

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

**APLICACIÓN DE JUEGOS PARA ACTIVAR LOS PATRONES
LOCOMOTORES FUNDAMENTALES EN NIÑOS Y NIÑAS
DE PRIMER GRADO DE LA U.E.E SIMÓN RODRÍGUEZ**

www.bdigital.ula.ve

Autor: Br. Méndez Johanna
Tutor: Esp. Tamara Ramírez
Asesor: Lic. Jackson Pabón

Mérida, Noviembre de 2010

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

**APLICACIÓN DE JUEGOS PARA ACTIVAR LOS PATRONES
LOCOMOTORES FUNDAMENTALES EN NIÑOS Y NIÑAS
DE PRIMER GRADO DE LA U.E.E SIMÓN RODRÍGUEZ**

**Memoria de Grado para Optar a la Licenciatura en Educación Mención
Educación Física**

www.bdigital.ula.ve

Autor: Br. Méndez Johanna
Tutor: Esp. Tamara Ramírez
Asesor: Lic. Jackson Pabón

Mérida, Noviembre de 2010

RECONOCIMIENTO.

A Dios padre todo poderoso por permitirme existir en este mundo tan especial.

A mi querida y apreciada madre, por darme la vida y el apoyo incondicional, se que está orgullosa de su hija.

A la ilustre Universidad de los Andes y al Departamento de Educación Física, por permitirme crecer como persona y darme las herramientas necesarias para lograr este objetivo tan importante en mi carrera profesional.

A mi tutora profesora Tamara Ramírez, por la tutoría brindada como profesional, por su paciencia, interés, amistad y preocupación muchas gracias.

A mi asesor profesor Jackson Pabón, por la asesoría brindada como profesional, por su paciencia, interés, amistad y preocupación muchas gracias.

A los alumnos de primer grado de la U.E.E Simón Rodríguez Municipio Libertador Parroquia Jacinto Plaza por su apoyo y colaboración ya que fueron la base fundamental para mi Memoria de Grado.

A los docentes de la U.E.E Simón Rodríguez Municipio Libertador Parroquia Jacinto Plaza por su apoyo y colaboración en todo momento.

A toda mi familia por apoyarme y creer en mí.

A todas aquellas personas que de alguna u otra forma han colaborado durante todo el desarrollo de mi Memoria de Grado.

A todos de verdad, gracias.

DEDICATORIA

A Dios, por darme la vida, salud y una familia muy especial y unida.

A mi madre Ana Dolores Gómez Molina por su ayuda y amor en todo momento, gracias por su comprensión y dedicación. Te quiero mucho.

A mi abuela: Rosenda que me ha visto crecer a su lado, gracias por su cariño, su apoyo, su amor incondicional que siempre me ha brindado.

A mis hermanos: Jean Carlos, Jackson, Gabriel, Maite motivo de inspiración y ejemplo para seguir con mis estudios, gracias por su cariño y apoyo incondicional.

A mi esposo Luis Enrique Valero Carrillo por ser mi compañero en el recorrido de este largo caminar por su amor y apoyo incondicional. Te amo.

A mi hijo Johan Enrique Valero Méndez. Pensé que la vida era perfecta hasta que tu llegaste eres el ángel de mi vida marcaste un antes y un después.

A José Iván Andrade por su apoyo incondicional para seguir adelante cada día.

A todas aquellas personas que aportaron un granito de ayuda para realizar mi Memoria de Grado.

GRACIAS A TODOS.

ÍNDICE GENERAL

	pp.
LISTA DE CUADROS.....	viii
LISTA DE GRÁFICOS.....	ix
RESUMEN.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO	
I PLAN GENERAL.....	4
Presentación y Definición.....	4
Justificación de la Investigación.....	8
Objetivos de la Investigación.....	10
Objetivo General.....	10
Objetivos Específicos.....	10
Metodología.....	11
Cronograma.....	14
II MARCO REFERENCIAL CONCEPTUAL.....	15
Antecedentes.....	15
Bases Teóricas.....	17
Patrones Motores Fundamentales.....	17
Movimientos Elementales.....	17

Motricidad.....	21
Motricidad Gruesa.....	22
Psicomotricidad.....	23
Desarrollo Motor.....	24
Fases del Desarrollo Motor.....	25
Educación.....	26
Educación Física.....	27
Juego.....	28
Características del Juego.....	28
Clasificación de los Juegos.....	29
Juegos Recreativos.....	29
Juegos Didácticos.....	29
Juegos Profesionales.....	29
III MARCO REFERENCIAL ORGANIZACIONAL.....	31
Lugar de Aplicación.....	31
Reseña Histórica.....	31
Organigrama.....	34

IV	EXAMEN DE LA SITUACIÓN.....	35
	Test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue.....	36
	Diagnóstico	41
	Conclusión del Diagnóstico	48
V	EL PROGRAMA.....	49
	Cronograma de Aplicación del Programa.....	50
	Actividad N° 1.....	51
	Actividad N° 2.....	53
	Actividad N° 3.....	54
	Actividad N° 4.....	55
	Actividad N° 5.....	57
	Actividad N° 6.....	58
	Actividad N° 7.....	60
	Actividad N° 8.....	61
	Actividad N° 9.....	63
	Actividad N° 10.....	65
	Actividad N° 11.....	66
	Actividad N° 12.....	68
	Actividad N° 13.....	69
	Actividad N° 14.....	70

VI	EVALUACIÓN DEL PROGRAMA.....	72
	Evaluación Final.....	73
	Conclusión de la Evaluación Final.....	80
	Análisis y Comparación de los Resultados.....	81
VII	EVALUACIÓN DEL PROCESO.....	89
VIII	CONCLUSIONES RECOMENDACIONES Y APORTES.....	90
	Conclusiones.....	90
	Recomendaciones.....	91
	Aportes.....	92
	REFERENCIAS.....	93
	ANEXOS	
	A Juego Canción Arroz con Leche o Arroz con Coco.....	98
	B Juego Canción El puente de Oro.....	101
	C Juego Canción A la Rueda Rueda.....	103
	D Autorización.....	106
	E Hoja de Vida.....	108
	F Fotos de la Institución.....	110

LISTA DE CUADROS

CUADRO	pp.
1 Resultados del diagnóstico carrera.....	43
2 Resultados del diagnóstico salto.....	44
3 Resultados del diagnóstico arrojar.....	45
4 Resultados del diagnóstico atajar.....	46
5 Resultados del diagnóstico patear.....	47
6 Resultados de la evaluación final carrera.....	75
7 Resultados de la evaluación final salto.....	76
8 Resultados de la evaluación final arrojar.....	77
9 Resultados de la evaluación final atajar.....	78
10 Resultados de la evaluación final patear.....	79
11 Comparación de los resultados del diagnóstico con la evaluación final carrera.....	81
12 Comparación de los resultados del diagnóstico con la evaluación final salto.....	82
13 Comparación de los resultados del diagnóstico con la evaluación final arrojar.....	84
14 Comparación de los resultados del diagnóstico con la evaluación final atajar.....	85
15 Comparación de los resultados del diagnóstico con la evaluación final patear.....	87

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO	pp.
1 Modelo gráfico del desarrollo motor.....	25
2 Organigrama de la U.E.E “Simón Rodríguez”.....	34
3 Modelo gráfico del test de carrera de Mc. Clenaghan y L. Gallahue	36
4 Modelo gráfico del test de salto de Mc. Clenaghan y L. Gallahue	37
5 Modelo gráfico del test de lanzar de Mc. Clenaghan y L. Gallahue	38
6 Modelo gráfico del test de atajar de Mc. Clenaghan y L. Gallahue.	39
7 Modelo gráfico del test de patear de Mc. Clenaghan y L. Gallahue	40
8 Diagnóstico 1.....	41
9 Diagnóstico 2.....	42
10 Resultados porcentuales del diagnóstico carrera.....	43
11 Resultados porcentuales del diagnóstico salto.....	44
12 Resultados porcentuales del diagnóstico arrojar.....	45
13 Resultados porcentuales del diagnóstico atajar.....	46
14 Resultados porcentuales del diagnóstico patear.....	47
15 Cronograma de aplicación del programa.....	50
16 Evaluación final 1.....	73
17 Evaluación final 2.....	74
18 Resultados porcentuales de la evaluación final carrera.....	75
19 Resultados porcentuales de la evaluación final salto.....	76
20 Resultados porcentuales de la evaluación final arrojar.....	77
21 Resultados porcentuales de la evaluación final atajar.....	78
22 Resultados porcentuales de la evaluación final patear.....	79
23 Resultados porcentuales comparativos del diagnóstico y la evaluación final carrera.....	81
24 Resultados porcentuales comparativos del diagnóstico y la evaluación final salto.....	83

25	Resultados porcentuales comparativos del diagnóstico y la evaluación final arrojar.....	84
26	Resultados porcentuales comparativos del diagnóstico y la evaluación final atajar.....	86
27	Resultados porcentuales comparativos del diagnóstico y la evaluación final patear.....	87

www.bdigital.ula.ve

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

APLICACIÓN DE JUEGOS PARA ACTIVAR LOS PATRONES
LOCOMOTORES FUNDAMENTALES EN NIÑOS Y NIÑAS
DE PRIMER GRADO DE LA U.E.E SIMÓN RODRÍGUEZ

Autor: Br. Méndez Johanna
Tutor: Esp. Tamara Ramírez
Asesor: Lic. Jackson Pabón
Fecha: Noviembre, 2010

RESUMEN

El objetivo fundamental de esta investigación consistió en la aplicación de juegos para mejorar los patrones locomotores fundamentales en los niños de primer grado de la U.E.E Simón Rodríguez Municipio Libertador Parroquia Jacinto Plaza Estado Mérida. La presente investigación estuvo sostenida, orientada y aplicada bajo la metodología del eje de aplicación. La aplicación de los juegos se realizó durante 3 meses, con la participación de 10 niños y 10 niñas, con edades de 6 años. En la primera fase se realizó un diagnóstico inicial utilizando como instrumento de recolección de datos el test de evaluación de patrones motores de Mc. Clenaghan y L. Gallahue, para determinar el nivel de ejecución de las habilidades motrices locomotoras carrera, salto como punto principal y arrojar, atajar y patear como punto secundario. En la segunda fase se ejecutaron una serie de actividades previamente planificadas que se desarrollaron tres veces por semana, en la tercera fase se hizo un diagnóstico intermedio para obtener resultados de la evolución de los niños. En la cuarta fase se realizó una prueba final obteniendo resultados y haciendo una evaluación de los mismos llegando a las conclusiones, recomendaciones y aportes. El objetivo de esta investigación se cumplió, ya que mejoraron los patrones locomotores fundamentales en un 90 y 85%

Descriptores: juegos, patrones locomotores fundamentales.

INTRODUCCIÓN

La Educación constituye para el individuo la base fundamental para lograr una formación holística, le permitirá entre otras cosas, la integración y el pleno desenvolvimiento dentro de la sociedad.

Dentro de la Educación se encuentra la Educación Física que trae como objetivo fundamental el desarrollo integral del niño, dentro de un ambiente de calidad que favorezca su crecimiento y evolución, orientando y educando las capacidades motrices de los niños y niñas. Ello supone desarrollar destrezas y habilidades que perfeccionan y aumentan la capacidad de movimiento, así como la motricidad; siendo 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 musculares. 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.

La motricidad se divide en motricidad fina y gruesa; siendo esta última la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Sin un control apropiado de la motricidad gruesa, los niños tendrán dificultad para controlar la motora fina que se requiere para el trabajo escolar formal. Por esta razón se debe asegurar de que el niño tenga suficientes oportunidades y tiempo para caminar, correr, saltar, arrojar, atapar y combinaciones de cada una de

ellas. Todo ello se puede introducir en la enseñanza del niño de la mejor manera que ellos saben, lo cual es el juego.

La actividad lúdica en el niño es una de las expresiones infantiles relevantes dentro de su desarrollo y mundo circundante. Mediante el juego el niño estructura su aprendizaje y conocimientos acerca de los objetivos propios y del medio ambiente que lo rodea; jugando el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde desarrollando habilidades motoras, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación.

Por tal motivo la investigación se fundamentó en la aplicación de juegos para activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de primer grado de la U.E.E Simón Rodríguez Municipio Libertador Parroquia Jacinto Plaza Estado Mérida.

De esta manera la investigación está estructurada en ocho capítulos que se describen a continuación:

Capítulo I. El Plan General, en él se desarrolló la presentación y definición, justificación, así como los objetivos de la investigación y la metodología a utilizar.

Capítulo II. Marco Referencial Conceptual, relacionado con antecedentes del estudio, bases teóricas, definiciones y enfoques.

Capítulo III. Marco Referencial Organizacional, referido a la Institución, descripción de la U.E.E donde se aplicó los juegos.

Capítulo IV. El Examen de la Situación, donde se analizó el contexto y se aplicó un test para medir los patrones locomotores fundamentales de los niños y niñas de primer grado.

Capítulo V. Describe los juegos seleccionados para su aplicación.

Capítulo VI. Evaluación del Producto, en este capítulo se realizó una evaluación final mediante un test, obteniendo resultados finales.

Capítulo VII. Evaluación del Proceso, referido al cumplimiento, variaciones, y resultados.

Capítulo VIII. Conclusiones, Recomendaciones y Aportes, en el cual se hizo mención a los logros personales y organizacionales obtenidos.

www.bdigital.ula.ve

CAPITULO I

PLAN GENERAL

Presentación y Definición

La educación, es el proceso por el cual, el ser humano, aprende diversas materias inherentes a él. Por medio de la educación, es que se sabe cómo actuar y comportar en la sociedad, es un proceso de sociabilización del hombre.

La Ley Orgánica de Educación (2009) establece en su artículo 14 lo siguiente:

La Educación es un derecho humano y un deber social fundamental concebida como un proceso de formación integral gratuita, laica, inclusiva y de calidad, permanente, continúa e interactiva, promueve la construcción social del conocimiento, la valoración ética y social del trabajo, y la integralidad y preeminencia de los derechos humanos, la formación de nuevos republicanos y republicanas para la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación individual y social, consustanciada con los valores de la identidad nacional, con una visión latinoamericana caribeña, indígena, afrodescendiente y universal. (p.16).

La Ley Orgánica de Educación (2009) establece en su artículo 25 la organización del sistema educativo en:

El subsistema de Educación Básica, integrado por los niveles de educación inicial, educación primaria y educación media. El nivel de educación inicial comprende las etapas de maternal y preescolar destinadas a la educación de niños y niñas con edades comprendidas

entre cero y seis años. El nivel de educación primaria comprende seis años y conduce a la obtención del certificado de educación primaria. El nivel de educación media comprende dos opciones: educación media general con duración de cinco años, de primero a quinto año, y educación media técnica con duración de seis años, de primero a sexto año. Ambas conducen a la obtención del título correspondiente. (p.24).

Asimismo dentro de la Educación Venezolana se encuentra la rama de la Educación Física, un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del hombre.

Solas (2006), señala que la Educación Física tiene una acción determinante en la conservación y desarrollo de la salud en cuanto ayuda al ser humano a ajustar pertinentemente las reacciones y comportamientos a las condiciones del mundo exterior. Específicamente, en el niño, ayuda a sobrellevar las agresiones propias de la vida cotidiana y del medio y a afrontar el presente y el futuro con una actitud positiva. Promueve y facilita el alcanzar a comprender su propio cuerpo, sus posibilidades, a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas, de modo que en el futuro pueda escoger las más convenientes para su desarrollo y recreación personal, mejorando a su vez su calidad de vida por medio del enriquecimiento y disfrute personal y la relación a los demás.

Continua exponiendo Solas (2006) que la Educación Física es la base para que los niños despierten su motricidad e inteligencia en la adquisición de experiencias para el desarrollo del conocimiento; con la Educación Física se logra mejorar las relaciones interpersonales y de grupo, ayuda a alcanzar un desarrollo armonioso, a mejorar la postura, a el caminar mejora la capacidad motora básica para el desarrollo de procesos de crecimiento físicos, conocimientos, personalidad e interacciones sociales. A través de la Educación Física, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobretodo permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes

actividades en el juego, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos.

Jiménez (1982), afirma que la motricidad gruesa, 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). Y de tener un control motor grueso pasa a desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos.

El juego es una herramienta muy importante para el desarrollo motor del niño, Umbert (2001), afirma que el juego se basa en el principio del placer ya que cuando se juega se busca la satisfacción de una necesidad en el mundo real. En el juego como en el sueño todo es posible, se logra la transformación de lo pasivo en activo, desplazamos al exterior todos nuestros miedos, nuestras angustias internas para llegar a dominarlas con la acción.

Hernández (2001), menciona que la actividad lúdica que conlleve connotaciones de tipo tradicional, debe estar a cargo del docente, quien es la persona que puede aprovechar las situaciones que surgen del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además de fortalecer el desarrollo integral, les siembre el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, garantizando de esta manera el fortalecimiento de su identidad nacional y sentido de pertenencia a esa sociedad, elementos tan necesarios en la construcción de un país en vías de desarrollo.

La aplicación de juegos aportó como objetivo fundamental la activación de los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de primer grado de la U.E.E Simón Rodríguez, del Municipio Libertador Parroquia Jacinto Plaza Estado Mérida.

Finalmente el estudio está formulado con las siguientes interrogantes:

¿Se considera fundamental aplicar juegos para activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de primer grado de la U.E.E Simón Rodríguez?

¿La aplicación de juegos activará los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de primer grado de la U.E.E Simón Rodríguez?

¿Cómo se podría aplicar juegos para activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de primer grado de la U.E.E Simón Rodríguez?

¿De qué manera se puede evaluar los juegos para activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de primer grado de la U.E.E Simón Rodríguez?

www.bdigital.ula.ve

Justificación de la Investigación

Aprender más y de mejor manera, con contenidos trascendentes para el ser humano en una concepción dinámica de la inteligencia en el que intervengan factores internos y externos a partir de un potencial, debe ser el objetivo primero y último de cualquier proyecto educativo que postule el desarrollo físico, psíquico y social infantil.

Umbert (2001), nadie dudaría, a estas alturas, que los niños y niñas son felices jugando, sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste. Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por ello el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa. Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria, el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social.

Umbert (2001), señala que la educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos- sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación.

El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica, nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego es ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estas sus estados emocionales, carencias,

frustraciones; es el lenguaje propio del niño/a con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil. Hacer en cuanto a las acciones que se realizan durante el juego sin fin específico, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica, es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella. Es expresar y compartir, es decir en acciones y luego verbalizando lo interno. Es compartir participando en intereses comunes facilitando la interacción con los otros.

Umbert (2001), afirma que el juego proporciona placer, felicidad a los niños; consolidando un mundo diferente del de la realidad objetiva tomando elementos de ésta pero transformándolos. A través del juego los niños se preparan para la vida futura, al alcanzar metas, siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones.

