

CAPÍTULO IV

EXAMEN DE LA SITUACIÓN

Los resultados de esta investigación están dirigidos a su aplicación y evaluación, orientándose entonces, este estudio al eje de aplicación; presumiendo la caracterización de la situación y de la población objeto de estudio. Así, esta tesis, está enmarcada como eje básico en la aplicación, debe contener planificación, ejecución y evaluación de programas de intervención en las áreas de la educación física y del deporte, logrando con estas alternativas los objetivos planteados. El diagnóstico se realizó en La Escuela de Béisbol Menor, ubicada en el Estadio Ramón Ramírez de la población de Zea Edo. Mérida, donde fue puesto en práctica un programa para la estimulación a través del juego de patrones motores elementales en las categorías menores del beisbol en quince (15) niños. Esta investigación permitirá la aplicación de dicho programa a otras selecciones que presenten características similares (edad, composición corporal, categoría y género); para la realización de este estudio se tomó en cuenta los siguiente test:

El Test de Mc Clenaghan y Gallahue

Mc Clenaghan y Gallahue (1985), exponen que el test consiste en realizar movimientos motores ya establecidos, los cuales clasifican el desarrollo motor de los niños seleccionados. Estos movimientos se clasifican en tres estadios: inicial, elemental y maduro, los cuales ayudan a analizar el avance del desarrollo motor a lo largo de la investigación. Para la evaluación de cada patrón se consideró lo siguiente:

El patrón de la carrera, consiste en que el niño corra de un punto A un punto B, a una distancia no menor de seis metros, para poder observar los movimientos de las piernas (vista lateral y posterior) y el movimiento de los brazos desde diferentes ángulos. El observador cambia su posición durante la carrera, con la finalidad de poder clasificar en que estadio se encuentra el evaluado.

El patrón de lanzar, consiste en que el niño lance una pelota desde un punto A un punto B, para poder observar los movimientos de sus piernas, pies, brazos y tronco. El observador debe pararse enfrente del examinado y ligeramente desplazado hacia el lado dominante del niño, es decir del lado con el cual lanza la pelota, sin obstruir o limitar el lanzamiento, con la finalidad de poder clasificar en que estadio se encuentra el evaluado.

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

En tal sentido, los resultados de los test diagnóstico fueron los siguientes;

Cuadro 1.

Resultados del test diagnóstico de los patrones motores elementales

Participantes	Patrón Carrera	Patrón Lanzar	Patrón Atrapar
1	inicial	Elemental	Inicial
2	Elemental	Inicial	Inicial
3	Inicial	Inicial	Inicial
4	Elemental	Inicial	Elemental
5	Elemental	Elemental	Inicial

Cuadro 1 (cont.)

6	Inicial	Inicial	Inicial
7	Elemental	Inicial	Elemental
8	Inicial	Elemental	Inicial
9	Elemental	Inicial	Inicial
10	Elemental	Inicial	Inicial
11	Inicial	Elemental	Inicial
12	Elemental	Inicial	Inicial
13	Inicial	Elemental	Inicial
14	Inicial	Elemental	Inicial
15	Elemental	Elemental	Elemental

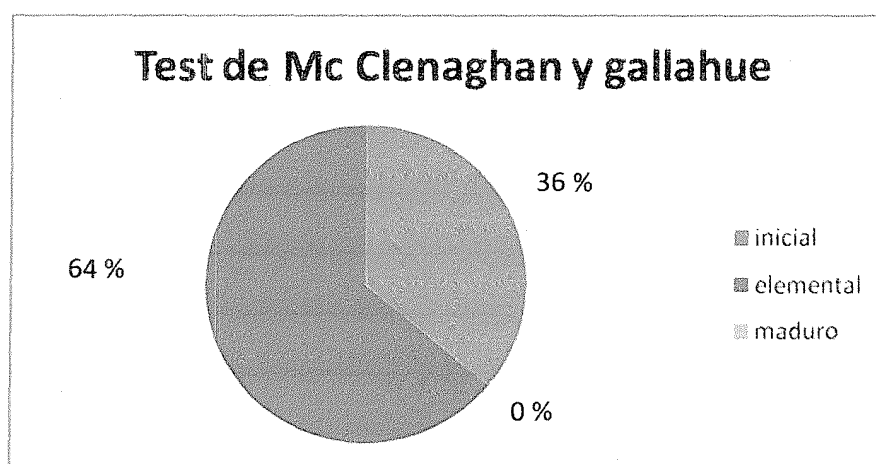


Grafico 12. Resultados diagnóstico del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental correr.

Como se observa en el gráfico 12, el 64% de los participantes se encontraron en el estadio Elemental, el 36% de los participantes demostraron estar en el estadio Inicial y finalmente un 0% de los participantes logró estar en el estadio Maduro.

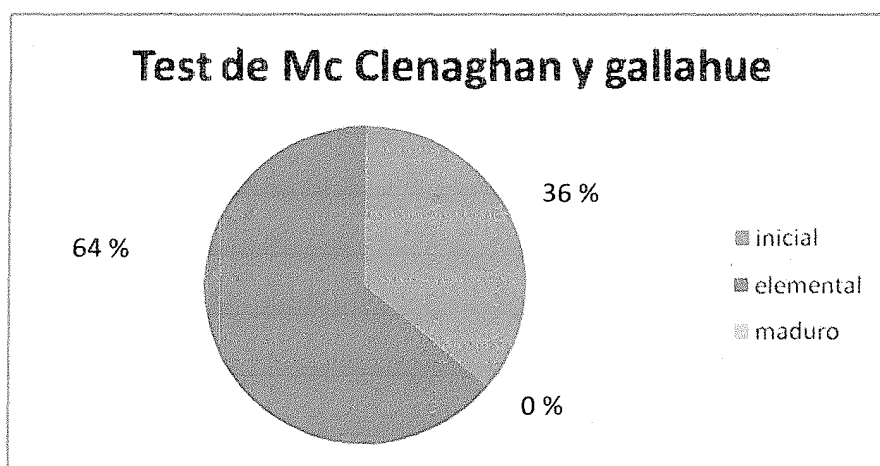


Grafico 13. Resultados diagnóstico del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental lanzar.

Como se observa en el gráfico 13, el 36% de los participantes se encontraron en el estadio Elemental, el 64% de los participantes demostraron estar en el estadio Inicial y finalmente un 0% de los participantes logró estar en el estadio Maduro.

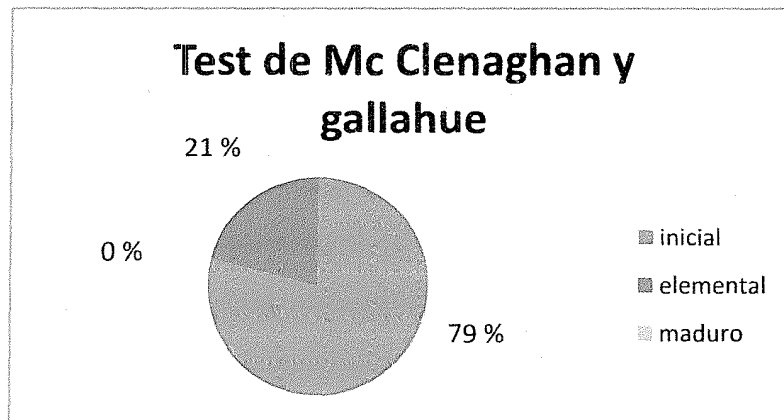


Grafico 14. Resultados diagnóstico del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental atrapar.

Como se observa en el gráfico N° 14, el 21% de los participantes se encontraron en el estadio Elemental, el 79% de los participantes demostraron estar en el estadio Inicial y finalmente un 0% de los participantes logró estar, En el estadio Maduro y elemental.

bdigital.ula.ve

CAPÍTULO V

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

El programa para la estimulación de patrones motores elementales a través del juego en los niños de la Escuela de Béisbol del Municipio Zea en la categoría menores, fue diseñado con el objetivo de estimular a través del juego los patrones motores elementales del béisbol como los es; correr, lanzar y atrapar. Este se llevó a cabo bajo un tipo de investigación de carácter descriptivo, de campo y factible. El cual permitió llevar un orden en el trabajo con ciertos pasos como lo es el diagnosticar, utilizado como test de entrada, test control y un test final, la planificación fue la elaboración del programa el cual tuvo una duración de 12 semanas, y los resultados fueron las evaluaciones obtenidas en los test realizados. Por lo antes expuesto, el programa consta de una serie de actividades que permitieron el mejoramiento de los patrones motores de los niños de las categorías menores de la Escuela de Béisbol del Municipio Zea.

