

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

**PROGRAMA PARA LA ESTIMULACIÓN DE PATRONES MOTORES  
ELEMENTALES A TRAVÉS DEL JUEGO EN LAS CATEGORÍAS  
MENORES DEL BÉISBOL**

bdigital.ula.ve

**Autor: Ronal Molina  
Tutora: Tamara Ramírez.**

**Mérida, Noviembre de 2012**

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

**PROGRAMA PARA LA ESTIMULACIÓN DE PATRONES MOTORES  
ELEMENTALES A TRAVÉS DEL JUEGO EN LAS CATEGORÍAS  
MENORES DEL BÉISBOL**

**Memoria de Grado presentada como requisito parcial para optar al  
Título de  
Licenciado en Educación.  
Mención Educación Física, Deporte y Recreación.**

**Autor: Ronal Molina  
Tutora: Tamara Ramírez.**

**Mérida, Noviembre de 2012**

## DEDICATORIA

Al culminar mi trabajo especial de grado, como fe de lo que realice en esta hermosa y valiosa experiencia, llegan a nuestra memoria las personas que de una u otra forma hicieron posible este logro, brindándome el cariño, amor, apoyo incondicional e incentivándome en los momentos que sentía desfallecer a ellos les doy mis más sinceras gracias.

A ustedes de todo corazón les dedico este esfuerzo, hecho realidad:

A nuestro Dios todo poderoso que día tras día nos iluminó para seguir adelante.

A mis padres, Gladys Teresa y Luis Alberto por sus sabios consejos, por su apoyo incondicional, los quiero mucho.

A mis hermanos Grineyla y Luis por estar siempre acompañándome en todo momento

A todos mis Familiares

A la profesora. Tutor Lic. Tamara Ramírez por haberme ayudado en todo momento incondicional en mi realización de mi proyecto de grado.

Al profesor. Juan Quiñones entrenador de la escuela de beisbol menor de Zea, estado Mérida por permitirme realizar esta memoria de grado con los muchachos que están bajo su cuidado.

Y a todos los que de una u otra forma creyeron y mantienen la confianza en mí.

***Se les quiere de corazón. Ronal Molina***

## AGRADECIMIENTO

Deseo extender mis más sinceros agradecimientos a las personas que de una u otra forma colaboraron en la realización de mi trabajo especial de grado:

A la Ilustre Universidad de Los Andes, en especial al Departamento de Educación Física, por poseer una planta profesoral de la mejor calidad y permitirme obtener todo los conocimientos que hasta ahora he guardado dentro de mí que ha sido muy útil.

A Mis Padre y Familiares, que me han apoyado por esos momentos difíciles que he pasado. Muchas Gracias los Amo.

A la Lic. Tamara Ramírez tutora, por haber tenido tanta paciencia y dedicación esperando que mi logro sea fructífero. Así fueron. Gracias le digo.

Y a todos aquellas personas que no nombre en mi trabajo especial de Grado, mil y una disculpa, pero recuerden que estaré inmensamente agradecido por todo lo que me ayudaron en esta etapa de mi carrera...

*A todos de corazón les digo: Muchísimas Gracias*

## ÍNDICE GENERAL

	pp.
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
LISTA DE CUADROS.....	viii
LISTA DE GRÁFICOS.....	ix
RESUMEN.....	x
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO	
I EL PLAN GENERAL.....	5
Presentación y Definición.....	5
Justificación.....	8
Sistema de Objetivos.....	10
General.....	10
Específicos.....	10
Metodología.....	11
Fase I. Evaluación Inicial o Diagnóstico.....	12
Fase II. Planificación.....	12
Fase III. Ejecución.....	12
Fase IV. Evaluación.....	13
II MARCO DE REFERENCIAL CONCEPTUAL.....	14
Antecedentes.....	14
Bases Teóricas.....	16
Pedagogía.....	16
Pedagogía del Deporte.....	16
Didáctica.....	16
Didáctica del Deporte.....	17

Movimiento Humano.....	17
Estimulación.....	18
Movimientos Elementales.....	18
Motricidad Infantil.....	19
Motricidad Gruesa.....	20
Motricidad Fina.....	20
Psicomotricidad.....	21
Desarrollo Motor.....	22
Fases del Desarrollo Motor.....	23
Modelo Teórico del Desarrollo Motor de Gallahue.....	24
Patrones Motores elementales.....	25
Lanzar.....	26
Correr.....	31
Atrapar.....	34
Béisbol.....	38
Concepto de Juego.....	39
Clasificación de los juegos.....	40
La Importancia del Juego.....	43
El Juego como Aprendizaje y Enseñanza.....	44
Programa.....	46
<b>III MARCO DE REFERENCIA ORGANIZACIONAL.....</b>	<b>47</b>
Descripción de la Escuela de béisbol Menor de Zea.....	47
Reseña Histórica de la Escuela de Béisbol Menor de Zea.....	47
Misión.....	48
Visión.....	49
Organización Administrativa.....	49
Organigrama de la Escuela de Béisbol Menor de Zea.....	50

IV EXAMEN DE LA SITUACIÓN.....	51
El Test de Mc Clenaghan y Gallahue.....	51
V PROGRAMA PARA LA ESTIMULACIÓN DE PATRONES MOTORES ELEMENTALES A TRAVÉS DEL JUEGO EN LAS CATEGORÍAS MENORES DEL BÉISBOL.....	56
Justificación.....	56
Objetivos.....	57
Objetivo General del Programa.....	57
Objetivos Específicos del Programa.....	57
Distribución del Programa en Sesiones de Entrenamiento.....	57
VI EVALUACIÓN DEL PROGRAMA Y DEL PRODUCTO.....	75
Progreso de los Participantes en los Diferentes Test Realizados Durante la Aplicación del Programa.....	76
VII EVALUACIÓN DEL PROCESO.....	81
VIII CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y APORTES.....	83
Conclusiones.....	83
Recomendaciones.....	84
REFERENCIAS.....	86
ANEXOS.....	90
A Instrumento de evaluación para el patrón de carrera	
B Instrumento de evaluación para el patrón salto largo	
C Instrumento de evaluación para el patrón lanzamiento por encima del hombro	
D Instrumento de evaluación para el patrón atrapar	

## LISTA DE CUADROS

CUADRO		pp.
1	Resultado del test diagnóstico de los patrones motores elementales .....	52
2	Distribución del programa diario de entrenamiento.....	58
3	Distribución del programa semanal de entrenamiento...	58
4	Progreso de los participantes en los test de Mcclenaghan y Gallahua patrón carrera.....	76
5	Progreso de los participantes en los test de Mcclenaghan y Gallahua patrón lanzar.....	77
6	Progreso de los participantes en el test de Mcclenaghan y Gallahua patrón atrapar.....	79

bdigital.ula.ve



## LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO		pp.
1	Fases del desarrollo motor.....	23
2	Características del estadio inicial del patrón lanzar.....	28
3	Características del estadio elemental del patrón lanzar...	29
4	Características del estadio maduro del patrón lanzar....	30
5	Características del estadio inicial de la carrera.....	32
6	Características del estadio elemental de la carrera.....	33
7	Características del estadio maduro de la carrera.....	34
8	Características del estadio inicial del patrón atrapar.....	36
9	Características del estadio elemental del patrón atrapar.	37
10	Características del estadio maduro del patrón atrapar...	37
11	Organigrama de la Escuela de Béisbol Menor de Zea....	50
12	Resultados diagnóstico del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental correr.....	53
13	Resultados diagnóstico del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental lanzar.....	54
14	Resultados diagnóstico del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental atrapar.....	55
15	Resultados generales del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental correr.....	76
16	Resultados generales del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental lanzar.....	78
17	Resultados generales del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental atrapar.....	79

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

PROGRAMA PARA LA ESTIMULACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO DE  
PATRONES MOTORES ELEMENTALES EN LA CATEGORÍAS MENORES  
DEL BÉISBOL

Autor: Ronal Molina  
Tutora: Tamara Ramírez  
Fecha: Noviembre 2012

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo la aplicación de un programa para la estimulación de patrones motores elementales a través del juego en las categorías menores del béisbol, el estudio se realizó en niños de cinco a seis años de la Escuela de Béisbol Menor de Zea. La investigación está basada en el eje de aplicación propio de la orientación de la investigación aplicada, es un estudio de campo, de nivel descriptivo y de carácter proyectivo. Como técnica de evaluación se empleó la observación directa y se aplicó el test de patrones motores elementales de McClenaghan y Gallahue (1985). La duración de esta investigación fue de 12 semanas distribuidos de la siguiente manera: un diagnóstico; la ejecución y la evaluación final. El programa fue aplicado a 15 niños. En este proceso se tomó en cuenta estrategias metodológicas, pedagógicas y didácticas de la Educación Física. Al culminar la aplicación del programa se produjo un mejoramiento de los patrones motores elementales: el patrón de la carrera mejoró un 62% en estadio maduro, el patrón de lanzar en un 64% en estadio maduro y el patrón de atrapar el 69% en el estadio maduro. Finalmente se recomienda una serie de actividades de compromiso motor para continuar con el desarrollo de estas habilidades.

**Palabras Claves:** Programa, Estimulación, Juego, patrones motores Elementales, Béisbol.

## INTRODUCCIÓN

Desde los orígenes del hombre, el movimiento humano ha ido evolucionando como una cualidad propia y un factor de desarrollo tanto filogenético como ontogenético; de una utilización puramente de subsistencia (recolección de frutos, caza, pesca, labranza, etc.) y para el combate, a un "movimiento como fuente de conocimiento y comunicación, de sentimientos y emociones, de placer estético, de salud, de esparcimiento" (Arteaga, 2002). El movimiento humano comienza antes del nacimiento y continúa hasta el final de la vida. Avanza desde una actividad refleja que se realiza al azar, controlada subcortical mente, hacia patrones cada vez más complejos que se coordinan en los centros nerviosos superiores. Es la primera forma y la más básica de comunicación humana con el medio, hacia los patrones motores básicos como correr, saltar, lanzar, atrapar, golpear y patear.

