

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA Y EL DEPORTE  
"MANUEL FAJARDO"**



***CONJUNTO DE JUEGOS INTEGRADORES PARA EL DESARROLLO DE LAS  
HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS: LOCOMOTRÍCES (CORRER Y SALTAR)  
EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS.***

**TESIS PRESENTADA EN OPCION AL TITULO ACADÉMICO DE MASTER EN  
ACTIVIDAD FÍSICA EN LA COMUNIDAD**

**Autora: Lic. Anna Bella Pizzini Peraza.**

**Tutora: MSc. Maribel Mola Cantero.**

**MSc. Oilda Suarez Castillo.**

**San Carlos, Agosto 2014**

## AGRADECIMIENTO

- ✓ Primeramente a Dios, por darme salud llenarme de paciencia, amor, constancia, perseverancia y permitirme culminar esta maestría con éxito.
- ✓ A mis hijos que son mi motor y mi fuerza de ser cada día mejor para ellos, los amo mucho.
- ✓ A una gran mujer Mi madre Josefina Peraza mi gran ejemplo y orgullo.
- ✓ A mis tutoras MSc. Oilda Suarez y MSc. Maribel Mola, *por darme todo el apoyo y dedicación en todos estos meses de trabajo para que yo pudiera alcanzar otra meta en mi vida. A ellas gracias profesoras por ser más que eso amigas y madres también.*
- ✓ A mis *QUERIDAS* Amigas y hermanas por estar allí en cada momento dándome ánimos, diciendo vamos tu si puedes.
- ✓ A todos aquellos profesores que durante la carrera también estuvieron apoyándome e imparténdome todos sus conocimientos.
- ✓ A nuestra casa de estudio La Universidad Deportiva del Sur por brindarnos de nuevo la oportunidad de seguir creciendo como profesional.
- ✓ A todas aquellas personas que fueron parte de este nuevo logro, Mil gracias.

## DEDICATORIA

Esta obra la dedico

- A mi madre, quien ha estado siempre apoyándome y dándome fuerzas para seguir adelante, enseñándome a ser una mujer luchadora para así poder alcanzar mis metas.
- A mi padre porque a pesar de la distancia también me ha apoyado.
- A mi esposo, por ser un hombre comprensivo, un amigo incondicional en los momentos más fuertes de mi vida y mi carrera. Gracias a él también lo he logrado.
- A mis hijos, Carlos David e Isabella Sofía, los dos seres más importantes de mi vida por los cuales trato de superarme cada día para ser su mejor ejemplo.
- A mis hermanos que de una u otra forma también me apoyaron y estuvieron pendientes de lo que podía necesitar en el transcurrir de mi carrera.

## **Resumen**

La educación preescolar en Venezuela constituye uno de los objetivos esenciales de la Revolución Bolivariana, sobre la base del pensamiento y orientación del Comandante Presidente Hugo Rafael Chávez Frías. La investigación tiene como objetivo, elaborar un conjunto de juegos integradores para desarrollar las habilidades motrices básicas locomotrices (correr y saltar) en niños de 5 a 6 años de edad, del complejo habitacional Ezequiel Zamora del Municipio San Carlos, Estado Cojedes, enmarcada en la modalidad de proyecto factible, con un estudio de control mínimo, se fundamenta en la importancia de la teoría del juego para el desarrollo de las habilidades motrices básicas; como elemento clave en el desarrollo físico-motriz del niño, donde se utilizaron diversos métodos y técnicas de investigación, tales como: la observación participante entrevista individual, grupal y encuesta al promotor comunitario, permitiendo identificar las principales irregularidades del objeto de estudio, hasta llegar a la propuesta en sí, logrando su puesta en práctica y la valoración realizada por los usuarios implicados en el proceso de investigación, corroborando el desarrollo alcanzado por los niños estudiados, al destacar además la valía educativa de los juegos en el proceso de formación de estas edades. Arribando a conclusiones y recomendaciones loables para su generalización en otros contextos comunitarios.