Justificación

En la aplicación de propuestas concretas es oportuno para abordar la solución de problemáticas específicas utilizar metodologías actuales, utilizando los conocimientos, habilidades y herramientas adquiridas en el periodo académico. Usadas estas, en el contexto real y hacia el logro de los objetivos propuestos; por lo tanto, la aplicación de este programa alcanzó establecer una serie de objetivos y pudo encaminar el medio más apropiado para el cumplimiento de los mismos, de igual forma, se llevó un registro en

Cada día de entrenamiento, tomando en cuenta los resultados del diagnóstico, para así, hacer un programa que estimule significativamente el desarrollo de los patrones motores de los participantes.

Objetivos

Objetivo General del Programa

Estimular los patrones motores elementales a través del juego en los niños de la Escuela de Béisbol del Municipio Zea en las Categoría Menores.

Objetivos Específicos del Programa

1. Estimular el patrón motor elemental correr a través del juego en los niños de la Escuela de Béisbol del Municipio Zea en la categorías menores.
2. Estimular el patrón motor elemental lanzar a través del juego en los niños de la Escuela de Béisbol del Municipio Zea en la categorías menores.
3. Estimular el patrón motor elemental atrapar a través del juego en los niños de la Escuela de Béisbol del Municipio Zea en la categorías menores.

Distribución del Programa en Sesiones de Entrenamiento

A continuación se presenta la distribución de las actividades que comprenden el programa para la estimulación a través del juego de patrones motores elementales en las categorías menores del béisbol.

Cuadro 2.

Distribución del programa diario de entrenamiento

DÍAS	Lunes	Miércoles	Viernes
Patrones	Correr	Correr	Correr
Elementales	Lanzar	Lanzar	Lanzar
	Atrapar	Atrapar	Atrapar

Cuadro 3.

Distribución del programa semanal de entrenamiento.

	Semanas											
Patrones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Elementales												
Correr	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Lanzar	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Atrapar	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Test	D						C					F

Juego N° 1

Nombre: La Pista

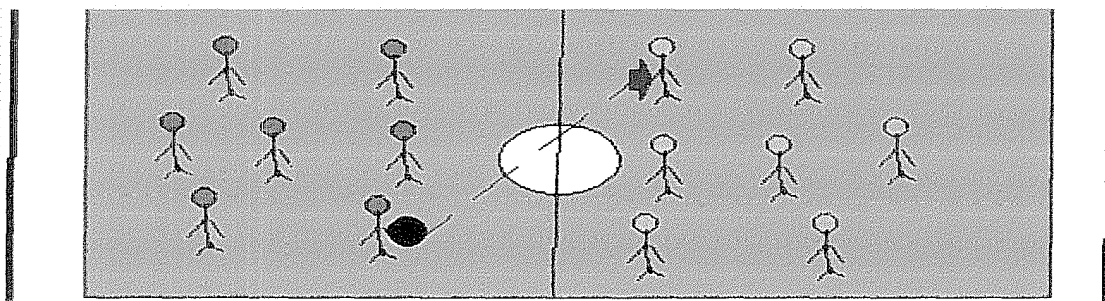
Objetivo: Desarrollar los patrones fundamentales lanzar y atrapar.

Materiales: Pelotas de goma espuma.

Participantes: 15

Descripción

Se divide el grupo de participantes, que tendrán como nombre avión, en dos (uno de 8 y otro de 7 partícipes) que deberán intentar atrapar una pelota sin que el implemento toque el suelo previamente. En caso de no tocar el suelo o atraparla los participantes no estarían eliminados y podrían a su vez lanzar la pelota al equipo contrario o pasar a un compañero para que este lo haga, si algún rival no atrapa la pelota queda eliminado. Al final se colocará un participante de cada equipo detrás de la línea que se llamará "la pista", el cual volverá a su campo una vez que llegue el primer avión. El juego acaba cuando todos los participantes de un mismo equipo están en la pista.



Juego N° 2

Nombre: Los 10 Pases

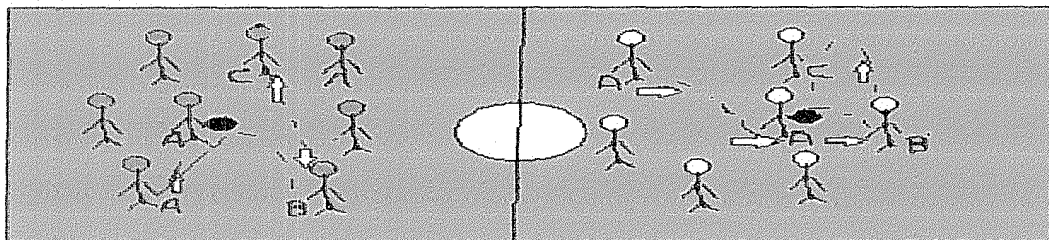
Objetivo: Desarrollar los patrones fundamentales lanzar y atrapar.

Materiales: Pelotas de goma espuma.

Participantes: 15

Descripción

Se divide el grupo de participantes en dos (uno de 8 y otro de 7 niños) y se lanza la pelota al aire. Cada equipo debe intentar atraparla y hacer 10 pases de béisbol seguidos entre los miembros de su equipo. Cada vez que lo consigan ganan un punto, sin embargo, si no lo consiguen no suman ninguno y posteriormente deben lanzar la pelota al aire hacia el equipo contrario para que estos traten mediante los pases lograr el punto.



Juego N° 3

Nombre: Pelota Cazadora

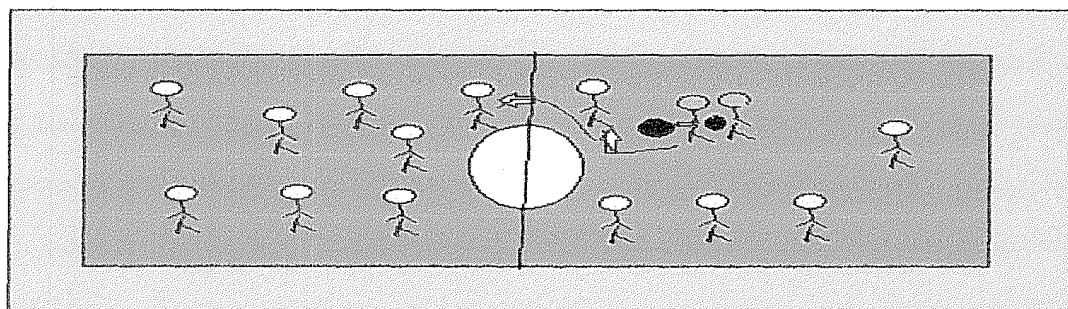
Objetivo: Desarrollar el patrón fundamental de correr.

Materiales: Pelotas de espuma.

Participantes: 15

Descripción

Una pareja con una pelota cada uno, tiene que intentar dar caza al resto de compañeros. A medida que vayan siendo cazados estos pasan a intentar cazar también al resto de los participantes hasta que todos los miembros son cazados. Para dar caza no vale golpear ni lanzar la pelota, sólo es válida la "cazada" si son tocados con esta.



Juego N° 4

Nombre: Meterla dentro de la portería

Objetivo: Desarrollar el patrón fundamental lanzar.

Materiales: Pelotas de espuma.
Pelotas de gomas
Pelotas de béisbol

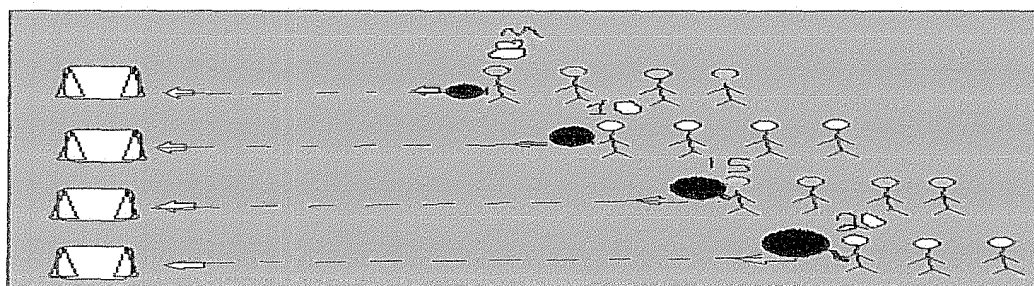
Participantes: 15

Descripción

Situados a 8 metros de una portería de fútbolín, se lanza una pelota para intentar meterla dentro de la misma.