Por ello, se considera la educación física junto al deporte como el conjunto global del conocimiento en el campo motriz. Ambos forman parte de la misma realidad, pero con fines distintos: la educación física cuyo fin es la educación, mientras que para el deporte se basa en la competición y la obtención de una posición de vanguardia en una competencia deportiva. A su vez la educación física es el conjunto de ejercicios físicos elegidos de conformidad con unos criterios pedagógicos, el cual abarca formas de juego, de gimnasia y deporte individual y colectivo; donde se destaca la estrecha interrelación entre educación física y deporte y el papel del deporte no solo como un fin en sí mismo, si no como un medio educativo de la educación física.

Es así, como el deporte es ejercido por múltiples disciplinas en las cuales se encuentra el béisbol, Fernández (2009) define a este deporte como un

Juego entre dos equipos, de nueve jugadores cada uno. Este es un deporte competitivo, lleno de astucia e inteligencia, a pesar que sus reglas son sencillas. Además es un deporte de equipo, donde todos los participantes deben coordinar ya que se juega desde varios ángulos, donde existen las señas y contraseñas, para confundir.

En Venezuela, es el deporte de mayor tradición, en las regiones centro occidental, en donde han salido beisbolistas que ocupan equipos más importantes en los Estados Unidos. El béisbol es una de las disciplinas más antiguas y populares. El juego, tal como se le conoce hoy, se desarrolló entre niños y jugadores aficionados. Sin embargo, llegó a Venezuela en los años 1895, por inmigrantes de los Estados Unidos y rápidamente se convirtió en una actividad que gustaba de niños y adultos; en este aspecto en el país se disputa una liga de béisbol profesional.

No obstante, es importante resaltar que para la práctica de este deporte se deben tomar en cuenta los patrones motores básicos que al principio se aprenden como habilidades generales y posteriormente en versiones combinadas y modificadas como destrezas deportivas; muchas de las habilidades empleadas en el deporte son versiones mejoradas que se utilizan de modos concretos. El golpe del golf es una forma superior de la acción de golpear, el salto de altura es una forma superior del salto combinado con la carrera y el pase del fútbol americano es una forma especial de lanzamiento. La presencia de patrones motores básicos, en su totalidad o en parte, se pueden detectar en los patrones utilizados en estas habilidades deportivas.

Es así, como el estudio del desarrollo motor, configura un área de conocimiento básica para el ejercicio del docente de educación física y los entrenadores deportivos, ya que este se refiere al estudio de las conductas motrices; es decir, se aprovecha del contenido de las actividades físicas para educar buscando el desarrollo integral del individuo; puesto que forma parte del proceso total del desarrollo humano, ya que supone el progreso de

capacidades que son esenciales para el movimiento y la posterior adquisición de habilidad motora.

El Estado Mérida cuenta con clubes y ligas de béisbol, específicamente en el Municipio Zea, posee un campo deportivo y un entrenador de la Escuela de Béisbol Menor para la práctica deportiva, adscritos a los Criollitos de Venezuela; no obstante son muchos los niños y jóvenes que pertenecen a la liga, pero aún les falta la estimulación idónea en cuanto a los patrones motores elementales.

En tal sentido, se plantea la aplicación de un programa para la estimulación de los patrones motores elementales, como: correr, lanzar y atrapar a través de juegos relacionados con el béisbol, en niños de cinco a seis años de la escuela de beisbol menor de Zea, para impartir el proceso enseñanza aprendizaje por parte de dicha escuela en beneficio al Municipio y al estado en general.

Esta investigación está estructurada por ocho capítulos los cuales se mencionan a continuación:

Capítulo I: Plan General caracterizado por la presentación y definición, justificación, objetivos tanto generales como específicos, metodología en sus diferentes fases (diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación) y el cronograma de ejecución.

Capítulo II: comprende el Marco de Referencia Conceptual con los antecedentes de la investigación, las bases legales que lo sustentan y los fundamentos teóricos.

Capítulo III: Marco de Referencia Organizacional: referido a la presentación, descripción de la institución donde se desarrollo el proyecto. Capítulo IV: Examen de la Situación el cual trata la actualidad del diagnostico.

Capitulo V. Programa para la Estimulación de Patrones Motores Elementales a través del juego en las Categorías menores del Béisbol.

Capítulo VI. Evaluación del Programa en este se desarrolla lo relacionado al reporte realizado.

Capítulo VII. Evaluación del Proceso referido al proceso, variaciones resultados.

Capítulo VIII. Se presentan las Conclusiones, Recomendaciones y Aportes finalmente las reseñas bibliográficas y sus anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **PLAN GENERAL**

#### **Presentación y Definición**

La humanidad desde sus comienzos ha estado influenciada de una manera significativa por el deporte, especialmente durante los dos últimos siglos y un ejemplo de ello es el béisbol. El deporte es un espectáculo que mueve masas y una distracción elegida por los niños, la juventud y los adultos, cuyo fin es brindar a la población una distracción capaz de ofrecer recreación anteponiendo el deporte como eje primordial para una mente sana.

González (2003), afirma que los niños en edades comprendidas entre los 4 y 6 años dominan todos los tipos de acciones motrices, por tal motivo tratan de realizar cualquier tarea motriz sin considerar sus posibilidades reales; comienzan a diferenciar los más diversos tipos de movimientos, a combinar unas acciones con otras: correr y saltar un obstáculo, correr y golpear pelotas, conducir objetos por diferentes planos, lanzar y atrapar objetos. Al mismo tiempo que demuestran gran interés por los resultados de sus acciones y se observa un marcado deseo de realizarlas correctamente. (ob. Cita). Aun no es un objetivo de la enseñanza en esta edad que los resultados se logren de forma inmediata y mucho menos que siempre alcancen el éxito, pues los logros se van obteniendo en la medida que el niño se adapta a las nuevas situaciones motrices y va adquiriendo experiencia motriz necesaria para ir regulando sus movimientos.

Bajo estas consideraciones, es importante implementar un programa estructurado desde las primeras edades, que pueda contribuir notablemente al desarrollo, sin pretender acelerar el mismo. Pero para ejercer esta influencia sin el peligro de cometer errores en el proceso de enseñanza, todo entrenador debe nutrirse de la información necesaria sobre la evolución del desarrollo, sus avances y retrocesos. La atención a las diferentes individualidades es el mayor reto de la pedagogía, por lo que el instructor debe ser capaz de tener un diagnóstico de cada niño para intervenir a tiempo en su desarrollo o simplemente respetar y ser paciente con lo que está sucediendo en la evolución de determinados casos, que no siempre están relacionados con el problema del desarrollo.

Por su parte, el béisbol es un juego que se ha popularizado debido a que constituye un ejercicio y además entretenimiento, aun cuando no está exento de peligro, sus reglas son muy sencillas y es un deporte que se practica en grupo. Martín (2008), señala que es uno de los deportes más preferidos por pequeños y adultos y por ende jugado en el mundo, quien cuenta con más de doscientos millones de jugadores a nivel mundial.

En la práctica del béisbol, las actividades motrices no solo proporcionan un mejoramiento funcional del individuo, sino que también abren un abanico de posibilidades para el abordaje y manejo del conocimiento en general, influenciando tanto la organización psíquica e intelectual, como también lo práctico. Es por ello, que las experiencias motrices básicas, juegan un papel importante para el enriquecimiento del área motora, pues supone que los niños aprendan a relacionarse con el propio cuerpo y el movimiento ya que las mismas constituyen actividades significativas para la construcción de la identidad personal del niño en su vida futura. Clenaghan y Gallahue (1985), señalan que muchos niños no desarrollan patrones maduros de movimiento en muchas actividades locomotoras y manipulativas. Si estas habilidades de movimiento elementales no se desarrollan durante la infancia, es poco probable que sean desarrolladas y perfeccionadas posteriormente.



La Liga de Béisbol Profesional Venezolana (1945), por su parte señala, que es uno de los deportes que cuenta con un gran número de participantes. Esta disciplina se empezó a practicar en Venezuela entre el año 1946 y desde entonces ha venido incrementándose de forma paulatina, al punto de crearse ligas parroquiales, municipales, estatales y nacionales; sin embargo, no todos gozan de una orientación adecuada que les permita aprovechar eficientemente los valores, que la práctica del beisbol proporciona. Por consiguiente, es necesaria la implementación de programas de entrenamiento para la estimulación a través del juego de los patrones motores elementales en las categorías menores, con el fin de la enseñanza técnica y táctica del mismo.

Con base a las causas mencionadas se plantea la aplicación de un programa de entrenamiento para mejorar los patrones motores elementales través de juegos relacionados con el béisbol, lo que a su vez se espera que se traduzca en una mejor organización y práctica del deporte

Bajo esta premisa, la Escuela de Béisbol Menor del Municipio Zea permitirá la enseñanza de los fundamentos técnicos del deporte y la formación integral del niño y el joven que a futuro será el hombre, aplicando programas, planes o proyectos, que desde el punto de vista de la investigación aceleren la marcha hacia mayores niveles de rendimiento.

El referido programa tiene un enfoque formativo-educativo y está encaminado a cumplir con el verdadero objetivo de que se enseñen los diferentes elementos técnicos del Béisbol por cada una de las etapas o edades, que este marche con un ritmo en cuanto a la aplicación de los elementos de forma única en todo el sistema de enseñanza, con objetivos y tareas de fácil cumplimiento y medibles para la categoría.

## Justificación

Lucas (2003), enuncia que la práctica del deporte tiene una dimensión especial; contribuye al desarrollo físico e intelectual, la creatividad, el equilibrio emocional, el aprendizaje y la socialización. Bajo esta premisa, se dice que los griegos tomaban como ejemplo, puesto que afirmaban que "una mente capaz solo tenía cabida en un cuerpo saludable y atlético". En la edad media el deporte era parte del adiestramiento para la guerra. Y en el mundo moderno se asume de dos maneras: La más generalizada es como medio recreativo y la segunda más específica busca un estado de disciplina y constancia para competir a nivel regional, nacional y/o internacional.

