan,

Recursos Humanos

Se contó con la Asesoría de la profesora de Educación Física y los Docentes del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” de Municipio Libertador Estado Mérida.

Recursos de Planta Física

Las Instalaciones que se utilizaron fueron la cancha de la Institución donde se ubicaron a los alumnos en 6 grupos de tres niños y se realizó un circuito, rotando en el sentido de las agujas del reloj.

Materiales:

4 Colchoneta, 10 Pelotas de Tenis, 18 Conos, 20 Pelotas de gimnasia Globos, 10 aros, 10 ping y Tizas de colores.

CAPITULO V

EL PROGRAMA

Programa de Juegos

Cuando se toma en cuenta la decisión de ofrecer a los niños y niñas actividades que mejoren sus posibilidades de movimiento elementales mediante un programa de juegos, el investigador se verá involucrado en una serie de pasos importantes para el desarrollo del programa.

Según Frosting y Maslow (1984), los objetivos centrales del movimiento son promover la buena salud, el bienestar y desarrollar las habilidades sensorias motrices y la autoconciencia. Un programa bien aplicado puede lograr mucho más de lo esperado en el objetivo de la investigación.

Para garantizar la operatividad de un programa útil, orientado hacia las necesidades de desarrollo e interés de los niños y niñas del nivel de educación inicial, se debe tener presente:

- En primer lugar, la planificación cuidadosa, que incluye la especificación de los fines y objetivos del programa.
- En segundo lugar deben ser cuidadosamente evaluados los niveles de funcionamiento psicomotor, cognoscitivo y afectivo de los niños y niñas.
- En tercer lugar implica delinear el contenido del programa, en especial los objetivos específicos y las experiencias motrices apropiadas y necesarias para satisfacer estos objetivos.
- En cuarto lugar es la evaluación posterior al programa. Es sumamente importante que los niños y niñas que participan en el programa sean

evaluados periódicamente para determinar si los objetivos específicos y las experiencias motrices cumplen con los cometidos

Especificación de los Fines del Programa

La finalidad del programa de juegos se centra en ayudar a los niños y niñas a aprender a moverse, y a ayudarlo a aprender por medio del juego.

Aprender a Moverse

Consiste en ayudar a los niños y niñas a aprender a emplear su cuerpo en forma más eficiente y efectiva. El niño aprende a moverse cuando adquiere una cierta variedad de patrones motores en el nivel inicial. El preescolar integra los mismos patrones motores en forma más eficiente y posteriormente el niño o niña las irá perfeccionando.

Para el individuo que se desempeña integralmente, aprender a moverse constituye un proceso que se desempeña integralmente, aprender a moverse constituye un proceso de adquisición de habilidades motrices, adaptación y cambios que abarca toda su vida.

Aprender por Medio del Movimiento

El movimiento constituye el centro del desarrollo temprano perceptual y motor de los niños en educación inicial. Por medio del movimiento los niños y niñas aprenden acerca de sus cuerpos y experimentan las relaciones interpersonales.

Objetivo General del Programa

Estimular los Patrones Motores Fundamentales a través de los juegos en niños y niñas del nivel de educación inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” de Municipio Libertador Estado Mérida.

Objetivos Específicos del Programa

- Incrementar el dominio de los Patrones Motores Fundamentales en los niños y niñas del nivel de educación inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” de Municipio Libertador Estado Mérida.
- Incentivar a los niños y niñas para que logren un desarrollo integral.

www.bdigital.ula.ve

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADE
PERIODO DE EJECUCIÓN 12 SEMANAS**

Cuadro N° 4

Leyenda: (J) Juegos (N°) Los números representa cada juego que se utilizaron en el programa

SEMANAS	LUNES	MIERCOLES	VIERNES
1		DIAGNOSTICO	
2	J 1 - 2	J 3 - 4	J 7 - 8
3	J 7 - 8	J 9 - 10	J 11 - 12
4	J 3 - 4	J 11 - 12	J 1 - 2
5	J 9 - 10	J 5 - 6	J 3 - 4
6		APLICACIÓN DEL TEST DE BRUCE A. McCLENAGHAN Y DAVID L. GALLAHUE	
7	J 7 - 8	J 9 - 10	J 1 - 2
8	J 11 - 12	J 5 - 6	J 7 - 8
9	J 1 - 2	J 11 - 12	J 3 - 4
10	J 3 - 4	J 3 - 4	J 9 - 10
11		APLICACIÓN DEL TEST DE BRUCE A. McCLENAGHAN Y DAVID L. GALLAHUE	
12		ANALISIS Y EVALUACION DE LOS RESULTADOS	

Descripción de las Actividades

En el proceso de aplicación del programa de juegos para mejorar los patrones fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial, se tuvo en cuenta las posibilidades reales de los niños y niñas desde el punto de vista motriz y funcional. Se plantean las alternativas para solucionar el problema en estudio, donde se elaboro un plan de acciones, considerando aspectos metodológicos, pedagógicos y didácticos.

Los juegos motrices que se planificaron para ser aplicados fueron los siguientes:

Juego Nº 1 - Mi casa es tu casa

Objetivos: Poner a prueba la velocidad de reacción y de movimientos de los niños.

Materiales: Ninguno.

Participantes: 10 o más

Descripción

Se divide a los participantes en dos equipos de igual número, y se delimitan dos áreas de igual tamaño, separadas a una distancia de 15 metros (mínimo).

Cada equipo se reunirá en su área, o su “casa”. Cuando se de la señal, cada equipo deberá cambiar de “casa” lo más rápidamente posible.

El ejercicio se repite 10 veces, y gana el equipo que en más oportunidades haya llegado primero. En caso de empate cada equipo deberá elegir a uno de sus integrantes, y estos repetirán el ejercicio una vez más.

Juego N° 2 - Visitar al vecino

Objetivos: Estimular las aptitudes motrices y el concepto de espacio.

Materiales: Varios Objetos.

Participantes: 10 o más

Descripción

Se divide a los participantes en dos equipos de igual número, y se delimitan dos áreas de igual tamaño, separadas a una distancia de 15 metros (mínimo). En el punto medio entre las dos áreas se colocan distintos objetos. La única condición es que sean fáciles de transportar: pelotas de distintos tamaño, aros, zapatos, entre otros. La cantidad de objetos debe ser como mínimo igual al número de niños que participan en el juego. Cuando se da la señal ambos equipos deben salir corriendo, tomar un objeto (sólo uno), llevarlo a la “casa” del vecino, y volver inmediatamente a la suya. El juego termina cuando todos los objetos están repartidos entre las dos “casas”. Gana el equipo que menos objetos tiene en su área. Una vez contados, se vuelven a colocar en el medio de las dos áreas y el ejercicio se repite 9 veces más.

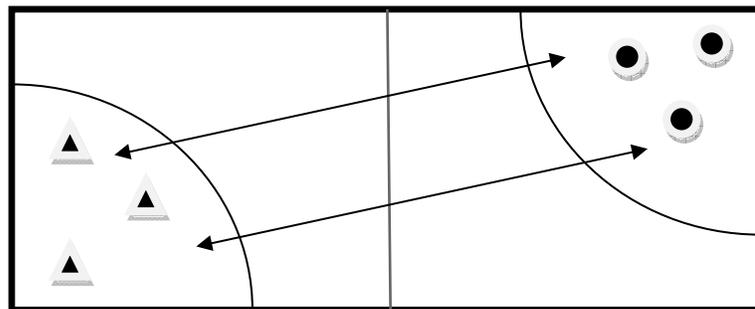


Grafico N° 2 Visitar al vecino

Juego N° 3 – Cumpleaños

Objetivos: Poner a prueba la velocidad de reacción y de movimiento de los niños

Materiales: Ninguno

Participantes: 10 o más

Descripción

Se delimitan dos áreas separadas a una distancia de 10 metros. Los jugadores parten de una de las áreas y deben alcanzar la otra, evitando ser tocados por el cazador. El cazador se sitúa en el punto medio entre las dos áreas y sólo puede desplazarse horizontalmente. Cuando el cazador nombra un mes, por ejemplo: ¡ENERO!, todos los jugadores nacidos en Enero deben salir corriendo hacia la “casa” en el lado opuesto. Los que son tocados por el cazador salen del juego. El juego termina cuando todos los jugadores han salido de la “casa” donde se encontraban al comenzar. Este juego es ideal para grupos numerosos y en lo posible no debería jugarse con menos de 30 participantes. Si los niños son demasiado pequeños como para saber los meses del año, se utilizará la variante de los animales.

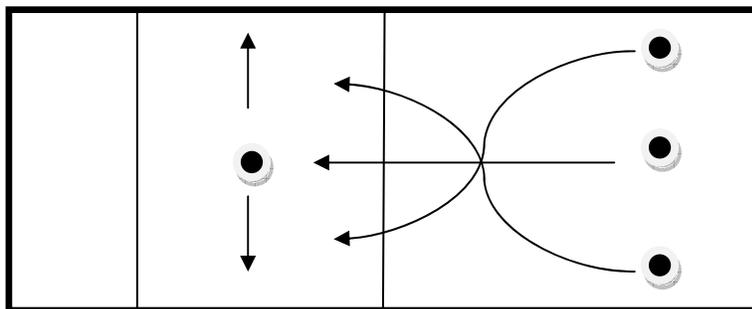


Grafico N ° 3 Cumpleaños

Juego N° 4 - El Remolino

Objetivos: Ejercitar la coordinación de movimientos de los jugadores.

Materiales: Zapatos

Participantes: 10 o más

Descripción

Se forman dos equipos, cada uno en un área del terreno de juego. Todos los jugadores se quitan el calzado y lo depositan en el centro del área, tras lo cual regresan a su área. Cuando se da la señal, ambos equipos deben correr a ponerse sus zapatillas, atarse los cordones y volver a su lugar. El equipo que haya terminado primero gana un punto, pero si algún jugador del equipo ganador no tiene atados sus cordones, se anulará la victoria.