Variantes:

Aumentar la distancia y el peso de las pelotas para incrementar el esfuerzo que lleve a la búsqueda de un gesto técnico eficaz.



Juego N° 5

Nombre: Métela en el aro

Objetivos: Desarrollar el patrón fundamental lanzar.

Materiales: Pelotas de espuma, gomas, béisbol.

Participantes: 15

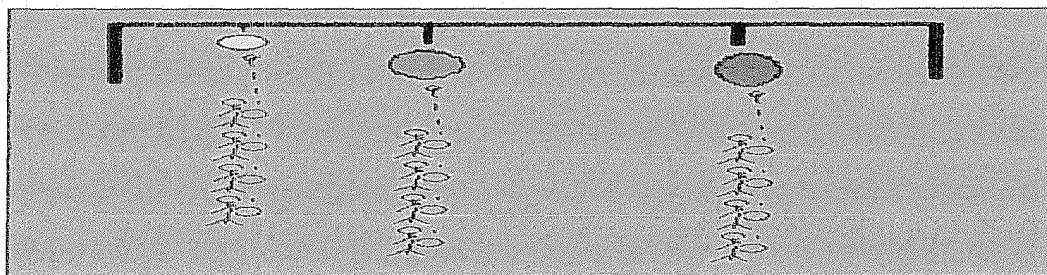
Descripción

Se divide el grupo de participantes en tres (5 participantes por grupo) y se cuelgan tres aros del poste superior de una portería de fútbol por medio de cuerdas. Cada uno a una altura diferente. Se lanzan las pelotas y tratan de meter a los aros. Se otorgan una puntuación diferente a cada aro.

Variantes:

Cada lanzamiento puede variar la posición: frontal, lateral, de espaldas, con un giro previo, lanzando todos con la mano derecha, lanzando todos con la mano izquierda, etc.

Aumentar la distancia y el peso de las pelotas para incrementar la búsqueda de esfuerzo que lleve a la búsqueda de un gesto técnico eficaz.



Juego N° 6

Nombre: Meterla en la Caja

Objetivos: Desarrollar el patrón fundamental lanzar.

Materiales: Pelotas de espuma, gomas, béisbol.

Participantes: 15

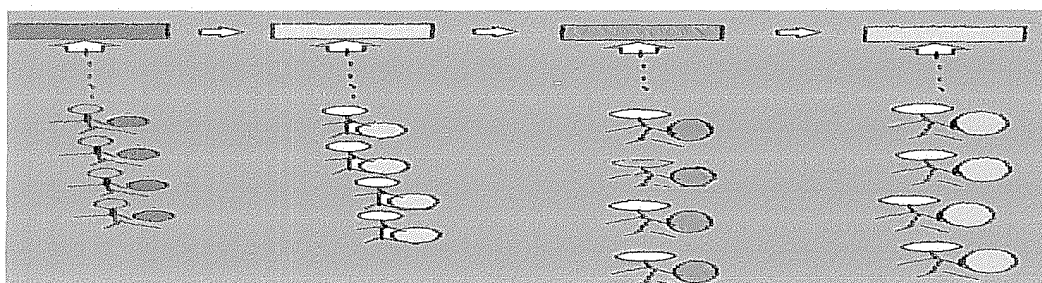
Descripción

Se sitúan cuatro cajas de cartón separadas. Colocados los participantes a 4 metros intentan lanzar dentro de alguna de las cajas pelotas de diferentes tamaños y pesos.

Variantes:

Cada lanzamiento puede variar la posición inicial: frontal, lateral, de espaldas, con un giro previo, lanzando todos con la mano derecha y con la mano izquierda.

Aumentar la distancia y el peso de las pelotas para incrementar el esfuerzo que lleve a la búsqueda de un gesto técnico eficaz.



Juego N° 7

Nombre: Lánzala al Aro

Objetivos: Desarrollar los patrones fundamentales lanzar y correr.

Materiales: Pelotas de espuma, gomas, béisbol.

Participantes: 15

Descripción

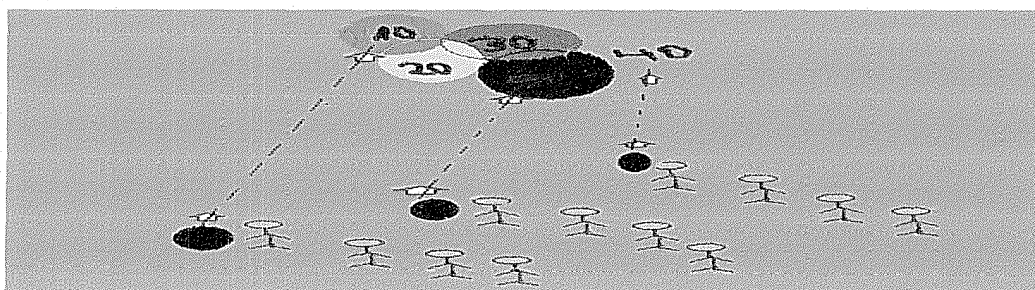
Se colocan en el suelo 5 aros como el organigrama de los juegos olímpicos, por ejemplo. A cada aro se le asigna una puntuación. Han de conseguir más puntos que sus compañeros realizando lanzamientos desde una posición inicial frontal.

Variantes:

Variar en progresión las posiciones iniciales: frontal, lateral y de espaldas.

Aumentar el peso de las pelotas, pasar de pelotas de espuma, por pelotas de goma y finalmente de béisbol.

Lanzar desde el sitio para posteriormente añadir carrera.



Juego N° 8

Nombre: El pañuelo

Objetivos: Desarrollar los patrones fundamentales correr.

Materiales: Pañuelos

Participantes: 15

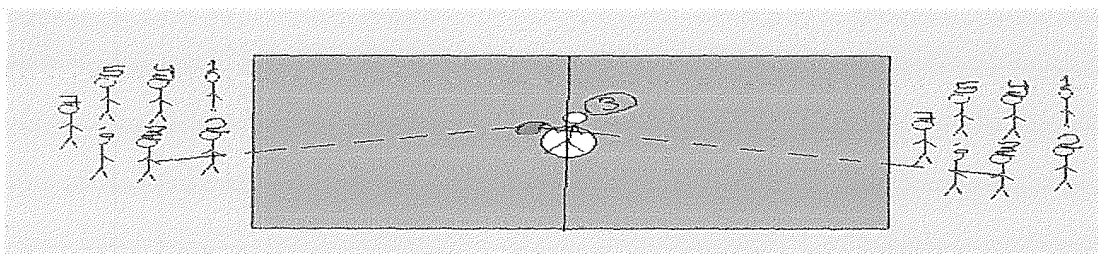
Descripción

Se divide el grupo de participantes en dos (uno de 8 y otro de 7 partícipes). Los jugadores de cada equipo se enumeran, cada jugador tiene que tener su número.

El campo se divide en dos partes. En la línea central se coloca la persona que sujeta el pañuelo, cada equipo debe estar detrás de sus respectivas líneas finales de la cancha.

La persona que sujeta el pañuelo dice un número y sale el jugador de cada equipo que tiene asignado dicho número. Tienen que atrapar el pañuelo sin pisar la línea y llevárselo a su campo sin que el jugador del equipo contrario lo toque.

El jugador que no consigue tomar el pañuelo tiene que ir a atrapar al que lo ha agarrado antes que llegue a su línea.



Juego N° 9

Nombre: Lanita

Objetivos: Desarrollar el patrones fundamentales correr y atrapar.

Materiales: Pelotas de espuma.
Pelotas de gomas
Pelotas de Tenis
Conos
Ruedas

Participantes: 15

Descripción

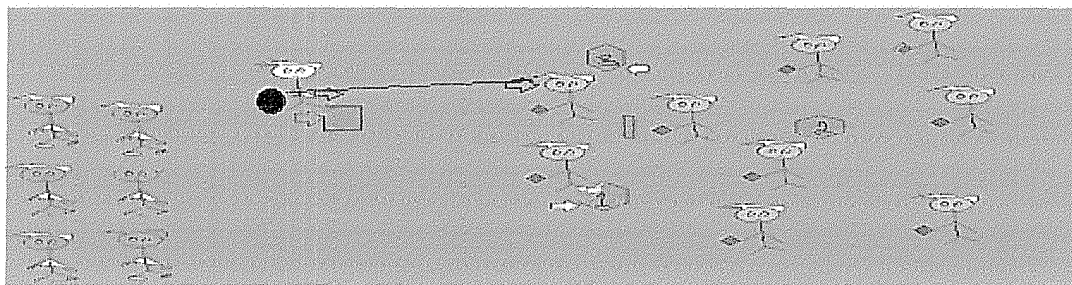
Se colocan dos ruedas y conos una distancia adecuada a la edad de los niños que vayan a jugar. Se divide el grupo de participantes en dos (uno de 8 y otro de 7 partícipes). Un equipo empieza defendiendo y el otro atacando, se puede decidir por sorteo o como se considere más conveniente.