Ahora bien, con lo antes mencionado y tomando en cuenta todas estas condiciones, aspectos y características, se justifica la necesidad de aplicar juegos en la U.E.E Simón Rodríguez, del Municipio Libertador Parroquia Jacinto Plaza Estado Mérida, con la finalidad de activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de Primer Grado de dicha Institución.

Desde el punto de vista teórico, el presente estudio fortalecerá el conocimiento de expertos, profesores, estudiantes y cualquier persona interesada en el tema, quienes podrán despejar dudas y aclarar conceptos inherentes a la investigación, es decir, locomotricidad, juegos entre otros.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Aplicar juegos para activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de Primer Grado de la U.E.E Simón Rodríguez

Objetivos Específicos

-Planificar los juegos que se ejecutarán en la activación de los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de Primer Grado de la U.E.E Simón Rodríguez

-Ejecutar los juegos para la activación de los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de Primer Grado de la U.E.E Simón Rodríguez

-Analizar y evaluar los resultados obtenidos en la aplicación de los juegos para la activación de los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de Primer Grado de la U.E.E Simón Rodríguez.

Metodología

La aplicación de juegos para activar los patrones locomotores fundamentales en los niños de Primer Grado de la U.E.E Simón Rodríguez, se realizó con 10 niños y 10 niñas, con un promedio de edad de seis años. Arkin (1995) define la muestra (participantes) como una “porción representativa de la población, que permite generalizar los resultados de una investigación”. (p.18).

La técnica e instrumento de recolección de datos se basó en la observación, por cuanto se entró en contacto con la vida del grupo estableciendo vínculos estrechos de comunicación; en el que se realizó la investigación. El instrumento fue una guía de observación, la cual permitió obtener la información requerida, registrando lo planteado en el instrumento diseñado para tal fin. Pérez (1998), expresa:

En ella el observador participa en la vida del grupo u organización que estudia, entrando en la conversación con sus miembros y estableciendo un estrecho contacto con ellos, de manera que su presencia no perturbe o interfiera de algún modo el curso natural de los acontecimientos. (p.25).

El análisis e interpretación de datos se obtuvo por medio del análisis de los resultados obtenidos de la guía de observación, los cuales serán representados gráficamente, enfocados al logro de las acciones que proponen los objetivos de cada juego; lo que permitió determinar si se fomentó la activación de los patrones locomotores fundamentales en los niños de Primer Grado de la U.E.E Simón Rodríguez.

La aplicación se fundamentó en el eje de aplicación que según, el Grupo de Investigación para el Desarrollo de Estrategias, Recursos e Innovaciones Pedagógicas y Didácticas de la Educación Física, el Deporte y la Recreación (GINEF, 2005) señala 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, sistema de entrenamiento y cualquier otra actividad que haya sido validada y necesite ser aprobada en el terreno” (p.1).

Del mismo modo expresa que el trabajo a nivel de aplicación se concibe como una actividad donde el estudiante por un lado sintetice los saberes adquiridos en un área de conocimiento, los aplique 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 cumpliendo con las fases: Diagnóstico, Planificación, Ejecución y Evaluación. En tal sentido se explicará cada una de ellas:

Fase I: Diagnóstico

Corresponde a la definición de la problemática a estudiar, misma que pertenece a determinar si al aplicar los juegos se promueve la activación de los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de Primer Grado de la U.E.E Simón Rodríguez, conforme se acudió a la Unidad Educativa, en la cual se procedió a recoger información referida al desarrollo de la población a estudiar, mediante la aplicación de un test (Mc. Clenaghan y L, Gallahue), para medir los patrones locomotores fundamentales en los participantes. Por lo tanto para llevar a cabo esta fase, es preciso tomar en cuenta el tiempo, el espacio físico, los recursos tanto humanos como materiales necesarios para la factibilidad de ejecución para una planificación efectiva en la aplicación de la investigación.

Fase II: Planificación

En esta fase se procedió a la selección de los juegos y a la organización de la información obtenida, tomando en cuenta las personas de las cuales se

requerirá información, los recursos materiales necesarios, el instrumento para la recolección de datos, entre otros.

Fase III: Ejecución

En esta fase se aplicó los juegos a los niños y niñas de Primer Grado de la U.E.E Simón Rodríguez, tomando en cuenta cada uno de los aspectos fundamentales y esenciales para ejecutarlos.

Fase IV: Evaluación

Esta fase es la última, ocurrió paralelo a la ejecución, una vez puesta en práctica, se valoraron los resultados mediante un test (Mc. Clenaghan y L, Gallahue), a fin de llegar a las conclusiones recomendaciones y aportes respectivos.

www.bdigital.ula.ve

Cronograma

Meses	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Actividad/Semana	■	■	■	■	■	■	■	■																				
Plan general	■	■	■	■	■	■	■	■																				
Marco referencial conceptual	■	■	■	■	■	■	■	■																				
Marco referencial organizacional					■	■	■	■																				
Selección de los juegos y el test aplicar					■	■	■	■																				
Examen de la situación																												
Aplicación de los juegos																	■	■	■	■	■	■	■	■				
Evaluación del producto y del proceso																									■	■		
Conclusiones recomendaciones y aportes																									■	■		
Redacción preliminar																									■	■		
Mecanografiado	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL CONCEPTUAL

Antecedentes

Diferentes estudios se han encontrado acerca de la aplicación de juegos para la mejora de los patrones locomotores fundamentales, tales como:

Ramos (1991), realizó un trabajo de investigación denominado: El juego como actividad corporal para la contribución del desarrollo motriz del niño, donde especificó que el juego desarrolla destrezas motoras y logra mejorar las habilidades básicas motrices junto a la coordinación de los movimientos corporales. De ahí, que parte de la concepción técnica del juego, su evolución, definición, importancia y clasificación, contribuye al desarrollo motor del niño. Concluyo diciendo que el juego además de ser una actividad en forma de diversión, también constituye un momento de aprendizaje práctico para el desarrollo del niño.

Chimelo (2003), realizó un estudio titulado: Desarrollo motor de los niños pre escolares de 5 y 6 años cuyo objetivo fue mejorar el desarrollo motor de los niños en edad preescolar, con edades de 5 a 6 años. La muestra estuvo constituida por 46 estudiantes, 27 niños y 29 niñas. El instrumento aplicado fue la matriz de análisis fundamental de los patrones de movimiento (proceso y producto) propuesta por Gallahue y Ozumm (2001). Los resultados indicaron que mientras los niños con 5 años de edad se encuentran en la etapa inicial y elemental del proceso de desarrollo los niños de 6 años se encuentran en la etapa madura. Así mismo, los niños poseen mayor desarrollo motor que las niñas y finalmente en el salto las niñas superan el nivel de ejecución a los niños.

Dávila (2006), ejecutó un trabajo titulado: Juegos para desarrollar habilidades motoras finas y gruesas en niños y niñas en edad preescolar, cuya población estuvo compuesta por 30 niños de preescolar en edades comprendidas entre 3 y 6 años del Municipio Rangel Estado Mérida. Los resultados obtenidos mostraron que el grupo de niños entre 5 y 6 años de edad poseen mayor destreza a la ejecución de las actividades realizadas. El estudio de las actividades motoras finas y gruesas de los niños es de gran importancia, ya que se puede diagnosticar el nivel de desarrollo y avance de cada niño por medio del Test de para así participar de una forma sistemática en el diseño y ejecución de estrategias de intervención pedagógicas y metodológicas.

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.

Seguidamente Morales (2003), expone que 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.

Así, como Ramos (1991) y Chimelo (2003), representan antecedentes importantes, en relación al desarrollo motriz como parte del tema de la presente investigación, en lo que corresponde al desarrollo de los patrones locomotores fundamentales en los niños y niñas, como un proceso de aprendizaje que apoya al desarrollo motriz. Ramos Dávila y Morales, coinciden en su planteamientos, con el objetivo del presente estudio al establecer el juego como medio fundamental para el desarrollo motriz de niños a la edad pre-escolar 3-6 años. Los antecedentes reseñados presentan aportes importantes tomados como referencias que fortalecen los resultados de esta investigación.

Bases Teóricas

Patrones Motores Fundamentales.

Wickstrom (1990), manifiesta que:

Las habilidades básicas son actividades motoras normales con patrones específicos, son habilidades generales que constituyen la base de actividades motoras más avanzadas y específicas como las deportivas. Correr, saltar, lanzar, coger, correr a gran velocidad, saltar la cuerda, dar patadas a un balón y escalar son ejemplos típicos de las consideraciones actividades motoras generales. (p.22)

Movimientos Elementales

Gallahue (1985), explica que: “el periodo de la niñez temprana es crucial para el desarrollo equilibrado y óptimo de las áreas cognitivas, efectivas y psicomotrices de la conducta humana”. (p.53). Sigue exponiendo Gallahue que: “los primeros movimientos que realiza el ser humano en sus primeros

años son considerados importantes, ya que son necesarios para el máximo desarrollo y perfeccionamiento de los patrones motores maduros del movimiento”. (p. 53)

Este mismo autor dice que: “ el desarrollo de los movimientos elementales es un proceso que involucra la maduración y la experiencia necesaria donde se encuentran patrones como levantarse, sentarse, caminar, saltar, correr, patear, trepar, gatear y otros”.(p.54)

El autor antes nombrado, trata de reflejar que los patrones motores deben estimulase a través de movimientos básicos que corresponde mediante un proceso en el cual se va adquiriendo progresivamente.

Andar

Wickstrom (1990), en uno de los estudios realizados afirma: “es una forma natural de locomoción vertical, cuya patrón motor se caracterizan por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo”. (p.39). Según Gallahue (1985), “con el andar se adquiere la estabilidad ya que los niños consiguen alcanzar un modelo de cómo caminar y así van ganando dominio en su habilidad para detenerse, arrancar y girar mientras camina”. (p.60)

Por ello, el andar es una forma natural de locomoción que esta caracterizado por una acción progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo. Hasta que los niños no saben andar solos, su medio se encuentra seriamente limitado y no podrá andar de un modo eficaz hasta que el sistema nervioso sea capaz de controlar y coordinar su actividad muscular.

Cuando se desarrolla la habilidad de andar, se adquiere una mejor estabilidad y los niños consiguen alcanzar un patrón para la marcha más complicado, ganando dominio en su habilidad.

Correr.

Wickstrom (1990), afirma que “es una forma enérgica de locomoción y una ampliación natural de la habilidad básica de andar”. (p.57). Así mismo Pérez (1994), expone que:

Correr es una parte del desarrollo locomotor humano que aparece a temprana edad. Antes de aprender a correr, el niño aprende a caminar sin ayuda y adquiere las capacidades adicionales necesarias para enfrentarse a las exigencias de la nueva habilidad. El niño ha de tener fuerza suficiente para impulsarse hacia arriba y hacia delante con una pierna, entrando en la fase de vuelo o de suspensión, así como la capacidad de coordinar los movimientos rápidos que se requieren para dar la zancada al correr y la de mantener el equilibrio en el proceso. (p.69 - 70)

Como explica Wickstrom (1990), correr es la evolución y el crecimiento de la habilidad de andar, es decir, a medida que el niño va mejorando su habilidad en el andar puede ir creciendo en la habilidad de correr. Por otro lado Pérez (1994), manifiesta que antes de aprender a correr el niño debe aprender la habilidad de andar, puesto que a medida que realiza los movimientos y va adquiriendo fuerza para impulsarse, el movimiento se va volviendo más complejo incluyendo en este el equilibrio.

Saltar.

Al respecto, cabe citar a Wickstrom (1990), quien define que: “saltar es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies”. (p.79). Así mismo, Gallahue (1985), aporta que:

El salto es un patrón locomotor en el cual la extensión de las piernas impulsa el cuerpo a través del espacio. El patrón del salto puede ser dividido en cuatro etapas distintas: la posición de agachados preliminar, el despegue, el vuelo y el aterrizaje. (p.58)

Estos dos autores observaron que el salto es una modificación bastante complicada de los patrones de andar y correr, ya que el salto requiere por parte del niño un mayor desarrollo de la fuerza en ambas piernas para impulsar el cuerpo al vuelo y una estabilidad para mantener el equilibrio durante el acto de saltar.

Arrojar.

En 1990, Wickstrom reportó que: “Toda secuencia de movimiento 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”. (p.117) Por otro lado, Pérez (1994), declara que: “Lanzar es una habilidad básica motriz, es decir, un movimiento que se realiza hacia delante con la ayuda del hombro y un giro que da la muñeca hacia delante y hacia abajo”. (p.73)

Al cotejar los conceptos presentados por los dos autores anteriores, se puede intuir, que el lanzar es una de las habilidades básicas que implica la ubicación del objeto en el espacio a través de un movimiento que realiza el hombro y la muñeca.

Atajar.

Wickstrom (1990), en uno de los estudios afirma que: “el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar o controlar una pelota u objeto aéreo es la definición clara de atajar”. (p.155). Según Pérez (1994), define el atajar como: “una habilidad que se desarrolla a ritmo lento en comparación con otras habilidades porque necesita de la sincronización de las propias acciones con las acciones del móvil, exigiendo unos ajustes perceptivos – motores complejos”. (p.75)

De los conceptos citados anteriormente, se puede decir que a la hora de desarrollar esta habilidad (atajar), se debe tener en consideración aspectos tan importantes como el tamaño y la velocidad del móvil, para que esta destreza se pueda realizar de una manera adecuada.

Patear.

Wickstrom (1990), expresa que patear: “es una forma única de golpear, en la que se usa el pie para dar fuerza a una pelota” (p.219). Según Gallahue (1985), define que:

Patear es una habilidad motora básica natural donde los niños desde muy pequeños patean y se sienten muy inclinados a imitar el deporte del fútbol, pues esta actividad es muy popular e influye directamente en el deseo de los niños por realizar este movimiento. (p.63)

Además Gallahue (1985), señala que: “Es una técnica fundamental y cambiante usada para pasar y disparar balones en el cual el movimiento de piernas y pies transmite fuerza”. (p.63)

Así estos dos autores explican que patear, además de golpear con el uso de los pies, desarrolla el deseo del niño por realizar el movimiento de forma grata permitiéndole inclinarse en la imitación del movimiento que realiza el futbolista.

Motricidad

Gallahue (1985), afirma que:

La motricidad es un concepto que apenas comienza a tomar forma, pues desde las perspectivas más convencionales devenidas de las influencias biológicas y psicologistas, se refiere a la capacidad de movimiento fisiológico e incluso orgánico que se asocia con lo motriz o fuerza impulsora de algo. La motricidad es más que la funcionalidad reproductiva de movimientos y gestos técnicos, es en sí misma creación, espontaneidad, intuición, pero sobre todo es manifestación de

intencionalidades y personalidades es construcción de subjetividad.
(p.98)

Por otro lado Rodríguez (2003), describe la motricidad “como el control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. De acuerdo con el desarrollo espontáneo de los movimientos, la motricidad se divide en: gruesa y fina”. (p.33) Así mismo González (2003), “refiere que el estudio de la motricidad ha sido abordado desde diferentes perspectivas y puntos de vista”. (p.17). Explica además este autor, que:

Debe considerarse que los sujetos caracterizados, aunque corresponden a niños de las mismas edades, son de diferentes orígenes geográficos y sociales. Esto demuestra la necesidad de caracterizar al niño en las condiciones concretas de cada país, pues por una parte la maduración es un factor biológico que determina en cada grupo de edad un comportamiento diferente, y por la otra la influencia de factores ambientales, sociales y educativos hacen variar las peculiaridades de la motricidad. (p.21)

Es así, como Rodríguez ob.cit, manifiesta que la motricidad en el niño tiene influencia en el desarrollo, por otro lado, Gallahue ob.cit, afirma que todos los movimientos son naturales, y González ob.cit, refiere que el factor biológico en los cambios motores de los niños determina un comportamiento diferente. En consecuencia, la motricidad influye en el cambio motor, de los patrones de movimiento en dependencia de diferentes factores, algunos de los cuales son: factor biológico, condiciones ambientales y procesos educativos.

Motricidad gruesa

Rodríguez (2003), define la motricidad gruesa como “el desarrollo, conciencia y control de la actividad muscular grande, especialmente la referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar,

caminar, correr, bailar, entre otros". (p.33). Además este autor clasifica la motricidad gruesa en:

1. **Movimientos locomotores o automatismos;** Son los que ponen en función al cuerpo en su totalidad, por ejemplo: caminar, saltar, arrastrarse, galopar.(p.34)
2. **Coordinación dinámica o kinestésica;** Permite la sincronización de los movimientos de las diferentes partes del cuerpo, por ejemplo: caminar o brincar sobre algo, caminar con las puntas de los pies o con el talón.(p.34)
3. **Disociación;** Consiste en mover voluntariamente una parte del cuerpo, mientras que las otras partes permanecen inmóviles o ejecutando otro movimiento, por ejemplo: caminar sosteniendo con la cabeza un plato u otro objeto sin dejarlo caer; mover un brazo hacia el frente y otro hacia atrás. (p.34)

Psicomotricidad

Berruazo (1995), encontró que:

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, entre otros. (p.42)

Muñían (1997), expone que:

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. (p.35)

Los autores mencionados anteriormente dan gran importancia a la psicomotricidad, en la cual un factor principal es recibir un proceso educativo, tomando en consideración las características de maduración de los niños y niñas.

Desarrollo Motor

Wickstrom (1990), refiere que:

El desarrollo motor forma parte del proceso total del desarrollo humano, se suele definir como los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que refleja 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 habilidad motora. El desarrollo motor que tiene lugar en la infancia es la base de lo que sería un proceso abierto. Conocer lo que ocurre en este primer periodo es esencial para comprender el concepto de desarrollo motor a lo largo de la vida. Se afirma cada vez con más frecuencia que el desarrollo motor también comprende los cambios que se producen al otro lado de la madurez, cambios que son relacionados con “la disminución del nivel de actuación” que se producen en el extremo final del continuó (p. 17-18).

Por otro lado Gallahue (1985), encontró que:

El desarrollo motor son los cambios en las habilidades motoras de los niños para lograr mover sus cuerpos. Esto va desde movimientos espontáneos, fluctuantes y bruscos en los niños más pequeños hasta llegar al control adaptativo de la locomoción y finalmente desarrollar las habilidades complejas para desempeñarse en los diversos deportes. (p.100)

En fin, se puede decir que el ser humano requiere el desarrollo motor, ya que es un proceso de formación que lo lleva gradualmente a la maduración y consolidación de las habilidades, pasando por diferentes fases.

Fases del Desarrollo Motor

Gallahue (1985), afirma que la evolución de la motricidad humana se establece a través de diferentes fases, caracterizadas por una serie de conductas motrices, las cuales se observan en el siguiente grafico.