El deporte aporta valiosas herramientas para la sana convivencia, autoconfianza, auto respeto y valoración, autoconocimiento, trabajo de equipo, respeto por el prójimo, un mundo se abre al compartir con los demás, al escucharlos acoger sus comentarios, aportar como individuo a una sociedad y en fin a crecer como ser proactivo.

Por ello, la intención principal al realizar esta investigación es la de conocer en qué nivel de patrones motores elementales se encuentra los niños de cinco a seis años de la escuela de béisbol menor del Municipio Zea, de acuerdo con los intereses y características individuales de los niños y jóvenes de la localidad; por lo tanto, esta investigación se justifica, ya que permitirá aportes centrados en acuerdo a una infraestructura básica para la práctica del béisbol, conjuntamente con la incorporación de personal calificado en correspondencia con las exigencias y necesidades de dicho deporte.

Arteaga (2002), señala que sin experiencias psicomotrices apropiadas, algunos niños no se desarrollarán como sería de esperar. No hay porque suponer que todos los niños sanos y activos que acceden a la educación inicial poseen conocimiento y dominio adecuado del cuerpo. Algunos niños de estas edades pueden presentar determinadas dificultades relacionadas

con la coordinación, el control postural, la lateralidad o la estructuración espacio – temporal, que afecten de algún modo su desarrollo. Los periodos de la niñez temprana y media son críticos para el desarrollo de las habilidades motoras elementales, muchas de las cuales se tienen que integrar posteriormente en más complejas, que son necesarias para poder participar en diversas actividades como las deportivas y las recreativas.

Por consiguiente, la idea inicial de esta investigación en el área de beisbol. Esta en diseñar un programa especialmente para los niños a través de juegos relacionados con el deporte, intentando lograr un trabajo metodológico de enseñanza de la disciplina de manera integral.

A su vez esta investigación contribuye a crear en los entrenadores de esta categoría una conciencia mucho más científica hacia el entrenamiento deportivo y específicamente profundizar sobre los patrones motores elementales en el béisbol.

En un contexto teórico, la investigación se considera relevante, debido a que permite al investigador manejar las teorías referidas al juego y el béisbol ya que esto le servirá de experiencia en su futuro profesional. El estudio contribuirá a profundizar aún más acerca de estos factores, tales como; las destrezas básicas que se utilizan en el juego y la teoría que la sustenta, que resultan de gran relevancia dentro de la práctica deportiva, todo ello va a permitir aportar nuevos conocimientos sobre el tema para el beneficio del deportista.

Bajo un orden práctico, la investigación se justifica porque si se puede mejorar los patrones motores elementales del béisbol, la solución estará enmarcada en elaborar lineamientos por medio de un programa la cual transforme la realidad existente, permitiendo una colaboración mayor de los entrenadores en la solución a corto plazo de situaciones contingentes que se pueden presentar.

Tomando en cuenta los planteamientos antes señalados, la importancia de confeccionar y aplicar un programa para estimulación a través del juego

de los patrones motores elementales en las categorías menores radica en proponer un método pedagógico, que permita a los entrenadores de béisbol realizar un entrenamiento más enriquecedor, eficaz y productivo que vaya en beneficio del proceso de formación de los niños en esta disciplina deportiva.

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.

### **Sistema de Objetivos**

#### **General**

Aplicar un programa para la estimulación de patrones motores elementales a través del juego en los niños de la Escuela de Béisbol Menor del Municipio Zea.

#### **Específicos**

- Diagnosticar el estado de los patrones motores elementales de los niños de la Escuela de Béisbol menor del municipio de Zea, a través del juego.
- Planificar actividades de los patrones motores elementales en los niños de cinco a seis años a través del juego en la Escuela de Béisbol Menor del Municipio Zea.
- Ejecutar el proceso de aplicación del programa del test de Mc Clenaghan y Gallahue. a los niños de las categorías menores a través del juego, en secciones de clases a lo largo de la investigación.
- Evaluar los patrones antes, durante y después del test de McClenaghan y Gallahue. Evaluar a su vez el proceso de aplicación a través del juego.

## Metodología

La ejecución del programa para la estimulación de patrones motores elementales a través del juego en la categorías menores del béisbol, se fundamentó en una investigación de carácter descriptivo ya que según Chávez. (1994), Los estudios descriptivos son todos aquellos que se orienta a recolectar informaciones relacionadas con el estado real de las personas, objetos, situaciones o fenómenos, tal cual como se presentaron en el momento de recolección.

Apoiada en una investigación de campo siendo su objetivo natural el estudio del hombre y sus acciones. Según Hernández. (2003), los estudios de campo permiten indagar en sitio los efectos de la interrelación entre los diferentes tipos de variables sociológicas, psicológicas, educacionales, por lo tanto es preferible estudiar estos fenómenos en la realidad misma donde se producen.

Y de tipo factible, al respecto la U.P.E.L, establece que:

Un proyecto factible consiste en la elaboración de una propuesta de un modelo operativo viable o una solución posible a un problema de tipo práctico, para satisfacer necesidades de una institución o grupo especial, la propuesta debe tener apoyo bien sea en una investigación de campo, o en una investigación de tipo documental; puede referirse a la formulación de políticas programas, tecnologías, métodos o procesos.

Bajo la modalidad del eje de aplicación tomando en cuenta recursos metodológicos, pedagógicos y didácticos de la educación física, el deporte y la recreación.

El estudio se realizará bajo la metodología del eje de aplicación, éste según Álvarez. (2004), (citado por Blasco, 2007), es aquel que, permite la puesta en práctica 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, sistemas de entrenamiento y cualquier otra actividad que haya sido validada y necesite ser aprobada en el terreno. La creación del proyecto bajo la modalidad de aplicación implica el cumplimiento de las siguientes fases:

### ***Fase I. Evaluación Inicial o Diagnóstica***

En esta etapa se define la problemática a estudiar, se realiza una revisión bibliográfica sobre el tema tratado, se considera el objeto de estudio con el propósito de conocer en que estadio se encuentran los niños para poder iniciarse en la ejecución del programa, además de descubrir las habilidades y destrezas que cada miembro de los participantes en el estudio. Asimismo se definen los métodos, técnicas, conformes al tipo de investigación, e instrumentos de recolección de los datos.

### ***Fase II. Planificación***

En esta fase se organiza la información obtenida, los recursos humanos y económicos, la infraestructura y el tiempo en relación al diagnóstico se realizan planes de clases tomando en cuenta aspectos como; las características de los niños, el lugar de la aplicación y los recursos; tanto materiales como humanos.

### ***Fase III. Ejecución***

Aquí se considera el plan para la puesta en marcha a través del marco organizacional y se presenta el proceso de revisión de la situación, con el propósito de brindar una ayuda a los niños del estudio, se realiza la aplicación de las estrategias además de los test de control que arrojarán los datos acerca de la eficiencia del programa aplicado.

#### ***Fase IV. Evaluación***

En esta etapa del estudio se realizó una revisión amplia de la ejecución del plan de acción y se estiman los resultados obtenidos de las diversas actividades aplicadas.

Cada una de estas etapas y actividades figurarán como base en la realización de la presente investigación, y de forma específica y dada la particularidad del trabajo de investigación se llevó a cabo el siguiente proceso:

Se procedió a seleccionar el grupo de los niños con los que se realizó la investigación, y se recolectó toda la información pertinente a su identificación, datos personales, antecedentes personales, datos deportivos y consentimiento informado. Se realizó un diagnóstico de los patrones motores elementales de los niños, para conocer el nivel cada uno de los niños, y se utilizó para ello el Test de McClenaghan y Gallahue (1985).

Seguidamente se tomó en cuenta la información obtenida sobre cada uno de los participantes, para luego planificar el programa a través de juegos relacionados con el béisbol, aplicar y evaluar el programa. Se realizó la evaluación del proceso y una vez culminada la aplicación del programa se evaluaron los resultados utilizando el Test de McClenaghan y Gallahue, para comparar y analizar los resultados en el desarrollo de los patrones motores elementales.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO DE REFERENCIA CONCEPTUAL**

#### **Antecedentes**

El desarrollo de este capítulo engloba la fundamentación teórica, conceptualización y criterios referidos a los patrones motores fundamentales en niños de cuatro y seis años.

Peña (2010), realizó en la Universidad de Los Andes una investigación denominada: "Programa de Juegos para Mejorar los Patrones Fundamentales en Niños y Niñas de Educación Inicial", cuyo objetivo fundamental consistió en aplicar un programa de juegos para mejorar patrones fundamentales en niños y niñas del nivel 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 se fundamentó en el eje de aplicación, el instrumento que 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), en la cual realizó tres intentos en cada prueba con una duración de 3 meses. La importancia de la investigación 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. En los resultados obtenidos observó que los niños y niñas al realizar el diagnóstico se encontraban en un estadio inicial 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 llego 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.

González (2003), realizó un estudio sobre la caracterización motriz de los niños de uno a seis años de edad, donde señala algunas pruebas de medición de la motricidad de niños en estas edades, explica sobre habilidades motrices básicas y señala la caracterización de las habilidades motrices básicas y logros en el desarrollo motor de los niños de uno a seis años. Dice que un programa de educación física bien estructurado desde las primeras edades puede contribuir notablemente al desarrollo motor sin pretender acelerar este desarrollo. Pero, para ejercer esta influencia sin el peligro de cometer errores en el proceso de enseñanza, todo educador debe nutrirse de la información necesaria sobre la evolución del desarrollo, sus avances y retrocesos.