Un jugador del equipo atacante tiene la pelota y desde una de las ruedas o conos lanza la pelota al aire y la golpea con el brazo. Los defensores están distribuidos por todo el espacio comprendido entre las dos ruedas o conos.

Si un jugador defensor atrapa la pelota sin que esta caiga, los equipos se intercambian roles.

En el caso que el jugador golpee la pelota y esta bote en el suelo, los defensores trataran de atraparla y tocar al participante que golpeo la pelota previamente. Mientras tanto, este jugador corre hacia la rueda o cono que tiene enfrente, vuelve a la rueda base, repitiendo el recorrido tantas veces como pueda antes que los defensores lo toquen con la pelota. Cada vez que consiga ir a la base de enfrente y volver consigue un punto para el equipo. Si se da el caso que un defensor toque al jugador con la pelota los equipos intercambian los roles.

El juego puede finalizar una vez que todos los jugadores han podido golpear la pelota una o dos veces.



bdigital.ula.ve

Juego N° 10

Nombre: Juego con pelota

Objetivos: Desarrollar los patrones fundamentales lanzar, correr y atrapar.

Materiales: Pelotas de espuma, gomas y Béisbol.

Participantes: 15

Descripción

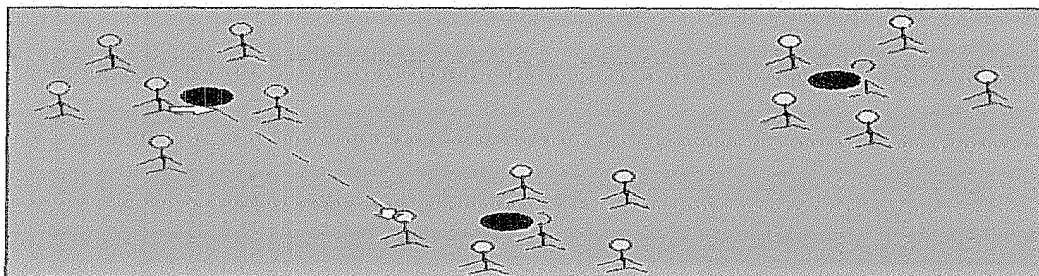
Se hacen tres equipos de 5 jugadores. Un jugador toma la pelota y, la lanza intentando dar a algún jugador de los otros dos equipos.

Pueden pasar 3 cosas:

1. Que no dé a nadie antes de caer al suelo. En este caso la pelota pasa ser propiedad de otro equipo, según un turno establecido antes de iniciar el juego.
2. Que le dé a un jugador, pero este atrapa la pelota antes que caiga al suelo. Entonces la pelota es del equipo del jugador que la atrapa.
3. Que le dé a un jugador y que luego la pelota caiga al suelo. En este caso, el jugador al que le ha dado la pelota queda eliminado y el equipo que había lanzado continúa con la posesión de la pelota.

Como regla común un jugador que tiene la pelota se le permite dar tres pasos. Sin embargo, si el jugador que tiene la pelota ve que no podrá dar a ningún jugador pasa la pelota a algún compañero de equipo.

El objetivo de cada participante trate de atrapar la pelota la mayor cantidad de veces que sea necesario y con la mayor facilidad posible.



Juego N° 11

Nombre: Juego de correr 3 bases

Objetivos: Desarrollar los patrones fundamentales lanzar y correr.

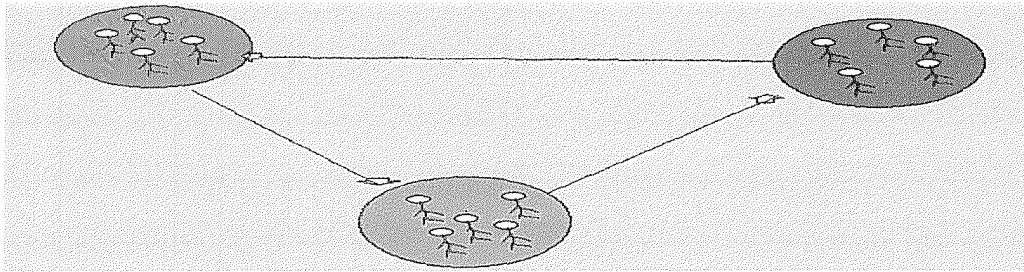
Materiales: Pelotas de espuma.

Participantes: 15

Descripción

- Se hacen tres grupos de 5. Cada equipo tiene su base (dibujado en el suelo), esta es su "casa".
- A cada grupo se le asigna un equipo al cual tendrá que ir a tocar a los equipos contrarios, al mismo tiempo que serán perseguidos por un tercer equipo. Por ejemplo, se tienen tres equipos: azul, rojo y verde. El equipo azul tiene que ir a tocar a los miembros del equipo rojo, los del equipo rojo a los del equipo verde y los del grupo verde tienen que tocar a los jugadores del equipo azul.
- Cuando un jugador consigue atrapar a un contrario lo tienen que acompañar a su territorio, donde el preso se tiene que colocar fuera del círculo pisando la línea y con el codo extendido para que lo salven tocándole la mano.
- Cuando hay más de un preso se toman de las manos formando una cadena. Todos quedan libres cuando un compañero de equipo toca la mano al que está en el extremo de la cadena.

- El juego acaba cuando un equipo ha atrapado a todos los miembros del grupo que perseguía.



bdigital.ula.ve

Juego N° 12

Nombre: Béisbol escolar

Objetivos: Desarrollar los patrones fundamentales lanzar, correr y atrapar.

Materiales: Pelotas de plástico.

Pelotas de tenis.

Raqueta de tenis.

Bate de Béisbol.

Participantes: 15

Descripción

Se forman dos equipos. Un equipo es el atacante y el otro el defensor. El equipo atacante sale de la zona de juego y numeran su salida para lanzar la pelota. El equipo defensor ocupa todo el espacio disponible de juego y numeran su participación para pasar la bola al lanzador atacante.

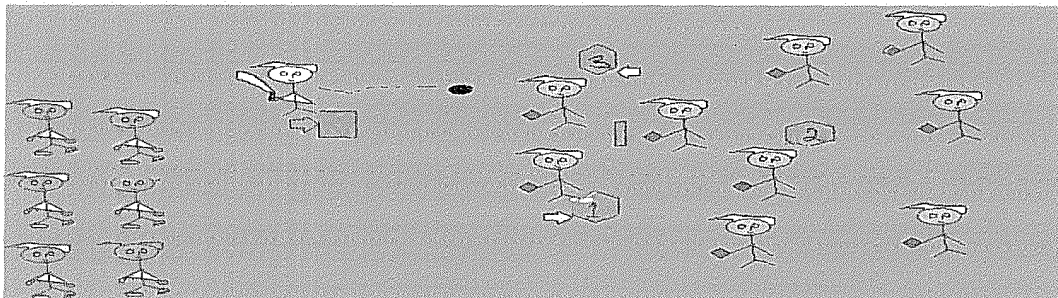
La acción de juego es la siguiente:

El jugador-defensor en base lanza la pelota al jugador-bateador a una altura entre la cintura y la cabeza. Asimismo, el jugador-defensor tiene tres oportunidades para lanzar una bola correcta, sino es así el bateador pasa a primera base. Si esta base estuviera ocupada por otro jugador, éste avanzaría una base para dejar lugar al bateador. El jugador atacante también tiene tres oportunidades para batear una bola que haya sido colocada en condiciones correctas, si no lo hace queda eliminado. Si la bola no ha sido lanzada correctamente pero el jugador bateador la batea convierte la lanzada en buena.

En el caso de que un jugador bateador golpee la pelota tendrá que correr hasta la primera base o las siguientes siempre que cuando llegue la pelota a la base el jugador no se encuentre fuera de ella. Si cuando la pelota es bateada correctamente pero es atrapada por un jugador de la defensa antes de tocar al suelo el jugador bateador queda eliminado. Cuando un jugador ha pasado por las cuatro bases se vuelve a colocar al final de la columna para seguir bateando.