El juego se repite 5 veces más.

www.bdigital.ula.ve

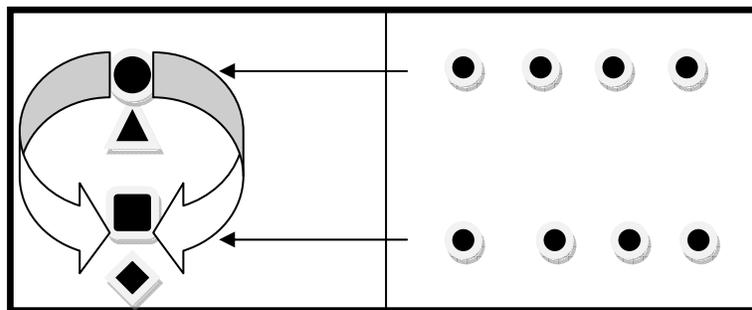


Grafico N°4 El Remolino

Juego Nº 5 - Rescatar el tesoro

Objetivos: Estimular las aptitudes motrices y el trabajo en equipo.

Materiales: Varios.

Participantes: 10 o más

Descripción

El terreno de juego debe estar dividido en dos áreas o “casas”. En la frontera entre estas hay dos cazadores que sólo pueden desplazarse horizontalmente. El resto de los jugadores se sitúan en una de las áreas mientras que en la otra se depositan tantos elementos (pelotas, aros, entre otros) como niños participen. Los jugadores deben intentar rescatar un elemento del tesoro y regresar a su “casa” evitando ser tocados, o bien distraer a un cazador para que uno de sus compañeros vaya a por el tesoro. Aquel jugador que es tocado por un cazador queda eliminado. El juego termina cuando todo el tesoro ha sido rescatado, o todos los niños han sido cazados

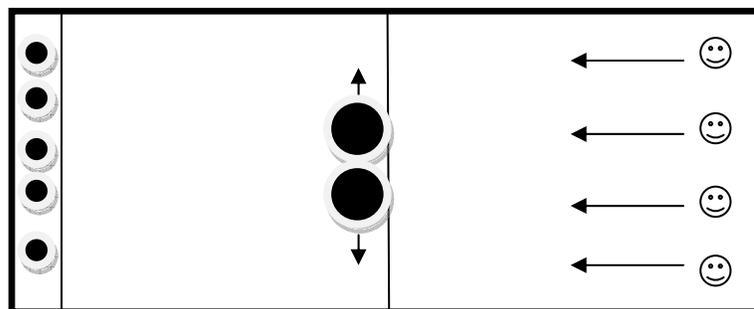


Gráfico Nº5 Rescatar el tesoro

Juego N° 6 - Cada cual a su casa

Objetivos: Estimular la agilidad y la competencia entre los niños.

Materiales: Aros

Participantes: 10 o más

Descripción

Se colocan en el suelo tantos aros como niños participen, menos uno. Cuando se da la señal, todos los jugadores deberán correr libremente por el área de juego. A la orden del profesor, cada niño debe buscar su “casa” y sentarse en ella lo antes posible. El niño que se queda sin “casa” sale del juego. El ejercicio se repite tantas veces como sea necesario hasta que sólo quede un jugador.

www.bdigital.ula.ve

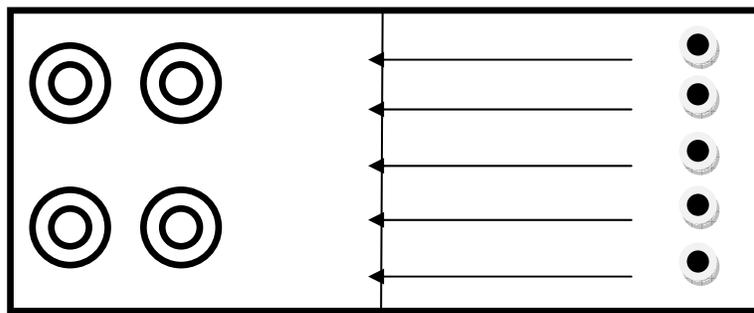


Grafico N° 6 Cada cual a su casa

Juego N° 7 - Carrera de bastones

Objetivos: Coordinar equilibrio y velocidad de movimiento.

Materiales: Bastones

Participantes: 10 o más

Descripción

Se dibuja la línea de salida y a 3 – 5 metros de distancia, la línea de llegada. Se divide a los jugadores en dos grupos, y cada equipo forma una fila detrás de la línea de salida. Cuando se da la señal los dos niños situados en el primer lugar de la fila deben dirigirse a toda velocidad hacia la línea de llegada, llevando un bastón en equilibrio sobre la mano sin que se caiga. Cada vez que el bastón toque el suelo, el niño deberá volver a la línea de salida e intentarlo nuevamente. Cuando cruza la línea de llegada el niño debe regresar a toda velocidad, entregar el bastón al primer niño de la fila, y colocarse al final de la misma. Gana el primer equipo que consiga que todos sus integrantes realicen el trayecto de ida y vuelta.

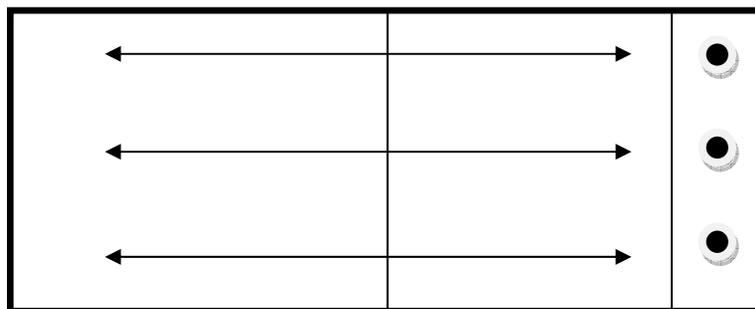


Grafico N° 7 Carrera de bastones

Juego N° 8 - La bomba

Objetivos: Desarrollar la capacidad del niño para orientarse sin depender de la vista.

Materiales: Balón.

Participantes: 10 o más

Descripción

Los niños se dividen en dos grupos, y cada equipo elige a uno de sus integrantes al que, tras vendarle los ojos, le entregarán una pelota (la “bomba”). En el centro del área de juego se coloca un aro o se dibuja un círculo de 1 metro de diámetro. Los dos niños tienen 1 minuto para colocar la “bomba” dentro del círculo, siguiendo las indicaciones de sus compañeros, antes de que “explote” y los elimine a los dos del juego. Gana un punto para su equipo el niño que consiga llevar la “bomba” hasta el círculo y volver con sus compañeros antes que su rival.

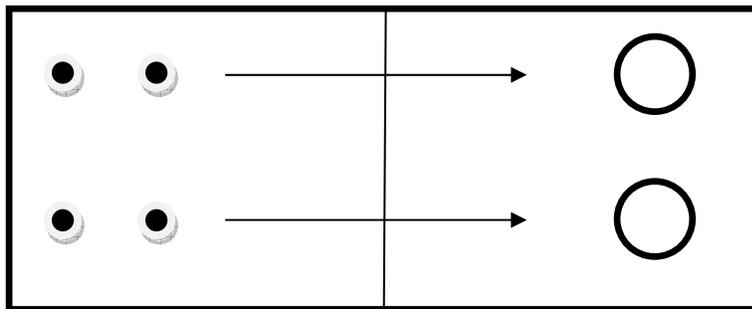


Grafico N° 8 La bomba

Juego N° 9 - Los dibujantes

Objetivos: Estimular el trabajo en equipo y la velocidad de reacción de los niños

Materiales: Dibujos, Colores

Participantes: 10 o más

Descripción

Se forman equipos de 8-10 niños. Se divide la pizarra en tantos sectores como equipos se hayan formado. Cada grupo numera a sus integrantes, y el niño que tenga asignado el número 1 en cada equipo pasa al frente, mientras el resto de sus compañeros permanecen sentados ante la pizarra. El profesor procede a decir en secreto a los niños que permanecen frente a la pizarra que es lo que deberán dibujar. Mientras los niños dibujan, el resto de sus compañeros de equipo debe decir lo que creen que intentan representar. Cuando un equipo acierte, los niños se sientan y pasan al frente los niños que tengan asignado el número 2.