Chímelo (2003), estudio el desenvolvimiento motor en niños de 5 a 6 años, aplicando el test de Gallahue y Ozmun (2001), la cual median las habilidades de saltar con los pies juntos, la de mantener el equilibrio en un solo pie con los brazos abiertos y el atrapar, en cada habilidad se ejecutaron dos mediciones una de resultados (cuantitativo) y otra de proceso (cualitativo), estas habilidades se filmaron en un video para ser más objetiva la evaluación. la habilidad de equilibrio se ejecutó en un solo pie y con los brazos abiertos, el salto en forma horizontal y la de atrapar fue con ambas manos. Se evaluaron niños y niñas de 5 a 6 años y se ubicaron en tres estadios inicial, elemental y el maduro. En los resultados obtenidos se observa que los niños de 5 años se encontraban en el estadio medio inferior y los niños de 6 años se encontraban en los estadios medio superiores en las dos evaluaciones tanto cualitativas como cuantitativas.

Con respecto al sexo no se encontraron diferencias en el desempeño motor son las experiencias motrices, cuanto mayor sea el número de experiencias motrices, mayor será el desempeño en todas las tareas motrices realizadas. La habilidad de mayor de dificultad fue la de equilibrio.

## **Bases Teóricas**

### **Pedagogía**

La pedagogía es la ciencia de la educación que se encarga de estudiar los fines, el contenido, los instrumentos, los métodos de la actividad educativa, así como los cambios que sufre el ser humano en el curso de la misma (Dávila, 1998).

### **Pedagogía del Deporte**

Es definida como la ciencia que trata sobre las relaciones entre las actividades físicas y la educación. En tal sentido se ocupa de establecer las bases teóricas para la práctica educativa de las actividades físicas escolares y a través de la cual se puede contribuir al desarrollo integral del ser humano y a enriquecer su vida en general (Dávila, 1998)

### **Didáctica**

La palabra didáctica significa, "arte de enseñar", esta disciplina se enmarca dentro de las ciencias de la educación, la cual a su vez entra dentro de las ciencias sociales., es un área de la pedagogía cuyo objeto de estudio son los procesos y elementos que intervienen en el aprendizaje, se encarga de estudiar los sistemas y de los métodos prácticos de la enseñanza (Dávila, 1998).

## **Didáctica del Deporte**

Es la ciencia de la enseñanza y del aprendizaje que estudia la actividad educativa correspondiente a las actividades físico – deportivas, tras haberlas puesto como su objetivo y tras haber desarrollado el análisis de sus bases teóricas, en tal sentido, la didáctica del deporte estudia los problemas relativos a la enseñanza y al aprendizaje en relación con las actividades físico – deportivas, tanto a nivel de sus fundamentos teóricos como de sus significados, de sus estructuras, de sus aspectos, de sus efectos y de sus consecuencias prácticas(Dávila, 1998).

## **Movimiento Humano**

Según Muñoz (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).

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.

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

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

## **Estimulación**

Según Narváez (2001). Llamamos estimulación temprana a toda aquella actividad de contacto o juego con un bebe o niño que, propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales humanos. Tiene lugar mediante la repetición útil de diferentes eventos sensoriales que aumentan, por una parte, el control emocional, proporcionando al niño una sensación de seguridad y goce y por la otra, amplían la actividad mental, que le facilita el aprendizaje, ya que desarrolla destreza para estimularse a si mismo a través del juego libre y del ejercicio de la curiosidad, la exploración e imaginación.

## **Movimientos Elementales**

Para Mc Clenaghan y Gallahue (1985), los periodos de la niñez temprana y media proveen de una oportunidad única para hacer del movimiento una parte de la educación infantil. El movimiento es expresivo, con utilidad y significado, al tiempo que es divertido. Es el medio más importante a través del cual los niños pueden aprender más acerca de sí mismo y del mundo que los rodea. Sin embargo, muchos niños no desarrollan patrones maduros de movimiento en muchas actividades locomotoras y manipulativas. Si estas habilidades de movimientos elementales no se desarrollan durante la infancia, es poco probable que sean desarrolladas y perfeccionadas posteriormente.

Larovere (2000), señala que el caminar, correr, saltar y lanzar al igual que el trepar, nadar... son capacidades naturales que el hombre lleva realizando desde que se puso de pie definitivamente y convirtió el bipedismo en su modo de traslación. En la historia biológica del hombre, éste fue conquistando sus actuales capacidades, las cuales le sirvieron como sistema de relación con el medio donde vivía; y es en esa interacción sistemática donde surge el descubrimiento del correr, saltar y lanzar como necesidad básica para la subsistencia, y que hoy con la llegada de la tecnología al

servicio del hombre, surgen como necesidad biológica de movimiento, expresándose en el entrenamiento y en la competencia deportiva.

El período de la niñez temprana es crucial para el desarrollo equilibrado y óptimo de las áreas cognoscitivas, afectiva y psicomotriz de la conducta humana. Es indispensable no omitir o minimizar unas expensas de la otra, por cuanto las tres se encuentran estrechamente relacionadas.

Los movimientos básicos fundamentales, se encuentran presentes en todas las disciplinas deportivas como patrones motores sobre los que se construyen las técnicas específicas de cada una de las especialidades. La técnica, consistente en recursos motores que dan la propia tecnología para lograr, en una especialidad, la máxima eficacia de acuerdo con las limitaciones reglamentarias. La mayor parte de las veces, la técnica más eficaz en las pruebas atléticas en particular y en las técnicas deportivas en general, no es otra que la recuperación de una serie de gestos naturales perdidos por la especie humana en su proceso de degradación motriz, y que le restan disponibilidad y eficacia en el desempeño de habilidades tan propias del hombre, como el franquear obstáculos, lanzar objetos o simplemente correr.

### **Motricidad Infantil**

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.

Márquez y Cols. (2003) señalan que 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 sin fin de curiosidades y conceptos que benefician al desarrollo integral del niño.

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6

años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre. La motricidad es considerada la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano, es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en los niños, como una unidad. (ob. Cit).

A continuación se detallará en qué consiste la motricidad gruesa y fina.

### **Motricidad Gruesa**

Según Sadurní, M y otros (2003) son acciones de grandes grupos musculares y posturales. Movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales., referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, caminar, correr, bailar, entre otros.

Según Jiménez, y otros (1982) es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Según Garza y otros (1978) define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

### **Motricidad Fina**

Según Pentón H. (2007) la definen como la acción de pequeños grupos musculares de las manos, cara y los pies. Implican movimientos de mayor

precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos., como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, entre otros.

Según Fonseca, (1988) se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital así como de una mejor coordinación óculo manual (la coordinación de la mano y el ojo) constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina.

Según Berruelo, (1990) se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

### **Psicomotricidad**

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

En tal sentido, Núñez y Fernández (1994), señalan que la psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimular 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.

Según 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, aprendizajes y otros.

Según Durivage, citado por Reyes (2006), 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.

La psicomotricidad se encuentra presente en todas las confrontaciones que el hombre tiene con el medio natural y humano. Todas estas confrontaciones que llevan consigo las acciones o actos motores, van a permitirle al individuo dominar la realidad, pues desde la primera infancia, este conoce el mundo a través de su propio cuerpo, utilizando el movimiento como medio para comunicarse con el mundo exterior. Por otro lado, el individuo a través de los actos motores promueve el desarrollo de todos sus elementos constitutivos: físico, social, psicológico, entre otros.

Desde esta perspectiva, la psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y el aprendizaje. Esta, además se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas y reeducativas en este aspecto del desarrollo humano.

### **Desarrollo Motor**

El desarrollo motor es un proceso continuo y demorado, y por el hecho de presentarse los cambios de manera más acentuadas 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, 2000),



Lovo (2009), señala que inmediatamente después del nacimiento el cuerpo humano inicia el desarrollo de un sistema nervioso más maduro. Con dicha maduración el sistema nervioso viene a realizar acciones más complicadas.

El desarrollo motor por lo general es significado de maduración y crecimiento en el niño recién nacido. En este momento que el principio céfalo caudal entra en marcha esto significa que las partes más cercanas a la cabeza se desarrollan primero que la parte de los pies. Antes del parto, las partes altas del feto vienen a ser más activas que las partes bajas, esto se demuestra con el hecho de que el recién nacido tiene mucho mejor control de la cabeza que de sus piernas.

### **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.

***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).

***Habilidades motoras (primeros 2 años de vida).*** El desarrollo de formas eficientes y efectivas del movimiento ayuda a formar la estructura básica para las tareas motoras posteriores (estimulación temprana - natación).

***Patrones básicos de movimiento (de 2 a 7 años).*** El niño explora o experimenta con el potencial motor de su cuerpo mientras corre, salta, lanza, atrapa 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.

**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 comienzan a involucrarse en una gran variedad de destrezas deportivas. Las destrezas deportivas son los movimientos básicos pero en formas más complejas y específicas.