El equipo atacante lo hace hasta que no queda nadie para batear. La puntuación es la suma de las carreras hechas por todos los jugadores. A continuación el equipo defensor pasa a ser equipo atacante intentando superar el número de carreras. El material más adecuado es una pelota de plástico no muy pesada y una raqueta de madera para iniciarse. La pelota que no bote mucho inicialmente. Después se puede pasar a pelotas de tenis. Cuando ya adquieran habilidad y estrategia se puede introducir el bate de béisbol y la pelota de béisbol.

Observaciones: todos los jugadores atacantes cuando golpeen la bola no tienen que perder el tiempo mirando si la pelota bateada es buena o no. Deben correr a la primera base o a la siguiente y si entonces no se ha cortado la jugada seguir tantas bases como se crea posible alcanzar.



Juego N° 13

Nombre: Balontiro

Objetivos: Desarrollar los patrones fundamentales lanzar y atrapar.

Materiales: Pelotas de espuma.

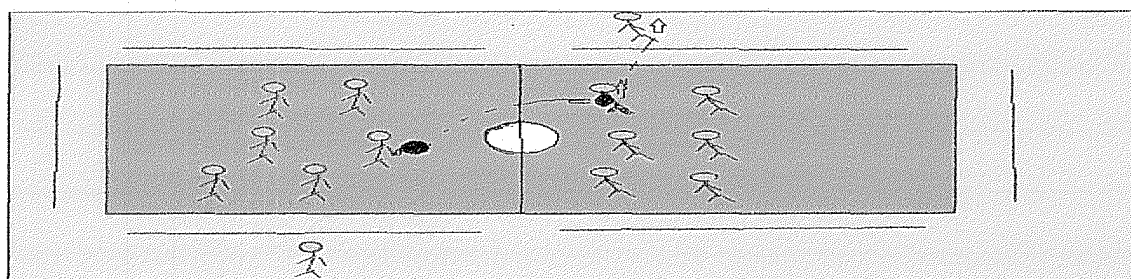
Participantes: 15

El Balontiro es un juego que requiere el aprendizaje de las normas y al mismo tiempo ciertos conceptos tácticos y algunas estrategias técnicas (atrapar la pelota, rapidez, fuerza).

Descripción

El juego consiste en eliminar a los miembros del equipo contrario golpeándolos lanzando una pelota de espuma. Serán eliminados cuando es golpeado por la pelota. Sin embargo, no se elimina si antes de ser golpeado la pelota ha tocado el suelo. Tampoco es eliminado si un participante consigue atrapar la pelota en el aire y antes de que caiga al suelo.

Los eliminados continúan el juego desde un espacio marcado previamente pudiendo eliminar a sus contrarios. Cuando un jugador es eliminado debe tomar la pelota y lanzarla desde su territorio, en caso de que en ese primer tiro elimine a alguien, vuelve a su campo, pero si no lo logra, permanece en la zona de eliminados toda la partida (siempre y cuando no se decida que se salvan en cualquier lanzamiento).



CAPÍTULO VI

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA Y DEL PRODUCTO

La evaluación debe ser permanente para poder aprovechar al máximo un trabajo de investigación, tomando en cuenta este señalamiento, durante cada fase se efectuaron evaluaciones de seguimiento para constatar el desarrollo del mismo, al final se sistematizó el proceso y sus resultados; es así, que en el presente capítulo se pone de manifiesto los resultados obtenidos en los test (Diagnóstico, Control y Final) aplicados en el programa para la estimulación de patrones motores elementales a través del juego en los niños de la Escuela de Béisbol del Municipio Zea en la categorías menores, permitiendo de esta forma realizar las comparaciones entre los registros de los test antes mencionados, con el propósito de observar el progreso de los participantes y los cambios que el programa provocó sobre los mismos; en tal sentido se expone a continuación lo siguiente:

Progreso de los Participantes en los Diferentes Test Realizados Durante la Aplicación del Programa

Cuadro 4.

Progreso de los participantes en los el test de Mc Clenaghan y Gallahue patrón carrera

Participantes	Patrón Carrera Diagnostico	Patrón Carrera Control	Patrón Carrera Final
	Inicial 36%	Inicial 22%	Inicial 0%
15	Elemental 64%	Elemental 75%	Elemental 38%
	Maduro 0%	Maduro 3%	Maduro 62%

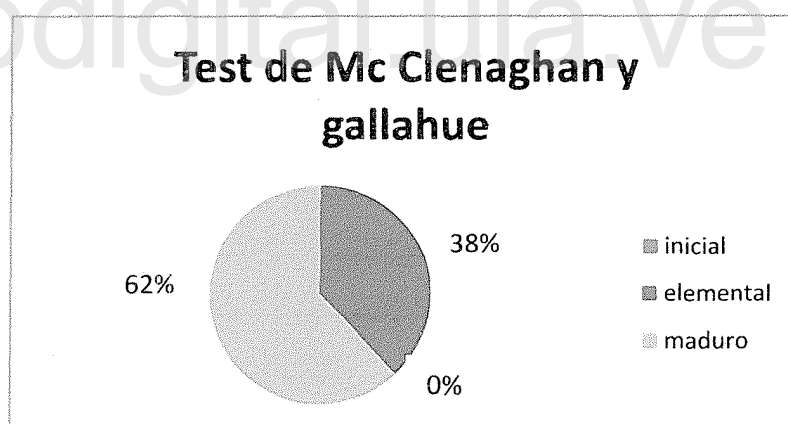


Gráfico 15. Resultados generales del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental correr.

Como se observa en el gráfico N° 15, el 62% de los participantes se encontraron en el estadio Maduro, el 38% de los participantes demostraron estar en el estadio Elemental y finalmente un 0% de los participantes logro estar en el estadio Inicial. Observándose así que al culminar el programa de

entrenamiento el 100% de los participantes se ubicaron entre los patrones Elemental y Maduro.

Peña (2010), menciona que en la categoría maduro existen aspectos que hay que tomar en consideración, tales como; el movimiento de las piernas y el movimiento de los brazos, ya que la pierna de soporte comienza a extenderse de forma definida al separarse del suelo y los brazos recorren mayor distancia en la forma vertical que producen estos.

Luego de la aplicación del programa, se evidencia que los niños, mayormente, han elevado sus habilidades hacia los patrones elemental y maduro lo que reafirma que los juegos utilizados dieron su resultado.

Cuadro 5.

Progreso de los participantes en los el test de Mc Clenaghan y Gallahue patrón lanzar.

Participantes	Patrón Lanzar Diagnostico	Patrón Lanzar Control	Patrón Lanzar Final
	Inicial 64%	Inicial 20%	Inicial 7%
15	Elemental 36%	Elemental 36%	Elemental 29%
	Maduro 0%	Maduro 44%	Maduro 64%

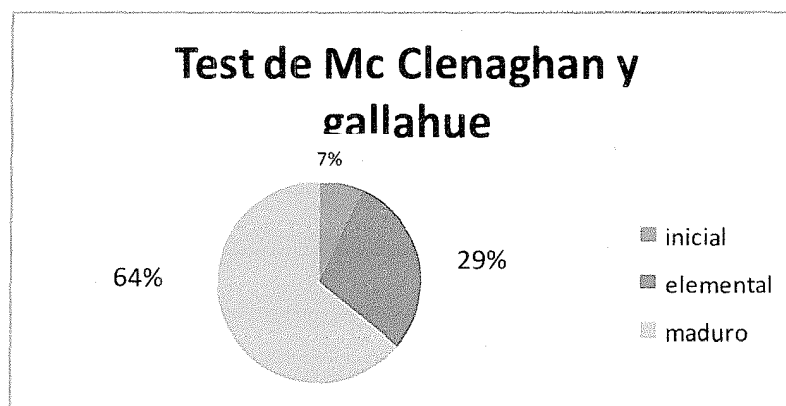


Gráfico 16. Resultados generales del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental lanzar.

Como se observa en el gráfico 16, el 64% de los participantes se encontraron en el Maduro, el 29% de los participantes demostraron estar en el estadio Elemental y finalmente un 7% de los participantes logro estar en el estadio Inicial. Observándose así que al culminar el programa de entrenamiento el 93% de los participantes se ubicaron entre los patrones Elemental y Maduro.