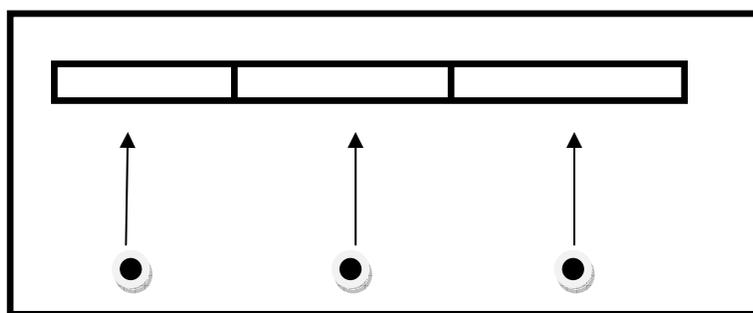


Grafico N° 9 Los dibujantes

Juego Nº 10 - Adivinar la voz

Objetivos: Estimular las aptitudes motrices y el trabajo en equipo

Materiales: Pañuelo

Participantes: 10 o más

Descripción

Todos los jugadores se sientan en ronda, y se elige a uno para que se coloque de pie en el centro. A este niño se le vendan los ojos y se le dan unas vueltas para desorientarlos. El resto de los jugadores deberán llamarle por su nombre, modificando su voz para que el niño no sepa quién le llama. El jugador con los ojos vendados debe intentar identificar a quien le habla, diciendo su nombre. Si acierta, el niño que le llamaba pasa al medio del círculo.

www.bdigital.ula.ve

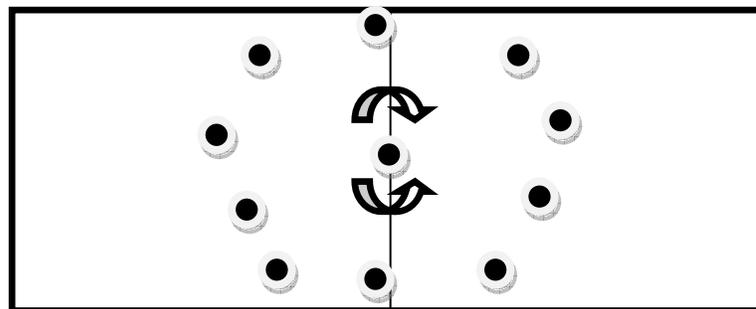


Grafico Nº 10 Adivinar la voz

Juego N° 11 - Llegar a casa

Objetivos: Estimular la agilidad, la velocidad y la resistencia de los niños

Materiales: Ninguno

Participantes: 10 o más

Descripción

Se divide a los jugadores en dos equipos, y todos los niños permanecen sentados detrás de la línea de salida. Frente a ellos, a unos 10-12 metros de distancia, se trazan en el suelo dos grandes círculos (de aprox. 3 metros Ø), uno para cada grupo. Se vendan los ojos al primer niño de cada equipo, y cuando el profesor de la señal, ambos deberán tratar de llegar a sus respectivas “casas”. Cuando el niño cree haber llegado, se sienta. Gana un punto el que esté dentro de su círculo, y si ninguno de los dos ha conseguido llegar a su “casa”, gana un punto el que esté más cerca. Los niños se quedan sentados en su lugar y el siguiente jugador de cada equipo repite el ejercicio. Gana el equipo que acumule más puntos.

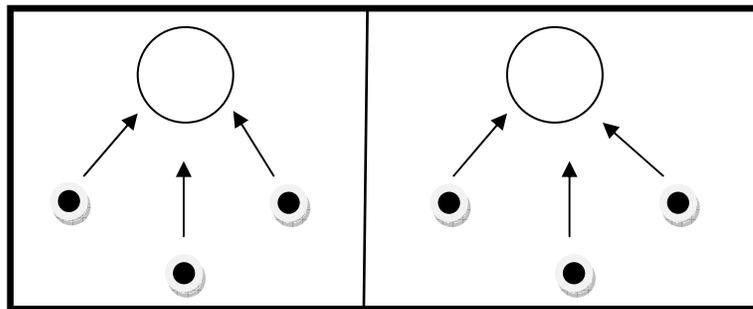


Grafico N° 11 Llegar a casa

Juego N° 12 - Que no caiga

Objetivos: Poner a prueba la velocidad de reacción y de movimiento de los niños.

Materiales: Pelotas.

Participantes: 10 o más.

Descripción

Se separa a los jugadores en dos equipos, cada uno dispuesto en fila. Un jugador de cada equipo se sitúa unos 5 metros por delante de su fila, con una pelota en las manos. Cuando se da la señal, deben lanzarla hacia arriba, en línea recta, lo más alto posible e ir corriendo inmediatamente al final de la fila. El primer niño de cada fila debe llegar antes de que la pelota caiga, recibirla y volver a lanzarla. Si un niño no consigue recibir la pelota lanzada por su compañero, queda eliminado y no vuelve a integrarse a la fila. Gana el equipo que, al finalizar el tiempo de juego, ha dejado caer la pelota menos veces.

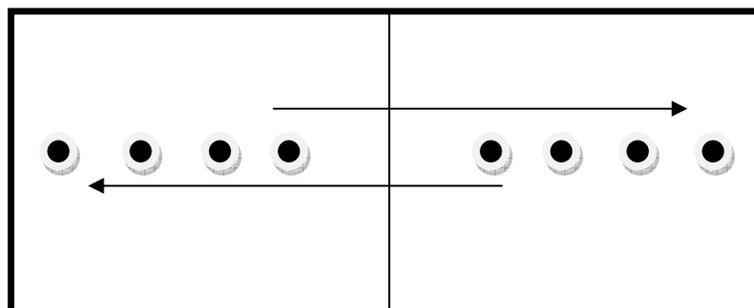


Grafico N° 12 Que no caiga

CAPITULO VI

LA EVALUACION DEL PROGRAMA

Durante el proceso de aplicación del programa de juegos para mejorar los patrones fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial del Preescolar “Filomena Dávila Nucete” de Municipio Libertador Estado Mérida. En la etapa de planificación se diseñó un cronograma de actividades donde se plasmó la secuencia de actividades que se realizaría a lo largo de esta investigación y un cronograma de ejecución, donde se aplicó el programa de juegos, el cual contó con la asesoría del profesor de educación física y la profesora tutora. Los juegos se fueron planificando, ejecutando, desarrollando y evaluando durante las clases de educación física.

Luego de la aplicación del programa se procedió a interpretar los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados a los niños y niñas participantes en la investigación. Ya que estos resultados indican si el programa de juegos cumplió con su objetivo. La información registrada fue presentada en gráficos de barras. Estos gráficos presentan porcentajes de cada estadio de donde los participantes se encuentran, en cada una de las pruebas.

Análisis de los resultados

Cuadro donde se aprecian los resultados de la prueba de carrera por sujeto, en los diferentes estadios:

Cuadro N° 5

Resultado de la Prueba de Carrera

Prueba de : Carrera				
Participantes	Edad	Evaluación Inicial	Evaluación Inter	Evaluación Final
1	5 años	I	I	I
2	5 años	E	E	M
3	5 años	I	I	E
4	5 años	I	I	E
5	5 años	E	E	M
6	5 años	E	E	M
7	5 años	E	E	M
8	5 años	E	E	E
9	5 años	E	E	E
10	5 años	E	E	M
11	5 años	E	E	E
12	5 años	E	E	M
13	5 años	E	E	M
14	5 años	E	E	M
15	5 años	E	E	E
16	5 años	E	E	M
17	5 años	E	E	M
18	5 años	I	I	I
19	5 años	E	M	M

Nota: I=estadio inicial; E= estadio elemental; M=estadio maduro

Las tablas de los resultados de las otras habilidades evaluadas, se encuentran en los anexos.

Para la obtención de los porcentajes de los estadios en las pruebas, se utilizó Microsoft Office Excel. Es una aplicación para manejar hojas de cálculo y es utilizado normalmente en tareas financieras y contables

En cada prueba se obtuvo el número de sujetos de cada Estadio de la tabla de resultados

Cuadro N° 6

Números de sujetos por prueba en cada Estadio

	Inicial	Elemental	Maduro	Total
Diagnostico	4	15	0	19
Test Intermedio	4	14	1	19
Test Final	2	6	11	19

Dichos números se utilizaron para la obtención de los porcentajes de la siguiente manera:

Se tomo como divisor el número total de la población de estudio, en este caso 19. El numerador será el número de sujeto tomado de un estadio por prueba, tomado de la tabla N° 1, como ejemplo en estadio inicial del test Inicial se encuentran 4 sujeto. El resultado de esta división fue multiplicado por 100, para obtener un porcentaje. Ese porcentaje nos informa sobre la cantidad de sujeto que se encuentran en el estadio Inicial, en el Test Inicial.

En conjunto con los resultados porcentajes de los estadios Elemental y Maduro, llegamos a un resultado de 100%

Inicial: $4/19 = 0,21 * 100 = 21\%$

Elemental: $15/19 = 0,79 * 100 = 79\%$

Maduro: $0/19 = 0,00 * 100 = 0$

Total= 100

Análisis de los Resultados

HABILIDAD MOTRIZ CORRER

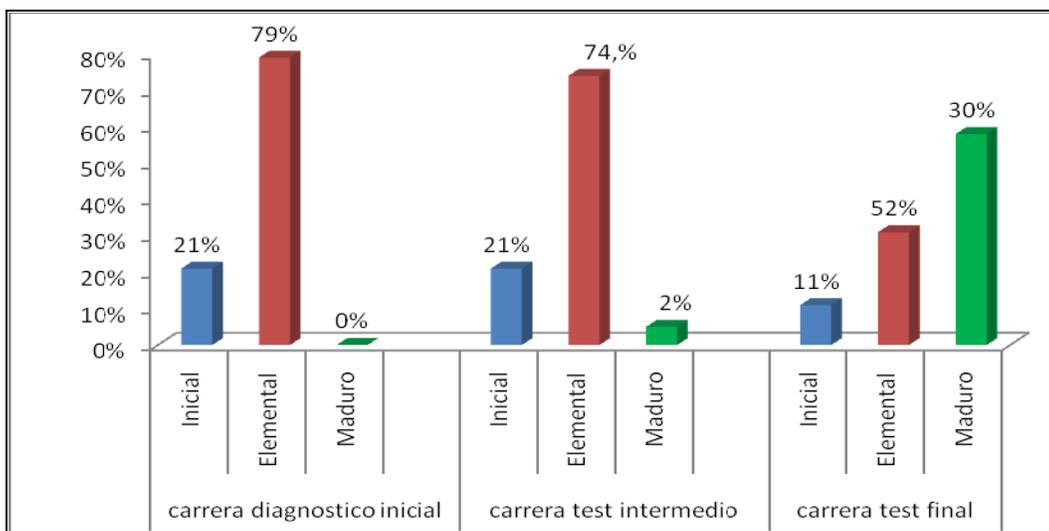


Gráfico N° 13 Resultados obtenidos en la prueba de correr

En el gráfico N° 13 prueba de correr, se puede observar que los niños y niñas se encuentran con un 21% en el estadio inicial y un 79% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 21% se encuentran en el estadio inicial, un 74% se encuentran en el estadio elemental y un 2% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que los niños y niñas mejoraron su desarrollo motor donde el 11% se encuentran en el estadio inicial, el 52% se encuentran en el estadio elemental y el 30% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), los niños y las niñas a esta edad deben estar en el estadio elemental hacia el estadio maduro, es decir que los niños y niñas están acorde a su desarrollo motor.