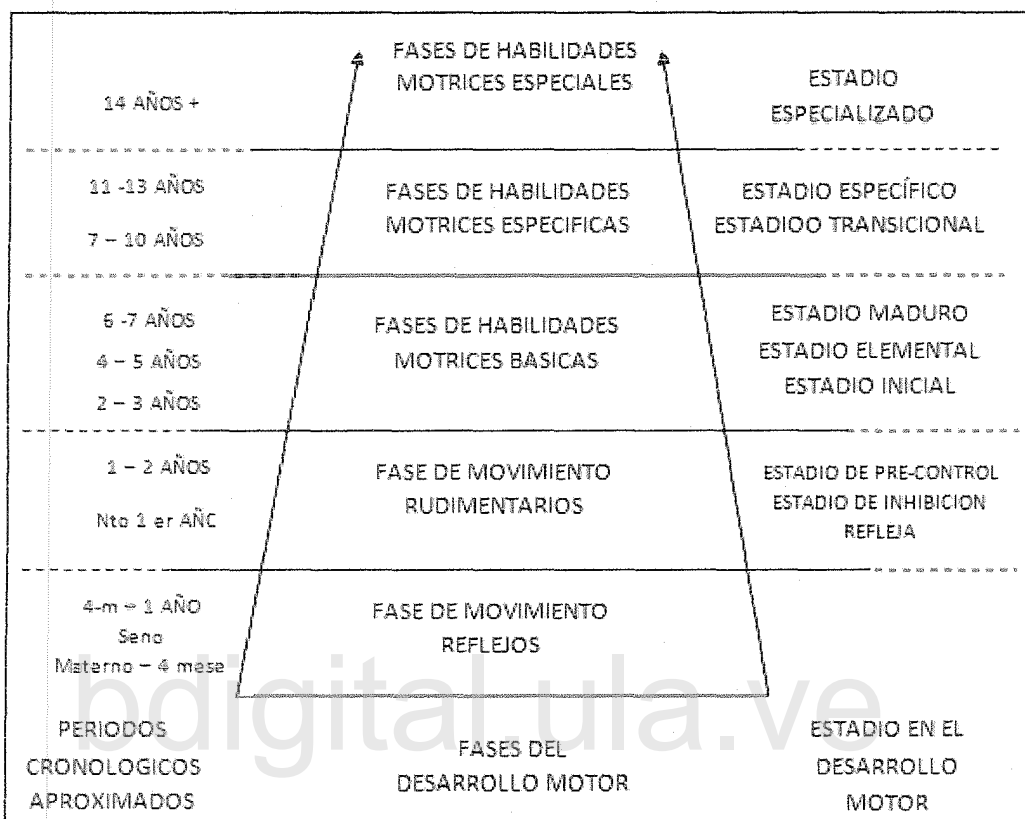
**Destrezas motoras específicas (de 11 a 13 años).** Se refinan las destrezas deportivas más complejas y las utilizan en la ejecución de pre deportivos avanzados, y del mismo deporte oficial. Se le da más énfasis al producto que al proceso, lo que involucra el experimentar con una serie de éxitos y fracasos, razón por la cual no se debe desarrollar en los primeros años, sino más bien en el colegio y los primeros años de adulto.

**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 dar fuera del tiempo lectivo.

### **Modelo Teórico del Desarrollo Motor de Gallahue.**

Mc Clenaghan, B. y Gallahue (1985) 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.



**Gráfico 1. Fases del desarrollo motor**

### **Patrones Motores Elementales**

Según Wickstrom (1990), los cinco primeros años de vida están considerados como un periodo en el que aparecen los patrones motores básicos, a medida que el niño se enfrenta a problemas locomotores y aprende a manipular los objetos de su medio. Los años de la escuela primaria son un periodo más de refinamiento de habilidades ya adquiridas que de adquisición de otras nuevas. En los primeros años escolares el niño suele tener la oportunidad de adquirir patrones motores más maduros y la de practicar habilidades deportivas. La progresión hacia niveles de actuación cada vez mejores se produce en diversos momentos de los años siguientes.

Este plan de desarrollo de habilidades motoras no siempre se alcanza siguiendo el esquema general esbozado, ya que su obtención se puede acelerar, si el niño tiene un desarrollo motor óptimo o retrasar, si no dispone de oportunidades para el desarrollo de habilidades. Estas posibilidades tan distintas de velocidad reflejan claramente el concepto de desarrollo motor a lo largo de la vida e indican la necesidad de comprender todo el campo del desarrollo de habilidades, para lo cual es fundamental un estudio amplio de los patrones motores básicos.

Mc Clenaghan, 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.

Alrededor de los 24 meses la mayoría de los niños adquieren un patrón de marcha adecuado y comienzan entonces a experimentar con formas rudimentarias de carrera. Este punto marca el fin de la infancia y el comienzo de la niñez temprana. Se inicia para el niño una etapa en la cual explorará una serie más compleja de patrones motores elementales.

### **Lanzar**

Mc Clenaghan y Gallahue (1985), señala que la habilidad para soltar un objeto se adquiere una vez que ya se manejan los movimientos para alcanzar y tomar. De igual forma afirma que antes de las 44 semanas de edad, los niños no pueden soltar objetos voluntariamente. Atraviesan por un periodo en el cual pueden tomar un objeto, pero solo pueden soltarlo con la

ayuda de una superficie que se le oponga. Estas habilidades manipulativas rudimentarias se perfeccionan al mejorar el control muscular, la coordinación y la percepción durante la infancia. En el momento en que el niño ingresa en el periodo de la niñez temprana, ya ha desarrollado suficiente control motor para comenzar a explorar y perfeccionar los patrones manipulativos elementales. El perfeccionamiento progresivo del patrón de lanzar puede resumirse de la siguiente manera:

La etapa inicial está representada por una acción del brazo poco eficiente. La acción está centrada principalmente en el codo, que permanece hacia adelante del cuerpo durante todo el acto de lanzar. El objeto es empujado hacia adelante cuando los dedos se extienden en el momento de soltar. Hay una rotación escasa del hombro, y el cuerpo del niño permanece perpendicular al blanco. Cuando el brazo se dirige hacia adelante, se produce un pequeño desplazamiento del peso hacia atrás. Durante toda la acción de lanzar, los pies permanecen quietos en el lugar.

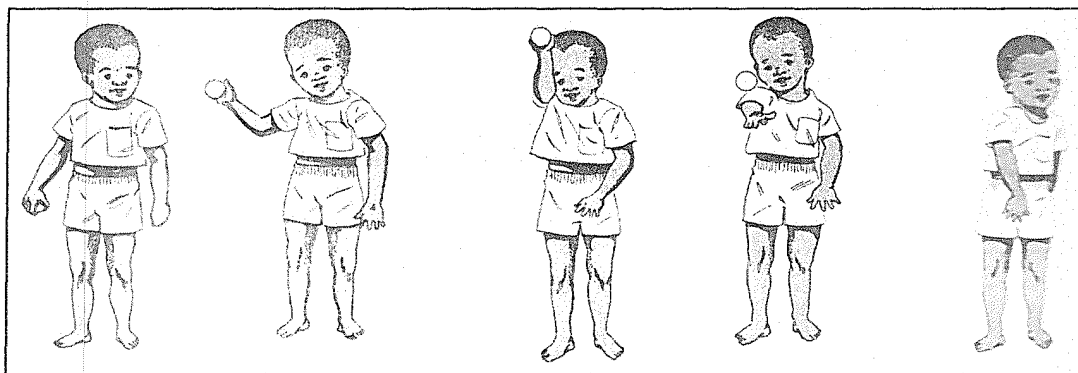
En la etapa elemental, el brazo, al prepararse a lanzar, se mueve cada vez más desde el hombro, hacia una posición de flexión. El movimiento hacia adelante del brazo lo coloca más alto en relación con el hombro, y el movimiento de lanzar se realiza hacia adelante y hacia abajo. La muñeca completa el envío, en la medida en que los dedos van teniendo mayor control en el momento de soltar el objeto. El tronco rota inicialmente hacia el lado que lanza, en el momento de elevación del brazo, y luego se flexiona hacia adelante acompañando el movimiento del brazo. Al mismo tiempo el peso se desplaza adelante, y el niño se apoya en el pie correspondiente al brazo que arroja.

El estadio maduro, se caracteriza por un movimiento altamente integrado. El brazo es llevado hacia atrás como preparación del movimiento hacia adelante, y el tronco rota alejándose del blanco mientras el peso se desplaza al pie posterior. El hombro que ejecuta el tiro defiende levemente. Cuando el brazo inicia el movimiento hacia adelante, el tronco rota hacia el lado opuesto

a este brazo, sobre las caderas, columna vertebral y hombros, y cuando el peso es desplazado hacia adelante con un paso del lado correspondiente al brazo que lo arroja, se agrega impulso al tiro. Durante el mismo, el codo se mueve hacia adelante y conduce la mano, provocando un brusco movimiento de látigo en el brazo. El brazo se encuentra extendido horizontalmente cuando los dedos sueltan el objeto. En el momento de soltar, los hombros se deslizan hasta una posición perpendicular al blanco, y el brazo sigue su trayectoria hacia abajo respecto del cuerpo, hasta descansar en la rodilla opuesta, con la palma hacia abajo.

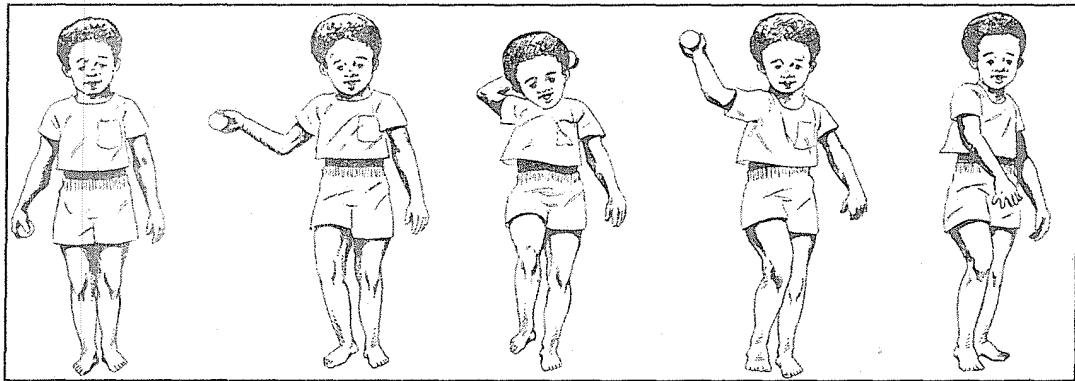
Wickstrom (1990), señala que toda secuencia de movimientos que implique arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos se clasifica, desde un punto de vista técnico, dentro de la categoría general de lanzamiento. El uso popular de este término se ha aplicado a tantas habilidades distintas que es necesaria una aproximación operativa para llegar a su significado preciso y formal. Se considera un lanzamiento maduro o experto a una secuencia de movimientos íntimamente unidos que se inicia con un paso hacia delante de la pierna del lado contrario del brazo, prosigue con la rotación de la cadera y el tronco y concluye con un movimiento de latigazo del brazo. Aunque en esta definición se incluyen los movimientos por encima del hombro, lateral y de atrás a delante, la versión por encima del hombro es la más interesante, porque es la forma más usada y porque se ha estudiado ampliamente tanto en el nivel evolutivo como en el maduro.