## INDICE

	Pág.
Introducción.....	1
Capítulo 1: Antecedentes teóricos relacionados con el proceso de desarrollo de las habilidades motrices básicas.....	8
1.1 Conceptualización básica y enfoques actuales de la actividad física en la edad inicial.....	10
1.2 El juego y su influencia en el desarrollo motor del niño de 5-6 años.....	12
1.2.1 Funciones y Clasificación de los Juego.....	16
1.2.2 El juego y su importancia en el proceso de aprendizaje de las habilidades motrices básicas.....	22
1.2.3 Tipos de juegos.....	24
1.3 Definiciones de las habilidades motrices básicas.....	28
1.3.1 Premisas para la clasificación de las Habilidades Motrices Básicas.....	29
1.3.2 Desarrollo de las habilidades motrices básicas en la edad inicial.....	34
1.4 Características bio-psico-sociales de los niños de 5-6 años.....	38
Capítulo 2: Diseño metodológico.....	40
2.1 Tipo de Diseño.....	40
2.2 Población y Muestra.....	40
2.2 Métodos y técnicas de investigación utilizados.....	41
2.3 Caracterización de la comunidad.....	43
Capítulo 3: Aproximación a los juegos integradores para el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, Locomotrices (correr y saltar) para niños de 5 a 6 años.....	45
3.1 Resultados del estado actual del fenómeno investigado.....	45
3.2 Propuesta de Juegos integradores.....	49
3.3 Valoración de la puesta en práctica del conjunto de juegos propuestos....	63
CONCLUSIONES.....	67
RECOMENDACIONES.....	68
BIBLIOGRAFÍA.....	-
ANEXO.....	-

## **INTRODUCCIÓN**

La vida sin un niño no tendría razón de ser, pues ellos constituyen el baluarte máspreciado de la humanidad, su desarrollo, su educación, su cultura, sus intereses, son aspectos fundamentales que debe tener presente el adulto para la adecuada formación del niño en sus primeros años de vida. La primera infancia, de 0 a 6 años de edad, representa una etapa decisiva en el desarrollo de las habilidades motoras, intelectuales y emotivas de cada niño, y es la etapa más vulnerable del crecimiento, en la que los humanos muestran gran dependencia, motivo por el cual requieren especial protección.

La familia, la comunidad y la escuela son esenciales en esta etapa de crecimiento acelerado que requiere las condiciones adecuadas para lograr un mejor desarrollo en el aprendizaje, el juego y el descubrimiento, así como para estimular la motricidad y la creatividad. Es por ello que se plantea la necesidad de que la infancia tenga un carácter priorizado y que sea el centro de atención de los diferentes agentes de la comunidad, pues está en juego el desarrollo afectivo y cognoscitivo del niño.

Se han realizado muchos estudios por parte de investigadores relacionados con la importancia del juego en la edad infantil y sus efectos en el desarrollo de la personalidad de niños, en las investigaciones realizadas se tomó como punto de partida la posición de que las condiciones de vida por sí mismas, es decir espontáneamente, no son capaces de determinar el desarrollo psíquico del niño, idea que es clave para realizar adecuadas actividades desarrolladoras en los niños de edad temprana.

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante,

pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el

incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad.

Los niños crecen a través del juego, por eso no debe limitarse al niño en esta actividad lúdica, en el mismo se desarrollan las diferentes capacidades y habilidades motoras, se desarrolla el lenguaje, los hábitos de atención y respuesta en las demandas de los adultos, el carácter simbólico del juego permite una mayor relación del niño con el entorno que los rodea propiciando un desarrollo de la motricidad en sus diferentes aspectos.