HABILIDAD MOTRIZ CARRERA NIÑOS

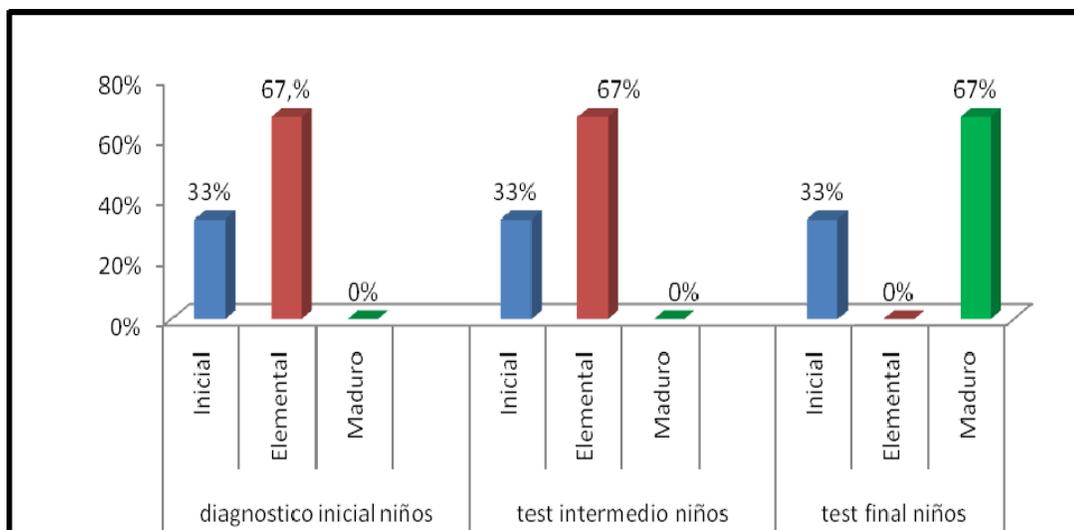


Gráfico Nº 14 Resultados obtenidos en la prueba de correr niños 5 años

En el gráfico Nº 14 prueba de correr, se puede observar que los niños se encuentran con un 33% en el estadio inicial y un 67% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 33% se encuentran en el estadio inicial, un 67% se encuentran en el estadio elemental y un 0% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que los niños mejoraron su desarrollo motor donde el 33% se encuentran en el estadio inicial, el 0% se encuentran en el estadio elemental y el 67% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), los niños deben estar en el estadio elemental hacia maduro, por lo tanto estos niños están acorde con su desarrollo motor.

HABILIDAD MOTRIZ CARRERA NIÑAS

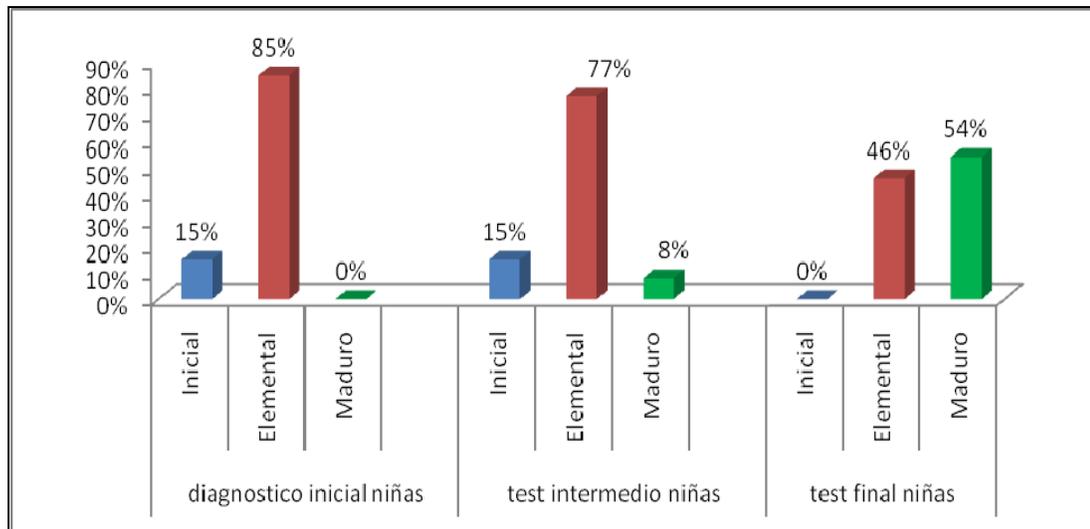


Gráfico N° 15 Resultados obtenidos en la prueba de correr niñas 5 años

En el gráfico N° 15 prueba de correr, se puede observar que las niñas se encuentran con un 15% en el estadio inicial y un 85% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 15% se encuentran en el estadio inicial, un 77% se encuentran en el estadio elemental y un 8% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que las niñas mejoraron su desarrollo motor donde el 0% se encuentran en el estadio inicial, el 46% se encuentran en el estadio elemental y el 54% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), los niños deben estar en el estadio elemental hacia maduro, por lo tanto estas niñas están acordes con su desarrollo motor.

HABILIDAD MOTRIZ SALTO

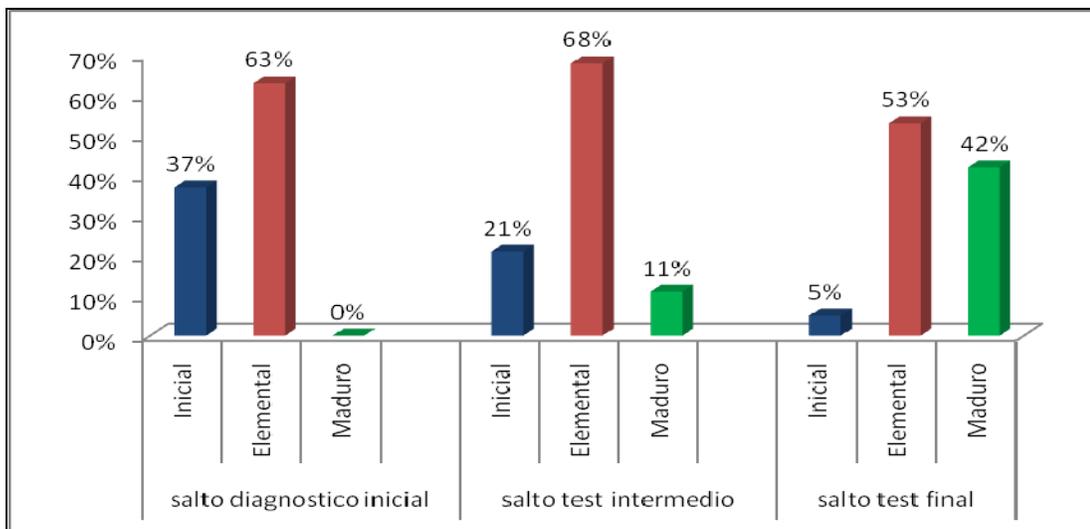


Gráfico Nº 16 Resultados obtenidos en la prueba de salto

En el gráfico Nº 16 prueba de salto, se puede observar que los niños y niñas se encuentran con un 37% en el estadio inicial y un 63% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 21% se encuentran en el estadio inicial, un 68% se encuentran en el estadio elemental y un 11% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que los niños y niñas mejoraron su desarrollo motor donde el 5% se encuentran en el estadio inicial, el 53% se encuentran en el estadio elemental y el 42% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que los niños deben encontrarse en el estadio elemental hacia el estadio maduro, por lo tanto estos niños están acordes a su desarrollo motor.

HABILIDAD MOTRIZ SALTO NIÑOS

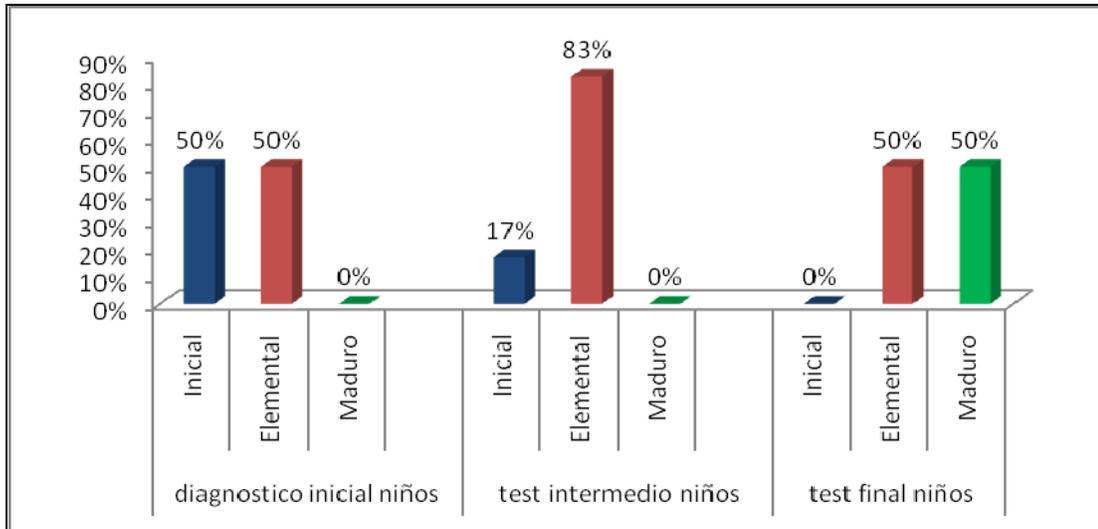


Gráfico N° 17 Resultados obtenidos en la prueba de salto niños 5 años

En el gráfico N° 17 prueba de salto, se puede observar que los niños se encuentran con un 50% en el estadio inicial y un 50% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 17% se encuentran en el estadio inicial, un 83% se encuentran en el estadio elemental y un 0% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que los niños mejoraron su desarrollo motor donde el 0% se encuentran en el estadio inicial, el 50% se encuentran en el estadio elemental y el 50% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que los niños deben encontrarse en el estadio elemental hacia el estadio maduro, estos niños están acordes a su desarrollo motor.