**Características del estadio inicial del patrón lanzar.** Según Mc Clenaghan y Gallahue (1985), la acción de arrojar se ejecuta principalmente a partir de la acción del codo, este se mueve hacia adelante y es flexionado y dirigido hacia arriba, la mano por su parte ejecuta un movimiento de empuje, durante el momento en el que el objeto de soltado los dedos adquieren una posición de extensión y el brazo es llevado hacia adelante y hacia abajo. Los pies permanecen inmóviles, y en algunos casos suele presentarse un pequeño desplazamiento.



**Gráfico 2. Características del estadio inicial del patrón lanzar.** Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.103) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana

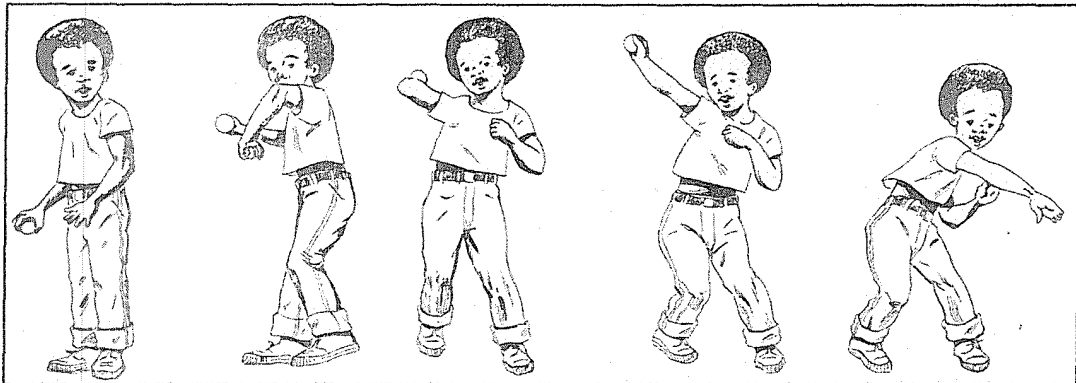
**Características del estadio elemental del patrón lanzar.** En el estadio elemental el brazo es balanceado inicialmente hacia el costado y hacia arriba, posteriormente el brazo se lleva hacia atrás y es flexionado del hombro y del codo que dando el objeto ubicado detrás de la cabeza. Luego el brazo se mueve hacia adelante con un movimiento encima del hombro, seguidamente el brazo se dirige hacia abajo. En este estadio la muñeca y los dedos participan de forma en la ejecución y dirección del tiro. El tronco por su parte rota hacia el lado que realizará el tiro, luego cuando comienza la acción de lanzar, el tronco rota hacia atrás y hacia el lado contrario posteriormente en el momento en el que se lanza el objeto el tronco se flexiona hacia adelante. El pie correspondiente al lado que ejecuta el lanzamiento es adelantado y se produce un desplazamiento hacia adelante el momento en el que es liberado el objeto (Mc Clenaghan y Gallahue, 1985)



**Gráfico 3. Características del estadio elemental del patrón lanzar.** Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.104) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana

**Características del estadio maduro del patrón lanzar.** Mc Clenaghan y Gallahue (1985), señalan que en el estadio maduro el brazo que ejecuta el lanzamiento se lleva hacia atrás, mientras que el codo es flexionado, y es desplazado de forma horizontal a medida que se ejecuta la extensión del mismo. Al iniciar la acción de lanzar el pulgar rota hacia adentro y termina en dirección al suelo, durante el momento en el que el objeto sale de la mano los dedos se aproximan. El tronco por su parte, en la fase preparatoria se encuentra visiblemente en rotación hacia el lado que arroja el implemento y el hombro se encuentra descendido, posteriormente el tronco rota a través de las caderas, columna y hombros y el hombro rota hasta colocarse de forma perpendicular al punto al que se desea lanzar. El pie del lado que ejecuta la acción de arrojar, se lleva hacia atrás, y en este el peso descansa, luego durante la ejecución del movimiento el pie es llevado hacia adelante.





**Gráfico 4. Características del estadio maduro del patrón lanzar.** Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.105) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana

### **Correr**

Según Mc Clenaghan y Gallahue (1985), a medida que la marcha del niño mejora, se siente más seguro y comienza a intentar otros medios de locomoción para moverse con más eficiencia en su ambiente. La carrera parece al principio una marcha rápida pues no hay un momento claramente observable en que sus pies dejen de tocar el suelo y el niño no cuente con ningún apoyo. Rarick, observó que, al comienzo, el patrón de la carrera se caracteriza por movimientos rígidos, pasos disparejos y bruscos, pero que con el desarrollo los pasos tienden a hacerse parejos y la carrera se torna más lenta.

Los autores referidos señalan que durante el periodo de la niñez temprana el patrón de la carrera pasa a través de tres estadios de desarrollo: inicial, elemental y maduro. Cada s estadio sucesivo requiere mayor fuerza, coordinación y equilibrio a medida que el patrón se perfecciona y el desempeño mejora el desarrollo de este patrón puede resumirse de la siguiente manera:

a).El estadio inicial del patrón de la carrera se caracteriza por pasos rígidos y disparejos, con la base de sustentación aumentada para conseguir mayor equilibrio. Los dedos del pie giran hacia afuera al golpear el suelo apoyando toda la planta del pie. La extensión de la rodilla de apoyo es

incompleta y no se observa ningún momento de pérdida de contacto con el suelo pues el niño permanece en contacto permanente con la superficie sobre la que corre.

b).La etapa elemental del patrón de carrera puede reconocerse por un aumento en el largo de los pasos a medida que la carrera se hace más veloz. La pierna que retorna se balancea describiendo un arco mayor con una leve rotación hacia afuera. El pie toca tierra más directamente y apoyando más los dedos.

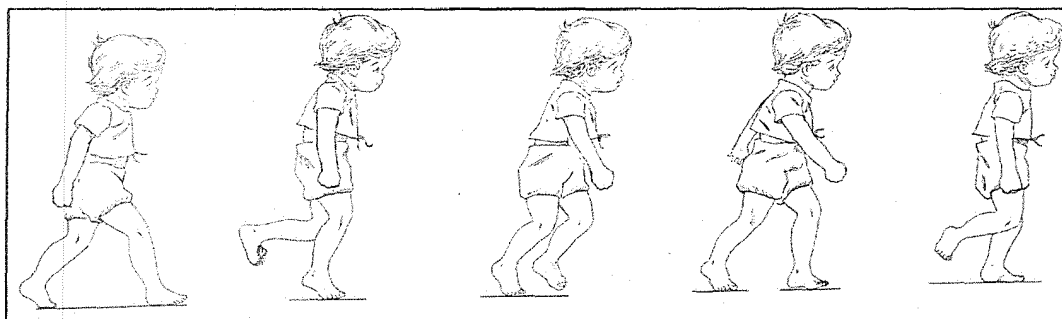
c).Durante la etapa madura, la pierna que retorna es flexionada cada vez más, el pie se aproxima más a los glúteos al comenzar el movimiento hacia adelante. El muslo de la pierna en movimiento avanza con rapidez hacia adelante y hacia arriba describiendo un arco mayor. La pierna de apoyo se extiende completamente en la cadera, rodilla y tobillo.

Según Wickstrom (1990), correr es una forma enérgica de locomoción y una ampliación natural de la habilidad básica de andar. La acción de correr es una en la que el cuerpo se lanza al espacio sin apoyarse en ninguna de las dos piernas. Según Slocum y James, "correr es, en realidad, una serie de saltos muy bien coordinados, en los que el paso del cuerpo, primero, se sostiene en un pie, luego lo hace en el aire, después vuelve a sostenerse en el pie contrario, para volver a hacerlo en el aire. La mera satisfacción que produce el requisito de la ausencia de apoyo al correr a dado origen a una versión más sencilla que se conoce con el nombre de jogging, que se caracteriza principalmente por el ritmo lento, la zancada corta y un movimiento de bote. Correr a velocidades cada vez mayores produce la versión final: el sprint.

**Características del estadio inicial del patrón carrera.** Según McClenaghan y Gallahue (1985), en el estadio inicial el niño presenta para el patrón de carrera las siguientes características:

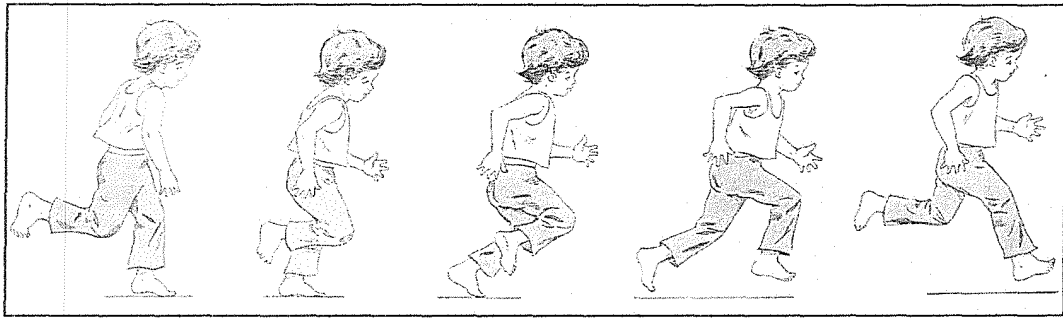
Las piernas se tornan rígidas, el movimiento de las mismas es corto e irregular y la distancia entre una pierna y la otra es amplia (base de

sustentación). La pierna de soporte (la que va a ser apoyada en el suelo), se mueve hacia afuera, luego de forma circular y finalmente hacia adelante. Los brazos por su parte se balancean de forma rígida, los codos presentan diversos grados de flexión, y por lo general se mantienen extendidos, la amplitud de movimiento de los brazos a su vez es corta.