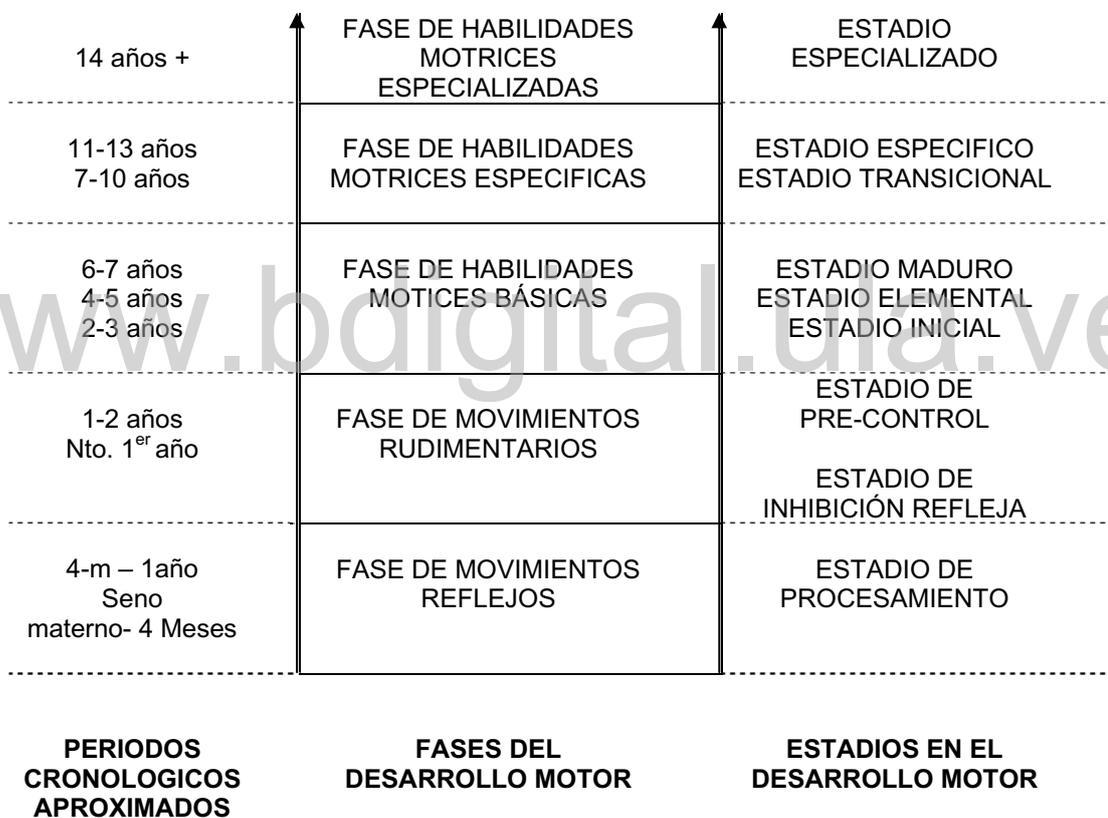


Gráfico 1. Modelo gráfico del desarrollo motor. Elaborado por Gallahue (1982).

La autora Rodríguez (2003), clasifica según la edad, el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 5 a 6 años, y complementa que el niño es claramente confidente con el movimiento, y puede: Caminar hacia atrás, saltar adelante muchas veces sin caerse, saltar en un pie, caminar, arriba y debajo de las escaleras sin ayuda, entre los pies, dar vueltas de campanas.

Educación

Pérez (2008), declara que:

La educación es el proceso mediante el cual se afecta a una persona estimulándola para que desarrolle sus capacidades cognitivas y físicas para poder integrarse plenamente en la sociedad que la rodea. La educación denominada formal es aquella efectuada por maestros profesionales. Esta se vale de las herramientas que postula la pedagogía para alcanzar sus objetivos. En general, esta educación suele estar dividida según las áreas del saber humano para facilitar la asimilación por parte del educando. (p.90)

Al respecto cabe citar según a Gallahue (1985), quien en su investigación expresa que:

La educación del movimiento en los niños se ha incrementado rápidamente en los últimos años como consecuencia de estudios serios en este campo, el preescolar y los grados de la primaria, ya que no se consideran simplemente años de juego libre y con escaso significado en cuanto a la actividad física sino años en los que los niños desarrollan su base motriz. (p.110)

En este sentido, los autores mencionados encierran, la definición de educación como proceso integral del individuo y la educación del movimiento, como parte significativa de dicho proceso.

Educación Física

Rodríguez (2003), en uno de los trabajos revisados se afirma: “La Educación Física ha sido un componente de la educación desde que los filántropos del siglo XVII la introdujeron en sus escuelas y, si se considera el valor de la gimnástica de la antigua Grecia, desde mucho antes”. (p.12) Por tanto, la formación de personas íntegras, solicitud central de la sociedad a la educación, supone que los niños y las niñas aprendan a relacionarse con el propio cuerpo y el propio movimiento, porque éstos constituyen dimensiones significativas en la construcción de la identidad personal. Con el cuerpo y el movimiento las personas se comunican, expresan y relacionan, conocen y se conocen, aprenden a hacer y ser.

Ibáñez (S/F), declara que “el cuerpo y el movimiento son componentes esenciales en la adquisición del saber del mundo, de la sociedad, de sí mismo y de la propia capacidad de acción y resolución de problemas”. (p.7) Nixon y Jewilet (1980), definen la educación física como:

Es aquella fase del proceso total educativo que concierne el desarrollo y utilización de las capacidades de movimiento voluntarias y con propósitos definidos, incluyendo respuestas directamente relacionadas con las dimensiones mentales, emocionales y sociales. Las modificaciones del comportamiento estables resaltan de estas respuestas centralizadas en el movimiento, de manera que el individuo aprende a través de la educación física. (p.28)

De esta forma se intuye que la Educación Física, forma individuos integrales capaces de mejorar las condiciones físicas y crear hábitos de conductas individuales y colectivas, siendo estas desarrolladas a través de una metodología adecuada.

Juego

Puentes (1995), manifiesta que “el juego es una acción libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, según reglas libremente aceptadas; tiene un fin en si misma, acompañada de sentimientos de tensión y alegría, consiente de ser de otro modo que en la vida corriente”. (p.45)

Por otra parte, Castañeda (1999), define el juego como: “una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo psíquico, físico y social”. (p.9)

Según estas definiciones el juego se concibe como una actividad creadora, auto educativa, que origina interés, satisface necesidades, produce placer entretenimiento y aprendizaje, convirtiéndose en un medio a través del cual el niño expresa sentimientos, adquiere conocimientos se socializa, organiza, desarrolla y afirma su personalidad.

García (citado en Ramírez, 2009) señala: que las características más significativas de los juegos son:

- **Placenteros:** el juego debe producir placer a quien lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.
- **Natural y motivador:** el juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño practica de forma natural
- **Voluntario:** hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.
- **Mundo aparte:** la práctica del juego evade la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño en un mundo paralelo y de ficción, logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.

- **Creador:** la práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad, de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.
- **Expresivo:** el juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.
- **Socializador:** probablemente es una de sus principales características, en especial en las primeras edades escolares. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Sigue citando Ramírez (2009), que los juegos se dividen en: juegos recreativos, juegos didácticos y profesionales.

- **Juegos recreativos:** 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.
- **Juegos didácticos:** estimulan y cultivan la creatividad que es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas.
- **Juegos profesionales:** permiten a los niños de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas.

Para finalizar es importante exponer, que el juego contribuye con nuevos modelos para explorar la realidad y diferentes estrategias para actuar sobre estas. El juego favorece lo espontáneo en un mundo donde la mayoría de los

juegos están reglamentados permitiendo al niño descubrir nuevas etapas de su imaginación, pensando en gran cantidad de alternativas, desarrollando diferentes modos de pensamiento y favoreciendo el cambio de conducta.

El juego permite recuperar la ingenuidad y el deseo de los niños por aflorar la curiosidad, el asombro, la espontaneidad, entre otros.

www.bdigital.ula.ve

CAPITULO III

MARCO REFERENCIAL ORGANIZACIONAL

Lugar de Aplicación.

En la Unidad Educativa Estatal “Simón Rodríguez” San Jacinto Estado Mérida.

Reseña Histórica.

Nuestra institución, hoy Unidad Educativa Estatal <<Simón Rodríguez>>, data desde la muerte del dictador Juan Vicente Gómez en el año 1935, fundada entonces por la Señora Josefa de Bencomo y se llamó inicialmente <<Escuela Unitaria Estatal>>, en el sitio conocido como <<La Tomatera>>, vía el Arenal. Más tarde denominada <<Escuela Unitaria Federal Mixta>>, a cargo de la Señora Columba de Mendoza. Para los años 1942 -1943, se incorporó al personal docente Señora Regina de Moreno, la Señorita Diomira Guerrero y las hermanas Gómez. En los años 1947-1948, ingresan las señoritas Josefa María Moreno y Señora Aurora Ruiz de Cárdenas. Para esa fecha tenían un sueldo de Trescientos Veintiocho Bolívares con 00/100cts. (328,00 Bs.) mensuales.

En el año 01/10/1953, entra a formar parte del personal docente la preceptora Carlota Flores de Valiente, quien dependía de la Superintendencia Nacional, ubicada en Valera y dirigida por el profesor Alipio Niño. Para esa fecha la institución recibe el nombre de <<Escuela Nacional

Unitaria N° 455>>. Funcionaban tres (03) primeros grados con una matrícula total de treinta y cinco (35) alumnos. Esta escuela estaba ubicada en la casa del señor José Avendaño, cuyo alquiler era de cuarenta (40 BS.) mensuales, los cuales eran asignados por el Ejecutivo Nacional, incluyendo el sueldo de dicha docente.

Para el año 1962, el ejecutivo del estado creó al cargo Estatal N° 442, para la educadora Norma María de Zerpa, designada para el primer grado. En 1963, se apertura un nuevo cargo con el número 2290, el cual es nacional, el cual es para la docente Alicia Sánchez de Fernández, creándose así el Cuarto Grado. Suplantando está a otra docente que había laborado allí como fue la Señora Ramona Gil de Sosa.

Para el año 1964 como ya se había formado una especie de concentración Escolar, fueron agregados al Núcleo Escolar N° 94, con sede en las Calaveras de Tabay, a la cual se anexó la profesora Gloria de Riverol, cuya dirección estaba a cargo de la profesora Aura de Molina y como maestra demostrada la Señora Idalba Valero de M. La concentración duró desde el año 1962 hasta el año 1974.

Para el año 1968, funcionaba en la comunidad de San Jacinto tres escuelas concentradas. Una Escuela Estatal y dos Escuelas Nacionales. Estando al frente las educadoras Carlota Flores de Valiente, Alicia Hernández y Josefina de Valero de Zerpa. Para el año de 1969, es donado un Lote de terreno a través de la <<Reforma Agraria>> por iniciativa del supervisor Rural el profesor Carlos Escalante.

Para el año 1974 ya la escuela contaba con siete (07) docentes y su matrícula ascendía a los ciento setenta (170) alumnos. Decretando el Gobierno Regional la asignación del profesor Ramón Alí Contreras, como director del Plantel. Designándose la Institución como Escuela Graduada mediante la resolución de la Dirección de Educación del Ejecutivo Regional de fecha 19 de Marzo de 1.974, con el nombre de Escuela Estatal <<Simón

Rodríguez>>, también para ese mismo año se funda el Preescolar a cargo de la Profesora Iraís Ramos de Ruiz, quien posteriormente también fuera Directora de la Escuela con más de dieciocho (18) años al servicio de nuestra Institución, acompañándole en la Subdirección el profesor Argenis Márquez.

Para el año 1.999 continúa en la Dirección del Plantel el Lcdo. Víctor Contreras, contando con la colaboración de las subdirectoras encargadas Lcda. Liz Mariela Trejo y Lcda. Ilva Marina Arias de Bastidas.

A partir del año 2003 y hasta la presente fecha (Mayo 2008) asume la Dirección del Plantel la Lcda. Liz Mariela Trejo y la Lcda. Eliza Moreno respectivamente, en condición de encargadas. Contando además con los servicios de un eficiente equipo de veintisiete (27) docentes de aula y dos(02) docentes tutores de informática, tres (03) monitores de educación física, una asistente de biblioteca, dos docentes de preescolar, una auxiliar de preescolar, haciendo vida activa con el resto del personal administrativo, obrero y asociación civil.

La Unidad Educativa Estatal <<SIMÓN RODRÍGUEZ>>, está ubicada geográficamente: Latitud 08°35'05" al Norte, Longitud 071°08'46" al Oeste, altitud 1441 msnm. Datos formulados por: División de Estadística e Información y Sistema del Ministerio de Educación y Deporte 23-10-2006.

La Unidad Educativa Estatal <<SIMÓN RODRÍGUEZ>>, se encuentra ubicada dentro de una Micro-Parcela del asentamiento campesino <<San Jacinto>>, en jurisdicción de la Parroquia Jacinto Plaza del Municipio Libertador del Estado Mérida, ocupando una extensión de 1460 mts². Y dentro de los siguientes linderos.

- NORTE: Vía Principal San Jacinto- El Arenal.
- SUR: Mejoras de Luis Rondón López
- ESTE: Vía Interna y Mejora de Bertilio Medina.
- OESTE: Mejoras de José del Carmen Pinto Gracia

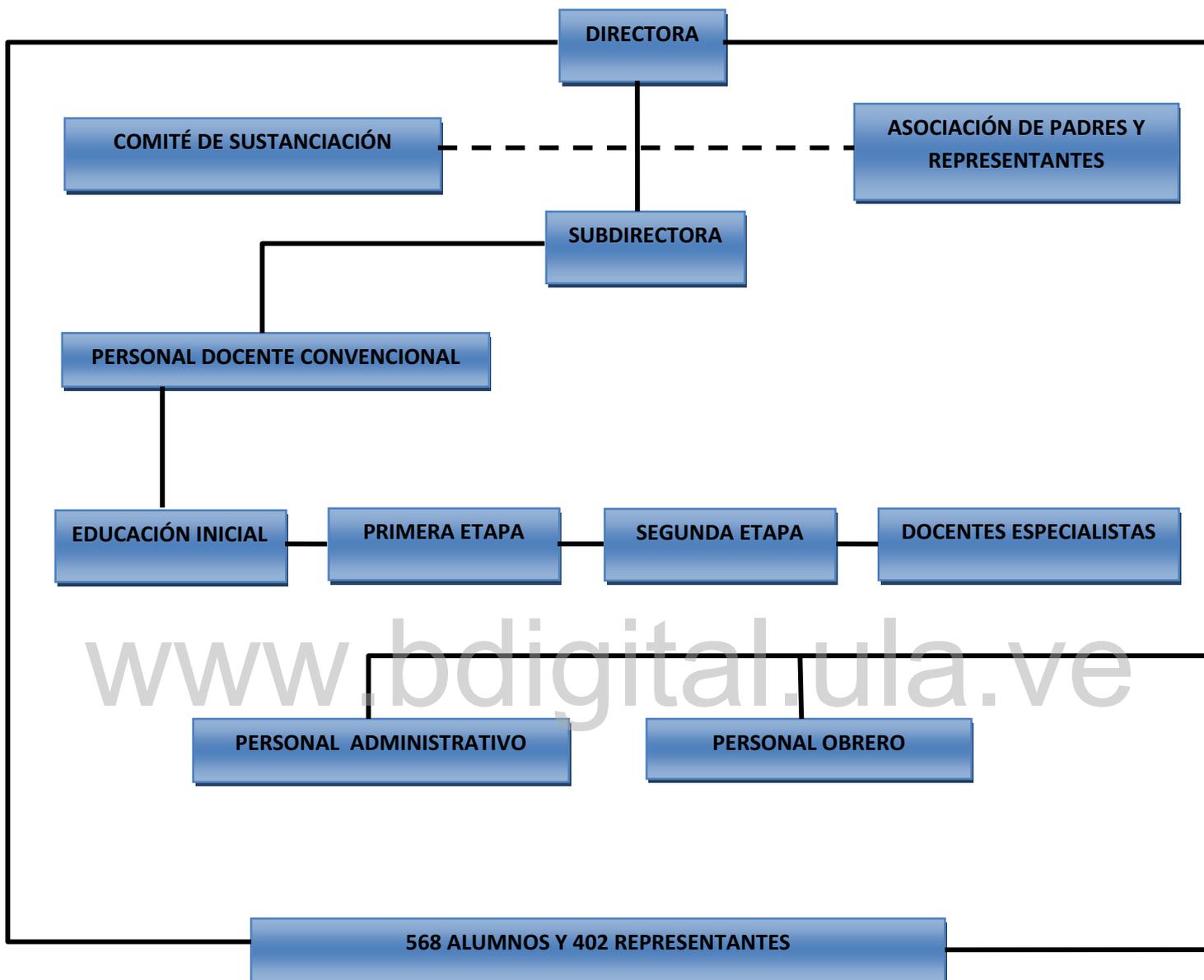


Gráfico 2. Organigrama de la U.E.E “Simón Rodríguez”. Suministrado por la dirección de la Institución.

CAPITULO IV

EXAMEN DE LA SITUACIÓN

En este sentido, es importante aclarar que la aplicación de juegos para activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de primer grado de la U.E.E Simón Rodríguez, empezó en primer lugar con la selección de los niños y niñas que formarían parte de la investigación, tomando en cuenta aspectos fundamentales, individuales y grupales necesarios para la aplicación; ya que se desarrollarían habilidades básicas como: correr y saltar como primer punto, y atajar, arrojar y patear como segundo punto. Estos parámetros fueron indispensables ya que fue el objetivo principal que se desarrolló.

En segundo lugar se realizó el diagnóstico con el propósito de conocer el estadio de los patrones locomotores fundamentales que posee cada niño y niña, para ello se utilizó un test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue, que permite mediante la observación directa obtener datos específicos y posteriormente clasificarlo en un escala de: inicial, elemental y maduro.

Para la aplicación, el horario que se utilizó fue de tres meses; tres días por semana (martes, miércoles y viernes), solamente en la mañana.