HABILIDAD MOTRIZ SALTO NIÑAS

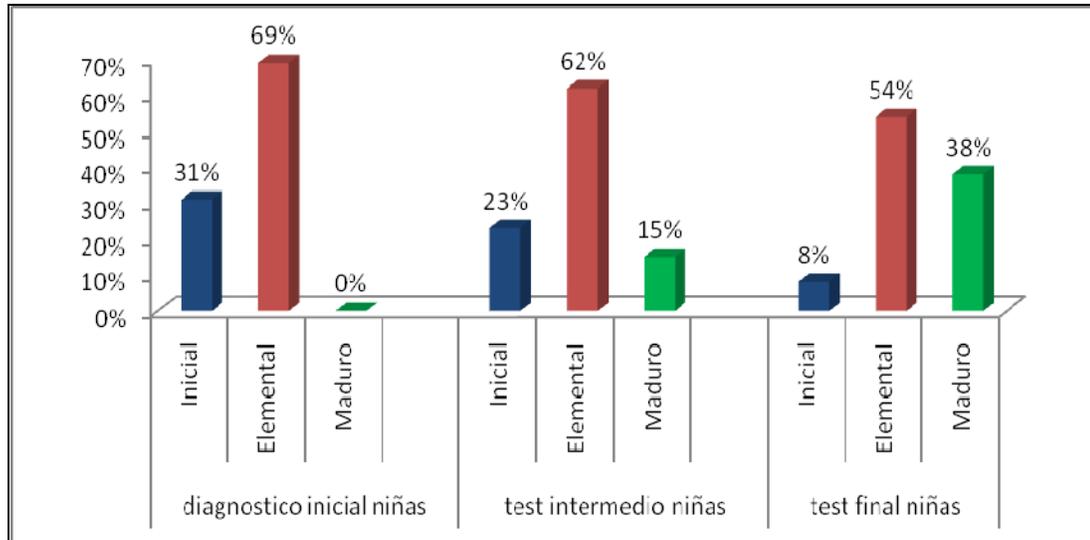


Grafico N° 18 Resultados obtenidos en la prueba de correr niñas 5 años

En el gráfico N° 18 prueba de salto, se puede observar que las niñas se encuentran con un 31% en el estadio inicial y un 69% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 23% se encuentran en el estadio inicial, un 62% se encuentran en el estadio elemental y un 15% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que las niñas mejoraron su desarrollo motor donde el 8% se encuentran en el estadio inicial, el 54% se encuentran en el estadio elemental y el 38% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que las niñas deben encontrarse en el estadio elemental hacia el estadio maduro, estas niñas están acordes a su desarrollo motor.

HABILIDAD MOTRIZ PATEAR

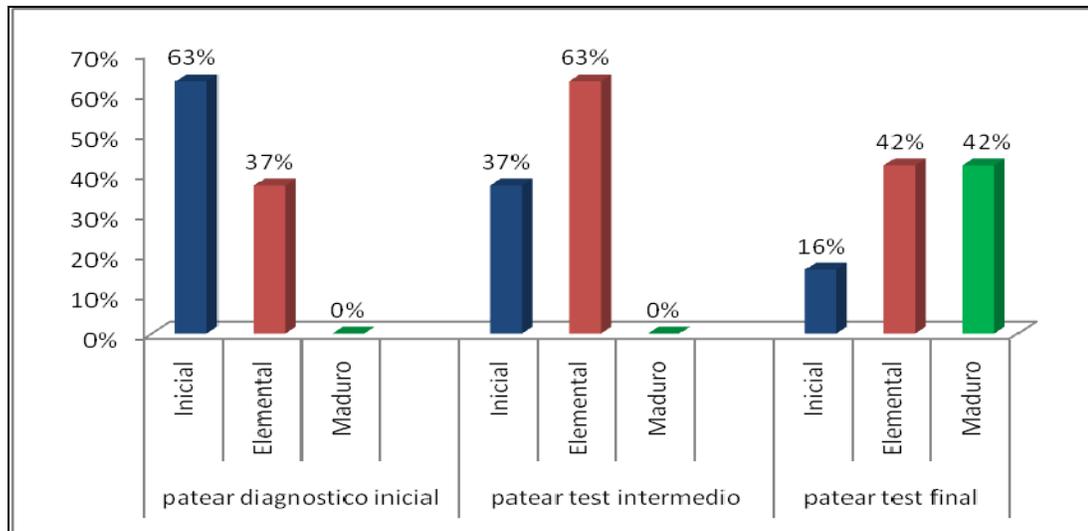


Gráfico N° 19 Resultados obtenidos en la prueba de patear

En el gráfico N° 19 prueba de patear, se puede observar que los niños y niñas se encuentran con un 63% en el estadio inicial y un 37% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 37% se encuentran en el estadio inicial, un 63% se encuentran en el estadio elemental y un 0% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que los niños y niñas mejoraron su desarrollo motor donde el 16% se encuentran en el estadio inicial, el 42% se encuentran en el estadio elemental y el 42% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que los niños deben encontrarse en el estadio elemental hacia el estadio maduro, estos niños y niñas están acordes a su desarrollo motor

HABILIDAD MOTRIZ PATEAR NIÑOS

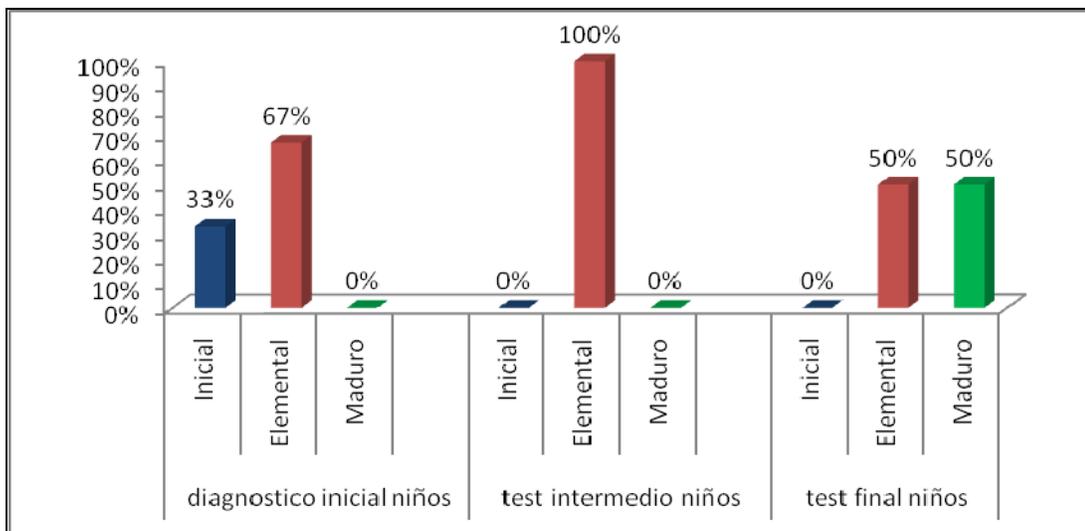


Gráfico N° 20 Resultados obtenidos en la prueba de patear niños 5 años

En el gráfico N° 20 prueba de patear, se puede observar que los niños se encuentran con un 33% en el estadio inicial y un 67% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 0% se encuentran en el estadio inicial, un 100% se encuentran en el estadio elemental y un 0% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que los niños mejoraron su desarrollo motor donde el 0% se encuentran en el estadio inicial, el 50% se encuentran en el estadio elemental y el 50% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que los niños deben encontrarse en el estadio elemental hacia el estadio maduro, estos niños están acorde a su desarrollo motor

HABILIDAD MOTRIZ PATEAR NIÑAS

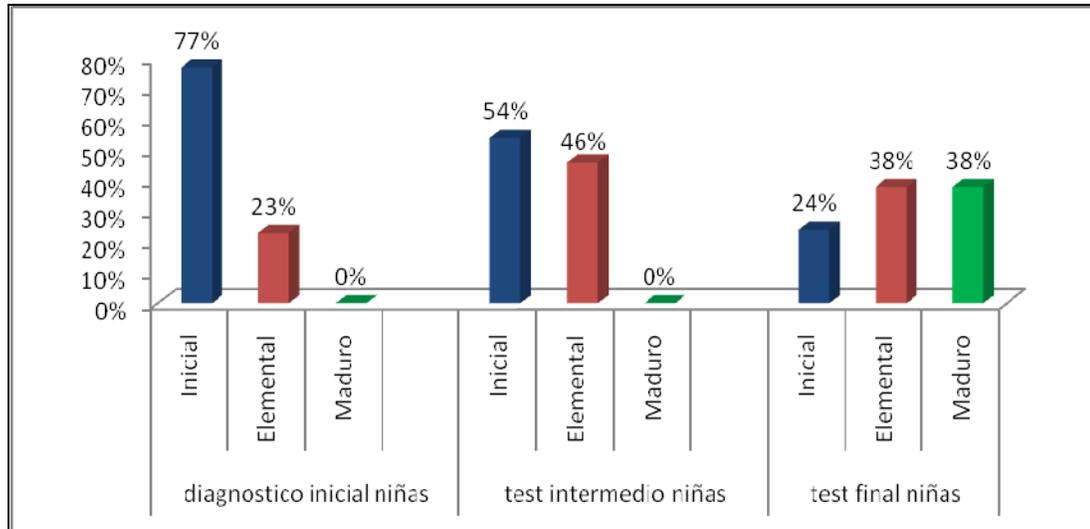


Gráfico N° 21 Resultados obtenidos en la prueba de patear niñas 5 años

En el gráfico N° 21 prueba de patear, se puede observar que las niñas se encuentran con un 77% en el estadio inicial y un 23% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 54% se encuentran en el estadio inicial, un 46% se encuentran en el estadio elemental y un 0% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que las niñas mejoraron su desarrollo motor donde el 24% se encuentran en el estadio inicial, el 38% se encuentran en el estadio elemental y el 38% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que las niñas deben encontrarse en el estadio elemental hacia el estadio maduro, estas niñas no están acordes a su desarrollo motor