No puede dejarse a la espontaneidad la atención que requiere el movimiento como un elemento necesario e importante de la motricidad infantil, en este sentido tiene una gran importancia la actividad física a realizar en estos niños que debe ser verdaderamente integral, las mismas deben contemplar en su práctica cotidiana la actividad física, el juego y el ejercicio sistematizado e integrado a una rutina diaria que ayude a profundizar la importancia del manejo adecuado del cuerpo y a formarse en una cultura física imprescindible, su práctica debe ser divertida y agradable que satisfaga las necesidades recreativas y que forme individuos sanos y fuertes, que a la vez le proporcione al niño la oportunidad de desarrollar sus Habilidades Motrices Básicas y destrezas sin riesgo de sufrir lesiones psíquicas y físicas.

Diferentes estudios realizados con la motricidad infantil y el juego destacan la relación armónica entre ambos conceptos: “La motricidad infantil se encuentra enmarcada en el desarrollo del control del movimiento, considerando este último cómo interactuar con el medio y los objetos que le brindan informaciones, mediante el sistema sensorial cenestésico para la solución de una tarea motriz”, los niños se desenvuelven en su espacio mediante actividades que son su respuesta a lo que él relaciona como la realidad según sus necesidades, y estas respuestas son manifestadas mediante las Habilidades Motrices Básicas.

De igual forma se señala que los juegos deben cubrir variedades de formas de juegos motrices para las diferentes edades: juegos libres y espontáneos en algunos casos con situaciones de aprendizaje, para ejercitar o sistematizar contenidos propios que mejoren y aumenten las posibilidades de juegos de los niños.

El juego, dirigido correctamente, puede convertirse en un buen medio de educación, ya que ofrece la posibilidad de desarrollar en los niños los valores, intereses y otros aspectos positivos de su personalidad, teniendo siempre en cuenta los gustos, preferencias, necesidades y derechos de los mismos.

De acuerdo a esto se han generado programas que persiguen, preparar las condiciones para el mejoramiento de los mismos en los preescolares y que pueden ser aplicados al trabajo que realizan los gestores sociales en las comunidades; de ahí que el Gobierno Bolivariano de Venezuela creó como parte de los acuerdos de cooperación Cuba-Venezuela acciones para involucrar a las comunidades en la participación de actividades físicas y el deporte recreativo.

La Misión Barrio Adentro Deportivo son factores determinantes para una nación con ciudadanos que, integrados a la actividad física, afrontarán con fortaleza la reconstrucción del país a través del proceso de cambio, de inclusión del ciudadano individual al colectivo, para impulsar así la práctica de actividades físico recreativas como un mecanismo de superación.

Es importante mencionar que la Misión Barrio Adentro Deportivo está dirigida a los venezolanos y venezolanas que deseen incorporarse a las prácticas físico-deportivas-recreativas y de educación física. Niños, adolescentes, jóvenes, hombres y mujeres de la tercera edad, mujeres embarazadas, personas con discapacidad y todos aquellos que deseen mejorar sus niveles de vida y de salud están llamados a formar parte de este programa. Estas actividades pueden

practicarse en los barrios, en la calle, en el patio de la casa, en los cerros, en el pequeño espacio comunitario.

Estudio piloto, realizado durante el período 2010-2011, ofrece resultados significativos, en cuanto a la participación de los diversos grupos poblacionales a la práctica sistemática de actividades físico recreativa, dando al traste con el nivel de desarrollo de las capacidades motrices básicas de los niños de la edad inicial, y en particular los de 5 a 6 años; donde el juego se convierte en un elemento esencial, para contribuir a su desarrollo motor.

Lo referido con anterioridad, conduce a la autora a referir la siguiente **situación problemática:**

Insuficiencias en el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños de 5 a 6 años de la comunidad Ezequiel Zamora.

De donde se deriva el siguiente **problema científico:**

¿Cómo favorecer el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, Locomotrices (correr y saltar) en los niños de 5 a 6 años de edad del Complejo habitacional Ezequiel Zamora?