Test de Mc Cleenaghan y L. Gallahue

CARRERA	NOMBRE: EDAD:		
Posición de observación	El patrón de la carrera deberá ser observado desde dos ángulos diferentes. El movimiento de las piernas (vista lateral) y el movimiento de los brazos deberán ser evaluados desde el costado del examinado, a una distancia de aproximadamente seis metros, mientras que el movimiento de las piernas (vista posterior) deberá ser observado desde atrás mientras el sujeto corre alejándose del examinador. El sujeto deberá partir de y llegar a líneas claramente marcadas. Puede resultar útil ubicar al niño en una situación competitiva para estimularlo a que realice el esfuerzo máximo. La distancia recorrida deberá ser lo suficientemente larga como para que el niño alcance su velocidad máxima; sin embargo, no debe cansarse. Entre cada prueba se permitirá un período de descanso suficiente.		
Instrucciones verbales sugeridas	"cuando yo diga ya, quiero que corra lo más rápido que puedas hasta esos _____ (piedras, sillas, o algo similar). ¿listo? Ya"		
Instrucciones especiales	En la determinación del trecho a correr, el observador debe considerar: 1) Contar con tiempo suficiente para poder evaluar la acción a ser observada (sin contar la fase inicial de aceleración, y la última de pérdida de velocidad), 2) La edad del niño y su habilidad para correr sin cansarse durante los intentos. Se sugiere que para niños menores de seis años la distancia total se limite a unos cinco o seis metros ; los niños mayores podrán correr entre ocho y once metros la superficie a correr deberá ser pareja y sin obstáculos, la tierra con escollos puede alterar el patrón en cuestión.		
	INICIAL	ELEMENTAL	MADURO
Movimiento de las piernas vista lateral	<input type="checkbox"/> -El movimiento de la pierna es corto y limitado. <input type="checkbox"/> -Paso rígido y desigual. <input type="checkbox"/> -No hay fase de vuelo observable. <input type="checkbox"/> -Hay extensión incompleta de la pierna de apoyo.	<input type="checkbox"/> -Aumenta el movimiento, el largo y la velocidad. <input type="checkbox"/> -Fase de vuelo limitada pero observable. <input type="checkbox"/> -La pierna de apoyo se extiende en forma más completa en el despegue.	<input type="checkbox"/> -El largo del paso es máximo y la velocidad es alta. <input type="checkbox"/> -Hay fase definida de vuelo. <input type="checkbox"/> -La pierna de apoyo se extiende completamente. <input type="checkbox"/> -El muslo que se adelanta lo hace paralelamente a la tierra.
Movimiento de los brazos	<input type="checkbox"/> -Movimiento rígido y corto; el codo flexionado en grado variable. <input type="checkbox"/> -Tendencia a balancearse hacia afuera en forma horizontal.	<input type="checkbox"/> -Aumenta el balanceo de brazos. <input type="checkbox"/> -Predominio de desplazamiento hacia atrás sobre el horizontal.	<input type="checkbox"/> -Balanceo vertical en oposición a las piernas. <input type="checkbox"/> -Los brazos se flexionan casi en ángulo recto.
Movimiento de las piernas vista posterior	<input type="checkbox"/> -La pierna en movimiento rota hacia afuera a partir de la cadera. <input type="checkbox"/> -El pie en movimiento vuelve los dedos hacia afuera. <input type="checkbox"/> -Amplia base de sustentación.	<input type="checkbox"/> -El pie en movimiento atraviesa con cierta altura la línea media la deslizarse hacia adelante.	<input type="checkbox"/> -Pequeña rotación del pie y de la pierna en el movimiento hacia adelante.

Gráfico 3. Modelo gráfico del test de carrera de Mc. Cleenaghan y L. Gallahue. Elaborado por Cleenaghan y Gallahue (1985).

SALTO		NOMBRE: _____ EDAD: _____	
Posición de observación		El salto deberá ser observado desde una posición perpendicular a la acción. El examinado deberá partir de una posición relajada, con los dedos de ambos pies tocando la línea de partida. Se debe tener cuidado de no colocar los pies del niño en una posición artificial o incomoda.	
Instrucciones verbales sugeridas		"Cuando te diga que saltes, quiero que saltes con los dos pies, lo más lejos que puedas ¿listo? Salta "	
Instrucciones especiales		El patrón de salto deberá ser ejecutado sobre una alfombra o una superficie suave o de césped. La posición inicial puede marcarse con una línea; unas huellas de pies dibujadas sobre papel ayudará al niño a ubicar los suyos en la posición correcta	
	INICIAL	ELEMENTAL	MADURO
Movimiento de los brazos	<input type="checkbox"/> -Balanceo limitado; los brazos no desencadenan el salto. <input type="checkbox"/> -Durante la fase de vuelo, movimientos laterales hacia abajo o posteriores hacia arriba, para mantener el equilibrio.	<input type="checkbox"/> -Inician el salto. <input type="checkbox"/> -Permanecen siempre hacia adelante del cuerpo en la posición de flexión inicial. <input type="checkbox"/> -Se desplazan hacia los costados para mantener el equilibrio durante el vuelo.	<input type="checkbox"/> -Movimiento hacia atrás y hacia arriba durante la flexión preparatoria. <input type="checkbox"/> -Durante el despegue se balancean hacia adelante con fuerza y se elevan. <input type="checkbox"/> -Los brazos se mantiene alto durante el salto.
Movimiento del tronco	<input type="checkbox"/> -Se mueve en posición vertical; poca influencia en el largo del salto.		<input type="checkbox"/> -El tronco se desplaza ángulo de 45°. <input type="checkbox"/> -Mayor influencia en el desplazamiento horizontal.
Movimiento de piernas y cadera	<input type="checkbox"/> -La flexión preparatoria es inconsistente en cuanto a la flexión de las piernas. <input type="checkbox"/> -Hay dificultad para utilizar ambos pies. <input type="checkbox"/> -La extensión es limitada en el despegue. <input type="checkbox"/> -El peso se desplaza hacia atrás al tocar tierra.	<input type="checkbox"/> -La flexión preparatoria es más profunda y consistente. <input type="checkbox"/> -La extensión en el despegue es más completa. <input type="checkbox"/> -Las caderas están flexionadas durante el vuelo y los muslos se mantienen en posición de flexión.	<input type="checkbox"/> -La flexión preparatoria es más acentuada y consistente. <input type="checkbox"/> -Se produce la extensión completa de tobillos, rodillas y caderas en el despegue. <input type="checkbox"/> -Los muslos se mantienen paralelos a tierra durante la fase de vuelo; la parte inferior de las piernas se mantienen vertical. <input type="checkbox"/> -El peso del cuerpo se desplaza hacia adelante en el momento de tocar tierra.

Gráfico 4. Modelo gráfico del test de salto de Mc. Cienaghan y L. Gallahue. Elaborado por Cienaghan y Gallahue (1985).

ARROJAR		NOMBRE: _____ EDAD: _____		
<p>Posición de observación</p> <p>El patrón de arrojar deberá ser observado con el observador enfrentando al examinado y ligeramente desplazado hacia el lado dominante del niño. Se debe poner cuidado en no obstruir o limitar el tiro del mismo, bloqueando el camino.</p>				
<p>Instrucciones verbales sugeridas</p> <p>"Cuando te avise, quiero que lances esta pelota lo más lejos que puedas. ¿Listo? Lanza".</p>				
<p>Instrucciones especiales</p> <p>La superficie del lugar donde se ejecuta el lanzamiento, deberá ser pareja y no resbaladiza. De ser posible, el patrón será ejecutado al aire libre o en un gimnasio amplio. La pelota deberá ser lo suficientemente pequeña, como para que el niño pueda controlarla con los dedos. Las pelotas de paño resultan excelentes pues solo pueden alcanzar una distancia limitada y, por lo tanto, son fácilmente recuperables.</p>				
		INICIAL	ELEMENTAL	MADURO
Movimiento de los brazos	<input type="checkbox"/> -Movimiento parte del codo. <input type="checkbox"/> -El codo permanece adelantado respecto del cuerpo; el movimiento es similar al empujar. <input type="checkbox"/> -Los dedos se separan al soltar. <input type="checkbox"/> -La inercia es hacia adelante y hacia abajo.	<input type="checkbox"/> -En la preparación del brazo se desplaza hacia arriba, hacia los lados y hacia atrás con el codo en posición de flexión. <input type="checkbox"/> -La pelota es mantenida detrás de la cabeza. <input type="checkbox"/> -El brazo se desplaza hacia delante alto respecto del hombro.	<input type="checkbox"/> -El brazo se desplaza hacia atrás en la preparación. <input type="checkbox"/> -El codo opuesto se eleva para equilibrar el movimiento de preparación del brazo ejecutante. <input type="checkbox"/> -El codo que ejecuta el tiro se desplaza hacia adelante en forma horizontal a medida que se estiran. <input type="checkbox"/> -El antebrazo rota y el pulgar finaliza apuntando hacia abajo.	
Movimiento del tronco	<input type="checkbox"/> -El tronco permanece perpendicular al blanco. <input type="checkbox"/> -Se produce una pequeña rotación durante el tiro. <input type="checkbox"/> -El peso del cuerpo experimenta un ligero desplazamiento hacia atrás.	<input type="checkbox"/> -El tronco rota hacia el lado que ejecuta el tiro durante el movimiento preparatorio. <input type="checkbox"/> -Los hombros rotan hacia el lado que ejecutan. <input type="checkbox"/> -El tronco se flexiona hacia adelante acompañando el movimiento hacia adelante del brazo. <input type="checkbox"/> -Se produce un desplazamiento definido del peso corporal hacia adelante.	<input type="checkbox"/> -El tronco rota en forma notoria hacia el lado que ejecuta el tiro durante el movimiento preparatorio. <input type="checkbox"/> -El hombro que efectúa el lanzamiento descende levemente. <input type="checkbox"/> -Se produce una definida rotación de cadera, piernas, columna y hombros durante el tiro.	
Movimiento de piernas y tronco	<input type="checkbox"/> -Los pies permanecen quietos. <input type="checkbox"/> -En el momento de preparación del tiro puede producirse un pequeño desplazamiento sin finalidad de los pies.	<input type="checkbox"/> -Se da un paso adelante con la pierna correspondiente al brazo que ejecuta el lanzamiento.	<input type="checkbox"/> -Durante el momento de preparación el peso está sobre el pie posterior. <input type="checkbox"/> -A medida que el peso se desplaza el pie opuesto se adelanta un paso.	

Gráfico 5. Modelo gráfico del test de arrojar de Mc. Cienaghan y L. Gallahue. Elaborado por Cienaghan y Gallahue (1985).

ATAJAR		NOMBRE: _____ EDAD: _____	
Posición de observación			
El patrón de atajar debe ser observado enfrentando directamente al niño. Efectuando el tiro con la mano baja el examinador deberá arrojar una pelota pequeña, aproximadamente a la altura del pecho.			
Instrucciones verbales sugeridas			
"Quiero que atajes esta pelota cuando yo te la tire ¿listo?"			
En el patrón de atajar reviste suma importancia el tamaño y peso de la pelota. Se sugiere utilizar una pelota tamaño softball o rellena de tela de algodón. La altura a la cual se arroja la pelota también modifica la respuesta. Deberá ser arrojada a la altura del pecho desde una distancia aproximadamente un metro y medio. Cualquier tiro efectuado demasiado alto o demasiado bajo deberá ser descartado.			
	INICIAL	ELEMENTAL	MADURO
Movimiento de la cabeza	<input type="checkbox"/> -Se produce una reacción marcada, volviendo la cabeza o tapándose la cara con los brazos.	<input type="checkbox"/> -La reacción de rechazo se limita a que el chico cierre los ojos cuando establece contacto con la pelota.	<input type="checkbox"/> -Desaparece totalmente la reacción de rechazo.
Movimiento de los brazos	<input type="checkbox"/> -Los brazos se encuentran extendidos frente al cuerpo. <input type="checkbox"/> -Se produce escaso movimiento hasta el momento del contacto. <input type="checkbox"/> -El movimiento es similar a la acción de arrastrar con todo el brazo. <input type="checkbox"/> -Se intenta atrapar la pelota con todo el cuerpo.	<input type="checkbox"/> -Los codos se mantiene hacia los lados, flexionados alrededor de 90°. <input type="checkbox"/> -Los brazos atrapan la pelota cuando falla el contacto inicial intentando con las manos.	<input type="checkbox"/> -Los brazos permanecen relajados a ambos lados y los antebrazos extendidos frente al cuerpo. <input type="checkbox"/> -Los brazos cedan ante el contacto para absorber la fuerza que trae la pelota. <input type="checkbox"/> -Los brazos se adaptan a la trayectoria de la pelota.
Movimiento de las manos	<input type="checkbox"/> -Las palmas están vueltas hacia arriba. <input type="checkbox"/> -Los dedos se encuentran extendidos y tensos. <input type="checkbox"/> -La mano no se utilizan en el patrón de atajar.	<input type="checkbox"/> -Las manos se enfrentan una a la otra con los pulgares hacia arriba. <input type="checkbox"/> -Producido el contacto, las manos intenta tomar la pelota con un movimiento desparejo y escasamente coordinado.	<input type="checkbox"/> -Los pulgares se mantienen enfrentados. <input type="checkbox"/> -Las manos toman la pelota con un movimiento simultáneo y bien coordinado. <input type="checkbox"/> -Los dedos realizan una presión más eficaz.

Gráfico 6. Modelo gráfico del test de atajar de Mc. Cienaghan y L. Gallahue. Elaborado por Cienaghan y Gallahue (1985).

PATEAR		NOMBRE:	
		EDAD:	
Posición de observación		El patrón de patear deberá ser observado desde el costado del niño, con el observador parado en forma directamente perpendicular a la pelota que será pateada.	
Instrucciones verbales sugeridas		"Cuando te avise, quiero que patee esta pelota lo más lejos que puedas ¿listo? Patea".	
Instrucciones especiales		El niño deberá ubicarse más o menos a un paso de la pelota. La pelota no deberá patearse con carrera previa. Deberá medir alrededor de 0,30mts de diámetro y no ser demasiado pesada como para dificultar la patada.	
		ELEMENTAL	MADURO
Movimiento de brazos y tronco	<input type="checkbox"/> -Los movimientos son escasos durante el acto de patear. <input type="checkbox"/> -El tronco permanece erguido. <input type="checkbox"/> -Los brazos se utilizan para mantener el equilibrio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> -Los brazos se desplazan con movimiento alternado en el momento de patear. <input type="checkbox"/> -Durante la fase de inercia, el tronco se inclina.
Movimiento de las piernas	<input type="checkbox"/> -La pierna que patea efectúa un movimiento limitado hacia atrás. <input type="checkbox"/> -El movimiento hacia adelante es escaso y no se observa inercia. <input type="checkbox"/> -El niño patea "hacia" la pelota más que patearla directamente con impulso.	<input type="checkbox"/> -El movimiento preparatorio hacia atrás se produce a la altura de la rodilla. <input type="checkbox"/> -La pierna que patea tiende a permanecer flexionada mientras patea. <input type="checkbox"/> -La inercia se limita a un movimiento hacia delante de la rodilla.	<input type="checkbox"/> -El movimiento de la pierna que patea comienza a la altura de la cadera. <input type="checkbox"/> -La pierna que sostiene el peso se flexiona levemente al establecer el contacto. <input type="checkbox"/> -Aumenta el largo del balanceo de la pierna. <input type="checkbox"/> -La inercia eleva la pierna; el pie que hace de soporte se desliza apoyándose sobre los dedos.

Gráfico 7. Modelo gráfico del test de patear de Mc. Clenaghan y L. Gallahue. Elaborado por Clenaghan y Gallahue (1985).

Diagnóstico

NOMBRES	SUJETO 1			SUJETO 2			SUJETO 3			SUJETO 4			SUJETO 5			SUJETO 6			SUJETO 7			SUJETO 8			SUJETO 9			SUJETO 10					
	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M			
CARRERAS -Piernas (lateral) -Brazos -Piernas (posterior)	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
SALTO -Brazos -Tronco -Pierna y cadera	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
ARROJAR -Brazos -Tronco -Pierna y pie	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
ATAJAR -Cabeza -Brazos -Manos	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
PATEAR -Brazos y tronco -Piernas	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		

Gráfico 8. Diagnóstico 1. Elaborado por Méndez Marie (2010).

I: Estadio inicial

E: Estadio elemental

M: Estadio maduro.

X: Señala el estadio de desarrollo de las acciones motoras en los cinco patrones motores fundamentales seleccionados.

NOMBRES	SUJETO 11			SUJETO 12			SUJETO 13			SUJETO 14			SUJETO 15			SUJETO 16			SUJETO 17			SUJETO 18			SUJETO 19			SUJETO 20					
	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M			
CARRERAS -Piernas (lateral) -Brazos -Piernas (posterior)		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X	
SALTO -Brazos -Tronco -Pierna y cadera		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X	
ARROJAR -Brazos -Tronco -Pierna y pie		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X	
ATAJAR -Cabeza -Brazos -Manos		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X	
PATEAR -Brazos y tronco -Piernas		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X	

Gráfico 9. Diagnóstico 2. Elaborado por Méndez Marie (2010).

I: Estadio inicial

E: Estadio elemental

M: Estadio maduro.

X: Señala el estadio de desarrollo de las acciones motoras en los cinco patrones motores fundamentales seleccionados.

Cuadro 1

Resultados del Diagnóstico Carrera.

	Estadios del desarrollo motor		
	Inicial	Elemental	Maduro
Total	2	18	0
Porcentaje	10%	90%	0%

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados por el diagnóstico.

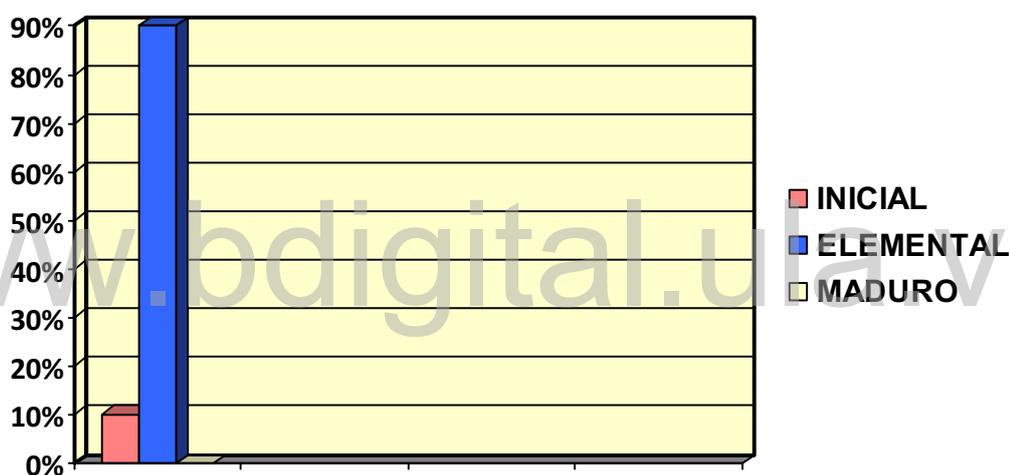


Gráfico 10. Resultados porcentuales del diagnóstico carrera. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 1 y gráfico 10 muestran los datos arrojados por los niños y niñas en el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (carreras), y se puede observar que un 10% de los evaluados se encuentra en un estadio inicial, un 90% obtuvo un valor que los ubica en un estadio elemental, y no se encontró ningún niño y niña en un estadio maduro con respecto al patrón motor fundamental seleccionado.

Cuadro 2

Resultados del Diagnóstico Salto.

	Estadios del desarrollo motor		
	Inicial	Elemental	Maduro
Total	5	15	0
Porcentaje	25%	75%	0%

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados por el diagnóstico.