HABILIDAD MOTRIZ LANZAR

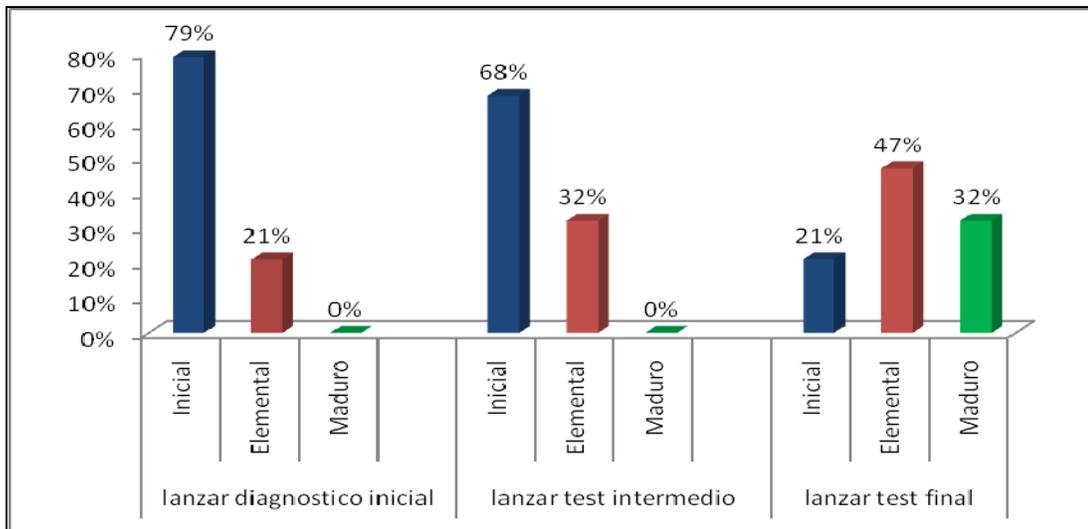


Grafico N° 22 Resultados obtenidos en la prueba de lanzar

En el gráfico N° 22 prueba de lanzar, se puede observar que los niños y niñas se encuentran con un 79% en el estadio inicial y un 21% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 68% se encuentran en el estadio inicial, un 32% se encuentran en el estadio elemental y un 0% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que los niños y niñas mejoraron su desarrollo motor donde el 21% se encuentran en el estadio inicial, el 47% se encuentran en el estadio elemental y el 32% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que los niños niñas deben encontrarse en el estadio elemental hacia el estadio maduro, estos niños y niñas no están acorde a su desarrollo motor

HABILIDAD MOTRIZ LANZAR NIÑOS

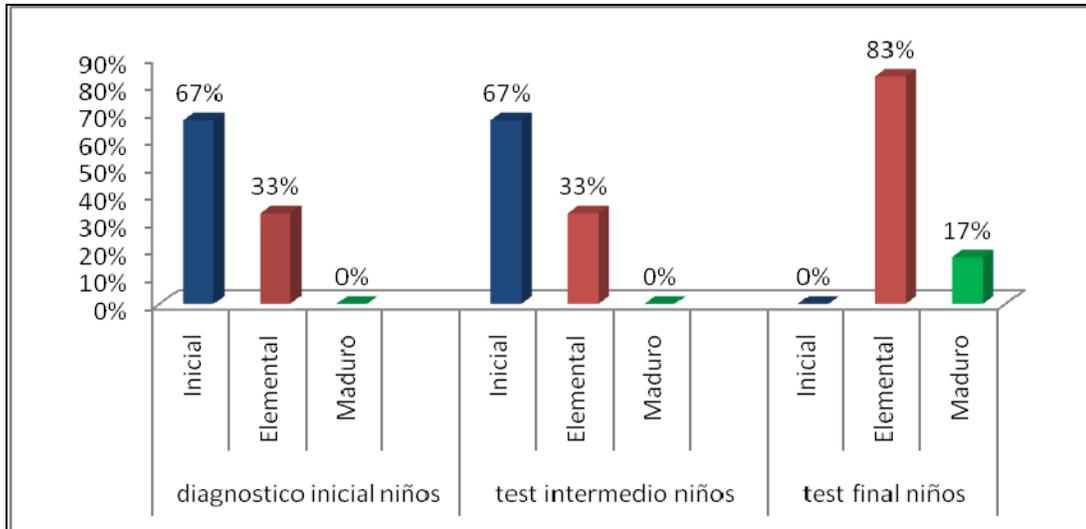


Grafico Nº 23 Resultados obtenidos en la prueba de lanzar niños 5 años

En el gráfico Nº 23 prueba de lanzar, se puede observar que los niños se encuentran con un 67% en el estadio inicial y un 33% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 67% se encuentran en el estadio inicial, un 33% se encuentran en el estadio elemental y un 0% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que los niños mejoraron su desarrollo motor donde el 0% se encuentran en el estadio inicial, el 83% se encuentran en el estadio elemental y el 17% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que los niños deben encontrarse en el estadio elemental hacia el estadio maduro, estos niños no están acorde a su desarrollo motor

HABILIDAD MOTRIZ LANZAR NIÑAS

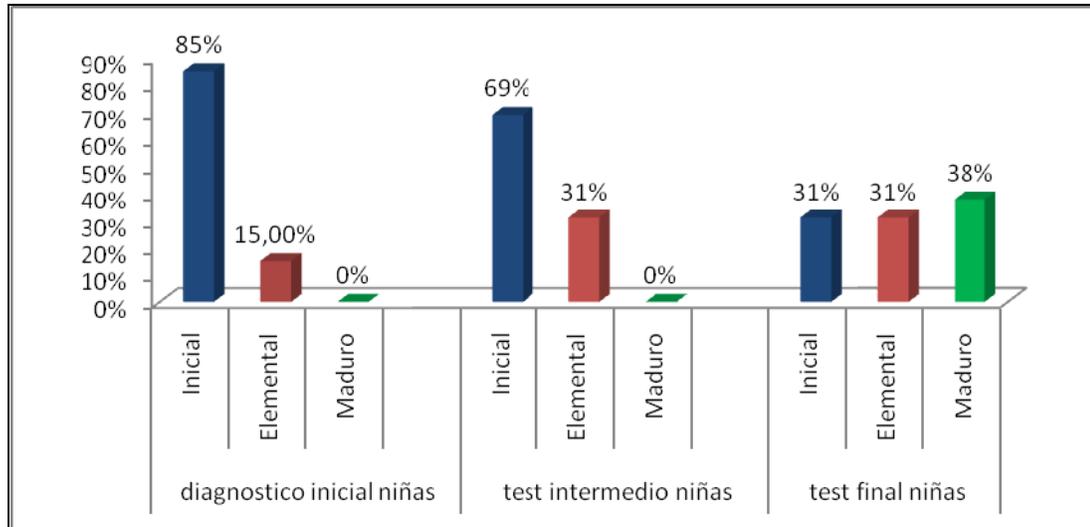


Grafico N° 24 Resultados obtenidos en la prueba de lanzar niñas 5años

En el gráfico N° 24 prueba de lanzar, se puede observar que las niñas se encuentran con un 85% en el estadio inicial y un 15% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 69% se encuentran en el estadio inicial, un 31% se encuentran en el estadio elemental y un 0% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que las niñas mejoraron su desarrollo motor donde el 31% se encuentran en el estadio inicial, el 31% se encuentran en el estadio elemental y el 38% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que las niñas deben encontrarse en el estadio elemental hacia el estadio maduro, estas niñas no están acordes a su desarrollo motor

HABILIDAD MOTRIZ ATAJAR

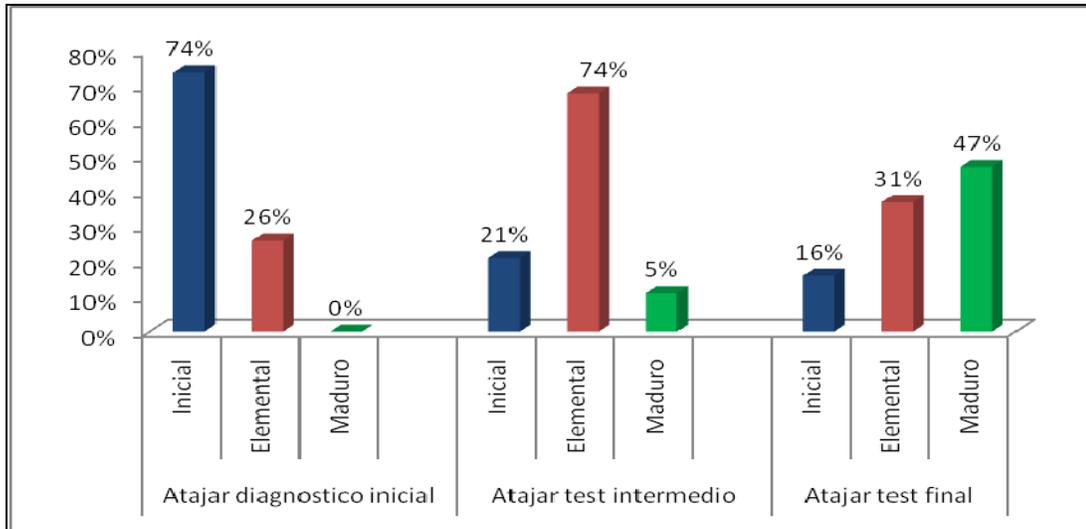


Gráfico Nº 25 Resultados obtenidos en la prueba de atajar

En el gráfico Nº 25 prueba de atajar, se puede observar que los niños y niñas se encuentran con un 74% en el estadio inicial y un 26% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 21% se encuentran en el estadio inicial, un 74% se encuentran en el estadio elemental y un 5% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que los niños y niñas mejoraron su desarrollo motor donde el 16% se encuentran en el estadio inicial, el 31% se encuentran en el estadio elemental y el 47% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que los niños y niñas deben encontrarse en el estadio inicial, elemental hacia el estadio maduro, estos niños están acorde a su desarrollo motor.