Peña (2010), indica que en la categoría maduro existen aspectos que hay que tomar en consideración, tales como; el movimiento de las piernas y pies, el movimiento de los brazos y el movimiento del tronco, ya que el peso descansa en el pie que está colocado atrás, el brazo se balancea preparándose para el tiro y el codo se desplaza horizontalmente hacia delante a media que se extiende y el tronco se encuentra marcadamente rotado hacia el lado de la mano que arroja la pelota.

Con los resultados, se pone de manifiesto que los aspectos que el autor toma en consideración fueron realizados por los participantes. Asimismo con los resultados obtenidos se demuestra que los niños mayormente han elevado sus habilidades hacia los patrones elemental y maduro.

Cuadro 6.

Progreso de los participantes en los el test de Mc Clenaghan y Gallahue patrón atrapar.

Participantes	Patrón Atrapar Diagnostico	Patrón Atrapar Control	Patrón Atrapar Final
	Inicial 79%	Inicial 26%	Inicial 0%
15	Elemental 21%	Elemental 41%	Elemental 31%
	Maduro 0%	Maduro 33%	Maduro 69%

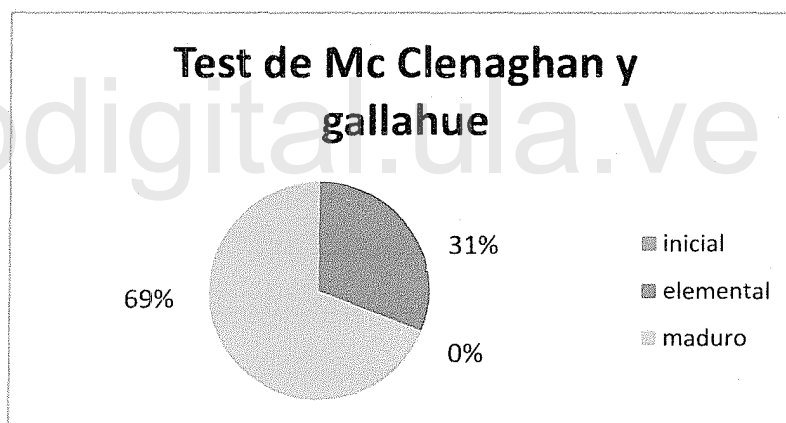


Gráfico 17. Resultados generales del Mc Clenaghan y Gallahue patrón elemental atrapar.

Como se observa en el gráfico 17, el 69% de los participantes se encontraron en el estadio Maduro, el 31% de los participantes demostraron estar en el estadio Elemental y finalmente un 0% de los participantes logró estar en el estadio Inicial. Observándose así que al culminar el programa de entrenamiento el 100% de los niños se ubicaron entre los patrones Elemental y Maduro.

Peña (2010), indica que en la categoría maduro existen aspectos que hay que tomar en consideración, tales como; el movimiento de la cabeza, el movimiento de los brazos y el movimiento de las manos, ya que los ojos siguen la trayectoria de la pelota desde que se suelta hasta el contacto final, los brazos están flexionados a la altura de los codos y se mantienen relajados esperando el lanzamiento y las manos se unen con los pulgares y los meñiques de acuerdo a la altura que es arrojada la pelota.

Luego de la aplicación del programa, se evidencia que los niños han elevado sus habilidades hacia los patrones elemental y maduro lo que reafirma que los juegos utilizados dieron su resultado.

bdigital.ula.ve

CAPÍTULO VII

EVALUACIÓN DEL PROCESO

El capítulo señala las respectivas reflexiones en relación al cumplimiento del programa y las variaciones durante su ejecución, teniendo en cuenta lo antes descrito, cabe destacar que durante y después de la aplicación del programa para la estimulación a través del juego de patrones motores elementales en los niños de la Escuela de Béisbol del Municipio Zea en las categorías menores se obtuvo las siguientes consideraciones:

Es importante señalar que el programa de entrenamiento para la estimulación a través del juego de los patrones motores en el béisbol menor, se desarrolló en su totalidad, con una duración de 12 semanas de aplicación, desde el test diagnóstico hasta el test final.

De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede afirmar que se logró cumplir los objetivos pautados de manera satisfactoria, tanto para los participantes como para el investigador.

El programa de entrenamiento originó día a día mayor interés en los participantes por mejorar sus patrones, ya que se sintieron animados y dispuestos a realizar todos los juegos planteados. También manifestaron constancia, perseverancia, puntualidad y motivación en las sesiones de entrenamiento.

De igual manera se hace referencia al ambiente fraterno después de cierto tiempo de trabajo; puesto que los participantes manifestaban confianza, ganas de mejorar e interés de conocer acerca del estudio que se realizaba.

En general se cumplió con la aplicación de las sesiones de entrenamiento planificadas, sin embargo, por motivos de precipitaciones en pocas ocasiones se tuvo que desarrollar la sesión a los alrededores del estadio debido al mal estado en que se encontraba el campo, ejecutando cambios en la planificación original en cuanto a la distribución de los participantes.

Para finalizar, se agradece la colaboración prestada, por parte del entrenador del equipo que ejerce su trabajo dentro de la de la Escuela de Béisbol Menor del Municipio Zea en las categorías menores, puesto que en todo momento estuvo a la orden para cualquier duda que se presentó.

bdigital.ula.ve

CAPÍTULO VIII

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y APORTES

Conclusiones

Como cierre al presente Trabajo de Grado, se presentan las conclusiones y recomendaciones del mismo, y de haber culminado con la aplicación programa para la estimulación a través del juego de patrones motores elementales en los niños de la Escuela de Béisbol Menor del Municipio Zea en las categoría menores, y obteniendo los resultados de la evaluación correspondiente, es preciso exhibir que la efectividad del programa fue cumplida a cabalidad, logrando así la consolidación de los objetivos propuestos, pues la mejoría de los patrones motores se reflejó en cada uno de los participantes y fue significativa con respecto a cómo iniciaron el programa.

En el patrón motor de la carrera los niños se encontraban en un estadio inicial del 36% y finalizado el programa se obtuvo un 62% en el estadio maduro.

En el patrón motor de lanzar se encontraban en un estadio inicial 64% y finalizado el programa se obtuvo un 64% en el estadio maduro.

En el patrón motor de atrapar se encontraban en un estadio inicial 79% y finalizado el programa se obtuvo un 69% en el estadio maduro.

El propósito de esta investigación está basado en el diagnóstico, la planificación, ejecución y evaluación; el trabajo consistió en aplicar programa

Para la estimulación de los patrones motores elementales en los niños de la Escuela de Béisbol Menor del Municipio Zea en las categorías menores, el análisis de los resultados permitió establecer conclusiones que comprueban la eficacia del programa; por esta razón se menciona lo siguiente:

El programa para la estimulación de patrones motores elementales en los niños de la Escuela de Béisbol Menor del Municipio Zea en las categorías menores, fue estructurado en un lapso de duración de 12 semanas (3 meses) de trabajo, distribuidas en sesiones de entrenamientos semanales, logrando Fortalecer los patrones motores correr, lanzar y atrapar, elevando así el rendimiento de los participantes.

En lo referente a la evaluación de los resultados obtenidos con la aplicación del programa para la estimulación de los patrones motores elementales a través del juego en los niños de la Escuela de Béisbol del Municipio Zea en las categorías menores, se realizaron una serie de pruebas que permitieron controlar los avances y progresos mostrados por los participantes en el desarrollo del programa; las mismas reflejaron que efectivamente mostraron mejoras importantes y considerables.

Recomendaciones

Se recomienda la aplicación de pruebas como test de diagnóstico, de controles y final; con el objetivo de conocer el progreso logrado por los participantes.

Se considera importante el entrenador lleve un registro escrito de asistencias y observaciones que detallen las debilidades y fortalezas de cada participante. Permitiendo así conocer los avances y progresos obtenidos.

Si se aplica esta investigación en sujetos que presenten características semejantes, el nivel de los participantes se optimizará en las próximas 12 semanas.

Es necesario, en las categorías menores donde se aplicó el estudio, incorporar juegos que involucren la búsqueda del desarrollo de otras destrezas específicas del deporte.