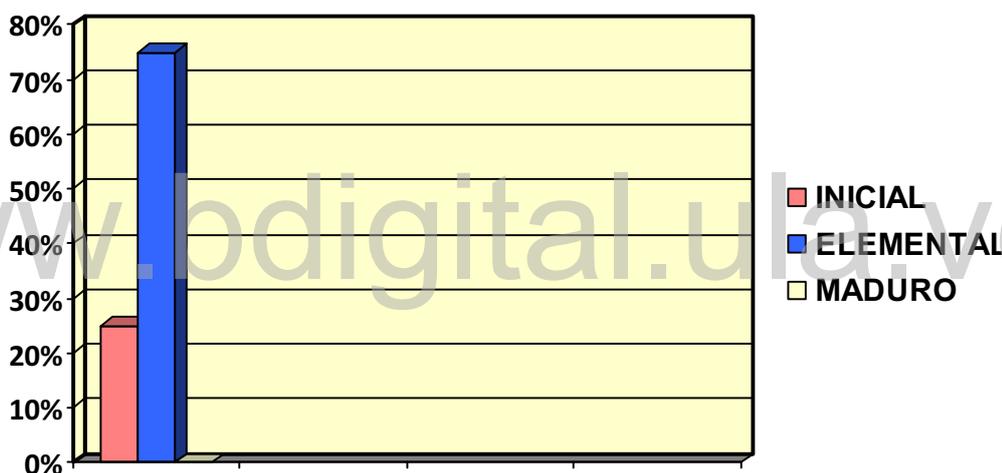


Gráfico 11. Resultados porcentuales del diagnóstico salto. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 2 y gráfico 11 muestran los datos arrojados por los niños y niñas en el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (salto), y se puede observar que un 25% de los evaluados se encuentra en un estadio inicial, un 75% obtuvo un valor que los ubica en un estadio elemental, y no se encontró ningún niño y niña en el estadio maduro con respecto al patrón motor fundamental seleccionado.

Cuadro 3

Resultados del Diagnóstico Arrojar.

Estadios del desarrollo motor			
	Inicial	Elemental	Maduro
Total	6	14	0
Porcentaje	30%	70%	0%

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados por el diagnóstico.

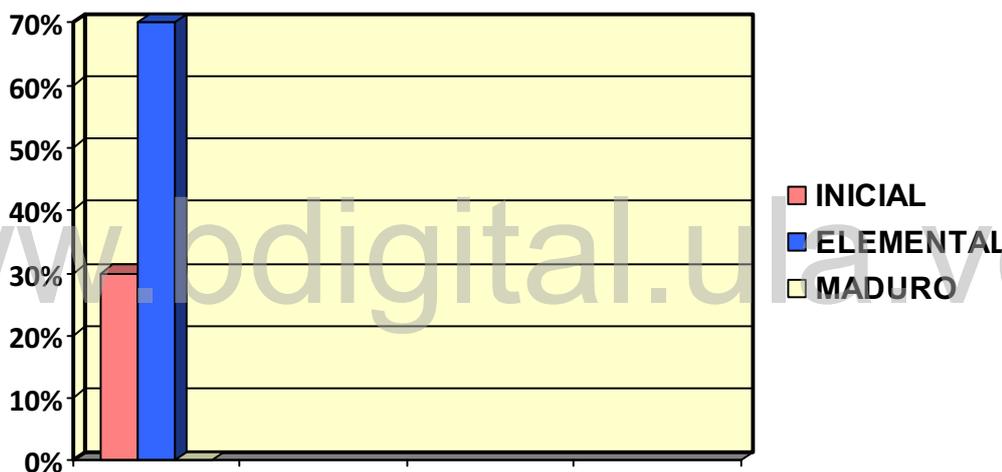


Gráfico 12. Resultados porcentuales del diagnóstico arrojar. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 3 y gráfico 12 muestran los datos arrojados por los niños y niñas en el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (arrojar), y se puede observar que un 30% de los evaluados se encuentra en un estadio inicial, un 70% obtuvo un valor que los ubica en un estadio elemental, y no se encontró ningún niño y niña en un estadio maduro con respecto al patrón motor fundamental seleccionado.

Cuadro 4

Resultados del Diagnóstico Atajar.

	Estadios del desarrollo motor		
	Inicial	Elemental	Maduro
Total	12	8	0
Porcentaje	60%	40%	0%

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados por el diagnóstico.

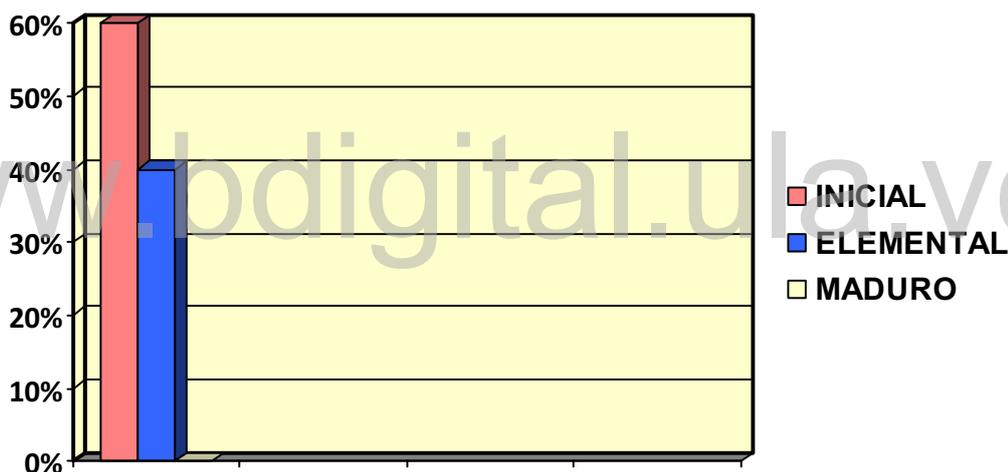


Gráfico 13. Resultados porcentuales del diagnóstico atajar. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 4 y gráfico 13 muestran los datos arrojados por los niños y niñas en el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (atajar), y se puede observar que un 60% de los evaluados se encuentra en un estadio inicial, un 40% obtuvo un valor que los ubica en un estadio elemental, y no se encontró ningún niño y niña en un estadio maduro con respecto al patrón motor fundamental seleccionado.

Cuadro 5

Resultados del Diagnóstico Patear.

	Estadios del desarrollo motor		
	Inicial	Elemental	Maduro
Total	4	16	0
Porcentaje	20%	80%	0%

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados por el diagnóstico.

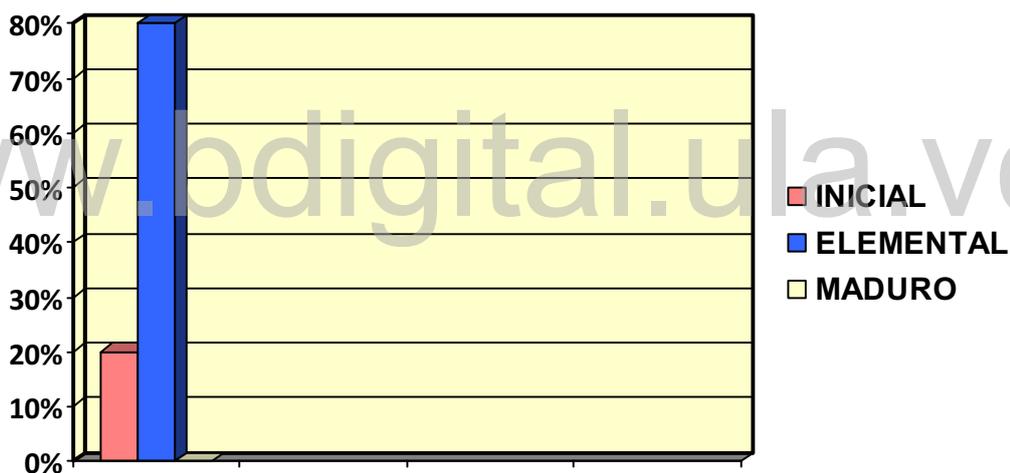


Gráfico 14. Resultados porcentuales del diagnóstico patear. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 5 y gráfico 14 muestran los datos arrojados por los niños y niñas en el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (patear), y se puede observar que un 20% de los evaluados se encuentra en un estadio inicial, un 80% obtuvo un valor que los ubica en un estadio elemental, y no se encontró

ningún niño y niña en un estadio maduro con respecto al patrón motor fundamental seleccionado.

Conclusión del Diagnóstico

Después de haber aplicado el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue, se pudo determinar el estadio de desarrollo motor que posee cada niño y cada niña. A través del diagnóstico, se observó que la mayor parte del grupo de investigación con respecto al patrón motor fundamental carrera, predominó un estadio elemental en un 90% y un 10% un estadio inicial.

Asimismo en el patrón motor fundamental salto fue de un 75% con respecto al estadio elemental y un 25% con respecto al estadio inicial, arrojar fue de un 70% con relación al estadio elemental y un 30% con relación al estadio inicial y patear presentó un porcentaje de un 80% con respecto al estadio elemental y un 20% con relación al estadio inicial, se puede observar que la mayoría de niños y niñas en estos patrones motores se encuentra en un estadio elemental, pero se puede activar ese estadio mediante la aplicación de juegos. A diferencia del patrón motor fundamental atajar que el predominio fue el estadio inicial en un 60% y el estadio elemental en un 40%, lo cual se puede observar un promedio grande de niños y niñas que necesitan mejorar el patrón motor fundamental atajar. Los resultados derivados de cada una de las pruebas son de vital importancia, debido a que la planificación del programa basado en juegos, será formulada dependiendo de las necesidades que presentan los estudiantes, con el fin de obtener una evolución en su desarrollo.

CAPITULO V

EL PROGRAMA

Está comprendido por juegos, que se utilizan para la diversión y el disfrute de niños y niñas, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Muchos de estos juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

La investigación persiguió como objetivo fundamental aplicar juegos para activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de Primer Grado de la U.E.E Simón Rodríguez

La misión del programa es que los niños y niñas activen los patrones locomotores fundamentales, que lleguen a un estadio maduro de desarrollo mediante la aplicación de los juegos.

La visión es que el programa no solamente sea aplicado en la U.E.E Simón Rodríguez sino también en las diferentes Instituciones Educativas del estado Mérida, que el programa llegue a todos esos niños y niñas que presentan deficiencias en su desarrollo motor.

El programa tiene una serie de fases que permiten tanto la aplicación como su evaluación, su comienzo se da con el diagnóstico a través del Test de de Mc. Clenaghan y L. Gallahue, obteniendo resultados importantes para conocer en qué estadio de desarrollo se encuentra niño y niña y el grupo.

A continuación se presenta el cronograma de aplicación del programa y las actividades a desarrollar.

Cronograma de Aplicación del Programa

JUEGOS	SEMANAS											
	1ERA SEMANA	2DA SEMANA	3ERA SEMANA	4TA SEMANA	5TA SEMANA	6TA SEMANA	7MA SEMANA	8VA SEMANA	9NA SEMANA	10MA SEMANA	11ERA SEMANA	12DA SEMANA
SALTAR LA CUERDA	DIAGNÓSTICO	M ^a		M ⁱ		EVALUACIÓN INTERMEDIA	M ^a		M ⁱ			
PALITO QUEMADO		M ^a					M ^a		M ⁱ			
ARROZ CON LECHE		M ⁱ					M ⁱ		V			
ESCONDITE O POTECITO		M ⁱ		V			M ⁱ					V
LA LLEVA		V		M ⁱ	M ^a		V				M ^a	
EL PUENTE DE ORO		V			M ^a						M ^a	
LADRON LIBRADO			M ^a		M ⁱ				M ^a		M ⁱ	
PISÉ O DESCANSO			M ^a	V	M ⁱ				M ^a		M ⁱ	
FUSILADO O STOP			M ⁱ		V			V	M ⁱ	V	V	V
CARRERA DE SACOS			M ⁱ		V				M ⁱ		V	
A LA RUEDA RUEDA			V						V			M ^a
EL GATO Y EL RATON			V						V			M ^a
GALLINITA CIEGA					M ^a					M ^a		M ⁱ
LA CANDELITA				M ^a				M ^a		M ⁱ		

Gráfico 15. Cronograma de Aplicación del Programa. Elaborado por Méndez Marie (2010).

M^a: Ejecución del juego el día martes

Mⁱ: Ejecución del juego el día miércoles

V: Ejecución del juego el día viernes.

La aplicación de las actividades se hizo de la siguiente manera: dos juegos por día, cubriendo un total de seis juegos por semana hasta cumplir 3 meses de aplicación.

Actividad N° 1



Nombre: Salto de la cuerda

Origen: Plath (2002), afirma que el saltar la cuerda era una práctica de agilidad que recomendaba Hipócrates (460 – 377 A.C.). En algunos países tiene la siguiente denominación: Argentina, comba, cuerda; Chile, saltar la cuerda; Puerto Rico, cuica; República Dominicana (Santo Domingo), cuica; Venezuela, saltar la cuerda; España, comba, gallo.

Número de participantes: 20

Semanas de aplicación: 2da, 4ta, 7ma y 9na.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Primero se hace un acondicionamiento neuromuscular y luego se demuestra cual es la técnica para saltar la cuerda ya sea en grupo o de forma individual, posteriormente del grupo en general se escogen dos participantes que deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltarán sobre ella, y el que toque la cuerda será descalificado, para ello se emplea una cuerda larga ya sea para saltar en grupo o corta para saltar individual. Para saltar de forma individual se tiene que seguir los siguientes pasos, una vez bien asida la cuerda por sus extremos, el jugador efectúa el salto de la marcha haciéndola voltear de atrás hacia delante, saltando primero el pie izquierdo sobre la cuerda y

después el derecho, casi en el instante mismo en que la cuerda deja el suelo para realizar la vuelta completa, los dos pies han saltado alternativamente y el cuerpo ha recobrado su posición resta normal, se aumentará poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que esta saltando.

Contenido: Habilidades kinestésicas y coordinativas.

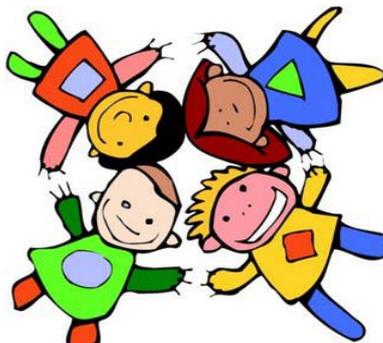
Indicadores: Ejecuta Saltos.

Habilidades a mejorar: Salto.

Observaciones:

En la 2da semana de aplicación la mayoría de los niños conocía el juego, pero no todos lo dominaban, se le hacía más fácil saltar de forma individual que de forma grupal. Lo cual esa semana se trabajo de forma individual ya que no había una cuerda larga. Para la 4ta semana se trabajo con la cuerda larga y para aquellos que no dominaban el salto grupal se le enseñó a contar hasta tres y luego saltar, primero sin la cuerda en movimiento y sin pareja. En la 7ma semana ya los niños dominaban el salto individual con la cuerda corta con y sin desplazamiento y con la cuerda larga sin desplazamiento y se empezó a introducir el salto con la cuerda larga en movimiento y con desplazamiento. Luego en la 9na semana los niños dominaban el salto de la cuerda con todas sus variantes.

Actividad N° 2



Nombre: Palito quemado

Origen: Pérez (2009) señala que origen se remonta a más de 400 años, siendo inventado por los indígenas utilizando madera como materia prima.

Número de participantes: 20

Semanas de aplicación: 2da, 7ma y 9na.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Se hace un acondicionamiento neuromuscular y se da a conocer el juego y la estrategia: Un niño del grupo esconde un palito y los demás lo van a buscar, mientras el niño esconde el palito, los otros niños se cubren los ojos puede ser contra la pared; cuando lo ha escondido dice palito quemado y todos salen a buscarlo el que primero lo encuentre le coloca penitencia a todos.

Cuando se alejan del lugar donde está escondido el palito le dicen: frío, frío, frío. Cuando se acercan al sitio donde está escondido el palito le dicen: caliente, caliente. El que lo encuentre pasará a esconder el palito y así sucesivamente.

Contenido: Habilidades kinestésicas y coordinativas.

Indicadores: Participa con interés en los juegos.

Habilidades a mejorar: Carreras.

Observaciones:

En la 2da semana de aplicación la mayoría de los niños no conocía el juego, lo cual esa semana se trabajó en la enseñanza del mismo. Para la 7ma y 9na semana ya los niños conocían y dominaban el juego. Y se incluyó al juego el profesor titular.

Actividad N° 3



Nombre: Arroz con leche

Origen: No se encontró su origen.

Número de participantes: 20

Semanas de aplicación: 2da, 7ma y 9na.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Primero se hace un acondicionamiento neuromuscular, luego los niños formarán una rueda, tomándose de las manos, con los brazos en cruz. En el

centro se colocará una niña o niño. Los del coro, mientras dan vueltas saltando cantan.

Contenido: Ejecución de desplazamientos

Indicadores: Demuestra interés y alegría durante los juegos.

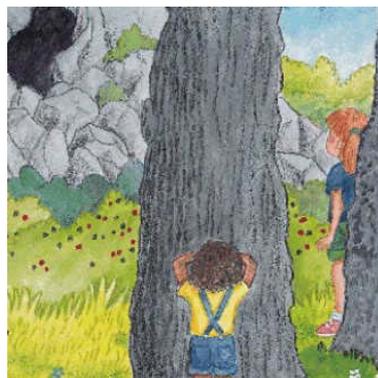
Habilidades a mejorar: Salto.

Observaciones:

En la 2da semana de aplicación la mayoría de los niños conocía el juego, pero la canción la sabían de otra forma, por lo cual esa semana se les enseñó la canción. En la 7ma se empezó tarde ya que había una asamblea de padres y representantes y en la 9na semana ya los niños conocían y dominaban el juego y la canción. El juego les pareció muy divertido y anímico ya que se cantaba y se jugaba a la vez.

www.bdigital.ula.ve

Actividad N° 4



Nombre: El escondite o potecito.

Origen: No se encontró su origen.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 2da, 4ta, 7ma y 11era.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Se realiza el ANM y se escoge dentro del grupo un niño o niña que cuenta hasta cierta cantidad con los ojos vendados, mientras el resto del grupo se esconde en sitios estratégicos donde no pueda ser visto por el que está contando, colocando como base un pote (balón), después que cuenta se quita la venda y sale a buscarlos revisa los sitios donde él se imagina que pudieron esconderse pero no descuidando la base, si consigue a uno dice el nombre y toca la base antes de que él que encontró u otro jugador llegue y pateee el pote (balón) y se vuelva a esconder. Si el último libra pateando el pote (balón) se esconden todos otra vez aprovechando de que el que le toco contar busca el pote (balón) y lo lleva a su sitio escogido. Observación; si el que está contando se equivoca de nombre vuelve a contar.

Contenido: Habilidades kinestésicas y coordinativas.

Indicadores: Participa en juegos motrices.

Habilidades a mejorar: Carreras, salto.