HABILIDAD MOTRIZ ATAJAR NIÑOS

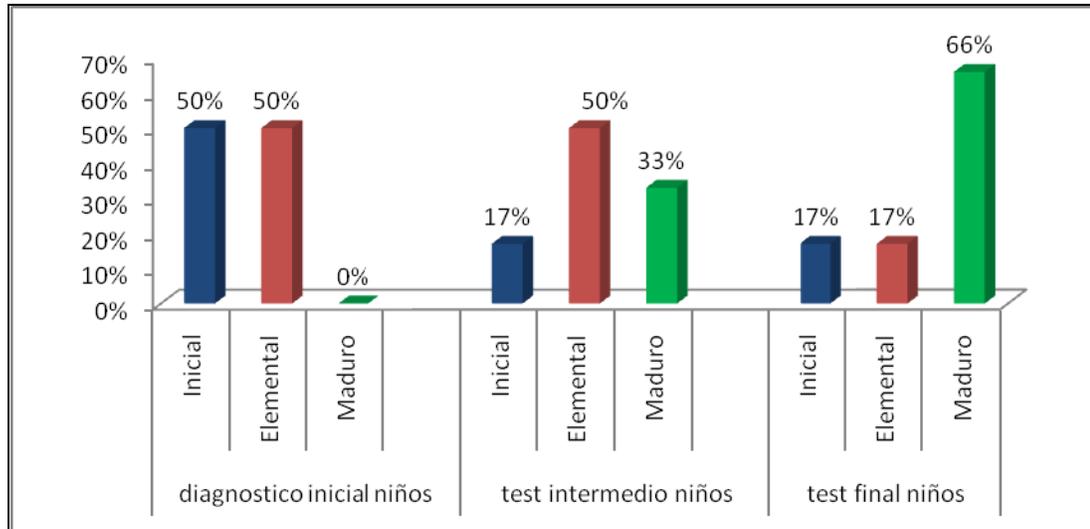


Gráfico Nº 26 Resultados obtenidos en la prueba de atajar niños 5 años

En el gráfico Nº 26 prueba de atajar, se puede observar que los niños se encuentran con un 50% en el estadio inicial y un 50% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 17% se encuentran en el estadio inicial, un 50% se encuentran en el estadio elemental y un 33% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que los niños mejoraron su desarrollo motor donde el 17% se encuentran en el estadio inicial, el 17% se encuentran en el estadio elemental y el 66% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que los niños deben encontrarse en el estadio inicial, elemental, hacia el estadio maduro, estos niños están acordes a su desarrollo moto

HABILIDAD MOTRIZ ATAJAR NIÑAS

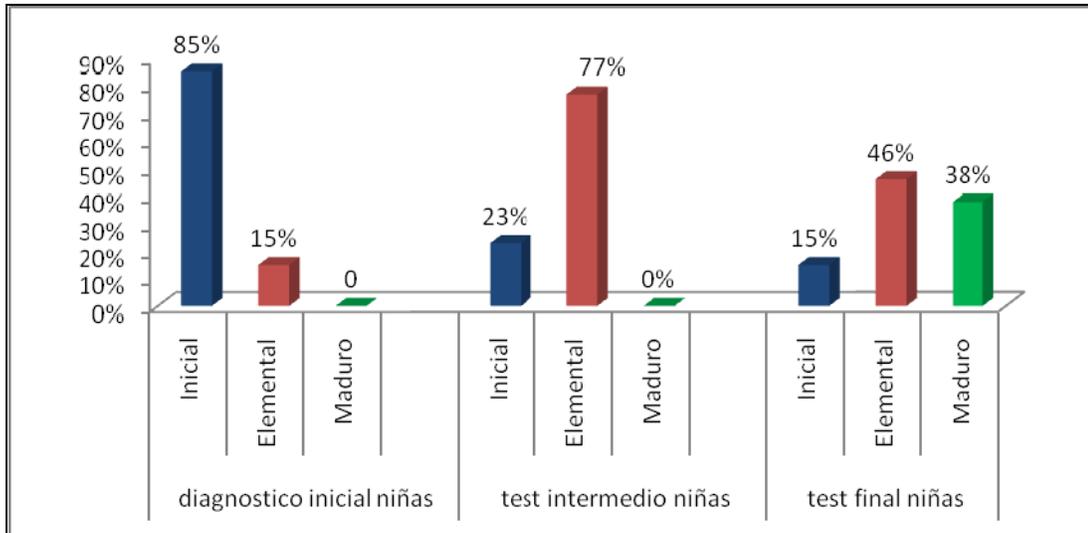


Gráfico N° 27 Resultados obtenidos en la prueba de lanzar niñas 5 años

En el gráfico N° 27 prueba de atajar, se puede observar que las niñas se encuentran con un 85% en el estadio inicial y un 15% en el estadio elemental y en estadio maduro 0%. Luego de obtener estos resultados, se comenzó con la aplicación del programa de juegos para ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices durante la aplicación de los juegos se realizó una evaluación intermedia para observar si hubo cambio alguno, arrojando como resultado 23% se encuentran en el estadio inicial, un 77% se encuentran en el estadio elemental y un 0% se encuentran en el estadio maduro. Al finalizar el proceso de aplicación de los juegos motrices se pudo observar que las niñas mejoraron su desarrollo motor donde el 15% se encuentran en el estadio inicial, el 46% se encuentran en el estadio elemental y el 38% en estadio maduro.

Según Gallahue citado por Muñoz (1985), señala que las niñas deben encontrarse en el estadio elemental hacia el estadio maduro, estas niñas están acorde a su desarrollo motor

CAPITULO VII

EVALUACIÓN DEL PROCESO

Resultados

Este capítulo se muestra con la finalidad de dar a conocer los resultados más relevantes de la investigación, luego de la aplicación del plan de acciones. Para saber cuál es el nivel de desarrollo motor de los niños y niñas, porque solo de esta manera podemos estar seguros de que los objetivos específicos y especialmente las experiencias de aprendizaje planificadas resultaron adecuados para los niños y niñas.

El plan para mejorar las habilidades básicas motrices mediante el juego en niños y niñas del nivel de educación inicial cumplió sus objetivos, porque el juego les permite a los niños y niñas descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrolla sus habilidades motrices y favorece el cambio de conducta que enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

Se planificaron los juegos tomando en cuenta las estrategias metodológicas, pedagógicas y didácticas de la educación física. La ejecución del plan se llevo a cabo de manera satisfactoria, ya que tuvo la oportunidad de compartir con los niños y niñas, sentir sus ganas de hacer cada una de las actividades que se realizaban y poder observar los avances significativos de cada uno de ellos, donde hubo un desarrollo progresivo. Esto ayuda evaluar su nivel de desarrollo afectivo y cognoscitivo así como su nivel de desarrollo psicomotor. Los niños y niñas en todo momento fueron protagonistas de la aplicación del plan.

En el desarrollo de la aplicación, se observó que los niños y niñas avanzaron de manera paulatina en el mejoramiento de sus habilidades y aumento su interés por los juegos.

Este logro alcanzado evidencia que el proceso mediante el cual se desarrollaron las habilidades básicas motrices tuvo aceptación por los niños y niñas. Es necesario destacar que los juegos motrices en el proceso de socialización del niño contribuyen a la solución de problemas. En este caso contribuyó a mejorar el desarrollo de las habilidades básicas motrices de los niños y niñas.

Tomando en cuenta que el proceso de enseñanza aprendizaje debe concebirse como un proceso constructivo integral en el que es preciso tener en cuenta todas las fortalezas y debilidades, limitaciones, potencialidades y oportunidades que tiene el educando o educanda para desarrollarse integralmente.

Cuando las experiencias de aprendizaje resultan eficaces y ayudan al niño o niña a lograr los objetivos específicos propuestos por el educador, entonces las experiencias seleccionadas han resultado apropiadas.

No se presentó ningún inconveniente en la aplicación del plan de juegos, siempre se contó con la ayuda del profesor de educación física y de las docentes del preescolar. En líneas generales se puede decir que se cumplió con el objetivo de lo planificado.

CAPITULO VIII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El juego representa una actividad práctica, dinámica e integradora, elegida libremente, que se realiza para proporcionar el aprendizaje y la recreación, a la vez permite que el individuo se incorpore a la vida social. Por lo tanto, es uno de los primeros aprendizajes que el ser humano tiene; ya que sus primeros conocimientos se deben al juego.

En tal sentido, se realizó una investigación con el propósito de aplicar un programa de juegos para mejorar los patrones fundamentales en niños y niñas del nivel de educación inicial, la cual concluyó lo siguiente:

Las pruebas que se aplicó a los niños y niñas de educación inicial nos muestra que existe una diferencia significativa con respecto al diagnostico inicial y luego de aplicar el programa de juego, mostrando así que en las diferentes destrezas hubo un porcentaje alto de educandos que mejoraron sus patrones fundamentales.