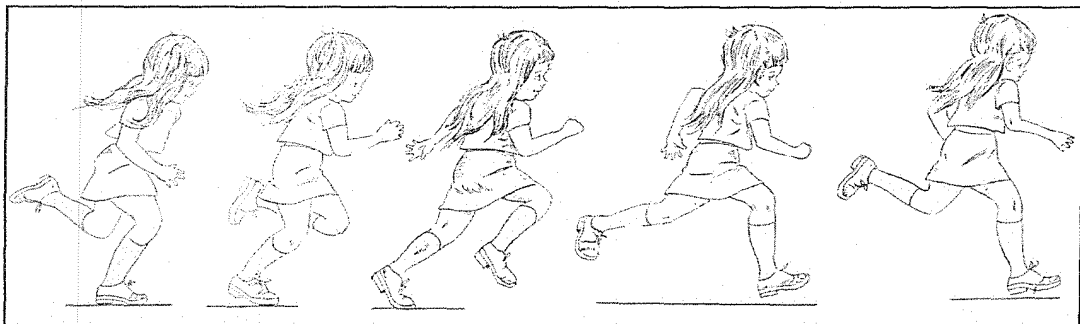
**Gráfico5. Características del estadio inicial de la carrera.** Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p. 97) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana

**Características del estadio elemental del patrón carrera.** Mc Clenaghan y Gallahue (1985), explican que en el estadio elemental el paso es más amplio, aumenta la velocidad de desplazamiento, se visualiza una fase de despegue (momento en el que el cuerpo permanece suspendido en el aire) bien definida a diferencia de lo que sucede en el estadio inicial, la rodilla de la pierna de soporte adquiere una mayor extensión al separarse del suelo y rota a través de la línea media antes de dirigirse hacia adelante. Los brazos en esta fase recorren una mayor distancia, los codos se flexionan y se produce un ligero movimiento de estos de atrás hacia adelante.



**Gráfico 6. Características del estadio elemental de la carrera.** Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.98) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana

**Características del estadio maduro del patrón carrera.** En el estadio maduro aumenta el tamaño del paso, la pierna de soporte se dirige hacia adelante y es levantada y llevada hacia el frente con rapidez, la pierna de apoyo se inclina ligeramente en el momento en el que la otra pierna hace contacto con el suelo, posteriormente ésta se extiende rápida y completamente, el tiempo en la fase de despegue se incrementa. Los brazos se balancean a gran amplitud, los codos se encuentran flexionados en ángulo casi recto (Mc Clenaghan y Gallahue, 1985).



**Gráfico 7. Características del estadio maduro de la carrera.** Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.99) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana

### **Atrapar**

Según Mc Clenaghan y Gallahue (1985), atrapar es un patrón de movimiento elemental que consiste en detener el impulso de un objeto que

ha sido arrojado, utilizando brazos y manos. La adquisición de la habilidad para atrapar sigue el mismo desarrollo básico que otros patrones motores elementales durante la niñez. Existen varias etapas diferenciadas en la adquisición del patrón maduro para atajar y que los niños presentan un estadio inicial, otro elemental y otro maduro durante la etapa de la niñez temprana.

En el estadio inicial, el niño presenta una reacción de rechazo, volviendo la cabeza o utilizando los brazos para protegerse cuando le arrojan la pelota. Si los brazos se encuentran extendidos hacia el que arroja la pelota, no intentan atrapar la pelota hasta que se produce el contacto.

En el estadio elemental desaparece la reacción de rechazo, y los ojos del niño comienzan a seguir la trayectoria de la pelota. Los antebrazos se mantienen delante del cuerpo en un ángulo de aproximadamente 90°, flexionados a la altura de los codos, los cuales son mantenidos pegados a los costados. Las palmas de las manos se enfrentan en una posición perpendicular al suelo, los dedos se encuentran extendidos mientras las manos tratan de atrapar la pelota con escasa coordinación temporal; las manos pierden a menudo la pelota, por lo que esta debe sujetarse con ambos brazos al cuerpo.

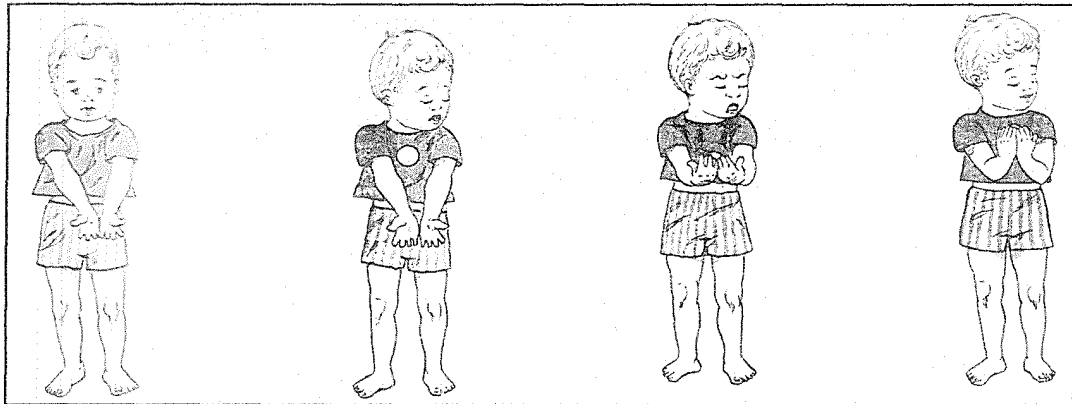
En el estadio maduro sus ojos siguen la pelota desde el momento en que se la envían hasta que la atrapa. Los brazos se encuentran flexionados y se mantienen relajados a ambos lados del cuerpo o con los antebrazos extendidos hacia adelante en una aptitud de espera de la pelota. Los brazos se ajustan a la trayectoria de la pelota y contribuyen a absorber la fuerza que esta trae.

Wickstrom (1990), señala que atajar, como habilidad básica, supone el uso de ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo. Esta definición es deliberadamente amplia y genérica, pues su admisión del uso de múltiples partes del cuerpo permite

aplicarla a la forma mínima, mientras que su referencia al empleo de las manos para manejar objetos aéreos la vincula a la forma madura.

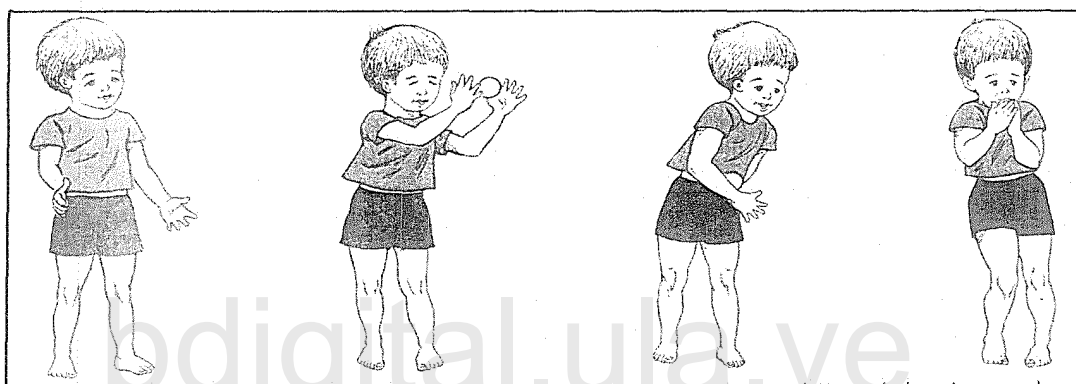
Sigue citando Wickstrom (1990), en el béisbol y en su variedad con pelota blanda, al usar un guante especial para facilitar la recepción, se modifica ligeramente el patrón básico. El cierre de ambas manos no es posible ni necesario y la mano del guante, que es la no dominante asume la responsabilidad principal de parar y controlar la pelota. La pelota va hacia el guante y los dedos de la otra mano apuntan hacia ella, dispuestos a cerrarse sobre la misma cuando haya golpeado el guante. La mano desnuda ayuda a controlar la pelota después del contacto, y además, lo cual es mucho más importante, coge la pelota del guante para lanzarla con rapidez.

**Características del estadio inicial del patrón atrapar.** En el estadio inicial del patrón atajar los brazos y dedos se extienden y se llevan hacia adelante, los brazos parecieran esperar la llegada del objeto por lo que estos no se mueven, una vez que se tiene contacto con el implemento es llevado al pecho. En el momento en el que se arroja el implemento el niño manifiesta una actitud de rechazo, éste mueve su cabeza alejándose del objeto y/o protege su cabeza con manos y brazos (Mc Clenaghan y Gallahue, 1985).



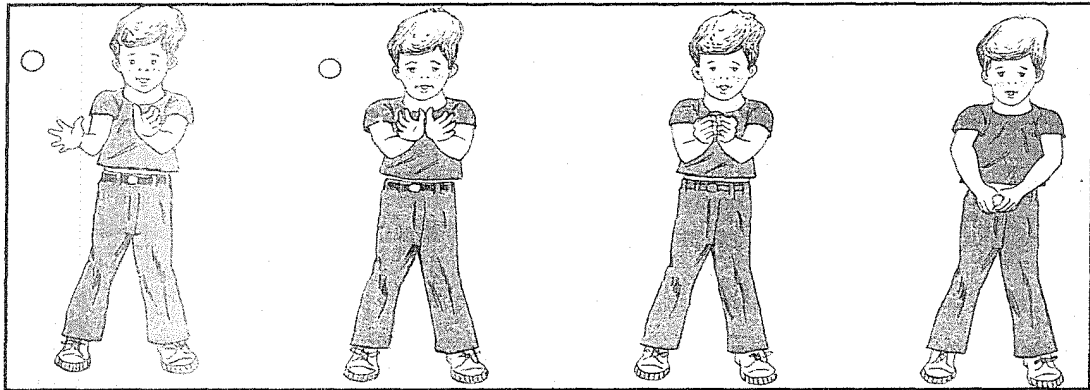
**Gráfico 8. Características del estadio inicial del patrón atrapar.** Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.106) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana

**Características del estadio elemental del patrón atrapar.** Según Mc Clenaghan y Gallahue (1985), en el estadio elemental del patrón atrapa las manos se llevan al frente, los dedos se encuentran en extensión, y se dirigen hacia el objeto, seguidamente los brazos se dirigen hacia adelante y los codos se flexionan, la pelota una vez que es atajada es arrojada por los dedos quienes se van a mover sobre el objeto de forma sucesiva, luego el implemento es llevado hacia el tronco, los ojos por su parte se cierran en este momento.