Observaciones:

En la 2da semana de aplicación la mayoría de los niños conocía el juego, y todos lo dominaban y se hizo más fácil la aplicación, y a eso también se le suma la colaboración del profesor de Educación Física lo cual fue de gran ayuda para el desarrollo de la actividad. En la cuarta, séptima y décima primera semana el juego no solamente se hizo en las zonas verdes sino en toda la escuela colocando punto de referencia la cancha, que es donde se encontraba el pote (balón). Mediante el escondite el estudiante se sintió muy feliz ya que ese juego lo incentivo a utilizar estrategias para esconderse y de agilidad para llegar hasta la base.

Actividad N° 5



Nombre: La lleva.

Origen: Pérez (2009) expone que no se conoce un inventor del juego de La lleva. No obstante, es un juego que se viene practicando, al menos, desde los años 50.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 2da, 4ta, 5ta, 7ma y 10ma.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Primero se realiza el ANM y posteriormente se explica el juego. Consistiendo en escoger dentro del grupo de niños y niñas a uno que sea la lleva, el sale corriendo y si el toca a uno de los niños, el que toca pasa hacer la lleva y así sucesivamente. Se indicara una base para que ellos descansen y no los puedan tocar.

Contenido: Juegos con Habilidades kinestésica y coordinativas.

Indicadores: Participa en juegos motrices.

Habilidades a mejorar: Carreras, salto.

Observaciones:

En la 2da semana de aplicación la mayoría de los niños conocía el juego, y todos lo dominaban y se hizo más fácil la aplicación, y a eso también se le suma la colaboración del profesor de Educación Física lo cual fue de gran ayuda para el desarrollo de la actividad. En la 4ta, 5ta, 7ma y 10ma semana el juego solamente se hizo en la cancha. Al igual que el escondite en la lleva el estudiante se sintió muy feliz ya que ese juego lo incentivo a utilizar estrategias y agilidad para escapar y no ser tocado. Al final de la actividad se puede observar que el trabajo fue intenso ya que los niños estaban agotados, pero de igual manera querían seguir jugando.

Actividad N° 6

Nombre: El puente de oro.

Origen: No se encontró su origen.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 2da, 5ta, y 10ma.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Primero se realiza el ANM y posteriormente se explica el juego. Dos niños se agarran de las manos y el resto de los niños formados en columna van pasando por medio de los dos que están agarrados de las manos cantando la canción el puente de oro. Al terminar la canción al que queda entre ellos le hacen una pregunta cantando.

El niño escoge una fruta y pasa detrás de la persona que tiene la fruta y así sucesivamente hasta llegar al último niño, luego empiezan a halar los dos grupos el grupo que suelte primero pierde.

Contenido: Ejecución de desplazamientos

Indicadores: Participa en juegos motrices con habilidades kinestésicas y coordinativas.

Habilidades a mejorar: Carreras.

Observaciones:

En la 2da semana de aplicación la mayoría de los niños conocía el juego, pero la canción se la sabían muy pocos, por lo cual esa semana se les enseñó la canción. En la 5ta y 9na semana ya los niños conocían y dominaban el juego y la canción. El juego les pareció muy divertido y anímico ya que se cantaba y se jugaba a la vez, agregándole que al final tenían que competir entre grupos realizando tracción eso incentivo mucho el juego y las ganas de seguir jugando.

Actividad N° 7



Nombre: Ladrón librado.

Origen: Plath (2002) refiere que es un juego clásico y universal, aunque con distintas variantes o formas. Existen diferentes denominaciones tales como: Argentina, vigilante ladrón; Cuba, los policías y ladrones; Chile, paco ladrón, Ladrones y policías; Venezuela policía y ladrón librado, jueretay. España, moros y cristianos.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 3ra, 5ta, 8va y 10ma.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Se inicia realizando el ANM y luego el grupo de niños y niñas se divide en dos; un grupo que son los policías y el otro que son los ladrones, los ladrones tienen una base donde los policías no los pueden agarrar. El objetivo del juego es que los policías toquen a todos los ladrones y la única forma de liberar a un ladrón es pasar por el medio de la piernas del compañero, cuando todos los ladrones estén arrestados se cambian de rol.

Contenido: Ejecución de desplazamientos.

Indicadores: Participa en juegos motrices con habilidades kinestésica.

Habilidades a mejorar: Carreras.

Observaciones:

La 3ra semana de aplicación la mayoría de los niños conocía el juego, y todos lo dominaban y más que todos los varones siendo su juego favorito con lo cual se hizo fácil la aplicación, y a eso también se le suma la colaboración del profesor de Educación Física lo cual fue de gran ayuda para el desarrollo de la actividad. En la 5ta, 8va y 10ma semana el juego se aplicó sin ningún inconveniente. Los niños y niñas se sintió muy contento al jugar ya que el juego lo incentivo a utilizar estrategias y agilidad para escapar de los policías y no ser agarrado. Al final de la actividad no querían parar y seguir jugando, con lo que se puede notar que el juego es bien aceptado y agrada jugarlo.

www.bdigital.ula.ve

Actividad N° 8



Nombre: Pise o descanso.

Origen: No se encontró su origen.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 3ra, 4ta, 5ta, 8va y 10ma.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Primero se realiza el ANM y luego se dibuja el diagrama de la rayuela, el cual debe tener los números del 1 al 10 (de menor a mayor) en cada cuadro. El participante se coloca fuera del dibujo y lanza la piedra al cuadro con el número #1, luego saltando en un pie, entra al cuadro recoge la piedra y la lanza de nuevo y continua saltando a los demás espacios o cuadros, en donde hay dos cuadros se pone los dos pies uno en cada cuadro (por ejemplo: 2-3, 5-6) cuando se llega al cuadro final (#10) se dará vuelta regresando de la misma forma a la primera casilla (#1).

Se repite lo mismo, pero cada vez debe lanzarse la piedra a un número distinto, se descalificara al jugador que toque el suelo o la línea del dibujo, no se puede cambiar de piedra y gana el jugador que recorra más veces la rayuela.

Contenido: Ejecución de desplazamientos y equilibrio.

Indicadores: Ejecuta saltos.

Habilidades a mejorar: Salto y lanzar.

Observaciones:

En la 3ra semana de aplicación los niños y niñas tenían poco conocimientos del juego, si lo habían visto pero no sabían jugarlo y por lo cual esa primera semana se les enseñó a jugar, aclarando dudas acerca del mismo. En la 4ta, 5ta, y 10ma semana el juego se aplicó sin ningún

inconveniente. Y en la 8va semana para el momento que se iba aplicar el juego llovió y no se pudo aplicar.

Por lo general el desenvolvimiento de los niños y niñas con el juego fue positivo, cada semana iba mejorando su salto y su agilidad, se sintió muy alegre al jugar y feliz por ir aprendiendo juegos nuevos.

Actividad N° 9



Nombre: Fusilado o stop.

Origen: No se encontró su origen.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 3ra, 5ta, 7ma, 8va, 9na, 10ma y 11era.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Primero se realiza el ANM y luego se le asigna un número a cada niño y niña, cualquiera puede empezar, el que tenga la pelota la lanza y dice un número dependiendo de la cantidad de niños y niñas, el que tenga el número

tiene que agarrar la pelota sin dejarla caer y los demás se alejan lo más posible; luego de tenerla grita stop todos deben pararse; inmediatamente da tres pasos y trata de pegársela al ubicado más cerca.

Esta dinámica se repite en todo el juego. El inicio de cada ronda se hace siguiendo el orden numérico establecido. El objetivo del juego es castigar, fusilar, al jugador que más errores cometa, estableciendo generalmente tres como el número máximo.

Se concibe como faltas: 1. Fallar al intentar pegarle al contrario; 2. No esconderse lo suficiente rápido sirviendo de blanco fácil; 3. Dejar de pegar. 4. Dejar caer la pelota. El castigo del perdedor es ser fusilado: se le coloca de espalda al resto y cada uno le pega la pelota tantas veces como fue acordado al iniciar el juego.

Contenido: Juego con habilidades kinestésica y coordinativas.

Indicadores: Realiza lanzamientos y agarre.

Habilidades a mejorar: Carreras, arrojar, atajar y patear.

Observaciones:

En la 3ra semana de aplicación los niños y niñas tenían poco conocimiento del juego, si lo habían visto pero no sabían jugarlo y por lo cual esa primera semana se les enseñó a jugar, aclarando dudas acerca del mismo, se les dio las reglas del juego y las penalizaciones. Todo con el objetivo de que antes de empezar a jugar tuvieran todo tipo de conocimientos acerca del mismo. En la 5ta, 7ma y 8va semana el juego se aplicó pero hubo inconvenientes, los niños y niñas tenían problemas para atajar el balón y para arrojar, por lo cual el juego no tenía orden y había que empezar de nuevo. A partir de la 9na semana se noto la mejora en atajar y el arrojar, de ahí en la 10ma y en la 11era semana ya el juego se hizo más armónico los niños y niñas dominaban el atajar y el gusto por el juego fue creciendo.

La razón por la que se aplicó el juego tantas semanas fue por la falta de desarrollo del patrón motor atajar, porque lo que se buscó fue mejorar su desarrollo motor básico.

Actividad N° 10



Nombre: Carrera de sacos.

Origen: No se encontró su origen.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 3ra, 5ta, 8va y 10ma.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Se realiza el ANM y luego el grupo general se divide en equipos y también individualmente, los niños y niñas se colocarán en la fila con los pies dentro de los sacos, tras una línea de salida. Se jugó por vueltas, en equipos y también en contra reloj, a la señal de salida avanzarán a la meta. El niño y niña que llegue primero será el ganador, en caso de que se juegue en equipos, el primer niño y niña deberá correr una distancia destinada y regresar a la línea de partida para que pueda salir su compañero de equipo.

Se recomienda jugar en una zona o área verde para la seguridad de los jugadores, si el estudiante se cae debe levantarse en el mismo lugar y continuar jugando. Ganará aquel equipo en que los integrantes hagan todo el recorrido primero y si fuese individual aquel que llegue en menor tiempo.

Contenido: Ejecución de desplazamientos.

Indicadores: Sigue normas e instrucciones.

Habilidades a mejorar: Carrera y saltar.

Observaciones:

En la 3ra semana de aplicación los niños y niñas tenían conocimiento del juego, si lo habían visto y ya lo habían jugado y por lo cual la aplicación fue fácil. En la 5ta, 8va y 10ma semana el juego se aplicó sin inconvenientes los niños y niñas se notaron motivados por el juego. Lo único que hizo falta fueron sacos para su ejecución pero se trabajó en equipo e individual.

www.bdigital.ula.ve

Actividad N° 11



Nombre: A la rueda rueda.

Origen: España.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 3ra, 8va y 11era.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Se realiza el ANM y luego se procede a realizar la actividad, los niños se dan las manos formando coro y cantan mientras dan vueltas poco a poco; siguiendo el ritmo del canto.

Contenido: Juego con habilidades kinestésicas y coordinativas.

Indicadores: Participa en los juegos kinestésicas y coordinativas.

Habilidades a mejorar: Carrera.

Observaciones:

En la 3ra semana de aplicación la mayoría de los niños conocía el juego, pero la canción la sabían de otra forma, por lo cual esa semana se les enseñó la canción. En la 8va se empezó tarde ya que había una asamblea de padres y representantes y en la 11era semana ya los niños conocían y dominaban el juego y la canción. El juego les pareció muy divertido y anímico ya que se cantaba y se jugaba a la vez.

Actividad N° 12



Nombre: El gato y el ratón.

Origen: España.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 3ra, 8va y 11era.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Se realiza el ANM y luego se hace un circuito con el número de niños y niñas que haya. Se elige por el sorteo al gato y al ratón. El gato está fuera del circuito y el ratón dentro, el gato al preguntar por el ratón, los niños que intervienen en el juego le contestan que no está o se está bañando, por ejemplo. Luego el ratón sale del circuito y es perseguido por el gato; el juego finaliza cuando el gato atrapa al ratón.

Contenido: Ejecución de desplazamientos.

Indicadores: Demuestra interés durante los juegos.

Habilidades a mejorar: Carrera.

Observaciones:

La 3ra semana de aplicación los niños y niñas tenían conocimiento del juego, si lo habían visto y ya lo habían jugado y por lo cual la aplicación fue

fácil, aunque todos querían ser el gato y el ratón y se tuvo que escoger a la suerte. En la 8va semana se empezó tarde ya que había una asamblea de padres y representantes y 11era semana el juego se aplicó sin inconvenientes los estudiantes tuvieron una buena receptividad con el juego, demostraron alegría durante su ejecución.

Actividad N° 13



Nombre: Gallinita ciega.

Origen: Herrador (2006) afirma que se remontan a ritos muy antiguos relacionados con adoraciones prehistóricas.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 4ta, 9na y 11era.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Se realiza el ANM y luego se venda los ojos al niño que va hacer la gallina ciega, quien después a de perseguir a los demás jugadores, que saltan, corren a su alrededor evitando ser tocados por la gallinita ciega.

Cuando la gallina ciega logra sujetar a algunos de sus niños tiene la obligación de decir su nombre, si no lo adivina, se dan tres palmadas para

advertir que se ha equivocado y el juego continua; en fin, cuando después de haber atrapado a alguno de los jugadores, la gallina ciega adivina su nombre, está le quita la venda para que se convierta en gallina el niño quien se hizo prisionero.

Contenido: Participa en juegos motrices con habilidades kinestésicas.

Indicadores: Demuestra interés durante el juego.

Habilidades a mejorar: Salta y carrera.

Observaciones:

En la 4ta semana de aplicación los niños y niñas tenían conocimiento del juego, si lo habían visto y no lo habían jugado y por lo cual se les enseñó los pasos del juego y las reglas, aprendieron rápido con lo cual el desenvolvimiento del juego fue armónico. En la 9na semana no se aplicó debido a que los niños se encontraban en un paseo y 11era semana el juego se aplicó sin inconvenientes los niños tuvieron una buena receptividad con el juego, demostraron alegría durante su ejecución.

Actividad N° 14



Nombre: Candelita.

Origen: No se encontró su origen.

Número de participantes: 20.

Semanas de aplicación: 4ta, 9na y 11era.

Objetivo de la actividad: Activar los patrones locomotores fundamentales mediante juegos.

Estrategia metodológica:

Primero se realiza el ANM y se escogen cuatro niños o más, ellos se esconden detrás de cuatro columnas o árboles, un quinto niño y niña se acerca a uno de ellos y pide una candelita, el niño en el árbol o columna dirá por allá fumea señalando hacia otro de los niño y niña. Mientras el que busca la candelita se dirige al lugar indicado, el resto se moviliza intercambiando posiciones, el que busca la candelita debe ocupar el puesto de uno de ellos en ese instante. El que se quede sin árbol será el siguiente en buscar la candelita.

Contenido: Habilidades kinestésicas y coordinativas.

Indicadores: Ejecuta carrera.

Habilidades a mejorar: Carrera.

Observaciones:

En la 4ta semana de aplicación los niños y niñas no tenían conocimiento del juego y por lo cual se les enseñó los pasos del juego y las reglas, aprendieron rápido con lo cual el desenvolvimiento del juego fue armónico, su ejecución se hizo en las aéreas verdes de la escuela. En la 9na semana no se aplicó debido a que los niños se encontraban en un paseo y 11era semana el juego se aplicó sin inconvenientes los niños tuvieron una buena receptividad con el juego.

CAPITULO VI

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

El presente capítulo pone de manifiesto los resultados obtenidos por medio de la aplicación del programa fundamentado en juegos para activar los patrones locomotores fundamentales, permitiendo así realizar las comparaciones entre los registros del diagnóstico y los resultados de la evaluación final, con el propósito de medir los progresos logrados por los niños y niñas, así como la efectividad del programa plasmado; seguidamente se expone a continuación lo siguiente:

Después de aplicado el programa se procedió a realizar una evaluación final para evaluar la efectividad del mismo, comparando este con el diagnóstico. Para la evaluación final se utilizó el Test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue, el mismo test que se utilizó en el diagnóstico.

Evaluación Final

NOMBRES	SUJETO 1			SUJETO 2			SUJETO 3			SUJETO 4			SUJETO 5			SUJETO 6			SUJETO 7			SUJETO 8			SUJETO 9			SUJETO 10		
	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M
CARRERAS -Piernas (lateral) -Brazos -Piernas (posterior)			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X
SALTO -Brazos -Tronco -Pierna y cadera			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X
ARROJAR -Brazos -Tronco -Pierna y pie	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
ATAJAR -Cabeza -Brazos -Manos	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		
PATEAR -Brazos y tronco -Piernas		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X	

Gráfico 16. Evaluación final 1. Elaborado por Méndez Marie (2010).

I: Estadio inicial

E: Estadio elemental

M: Estadio maduro.

X: Señala el estadio de desarrollo de las acciones motoras en los cinco patrones motores fundamentales seleccionados.

NOMBRES	SUJETO 11			SUJETO 12			SUJETO 13			SUJETO 14			SUJETO 15			SUJETO 16			SUJETO 17			SUJETO 18			SUJETO 19			SUJETO 20		
	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M	I	E	M
CARRERAS -Piernas (lateral) -Brazos -Piernas (posterior)			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X
SALTO -Brazos -Tronco -Pierna y cadera			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X
ARROJAR -Brazos -Tronco -Pierna y pie		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X	
ATAJAR -Cabeza -Brazos -Manos		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X	
PATEAR -Brazos y tronco -Piernas		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X	

Gráfico 17. Evaluación final 2. Elaborado por Méndez Marie (2010).

I: Estadio inicial

E: Estadio elemental

M: Estadio maduro.

X: Señala el estadio de desarrollo de las acciones motoras en los cinco patrones motores fundamentales seleccionados.

Cuadro 6

Resultados de la Evaluación Final Carrera.

	Estadios del desarrollo motor		
	Inicial	Elemental	Maduro
Total	0	2	18
Porcentaje	0%	10%	90%

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados de la evaluación final.

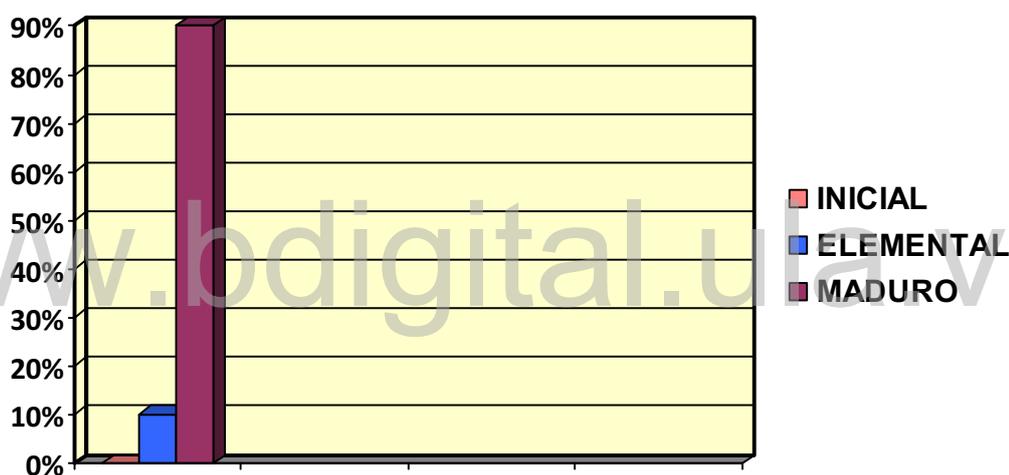


Gráfico 18. Resultados porcentuales de la evaluación final carrera. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 6 y gráfico 18 muestran los datos arrojados por los niños y niñas en el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (carreras), y se puede observar que un 10% de los evaluados se encuentra en un estadio elemental, un 90% obtuvo un valor que los ubica en un estadio maduro, y no se encontró ningún niño y niña en un estadio inicial con respecto al patrón motor fundamental seleccionado.