**Objeto de estudio:** Proceso de las actividades físicas comunitarias en el niño de edad inicial.

**Campo de Acción:** El desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar) en niños de 5 a 6 años de edad.

**Objetivo:**

Aplicar un conjunto de juegos integradores para el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas: Locomotrices (correr y saltar) en los niños de 5 a 6 años de edad de la comunidad Complejo habitacional Ezequiel Zamora.

Se declaran como preguntas científicas las siguientes:

1. ¿Cuáles son los antecedentes teórico-metodológicos del juego para el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en los niños de 5 a 6 años de edad?
- 2.-¿Cuál es el estado actual de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar) que poseen los niños de 5 a 6 años de edad del Complejo Habitacional Ezequiel Zamora?
- 3.- ¿Qué elementos deben tener los juegos integradores que contribuyan al desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar) en los niños de 5 a 6 años de edad de la Comunidad Complejo Habitacional Ezequiel Zamora?
- 4.- ¿Qué efecto posee, la puesta en práctica de la propuesta de juegos integradores, para desarrollar las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar) en niños de 5 a 6 años de edad del Complejo Habitacional Ezequiel Zamora?

**Las tareas científicas de la investigación son las siguientes:**

- 1.- Análisis de los antecedentes teórico-metodológicos del juego para el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en los niños de 5 a 6 años de edad.  
.
- 2.- Diagnóstico del estado actual de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar) que poseen los niños de 5 a 6 años de edad de la comunidad Ezequiel Zamora.
- 3.- Diseño del conjunto de juegos integradores para desarrollar las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar) en los niños de 5 a 6 años de edad de la Comunidad Complejo Habitacional Ezequiel Zamora.

4.- Valoración de la puesta en práctica de los juegos integradores para desarrollar las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar) en los niños de 5 a 6 años de edad de la comunidad Ezequiel Zamora.

### **Aporte práctico**

Se ofrece un conjunto de juegos integradores dirigido al desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar) como una herramienta de trabajo útil, favorable en el desarrollo físico y la salud de los niños de 5 a 6 años de edad.

### **Novedad científica**

El conjunto de juegos integradores estructurado de manera tal que propicia la integración de contenidos del currículo escolar de este grupo etario, con la propia actividad motriz. Desarrollando así las potencialidades desde el punto de vista cognitivo y afectivo de los niños implicados en el proceso de investigación científica.

Al referir los métodos aplicados, en la investigación, se reflejan entre los de nivel teórico:

Analítico–sintético e inductivo–deductivo. Posibilitaron analizar y sintetizar las concepciones relacionadas con el objeto de estudio y el campo de acción, permitiendo el tránsito entre lo general y lo particular en el estudio de los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas.

El histórico lógico, permitió profundizar en la cronología de los conceptos, teorías e investigaciones sobre el proceso de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas y los juegos, como eslabón fundamental para el desarrollo de estas.

Modelación, basada en el principio del ascenso de lo concreto a lo abstracto, permitió diseñar y estructurar los elementos que se relacionan en la propuesta de juegos.

Método criterio de usuario, con el propósito de valorar el conjunto de juegos puesto en práctica.

Para las indagaciones empíricas se utilizaron otros métodos y técnicas como: revisión de fuentes documentales para recopilar la información disponible sobre el tema. Se aplican, la observación, encuestas y entrevistas para delimitar la brecha epistémica, así como para identificar los aspectos a tener en cuenta en el diseño de los juegos integradores, y para profundizar en el problema planteado, y conocer los criterios acerca del resultado obtenido. Y la medición, que posibilitó la información necesaria relacionada con el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, estudiadas.

Procesamiento estadístico-matemático: Los resultados se procesaron utilizando el paquete estadístico Excel para Windows, con el objetivo de valorar la distribución empírica de frecuencia con sus respectivas distribuciones porcentuales, al establecer las diferencias entre una y otra etapa de investigación.