En edades tempranas se aprende jugando, lo que significa que la manera de desarrollar habilidades es sin duda alguna, mediante juegos didácticos que se asemejen al deporte que se quieran involucrar niños.

bdigital.ula.ve

REFERENCIAS

- Álvarez (2004). *Desarrollo de las habilidades básicas motrices mediante el juego*. Tesis para optar al título de licenciada en Educación Física. Universidad de Los Andes. Mérida-Venezuela.
- Arteaga, L. (2002). *Habilidades motrices básicas en niños de educación inicial del preescolar*. Tesis para optar al título de licenciada en Educación Física. Universidad de Los Andes. Mérida-Venezuela.
- Berrueco, J. (1995). *Aprendiendo a estimular al Niño. Manual para Padres y Educadores con Enfoque Humanista*. Editorial Limosa. México.
- Barruelo, (1990) motricidad-fina-en-la-escritura.html [Documento en línea]. Disponible: <http://html.rincondelvago.com/motricidad-fina-en-la-escritura.html>.
- Camacho, B., Castillo, A., Barroso, J., Bastita, R., Armita, R., Cobera, H. y García, M. (2007). *Programa de Preparación del Deportista*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.indes.cu/indernet/Provincias/hlg/documentos/bpd/Deportes%20con%20pelota%201/PPDBeisbol.pdf>. [Consulta: 2011, Enero 17]
- Chímelo, M. (2003) *Habilidades motrices básicas en niños de 5 a 6 años*. [Documento en línea]. Disponible: efdeportes.com/efd58/5anos.htm [Consulta: 2012, julio 15]
- Chávez, N. (1994). *Introducción a la investigación Educativa*. Maracaibo: Editorial Universal.
- Dávila, G. (1998). *La pedagogía del juego*. Editorial Lanús.
- Durivage, J. (1989). *Habilidades motrices básicas en niños de educación inicial del preescolar*. Tesis para optar al título de licenciada en Educación Física. Universidad de Los Andes. Mérida-Venezuela.
- Farfel, I. y Hirtz (1978). *La pedagogía y la educación psicomotriz*. México: Editorial Trillas

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

Fonseca, (1988). Actividades para el desarrollo de la motricidad fina. E deportes [Revista en línea]. 14, 125 disponible:
<http://www.efdeportes.com/efd125/actividades-para-el-desarrollo-de-la-motricidad-fina.htm> [Consulta: 2012 octubre 30]

González, C. (2003). Estudio de la motricidad infantil-primera parte. *Efdeportes* [Revista en Línea] 9, 62 Disponible:
<http://www.efdeportes.com/efd62/infantil.htm> [Consulta: 2012, julio 15]

Garza y otros. (1978). jugandomeejercito [Documento en línea]. Disponible:
<http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>

HERNÁNDEZ S. Roberto y otros (2003). Metodología de la investigación (3era Edición). México: Editorial McGraw – Hill Interamericana.

Jiménez y otros. (1982). jugan domeejercito [Documento en línea]. Disponible: <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>

LinYutang (2007). La importancia en el Juego. [Documento en línea]. Disponible: <http://escenario-ludico.blogspot.com/2007/03/hacia-una-definicion-del-juego.html>. [Consulta: 2012, noviembre 02]

Larovere, P. (2000). *Caminar, Correr, y Saltar: Movimientos Básicos fundamentales aplicados atados los deportes. Síntesis recopilativa y propuestadedesarrollo* [Documento en línea]. Disponible:
<http://www.sobreentrenamiento.com/publiCE/Articulo.asp?ida=15>
[Consulta: 2011, Enero 15]

Lovo, J. (2009). *Desarrollo motor*. [Documento en línea]. Disponible:
<http://www.javierlovo.com/2009/10/desarrollo-motor-html> [Consulta: 2011, Enero 25]

Lucas, J. (2003). Béisbol: Iniciación y perfeccionamiento. Editorial Paidotribo. 6ª Edición.

Núñez y Fernández (1994), *Juego y Psicomotricidad*. Madrid-España. CEPE.

Narváez, (1987). Manual de Estimulación Temprana. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.Estimulacionydesarrollo.blogspot.ca>

Márquez y Cols. (2003). *Estimulación Temprana y Desarrollo infantil, Enfoque problemáticas y proyecciones*. Cuba: CELEP

Martín, E. (2008). Entrenamiento de la preparación técnico-táctica en el beisbol. *Efdeportes* [Revista en línea]. 13, 123 Disponible: <http://www.efdeportes.com/efd123/el-entrenamiento-de-la-preparacion-tecnico-tactica-en-el-beisbol.htm> [Consulta: 2011, Enero 25]

McClenaghan, B. y Gallahue, D. (1985). *Movimientos fundamentales sudesarrollo y rehabilitación*. BuenosAires-Argentina.Editorial medica panamericana.

Muñoz, G. (2000). *Educación psicomotriz* Buenos Aires – Argentina.: Editorial Kinesis.

Muñoz J. (2000). *El movimiento humano: necesidades y subsistencia, etapas de aprendizaje y desarrollo*. [Documento en línea]. Disponible: http://www.icoder.go.cer/fileadmin/usuarios/documentos/Centro_Informacion/Varios/EL_MOVIMIENTO_HUMANO.pdf [Consulta: 2011, Enero 25]

Muñiz, B., Cortina, M. Ugarte, A. (2010). Propuesta de actividades para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro ciclos. *Efdeportes* [Documento en línea]. Disponible: <http://www.Efdeportes.com/efd142/actividades-para-el-desarrollo-de-lamotricidad-fina.htm> [Consulta2011 enero 25].

Pentón H. B. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. Cuba.

Peña, D. (2010). *Programa de Juegos para Mejorar los Patrones Motores Fundamentales en Niños y Niñas de Educación Inicial*. Tesis para optar al título de licenciada en Educación Física. Universidad de Los Andes. Mérida-Venezuela

Piaget J. (1972). *Psicología cognitiva*. Editorial Feudiz. Barcelona-España

Ramírez, L. (2009). *Desarrollo de las habilidades básicas motrices mediante el juego*. Tesis para optar al título de licenciada en Educación Física. Universidad de Los Andes. Mérida-Venezuela

Reyes, A. (2006). *Habilidades motrices básicas en niños de educación inicial del preescolar*. Tesis para optar al título de licenciada en Educación Física. Universidad de Los Andes. Mérida-Venezuela

Rotterdam, (1987). Programa Erasmus. [Documento en línea]. Disponible: [http://www.es.wikipedia.org/wiki/programa Erasmus](http://www.es.wikipedia.org/wiki/programa_Erasmus).

Sadurní, M y otros (2003). *El desarrollo de los niños, pasó a paso*. 2a Edición. Barcelona – España.

Sánchez, A., Duque, J., Capitán, J., Gómez, F., Navas, J., Velasco, J. (2008). *Béisbol: historia, reglas, gestos técnicos* [Documento en línea]. Disponible: <http://www.tododxs.com/deportes/65-beisbol-historia-reglas/70-beisbol-historia-gestos-reglas.html> [Consulta: 2011, julio 25]

Santamaría, S. (2011). La importancia en el Juego. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml#IMPORT>. [Consulta: 2012, abril 20]

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR. (2005).

Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis Doctorales. Caracas: UPEL – Vicerrectorado de investigación y postgrado.

Wickstrom, R. (1990). *Patrones motores básicos*. Madrid: Alianza editorial.

[ANEXOS]

bdigital.ula.ve

[ANEXO A]
[Instrumento de evaluación para el patrón de carrera]

Nombre: _____

Edad: _____

Posición de Observación

El patrón de la carrera debe 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 6 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 la velocidad máxima, sin embargo, no debe cansarse. Entre cada prueba se permitirá un periodo de descanso suficiente.