Cuadro 7

Resultados de la Evaluación Final Salto.

Estadios del desarrollo motor			
	Inicial	Elemental	Maduro
Total	0	3	17
Porcentaje	0%	15%	85%

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados de la evaluación final.

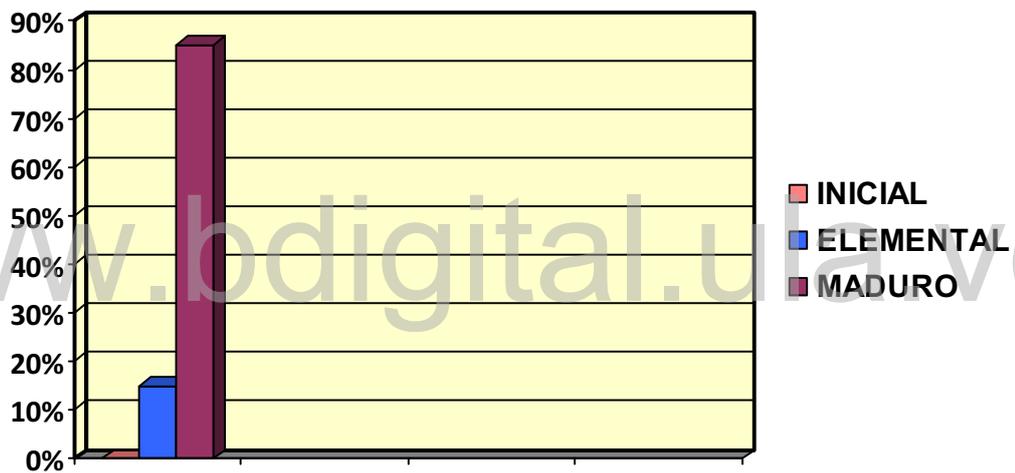


Gráfico 19. Resultados porcentuales de la evaluación final salto. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 7 y gráfico 19 muestran los datos arrojados por los niños y niñas en el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (salto), y se puede observar que un 15% de los evaluados se encuentra en un estadio elemental, un 85% obtuvo un valor que los ubica en un estadio maduro, y no se encontró ningún niño y niña en un estadio inicial con respecto al patrón motor fundamental seleccionado.

Cuadro 8

Resultados de la Evaluación Final Arrojar.

	Estadios del desarrollo motor		
	Inicial	Elemental	Maduro
Total	6	14	0
Porcentaje	30%	70%	0%

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados de la evaluación final.

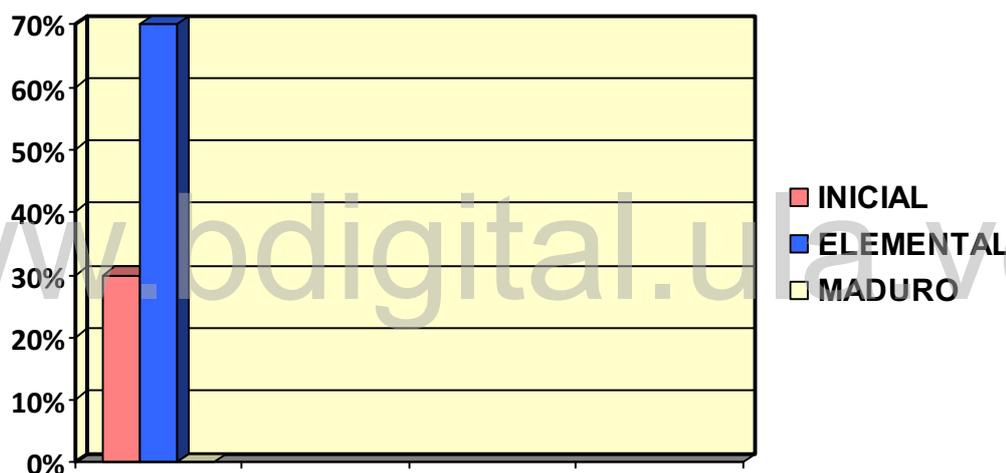


Gráfico 20. Resultados porcentuales de la evaluación final arrojar. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 8 y gráfico 20 muestran los datos arrojados por los niños y niñas en el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (arrojar), y se puede observar que un 30% de los evaluados se encuentra en un estadio inicial, un 70% obtuvo un valor que los ubica en un estadio elemental, y no se encontró ningún niño y niña en un estadio maduro con respecto al patrón motor fundamental seleccionado.

Cuadro 9

Resultados de la Evaluación Final Atajar.

	Estadios del desarrollo motor		
	Inicial	Elemental	Maduro
Total	12	8	0
Porcentaje	60%	40%	0%

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados de la evaluación final.

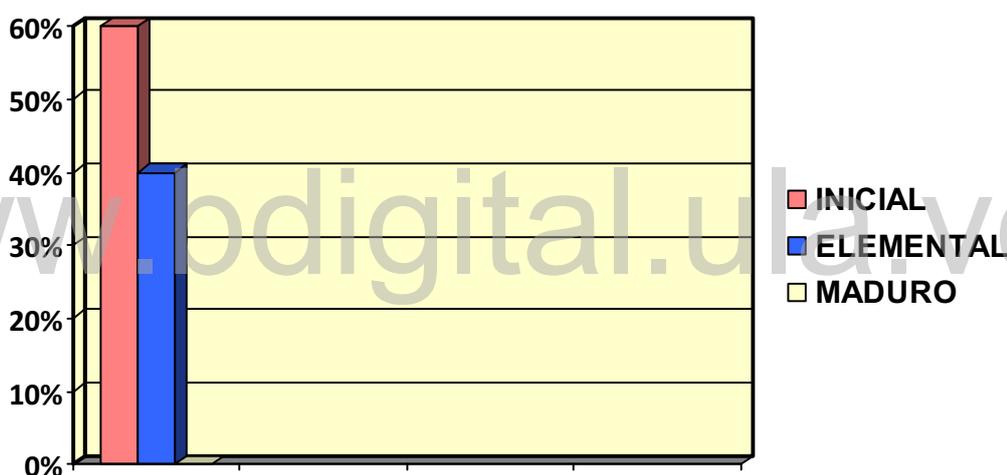


Gráfico 21. Resultados porcentuales de la evaluación final atajar. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 9 y gráfico 21 muestran los datos arrojados por los niños y niñas en el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (atajar), y se puede observar que un 60% de los evaluados se encuentra en un estadio inicial, un 40% obtuvo un valor que los ubica en un estadio elemental, y no se encontró ningún niño y niña en un estadio maduro con respecto al patrón motor fundamental seleccionado.

Cuadro 10

Resultados de la Evaluación Final Patear.

	Estadios del desarrollo motor		
	Inicial	Elemental	Maduro
Total	4	16	0
Porcentaje	20%	80%	0%

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados de la evaluación final.



Gráfico 22. Resultados porcentuales de la evaluación final patear. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 10 y gráfico 22 muestran los datos arrojados por los niños y niñas en el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (patear), y se puede observar que un 20% de los evaluados se encuentra en un estadio inicial, un 80% obtuvo un valor que los ubica en un estadio elemental, y no se encontró ningún niño y niña en un estadio maduro con respecto al patrón motor fundamental seleccionado.

Conclusión de la Evaluación Final

Después de haber aplicado el test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue, se pudo determinar el estadio de desarrollo motor que posee cada niño y niña después de haber aplicado los juegos durante tres meses. A través de la evaluación final, se observó que la mayor parte del grupo de investigación con respecto al patrón motor fundamental carreras, predominó el estadio maduro en un 90% y un 10% en un estadio elemental. Asimismo en el patrón motor fundamental salto fue de un 85% con respecto al estadio maduro y un 15% con respecto al estadio elemental, se puede observar que la mayoría de niños y niñas en estos patrones motores se encuentra en un estadio maduro, lo que quiere decir que mediante la aplicación de los juegos se activaron los patrones locomotores fundamentales. A diferencia del patrón motor fundamental arrojar fue de un 30% con relación al estadio inicial y un 70% con relación al estadio elemental, atajar presentó con respecto al estadio inicial un 60% y el estadio elemental en un 40% y patear presentó un porcentaje de un 20% con respecto al estadio inicial y un 80% con relación al estadio elemental, se puede observar que la mayoría de niños y niñas en estos patrones motores no se encuentra en un estadio maduro. Los resultados derivados de cada una de las pruebas son de vital importancia, debido a que la planificación del programa basado en juegos, será formulada dependiendo de las necesidades que presentan los niños y niñas, con el fin de obtener una evolución en su desarrollo.

Análisis y Comparación de los Resultados

Cuadro 11

Comparación de los Resultados del Diagnóstico con la Evaluación Final Carrera.

	Diagnóstico			Evaluación final			Resultado
Estadios del desarrollo motor							
	Inicial	Elemental	Maduro	Inicial	Elemental	Maduro	
Total	2	18	0	0	2	18	Mejoraron
Porcentaje	10%	90%	0%	0%	10%	90%	

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados por el diagnóstico y la evaluación final.

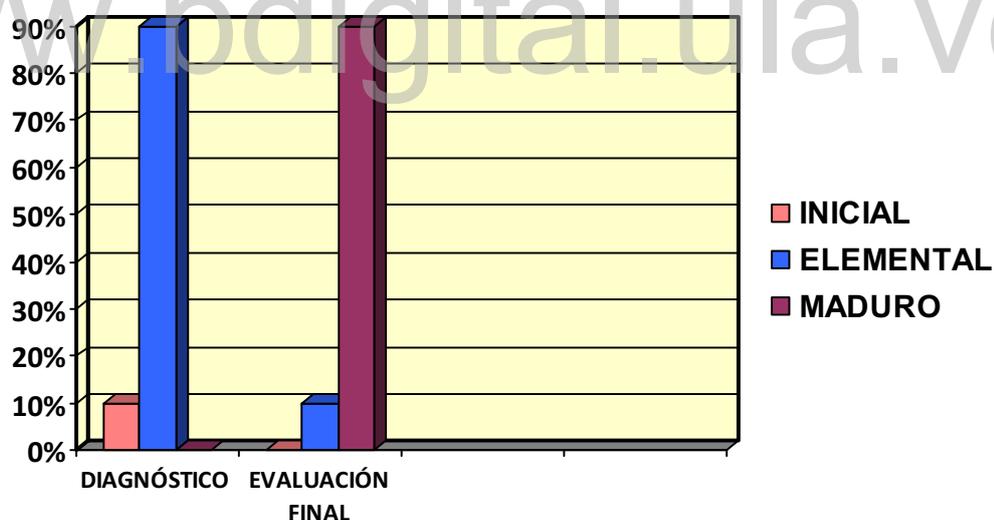


Gráfico 23. Resultados porcentuales comparativos del diagnóstico y la evaluación final carrera. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 11 y gráfico 23 muestra los datos arrojados por los niños y niñas en el diagnóstico, la evaluación final y su comparación, mediante la aplicación del test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (carreras). Se puede observar mediante la comparación que los niños y niñas tienen un estadio predominante en el diagnóstico como es el estadio elemental y en la evaluación final el estadio predominante es el maduro. Se puede observar la diferencia y la activación que se produjo en el desarrollo motor mediante la aplicación de los juegos, ya que el 10% de los niños y niñas que se encontraban en el estadio inicial pasaron a un estadio elemental y el 90% que se encontraba en el estadio elemental pasaron a un estadio maduro, con respecto al patrón motor fundamental seleccionado. Lo que cabe decir que su desarrollo motor fue evolutivo, significativo y satisfactorio.

Cuadro 12

Comparación de los Resultados del Diagnóstico con la Evaluación Final Salto.

	Diagnóstico			Evaluación final			Resultado
	Inicial	Elemental	Maduro	Inicial	Elemental	Maduro	
	Estadios del desarrollo motor						
Total	5	15	0	0	3	17	Mejoraron
Porcentaje	25%	75%	0%	0%	15%	85%	

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados por el diagnóstico y la evaluación final.

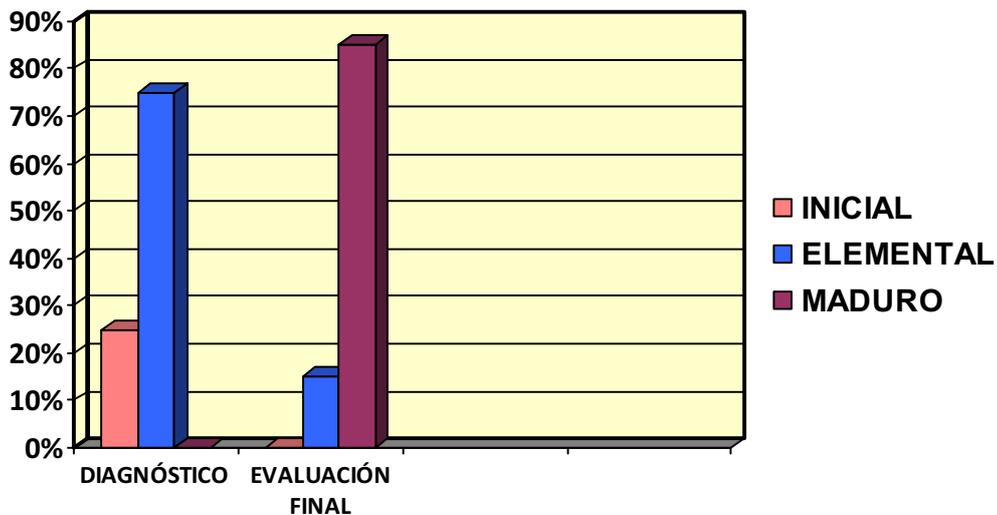


Gráfico 24. Resultados porcentuales comparativos del diagnóstico y la evaluación final salto. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 12 y gráfico 24 muestra los datos arrojados por los niños y niñas en el diagnóstico, la evaluación final y su comparación, mediante la aplicación del test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (salto). Se puede observar mediante la comparación que los niños y niñas tienen un estadio predominante en el diagnóstico como es el estadio elemental y en la evaluación final el estadio predominante es el maduro. Se puede observar la diferencia y la activación que se produjo en el desarrollo motor mediante la aplicación de los juegos, ya que el 25% de los niños y niñas que se encontraban en el estadio inicial pasaron a un estadio elemental en un 15% y el 10% restante paso al estadio maduro. El 75% que se encontraba en el estadio elemental pasaron a un estadio maduro, con respecto al patrón motor fundamental seleccionado. Lo que cabe decir que su desarrollo motor fue evolutivo, significativo y satisfactorio.

Cuadro 13

Comparación de los Resultados del Diagnóstico con la Evaluación Final Arrojar.

	Diagnóstico			Evaluación final			Resultado
Estadios del desarrollo motor							
	Inicial	Elemental	Maduro	Inicial	Elemental	Maduro	
Total	6	14	0	6	14	0	Estables
Porcentaje	30%	70%	0%	30%	70%	0%	

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados por el diagnóstico y la evaluación final.

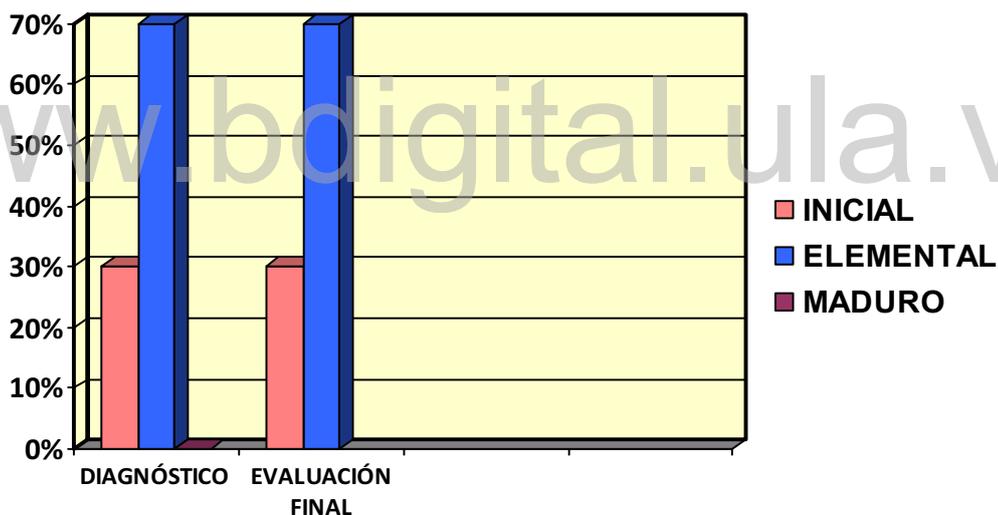


Gráfico 25. Resultados porcentuales comparativos del diagnóstico y la evaluación final arrojar. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 13 y gráfico 25 muestra los datos arrojados por los niños y niñas en el diagnóstico, la evaluación final y su comparación, mediante la aplicación del test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (arrojar). Se puede observar mediante la comparación que los niños y niñas tienen un estadio

predominante en el diagnóstico y la evaluación final como es el estadio elemental. Los resultados y los estadios obtenidos son iguales tanto en el diagnóstico como en la evaluación 30% estadio inicial y 70% estadio elemental. Lo que quiere decir que los porcentajes se mantuvieron, cabe destacar que los juegos eran locomotores y el programa no era acto para la parte manipulativa, por lo cual los resultados se conservaron iguales.

Cuadro 14

Comparación de los Resultados del Diagnóstico con la Evaluación Final Atajar.