Las habilidades motrices y la educación física en el nivel inicial están conformadas por una serie de elementos importantes en el desarrollo infantil; por esta razón, debe ser mejorada en todos los sentidos afectivo, emocional y psicológico por parte de profesoras y profesores en la educación de la etapa inicial, para de esta manera construir un equilibrio entre la actividad motora y el proceso cognitivo de los niños y niñas que conforman este proceso educativo.

Por consiguiente, en la habilidad de correr los niños y niñas analizados presentaron un alto porcentaje en el estadio elemental y un porcentaje significativo en el estadio inicial, lo que nos lleva a deducir que de igual manera se encuentran en un estado bueno según el test aplicado de McClenaghan y Gallahue (1985).

En la habilidad de saltar los niños y niñas se encuentran en un estado elemental, tomando en cuenta que en el estadio inicial también fue el porcentaje significativo, pero según las teorías aplicadas, el resultado se puede apreciar que los niños se encuentren en un nivel excelente, según McClenaghan y Gallahue. (1985), además, en esta habilidad se presentó un porcentaje bajo en el estadio maduro pero significativo con relación al porcentaje que se obtuvo con todo el diagnóstico inicial.

Cabe destacar que en la habilidad de lanzar los niños y niñas presentaron un estado eficiente, ya que la mayoría de los alumnos evaluados se encuentran en el estadio elemental, mientras que en el estadio maduro e inicial se encontraron similares porcentajes.

De igual manera, en la habilidad de atajar los niños y niñas sujetos al estudio presentaron un buen nivel debido a que en el estadio elemental fue el porcentaje más alto, lo cual demuestra que según las teorías de McClenaghan y Gallahue, están por encima del desarrollo de esta habilidad.

Finalmente, en la habilidad de patear según los resultados obtenidos y comparándolos con las teorías de McClenaghan y Gallahue, demuestran que los niños y niñas se encuentran en un estado excelente en comparación al diagnóstico inicial, ya que en el estadio maduro se obtuvieron los porcentajes más altos y significativos.

Así mismo, la mayoría de los niños y niñas evaluados presentaron un cambio significativo después del diagnóstico inicial con su desarrollo motor, siendo los estadios elemental y maduro los que presentan un porcentaje mayor en las pruebas de destreza aplicadas, lo cual conlleva a aplicar

nuevas técnicas metodológicas y mejorarlas en profesoras y profesores para garantizar el desarrollo de la clase de educación física en la etapa inicial.

www.bdigital.ula.ve

Recomendaciones

Por los resultados obtenidos en la aplicación del test de McClenaghan y Gallahue para los Patrones Motores Fundamentales, se recomienda proponer una serie de estrategias que sean pertinentes y bien dirigidas para desarrollar el área motriz de los niños y niñas evaluados en la etapa de educación inicial.

A continuación se propone:

- Trazar como meta una práctica pedagógica que se adapte a las necesidades inherentes al desarrollo psicomotriz del niño, a su inserción al medio social, y en general a su crecimiento integral dentro de procesos educativos normales y coherentes.
- Impulsar a los niños y niñas a que se conozca y acepte su propio cuerpo y de esta manera contribuir a su desarrollo afectivo a través de los juegos.
- Incentivar los procesos de desarrollo motor con incidencia en los demás ámbitos de la persona: cognitivo, social afectivo, entre otros.
- Desarrollar, con la práctica de diversas actividades físicas, elementos de tipo social, de relación y de expresión que incidan en el desarrollo de ámbitos concretos de personalidad.
- Satisfacer todas las necesidades de movimiento del niño atendiendo a la motricidad propia de cada estadio evolutivo.
- Crear programas y proyectos dirigidos a incentivar el área psicomotriz en la Educación Inicial.

REFERENCIAS

Álvarez, G. (2004). *El Trabajo de Grado de Especialización en la Modalidad Aplicación*. Caracas: UPEL-IMPM.

Arias, F. (1999). *El Proyecto de Investigación*. Guía para su elaboración. (3ra ed.), Caracas. Editorial Espíteme.

Berruazo, J (1995). *Aprendiendo a Estimular al Niño. Manual para Padres y Educadores con Enfoque Humanista*. México: Limusa.

Blasco, J. (2007). *Metodología de Investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte*. Editorial Club –Alicante, España.

Caballero, F (1999) *El juego como estrategia*. Editorial Romor

Cañeque, G (2003) *Evolución y desarrollo de las estrategias de aprendizaje en Psicología de la Educación*. Un estudio a través del Psychological Literature Revista de Historia de la Psicología

Carmona y Dugarte (2001), *Actividades para estimular las habilidades viso – espaciales en los niños(as) de edad maternal. (Una propuesta para adultos significativos)*. Memoria de Grado. Universidad de los Andes. Facultad de Humanidades y Educación. Mérida – Venezuela.

Carretero, J. (1999). *La Educación Psicomotriz como medio de enseñanza en el nivel preescolar*. Mérida: Ediciones Occidentales.

Dávila, G (1998) *La pedagogía del juego*. Editorial Lanus

De Lièvre y Staes (1992). *La Psicomotricidad y el niño: etapa maternal y preescolar*. Editorial Trillas – México.

Díaz, F (199) *Estrategias para desarrollar las habilidades motoras*. Editorial Mc. Graw Hil. México

Farfel y Hirtz (1978). *La pedagogía y la educación psicomotriz*. México, Editorial Trillas

Frostig y Maslow (1984) *Educación del Movimiento*. Buenos Aires- Argentina: Editorial Médica – Panamericana.

Fernández, G. (2009). *Educación Física y Psicomotricidad*. Madrid - España: CEPE.

García, M. (2007). *Distribución social de la práctica deportiva. El hecho deportivo. I Encuentro sobre Sociología del Deporte*. UNISPORT.

G^a Núñez y Fernández Vidal (1994) *Juego y Psicomotricidad*. Madrid - España: CEPE.

Garvey, R (1998) *Psicología del juego*. Argentina. Editorial Marcus

GINEF. (2005). *Grupo de Investigación para el Desarrollo de Estrategias, Recursos e innovaciones Pedagógicas y Didácticas de la Educación Física, el Deporte y la Recreación*.

Giraldez, M. (2002). *Distribución social de la educación física. El hecho deportivo. I Encuentro sobre Sociología del Deporte*. UNISPORT.

Hernández, Fernández y Baptista (1998), *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.

Hurtado, J. (2000), *Técnicas de recolección de datos*. Serie N° 3. Ediciones Fundación Sypol. Caracas.

Lopategui (2001). *Bienestar y Calidad de Vida*. Puerto Rico. Editorial la Muralla

López y Núñez (1978). *Diagnóstico del desarrollo normal y anormal del niño*. Buenos Aires: Paidó.

Marqués y Cols (2003). *Educación Psicomotriz en El niño y la niña menores de tres años*. (4a. ed.). Colombia: Kinesis.

Masaru, (1997). *Estimulación Temprana y Desarrollo infantil. Enfoque problemáticas y proyecciones*. Cuba: CELEP.

Mc. Clenaghan, B. A. & Gallahue D. L. (1985). *Movimientos fundamentales*. Buenos Aires – Argentina: Editorial Médica Panamericana.

Méndez, G. (1995), *La investigación en la actualidad. Guía para su elaboración*. Caracas: Episteme.

Ministerio de Educación y Deporte. (2005). *Curriculo de educación inicial*. Caracas: Dirección de educación preescolar.

Morales, H (2003) *Diagnóstico del uso del juego en el aula como herramienta de instrucción*. Trabajo de grado no publicado. UPEL. Valera

Muñían, L (1997). *Estimulación temprana. Inteligencia emocional y cognitiva*. España: Cultural, S.A.

Muñoz, G. (2000). *Educación Psicomotriz*, Editorial Kinesis. Buenos Aires Argentina

Muñoz, Y (1995) *El juego como estrategia para resolver problemas*. Editorial Gaudy. Caracas.

Newman, F. (1991). *El Proyecto de Investigación*. (5ª. ed). Caracas: Episteme.

Ortega, A (1999) *Lenguaje y escuela. Análisis sociolingüístico de la enseñanza*. Colombia: Cincel.

Piaget, J (1971) *Psicología cognitiva*. Editorial Feudiz. Barcelona, España

Prado, R (2008) *Manual de Actividades Psicomotoras para escolares con discapacidad intelectual*. Segunda edición, Ediciones del Rectorado, Talleres Gráficos Universitarios.

Ramírez, R. (2009). *La Expresión Corporal en el Jardín de Infantes*. Argentina: Paidós.

Ruiz, L (1994). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Gymnos Editorial, Madrid – España.

Tournet, M (1998) *El juego y la creatividad*. Editorial Marcus. Chile.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. (2010). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales*. (4a. ed.). Caracas: FEDUPEL.

Vélez, M. (2001)). *Cómo se elabora el proyecto de investigación*. Caracas: Consultores Asociados.

Wickstrom, R. (1990). *Patrones Motores Básicos*. Madrid: Alianza Deportes.

Zambrano, R (2004) *La enseñanza de la Educación Física*. Primer Edición, Consejo de Estudio de Posgrado.

www.bdigital.ula.ve

ANEXO

www.bdigital.ula.ve

ANEXO A

**Carta de permiso a la directora de la
institución para la ejecución de la
investigación**

ANEXO B

www.bdigital.ula.ve
Especificaciones del estudio

ANEXO C

**Autorización para los representantes de los
participantes**

ANEXO D

www.bdigital.ula.ve
Hoja de vida

ANEXO E

www.bdigital.ula.ve

**Resultados obtenidos en el diagnóstico
inicial, evaluación intermedia y evaluación final**

ANEXO F

**Resultados de los patrones motores
fundamentales**

ANEXO G

**Test de patrones motores fundamentales de
McClenghan y Gallahue**