Instrucciones Verbales Sugeridas

"Cuando yo diga ya, quiero que corras 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 6 años la distancia total se limite a unos 5 o 5 metros; los niños mayores podrán correr entre 8 y 11 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)	<p>○</p> <p>-El movimiento de la pierna es corto y limitado</p> <p>-Paso rígido y desigual</p> <p>-No hay fase de vuelo observable</p> <p>-Hay extensión incompleta de la pierna de apoyo</p>	<p>○</p> <p>-Aumenta el movimiento, el largo y la velocidad</p> <p>-Fase de vuelo limitada pero observable</p> <p>-La pierna de apoyo se extiende en forma más completa en el despegue</p>	<p>○</p> <p>-El largo del paso es máximo y la velocidad es alta.</p> <p>-Hay fase definida de vuelo</p> <p>-La pierna de apoyo se extiende completamente</p> <p>-El muslo que se adelanta lo hace paralelamente a la tierra</p>
Movimiento de los brazos	<p>○</p> <p>-Movimiento rígido y corto; el codo flexionado en grado variable</p> <p>-Tendencia a balancearse hacia afuera en forma horizontal</p>	<p>○</p> <p>-Aumenta el balanceo de brazos</p> <p>-Predominio de desplazamiento hacia atrás sobre el horizontal</p>	<p>○</p> <p>-Balanceo vertical en oposición a las piernas</p> <p>-Los brazos se flexionan casi en ángulo recto</p>
Movimiento de las piernas (vista posterior)	<p>○</p> <p>-La pierna en movimiento rota hacia afuera a partir de la cadera</p> <p>-El pie de movimiento vuelve los dedos hacia afuera</p> <p>-Amplia base de sustentación</p>	<p>○</p> <p>-El pie en movimiento atraviesa con cierta altura la línea media al deslizarse hacia adelante</p>	<p>○</p> <p>-Pequeña rotación del pie y de la pierna en el movimiento hacia adelante</p>

Nota. Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.115) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana

[ANEXO B]
[Instrumento de evaluación para el patrón salto en largo]

Nombre: _____

Edad: _____

Posición de observación

El salto en largo deberá ser observado desde una posición perpendicular 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 en largo debería 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 ayudarán al niño a ubicar los suyos en la posición correcta.

	Inicial	Elemental	Maduro
Movimiento de los brazos	<p>○</p> <ul style="list-style-type: none"> -Balanceo limitado; los brazos no desencadenan el salto. -Durante la fase de vuelo, movimientos laterales hacia abajo o posteriores hacia arriba, para mantener el equilibrio. 	<p>○</p> <ul style="list-style-type: none"> -Inician el salto -Permanecen siempre hacia adelante del cuerpo en la posición de flexión inicial -Se desplazan hacia los costados para mantener el equilibrio durante el vuelo 	<p>○</p> <ul style="list-style-type: none"> -Movimiento hacia atrás y hacia arriba durante la flexión preparatoria -Durante el despegue se balancean hacia adelante con fuerza y se elevan - Los brazos se mantienen altos durante el salto
Movimiento del tronco	<p>○</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se mueve en posición vertical; poco influencia en el largo del salto 		<p>○</p> <ul style="list-style-type: none"> -El tronco se desplaza formando ángulo de 45°
Movimiento de las piernas y cadera	<p>○</p> <ul style="list-style-type: none"> -La flexión preparatoria es inconsistente en cuanto a la flexión de las piernas -Hay dificultad para utilizar ambos pies - la extensión es limitada en el despegue -El peso se desplaza hacia atrás al tocar tierra 	<p>○</p> <ul style="list-style-type: none"> -La flexión preparatoria es más profunda y consistente -La extensión en el despegue es más completa -las caderas están flexionadas durante el vuelo y los muslos se mantienen en posición de flexión 	<p>○</p> <ul style="list-style-type: none"> -La flexión preparatoria es más acentuada y consistente -se produce la extensión completa de tobillos, rodillas y caderas en el despegue -Los muslos se mantienen paralelos a tierra durante la fase de vuelo; la parte inferior de las piernas se mantiene vertical -El peso del cuerpo se desplaza hacia adelante en el momento de tocar tierra

Nota. Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.116) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana

[ANEXO C]
[Instrumento de evaluación para el patrón tiro por encima del hombro]

Nombre: _____

Edad: _____

Instrucciones Especiales

El patrón tiro por encima del hombro deberá ser observado con el observador enfrentando el examinado y ligeramente desplazado hacia el lado dominante del niño. Se debe poner cuidado en no obstruir o limitar el tiro del niño, bloqueando el camino.

Instrucciones Verbales Sugeridas

“Cuando te avise, quiero que tires esta pelota, lo más lejos que puedas. ¿Listo? Tira”

Instrucciones Especiales

La superficie del lugar donde se ejecuta el tiro 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.

Movimiento de los brazos

Inicial

-
- El movimiento parte del codo
- El codo permanece adelantado respecto del cuerpo; el movimiento es similar al empujar
- Los dedos se separan al soltar
- La inercia es hacia adelante y hacia abajo

Elemental

-
- En la preparación el brazo se desplaza hacia arriba, hacia los lados y hacia atrás con el codo en posición de flexión
- la pelotas es mantenida detrás de la cabeza
- El brazo se desplaza hacia adelante, alto respecto al hombro

Maduro

-
- El brazo se desplaza hacia atrás en la preparación
- El codo opuesto se eleva para equilibrar el movimiento de preparación del brazo ejecutante
- El codo que ejecuta el tiro se desplaza hacia adelante en forma horizontal a medida que se estira
- El antebrazo rota y el pulgar finaliza apuntando hacia abajo

Movimiento del tronco

-
- El tronco permanece perpendicular al blanco
- Se produce una pequeña rotación durante el tiro
- El peso del cuerpo experimenta un ligero desplazamiento hacia atrás

-
- El tronco rota hacia el lado que ejecuta el tiro durante el movimiento preparatorio
- Los hombros rotan hacia el lado que ejecuta
- El tronco se flexiona hacia adelante acompañando el movimiento hacia adelante del brazo
- Se produce un desplazamiento definido del peso corporal hacia adelante

-
- El tronco rota en forma notoria hacia el lado que ejecuta el tiro durante el movimiento preparatorio.
- El hombro que efectúa el tiro desciende levemente
- Se produce una definida rotación de caderas, piernas, columna y hombros durante el tiro.

Movimiento de piernas y
pies

○
-Los pies permanecen
quietos
-En el momento de
preparación del tiro
puede producirse un
pequeño
desplazamiento sin
finalidad en los pies

○
-Se da un paso
adelante con la pierna
correspondiente al
brazo que ejecuta el tiro

○
-Durante el momento
de preparación el peso
está sobre el pie
posterior
-A medida que el peso
se desplaza el pie
opuesto se adelanta
un paso

Nota. Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.117) por
B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana

bdigital.ula.ve

[ANEXO D]
[Instrumento de evaluación para el patrón atajar]

Nombre: _____

Edad: _____

Posición de Observación

El patrón de atajar deberá 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 la tire. ¿Listo?”

Instrucciones Especiales

En el patrón de atajar reviste suma importancia el tamaño y peso de la pelota. Se sugiere utilizar una pelota tamaño softbol 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 de aproximadamente un metro y medio. Cualquier tiro efectuado demasiado alto o demasiado bajo deberá ser descartado.

	Inicial	Elemental	Maduro
Movimiento de la cabeza	<p>○</p> <p>-Se produce una reacción marcada, volviendo la cabeza o tapándose la cara con los brazos</p>	<p>○</p> <p>- La reacción de rechazo se limita a que el niño cierre los ojos cuanto establece contacto con la pelota</p>	<p>○</p> <p>-Desaparece totalmente la reacción de rechazo</p>
Movimiento de los brazos	<p>○</p> <p>-Los brazos se encuentran extendidos frente al cuerpo</p> <p>-Se produce escaso movimiento hasta el momento del contacto</p> <p>-El movimiento es similar a la acción de arrastrar con todo el brazo</p> <p>-Se intenta atrapar la pelota con todo el cuerpo</p>	<p>○</p> <p>-Los codos se mantienen hacia los lados, flexionados alrededor de 90°</p> <p>-Los brazos atrapan la pelota cuando falla el contacto inicial intentando con las manos</p>	<p>○</p> <p>-Los brazos permanecen relajados a ambos lados y los antebrazos extendidos frente al cuerpo</p> <p>-los brazos ceden ante el contacto para absorber la fuerza que trae la pelota</p> <p>-Los brazos se adaptan a la trayectoria de la pelota</p>
Movimiento de las manos	<p>○</p> <p>-Las palmas están vueltas hacia arriba</p> <p>-Los dedos se encuentran extendidos y tensos</p> <p>-Las manos no se utilizan en el patrón de atajar</p>	<p>○</p> <p>-Las manos se enfrentan una a la otra con los pulgares hacia arriba</p> <p>-Producido el contacto, las manos intentan tomar la pelota con un movimiento desparejo y escasamente coordinado</p>	<p>○</p> <p>-Los pulgares se mantienen enfrentados</p> <p>-Las manos toman la pelota con un movimiento simultaneo y bien coordinado</p> <p>-Los dedos realizan una presión más eficaz</p>

Nota. Tomado de *Movimientos Fundamentales. Su desarrollo y Rehabilitación* (p.118) por B.A. Mc Clenaghan y D. L. Gallahue, 1985, Buenos Aires: Editorial Medica Panamericana