**Gráfico 9. Características del estadio elemental del patrón atrapar.** Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.107) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana

**Características del estadio maduro del patrón atrapar.** En el estadio maduro, desaparece la reacción de rechazo y los ojos siguen la trayectoria del implemento en su totalidad, los brazos se mantienen relajados son llevados hacia los costados y hacia adelante, se flexionan los codos, los dedos presentan una ligera flexión y esperan el implemento uniendo los pulgares mientras que los meñiques se colocan frente a frente (McClenaghan y Gallahue, 1985).



**Gráfico 10. Características del estadio maduro del patrón atrapar.** Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.108) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana

### ***Béisbol***

Sánchez y otros. (2008), señalan que en la antigüedad existían juegos con pelota y un palo. Se jugaban en Persia, Egipto, Grecia, En la edad media en Europa se fue haciendo popular. El béisbol moderno se dio en EE.UU. El origen exacto del juego no se sabe. Una leyenda dice que un militar del ejército llamado Abner Doubleday que fue a llegar a ser oficial del ejército durante la guerra civil estadounidense (1861-1865) creó el béisbol en Cooperstown en 1939.

El béisbol (Baseball en inglés) es un juego entre dos equipos, de nueve jugadores cada uno, cada equipo debe conseguir coger la pelota para que el jugador que realiza la carrera no llegue antes que la pelota a las bases por donde debe pasar. El béisbol consiste en conseguir el mayor número de carreras para ganar el partido. Las posiciones de los jugadores en el terreno son las siguientes: Lanzador (Pitcher), Receptor (Catcher), Primera base (Firstbaseman), Segunda base (Secondbaseman), tercera base (Thirdbaseman), campo corto, parador en corto (Short stop, jugador que se encuentra entre tercera y segunda). Jardinero izquierdo o exterior izquierdo (Leftfielder). Jardinero central o exterior central (Center fielder). Jardinero derecho o exterior derecho (Rightfielder). Bateador designado (es una posición del béisbol utilizada por algunas ligas, que permite seleccionar a un



jugador para que batee en lugar del lanzador, pero no ocupa ninguna posición defensiva en el campo).

Las carreras se anotan cuando el jugador que batea consigue recorrer todas las bases que hay que transitar para anotar una carrera completa. Los partidos se dividen en 9 entradas o innings cada equipo tiene la posibilidad de batear en cada innings hasta que logre tres outs o ponchadas, y cada ponchada se produce hasta cuando el bateador falle en la bateada haciendo 3 strikes. Puntúan cuando, cada bateador luego de batear pase por las 4 bases, hasta llegar al Home.

Las reglas son muy sencillas, básicamente se trata de batear lo más fuerte y colocada posible aunque a veces hay jugadas ensayadas que dándole un simple toquecito (que es darle toque a la pelota lo más leve posible para hacer que los defensas tenga que ir por ella) puede ser muy positiva para el equipo atacante.

Si la bola toca el suelo antes de que ningún jugador a la defensiva la atrape, en este caso el bateador tiene que correr hacia la primera base. Si el bateador conecta la bola y el defensa la atrapa antes de tocar el suelo el bateador queda automáticamente eliminado.

Se denomina Cuadrangular (homerun) cuando el bateador lanza la pelota fuera de los límites del campo. Si se consigue un homerun y hay tres jugadores ocupando la primera, segunda y tercera base, es decir, con las bases "llenas", se denominan grand slam y se anota cuatro carreras seguidas. Los árbitros se denominan "Umpires" el "umpires" principal se coloca detrás del Home o cajón de bateo.

### **Concepto de Juego:**

Según Yutang, (2007). El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico y amplio que implica una difícil categorización. Los

investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

"Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador"

**Según Yutang, (2007). Clasificación de los juegos:**

#### **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, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

#### **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 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).

Claraparedes "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos un caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas."

### **Juegos Sociales.**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

### **Juegos Infantiles.**

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

### **Juegos Recreativos.**

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

### **Juegos Escolares.**

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

### **Juegos de Velocidad.**

En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

### **Juegos de Fuerza.**

Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

### **Juegos de Destreza.**

Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

### **Juegos Atlético.**

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

### **Juegos Deportivos.**

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

### **La Importancia del Juego**

Santamaria, y otros. (2011), señala que un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como satisfactorio juguete sus pies y manos. Los adultos deben de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Por lo tanto el juego es el aprendizaje de la vida, el niño ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les dé vida. Jugar para los bebés, depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, está desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

### **El Juego como Aprendizaje y Enseñanza**

Santamaria, (2011), señala que educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos se tiende a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil para convertirlo en parte importante de nosotros y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etc. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes interrogantes.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No es raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo no se preocupe, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, se debe de ser capaz de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les quiera dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus inventos les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro, la

La imaginación que se puede desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia. El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El

pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar es divertido. Un juego educativo que se haya comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

### **Programa**

Según Rotterdam, (1987). Es un plan de gestión de diversas administraciones públicas por el se apoya y facilita la movilidad a través del juego. Académica de los estudiantes y profesores universitarios



## **CAPÍTULO III**

### **MARCO DE REFERENCIA ORGANIZACIONAL**

#### **Descripción de la Escuela de Béisbol Menor de Zea.**

La Escuela de Béisbol Menor del Municipio Zea, está ubicada en el Estadio Ramón Ramírez de la población de Zea Edo. Mérida cuenta con unas instalaciones aptas para el desarrollo de dicha disciplina, con las medidas reglamentarias por la Federación Nacional de Béisbol para las categorías menores, cuenta con un cercado, gradas, 2 dogouts, un campo de juego de 500 mts<sup>2</sup> aproximadamente.

#### **Reseña Histórica de la Escuela de Béisbol Menor de Zea**

El 15 de mayo de 1985 fue fundada la Escuela de Béisbol Menor en la población de Zea; por personas que querían mantener a niños y jóvenes en actividad fuera de vicios y ocupar su tiempo libre, los fundadores fueron: el Sr. Manuel Gutiérrez, Sr. Juan López y Nieves Gutiérrez; reunidos con otras personas formaron una directiva conformada por Norma Sequera, Humberto Pernía, Manuel Pernía, Humberto Mujica y Jorge Carmona, que con entusiasmo mantuvieron jugando a jóvenes amistosamente en la zona y en otros estados.

Más tarde, se sintió la necesidad de avanzar y se solicitó el ingreso a la Corporación Criollitos de Venezuela, y es en agosto de 1994 que fueron aceptados, desde ese momento participaron en el 1er Nacional, categoría Infantil, como sub-sede, alojando a 80 peloteros y 10 técnicos; todo fue un

Éxito y así se comenzó con seis categorías que iban desde la Preparatoria a la Juvenil.

En el año 1998 se creó la categoría Semillita y desde entonces se cuentan con las siete categorías (Preparatorio, pre infantil, infantil, pre junior, junior, juvenil, profesional) para este año 2010 se tenían un total de 117 participantes.

La corporación Criollitos de Venezuela organiza de noviembre a junio Campeonatos de Liga, para luego sacar los campeones a los Nacionales, en el cual se participa con entusiasmo.

Con la ayuda de los entrenadores que con su capacidad y técnica, han quedado campeones en el Pre-Junior celebrado en Puerto La Cruz 2004, Semillita en Aragua 2005 y Juvenil en Cojedes 2005. En el año 2009-2010 participaron en el evento Copa de Oro con selección en Pre-Infantil, Infantil y Pre-Junio, para el año 2010 en el Pre- Infantil en Cojedes y el Campeonato Nacional.

bdigital.ula.ve

### **Misión**

La Escuela de Béisbol Menor de Zea, se define como una organización sin fines de lucro, de formación deportiva para niños de cualquier estrato social, raza y religión. Brinda sus servicios de formación deportiva específicamente en el béisbol, además de una formación de valores morales y sociales que se promueve a través del deporte y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de la comunidad deportiva.

## **Visión**

La Escuela de Béisbol Menor de Zea, es una organización que aspira tener el mayor desarrollo deportivo en concordancia con la Corporación Criollitos de Venezuela que es la que rige este ente deportivo, con la finalidad de desarrollar la mayor potencialidad de los atletas en el béisbol.

Conjuntamente con los padres, representantes y organización se aspira que la institución se convierta en innovadora con modelos deportivos, programas que puedan desarrollar mejor al atleta desde el punto de vista deportivo y social, además que se compenetre a una sociedad en constante evolución, respeto, ética, paz, justicia, responsabilidad, equilibrio, libertad, gratitud.

## **Organización Administrativa**

La Escuela de Béisbol Menor del Municipio Zea, cuenta con una estructura organizativa, orientado al funcionamiento adecuado y eficiente de la organización. Está integrada por una junta directiva: un coordinador general, un entrenador, un presidente de la junta directiva, un secretario, un tesorero, dos vocales y un consejo de honor y se encuentra auspiciado por la alcaldía de la población que le proporciona los recursos humanos, físicos y presupuestario para su normal funcionamiento aunado a esto cuenta con comisiones deportivas a nivel regional y nacional para foguear a los niños en otras dependencias o en ciudades fuera de la jurisdicción

**Organigrama de la Escuela de Béisbol Menor de Zea**



**Gráfico 11. Organigrama de la Escuela de Béisbol Menor de Zea**