	Diagnóstico			Evaluación final			Resultado
	Estadios del desarrollo motor						
	Inicial	Elemental	Maduro	Inicial	Elemental	Maduro	
Total	12	8	0	12	8	0	Estables
Porcentaje	60%	40%	0%	60%	40%	0%	

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos aportados por el diagnóstico y la evaluación final

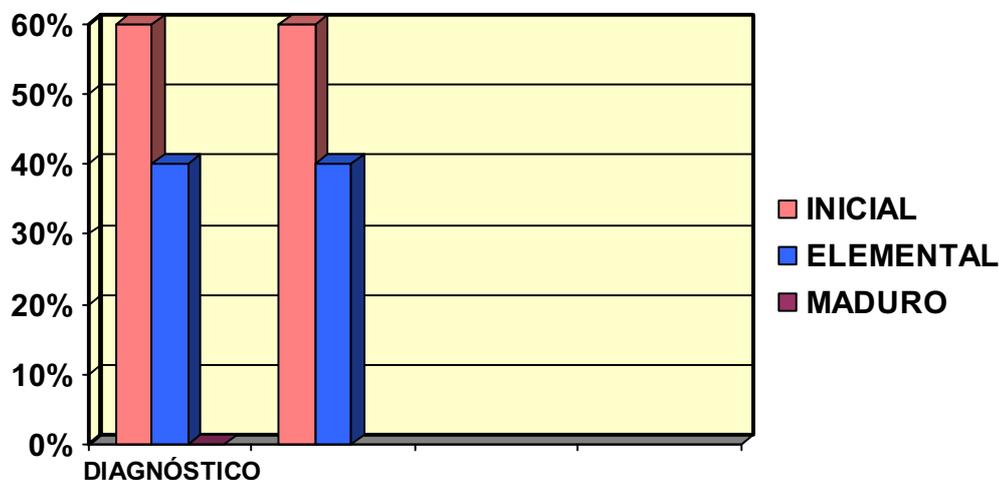


Gráfico 26. Resultados porcentuales comparativos del diagnóstico y la evaluación final atajar. Elaborado por Méndez Marie (2010).

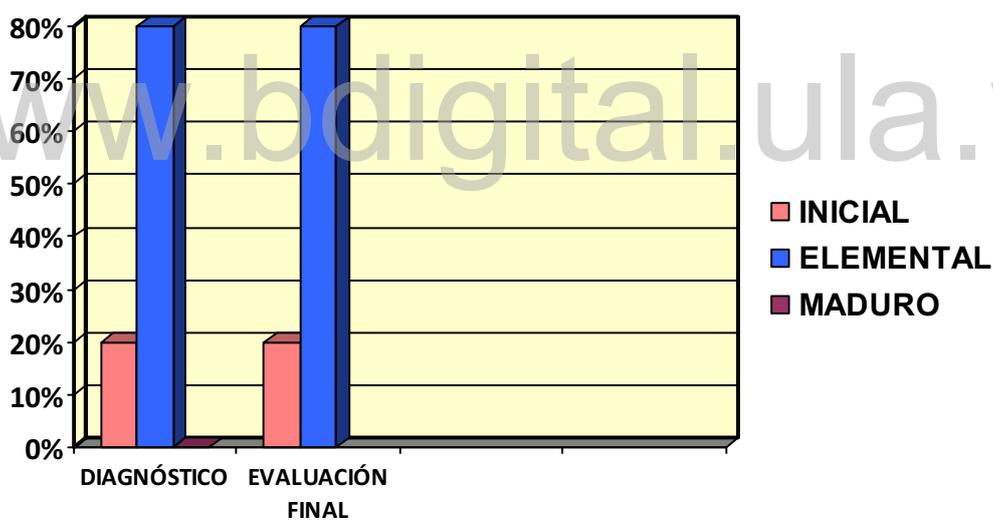
El cuadro 14 y gráfico 26 muestra los datos arrojados por los niños y niñas en el diagnóstico, la evaluación final y su comparación, mediante la aplicación del test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (atajar). Se puede observar mediante la comparación que los niños y niñas tienen un estadio predominante en el diagnóstico y la evaluación final como es el estadio inicial. Los resultados y los estadios obtenidos son iguales tanto en el diagnóstico como en la evaluación 60% estadio inicial y 40% estadio elemental. Lo que quiere decir que los porcentajes se mantuvieron, cabe destacar que los juegos eran locomotores y el programa no era acto para la parte manipulativa, por lo cual los resultados se conservaron iguales.

Cuadro 15

Comparación de los Resultados del Diagnóstico con la Evaluación Final Patear.

	Diagnóstico			Evaluación final			Resultado
Estadios del desarrollo motor							
	Inicial	Elemental	Maduro	Inicial	Elemental	Maduro	
Total	4	16	0	4	16	0	Estables
Porcentaje	20%	80%	0%	20%	80%	0%	

Nota. Cuadro elaborado mediante una tabla de distribución de frecuencia, con datos



aportados por el diagnóstico y la evaluación final.

Gráfico 27. Resultados porcentuales comparativos del diagnóstico y la evaluación final patear. Elaborado por Méndez Marie (2010).

El cuadro 15 y gráfico 27 muestra los datos arrojados por los niños y niñas en el diagnóstico, la evaluación final y su comparación, mediante la aplicación del test de Mc. Clenaghan y L. Gallahue (atajar). Se puede observar mediante la comparación que los niños y niñas tienen un estadio predominante en el diagnóstico y la evaluación final como es el estadio elemental. Los resultados y los estadios obtenidos son iguales tanto en el diagnóstico como en la evaluación 20% estadio inicial y 80% estadio elemental. Lo que quiere decir que los porcentajes se mantuvieron, cabe destacar que los juegos eran locomotores y el programa no era acto para la parte manipulativa, por lo cual los resultados se conservaron iguales.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO VII

EVALUACIÓN DEL PROCESO

Partiendo de la situación inicial y de lo que se logró, se reflexionó sobre lo realizado, aciertos y desaciertos, la percepción y expectativas que tenían los niños y niñas sobre las actividades y de los resultados obtenidos durante el proceso. Al culminar la aplicación del programa fundamentado en la aplicación de juegos para activar los patrones locomotores fundamentales y comparar los resultados obtenidos con los datos aportados por el diagnóstico y la evaluación final, se analizan las situaciones, factores y aspectos positivos y negativos, que se hicieron presente a lo largo del proceso, con la finalidad de establecer las condiciones sobre las cuales se trabajó. Por tal razón se exponen las siguientes reflexiones:

- En primer lugar, es preciso señalar que la aplicación se desarrolló en su totalidad, sin presentar ningún tipo de inconvenientes. Primero, porque algunos juegos eran conocidos por los niños y niñas con lo cual se hizo fácil la aplicación. Segundo, porque en los días de ejecución de los juegos no se presentaron retrasos por motivo de reuniones y asambleas en la escuela.
- El programa contribuirá a despertar el interés por la investigación enfocada a los juegos y a mejorar los patrones locomotores fundamentales, lo cual servirá de herramienta para día a día documentar y sustentar el proceso de desarrollo motor.

CAPITULO VIII

CONCLUSIONES RECOMENDACIONES Y APORTES

Conclusiones

Se realizaron en base al análisis de los resultados obtenidos a través del desarrollo del presente trabajo, donde se hizo posible establecer un nivel general de la importancia de aplicar juegos para activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de Primer Grado de la U.E.E Simón Rodríguez.

Los beneficios obtenidos por la aplicación fueron positivos ya que los niños y niñas lograron disfrutar de este programa, se sintieron mejor en todos los sentidos.

Los juegos, les ayudó a sentirse más controlados con más energía y vitalidad, pero lo más importante, su desarrollo motor mejoro.

En el patrón motor carrera, el desarrollo motor fue significativo ya que el 10% de los niños y niñas que se encontraban en el estadio inicial pasaron a un estadio elemental y el 90% que se encontraba en el estadio elemental pasaron a un estadio maduro.

En el patrón motor salto, el 25% de los niños y niñas que se encontraban en el estadio inicial pasaron a un estadio elemental en un 15% y el 10% restante paso al estadio maduro. El 75% que se encontraba en el estadio elemental pasaron a un estadio maduro.

En el patrón motor arrojar, atajar y patear los porcentajes quedaron iguales tanto en el diagnóstico como en la evaluación final no hubo mejoras se conservaron, ya que el programa no está apto para la parte manipulativa.

Recomendaciones

Se realizaron con base a los resultados obtenidos y en concordancia con las conclusiones del diagnóstico. Entre las recomendaciones sugeridas están las siguientes:

- Planificar los juegos de acuerdo a la edad, aptitudes, necesidades e intereses de los niños.
- Escoger un test para realizar el diagnóstico, la evaluación y posteriormente realizar la comparación, con la función de obtener resultados finales.
- Al iniciar el juego que se ha seleccionado, el docente debe tomar en cuenta la edad del grupo a trabajar.
- El número de niños a participar debe ser claramente delimitado para prever el tiempo, el espacio, materiales, entre otros, a ser usados.
- El lugar también es factor importante y debe ser tomado en cuenta, el juego debe adaptarse al espacio físico que se tiene.
- El material de apoyo es otro factor importante del logro de la tarea a realizar. Recordando que los niños están en una etapa egocéntrica y ellos necesitan aprender a compartir el material.
- Al inicio de la actividad es importante que el docente les dé la explicación en forma breve y sencilla de la tarea a realizar. De esta forma se consigue que los niños presten la debida atención a las directrices que se les van a dar y a la vez mantener la disciplina.

- El docente debe promover la participación de todos los niños durante el desarrollo de los juegos y tener el control de todo el grupo.
- Incentivar a los niños a mantener el interés durante la actividad y la misma debe presentarse en forma atractiva e interesante.
- Hacer un recuento de la actividad junto a los niños y niñas.
- Se debe utilizar juegos manipulativos para los patrones motores atajar, arrojar y patear.

Aportes

La U.E.E Simón Rodríguez no contaba con ningún programa dirigido a activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas, pero ahora cuenta con un programa destinado a activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas, mediante el cual se beneficiarán gran cantidad de los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas que asisten a dicha Unidad Educativa.

Inclusión de los docentes que trabajan en la U.E.E Simón Rodríguez a los programas que quieren activar el desarrollo motor de los alumnos.

Mejóro la relación de la Universidad con los Institutos Educativos, ya que se dan la mano para desarrollar programas que ayudan a la comunidad en general, y se fortalece el lazo de unión.

REFERENCIAS

Arkin, C. (1995), Población y Muestra [Documento en línea]. Disponible: <http://www.foroswebgratis.com/mensajerepoblaciónimuestra-46285-305687-1-926136.htm> [Consulta: 2009, Noviembre 15]

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

Castañeda, M. (1999). *Los juegos tradicionales y las nociones visoespaciales en los niños en edad preescolar*. Tesis de grado. Universidad de los Andes. Mérida. Venezuela.

Chimelo, M. (2003). Desarrollo motor de los niños pre-escolares de entre 5 y 6 años. *Revista digital* [Revista en línea]. Disponible: <http://www.efdeportes.com> [Consulta: 2010, Marzo 23].

Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela. (2000). Caracas, Venezuela

Contreras, J. (2006), La Actividad Lúdica [Documento en línea]. Disponible: <http://www.todonatacion.com/deporte/concepto-de-educacion-fisica.php> [Consulta: 2009, Noviembre 15]

Dávila, M. (2006). *Actividades para desarrollar habilidades motoras finas y gruesas en niños y niñas en edad preescolar*. Tesis de grado no publicada, Universidad de los Andes, Mérida.

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

El juego infantil y su metodología. Ed. Altamar. ISBN: 978-84-96334-52-6

Ellington, C. (1990). *Planteamientos Didácticos*. Madrid: Mc Graw Hill.

Gallahue, D. (1982). *Understanding motor development in children*. New Jersey: John Wiley and sons.

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

Gaceta Oficial de la Republica Bolivariana de Venezuela (No. 5929). (2009, Agosto 15). [Transcripción en línea]. Disponible: <http://media.noticias24.com/0908/LeyOrganicadeEducacion.pdf> [Consulta: 2009, Noviembre 15]

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*

González, C. (2003). El Estudio de la Motricidad infantil Primera parte. *Buenos Aires* [Revista en línea], año 9 - N° 62. Disponible: Julio de <http://www.efdeportes.com/>

Herrador, J. (2006). El juego de la gallina ciega. Una actividad lúdico-tradicional a través de la historia. *Revista digital* [Revista en línea]. Disponible: <http://www.efdeportes.com/efd93/juego.htm> [Consulta: 2010, Marzo 23]

Hernández, R. (2001). *Folklore Básico de Venezuela*. Caracas: Editorial Salesiana.

Ibañez, F. (S/F). Educación Física en la Educación Primaria. [Revista en línea]. Disponible: <http://www.adam.com/urac/edrev.htm> [Consulta: 2009, Noviembre 15]

Jiménez, J. (1982). *Neurofisiología Psicológica Fundamental, Ed. Científico médica*. España.

Lopategui, E. (2001). Conceptos Básicos de Educación Física. [Revista en línea]. Disponible: <http://saludmed.com> [Consulta: 2009, Noviembre 15]

Mariano, H. (2007). *Sistema Educativo Venezolano* [Documento en línea]. Disponible: <http://www.cice.org.ve/descargas/Sistema%20Educativo%20Venezolano.pdf> [Consulta: 2009, Noviembre 15]

Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007). *Sistema Educativo Bolivariano* [Documento en línea]. Disponible: <http://www.upel.edu.ve/infogeneral/eventos/Pregrado/Archivos/SistemaEducativoBolivariano.pdf> [Consulta: 2009, Noviembre 15]

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.

Nixon y Jewilet. (1980). *Educación*. Caracas: San Pablo.

Oreste, P. (2002). *Origen y folclor de los juegos en Chile* [Documento en línea]. Disponible: <http://www.estcomp.ro/~cfg/chile.html> [Consulta: 2010, Marzo 23]

Pérez, L. (1994). *Desarrollo Motor y Habilidades Físicas*. Madrid: Gymnos.

Peréz Serrano, G. (1998). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. Tomo I y II*. Madrid: La Muralla.

Peréz, G. (2008), Definición de educación. *Revista ABC* [Revista en línea]. Disponible: <http://www.definicionabc.com/general/educacion.php> [Consulta: 2009, Noviembre 15]

Peréz, J. (2009). *Juegos*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.senderos.gov.co/expedicion/?p=39> [Consulta: 2010, Marzo 23]

Puentes, Y. (1995). *Ludoteca espacio de recreación y aprendizaje*. Universidad de los Andes. Mérida. Venezuela

Ramos. (1991). *Instructivo al docente de preescolar para la enseñanza de algunos juegos folclóricos que impliquen movimientos corporales*. Tesis de grado no publicada, Universidad de los Andes, Mérida.

Rodríguez, A. (2003). Capítulo II: Psicomotricidad y motricidad fina y gruesa. *Revista Aires – Argentina*. [Revista en línea]. Disponible: <http://efdeportes.com> [Consulta: 2009, Noviembre 15]

Solas. (2006). *Concepto de Educación Física* [Documento en línea]. Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos12/edfis/edfis.shtml> [Consulta: 2009, Noviembre 15]

Umbert, G. (2001). *El Juego en el Niño* [Documento en línea]. Disponible:
[http://www.sapiens.com/castellano/articulos.nsf/Madres_y_padres/El_jue
go_en_el_niño/84E2E94EA88F741241256A81002FC2E7!opendocument](http://www.sapiens.com/castellano/articulos.nsf/Madres_y_padres/El_juego_en_el_niño/84E2E94EA88F741241256A81002FC2E7!opendocument)
[Consulta: 2009, Noviembre 15]

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

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

ANEXOS

ANEXO A
Canción Arroz con Leche o Arroz con Coco

Arroz con leche
Me quiero casar
Con una viudita
De la capital
Que sepa coser
Que sepa bordar
Que ponga la mesa
En su santo lugar.

La niña que está en el centro, o sea, la que representa la viuda, canta:

Yo soy la viudita
La hija del rey

Que quiero casarme
Y no hallo con quien

Los del coro contestan:

Pues cástate niña
Que yo te daré
Zapatos y medias
Color de café

El que dirige el juego dice cantando, o sea, señalando sucesivamente a los niños del coro:

Contigo, sí
Contigo, no
Contigo mi vida
Me casaré yo.

Cuando el que está en el centro es un niño, dice:

Yo soy el viudito

El hijo del rey, etc.

Cuando es un niño, dicen: pues cástate niño, etc.

El que le toca el yo al final le corresponde ponerse en el centro a hacer la viudita para repetir el juego.

www.bdigital.ula.ve

ANEXO B

Canción el Puente de Oro

www.bdigital.ula.ve

El puente de oro
Se está cayendo
Los niños de la escuela
Lo están sosteniendo
Alavibora de la mar
Por aquí podrá pasar
El de adelante corre mucho
Y el de atrás se quedara
Se quedara
Que pase el rey
Que vuelva a pasar
Que un niño se debe quedar

www.bdigital.ula.ve

Mosquito mosquito
Palante y pa tras
Escoge una fruta
Que te gusta mas

ANEXO C
Canción a la Rueda, Rueda

A la rueda, rueda
De pan y canela
Dame un besito
Y vete pá la escuela
Si no quieres ir
¡Acuéstate a dormir!

www.bdigital.ula.ve

ANEXO D
www.bdigital.ula.ve

Universidad de los Andes
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación
Departamento de Educación Física
U.E.E Simón Rodríguez

AUTORIZACION

Yo, _____ titular de la
Cédula de Identidad N° _____ en mi carácter de
representante del estudiante _____ cursante de
primer grado de la U.E.E. Simón Rodríguez autorizo a mi representado a
participar en el trabajo de investigación denominado aplicación de juegos
para activar los patrones locomotores fundamentales en niños y niñas de
primer grado de la U.E.E. Simón Rodríguez aplicado por la Br. Johanna
Gómez bajo la tutoría de la Esp. Tamara Ramírez en las instalaciones de la
institución.

Acepto y afirmo haber leído las especificaciones anexas a esta
autorización, donde se me explica la participación de mi representado en la
investigación.

Representante

www.bdigital.ula.ve

ANEXO E

Hoja de Vida

1. IDENTIFICACIÓN:

Apellidos: _____ Nombre: _____
Lugar y fecha de Nacimiento: _____
Sexo: _____ Edad(años y meses): _____ Estatura: _____ Peso: _____
Dirección: _____
Sector: _____ Clase Social Alta: _____ Baja: _____
Vive con los padres (especifique) _____ N° de hermanos: _____

2. ANTECEDENTES PERSONALES:

Presenta alguna enfermedad (especifique): _____
Presenta algún problema motor: _____
Usa lentes adaptados: _____ Mano/Pie Derecho: _____ Izquierdo: _____
Antecedente de enfermedad en los padres: Padre _____ Madre _____

3. DATOS PERSONALES:

Nombre de la Institución: _____
Dirección: _____
Dependencia: _____
Grado: _____ Sección: _____ Actuación escolar: _____
Recibir clases de Educación Física: Si _____ No _____
N° de sesiones semanales: _____ Duración de cada sesión: _____
Espacio físico para las clases (especifique): _____
Nivel educativo del profesor que le imparte la clase de Educación Física
Especifique: _____

4. DATOS DEPORTIVOS:

Al niño le gusta realizar deporte: Si _____ No _____ cual deporte: _____
En horas fuera de clase, que actividad realiza: _____
Recreativo: _____ Sistemático: _____ N° de veces a la semana _____
Nombre del centro de entrenamiento _____

www.bdigital.ula.ve

ANEXO F

Fotos de la Institución







www.bdigital.ula.ve