Estructura de la tesis:

La tesis se estructura en tres capítulos. El primero contiene los Antecedentes teóricos relacionados con el proceso de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, que refiere la Conceptualización básica y enfoques actuales de la actividad física en la edad inicial, el juego y su influencia en el desarrollo motor del niño de 5-6 años, definiciones de las Habilidades Motrices Básicas, que contiene sus premisas de clasificación, además de reflejar las características bio-psico-sociales de los niños del grupo etario estudiado.

El segundo capítulo se dedica a la metodología empleada en el proceso de investigación, así como la caracterización de la comunidad donde se desarrolla este.

En el tercer capítulo denominado: Aproximación a los juegos integradores para el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, Locomotrices (correr y saltar) para niños de 5 a 6 años, incluye, desde los resultados del diagnóstico, la propuesta de juegos integradores y la valoración de su puesta en práctica.

## **Capítulo 1. Antecedentes teóricos relacionados con el proceso de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas.**

En los trabajos realizados por diferentes autores acerca de la importancia de las Habilidades Motrices Básicas a través del juego se expresan criterios como:

Prado, J. (2007) en su investigación titulado “Actividades didácticas al aire libre para el fortalecimiento del desarrollo motor en el nivel preescolar”, cuyo objetivo general consistió en: Proponer actividades didácticas al aire libre para el fortalecimiento del desarrollo motor en los alumnos del nivel preescolar del Núcleo Escolar Rural 106 Santa Rosa ubicada en el Municipio Tulio Febres Cordero, Estado Mérida.

El cual estuvo enmarcado en la modalidad de proyecto factible basado en un estudio de campo de carácter descriptivo. El mismo se cumplió en tres fases: diagnóstico, factibilidad y diseño de la propuesta. El análisis de los resultados obtenidos en el diagnóstico reveló que los docentes estimulan muy poco el desarrollo motriz de los niños. Por tanto, una vez establecida la factibilidad de la propuesta se planificaron acciones didácticas al aire libre centradas en el fortalecimiento de las habilidades motrices.

Es por ello que la autora de la presente investigación concuerda en la relación que existe entre el citado trabajo y el que se lleva a cabo, donde se destacan la importancia del desarrollo motriz, como parte de la formación integral de los niños, dando de esta forma cumplimiento a el derecho que tienen los mismos a lograr su crecimiento armónico.

No hay que olvidar que el proceso educativo debe centrar la enseñanza en una educación integral, haciendo énfasis en el aprendizaje de habilidades y destrezas, los aspectos sociales, emocionales, morales y motrices para adaptar al niño a la sociedad donde está inmerso, el desarrollo motriz si se compara con otras áreas

cobra importancia en los programas educativos, la razón primordial es que en ella se conjugan objetivos teórico-prácticos para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo.

Conde, Moreno y Arteaga. (2006), en su trabajo titulado “Propuesta para el Desarrollo de Habilidades Motrices en la Etapa de Educación Inicial a través de los juegos” cuyo objetivo consistió en elaborar un plan para el desarrollo de habilidades motrices en la Etapa de Educación Inicial a través de los juegos. El mismo estuvo enmarcado dentro de la modalidad de investigación de campo, de tipo descriptivo y modalidad de proyecto factible, en la cual para recabar datos se empleó como técnica la encuesta, y como instrumento un cuestionario, el cual fue validado a través de juicio de experto y medido su confiabilidad mediante Coeficiente Kuder Richardson, aplicado el mismo a una muestra de 100 personas, en la cual se concluyó sobre la importancia de desarrollar destrezas y habilidades motrices en el niño, ya que las actividades orientadas, planeadas y aplicadas de la mejor manera proporcionan al educando un medio socializador para el individuo.

En este sentido, la relación que se establece, radica en la necesidad de favorecer el dominio de las Habilidades Motrices Básicas en los infantes, aumentando así las posibilidades de movimiento y la profundización del conocimiento de las acciones motrices, así como la organización significativa del comportamiento humano asumiendo además, actitudes, valores y normas de la conducta motriz de los sujetos.

Al respecto, la relación que se evidencia en ambos trabajos, radica en la importancia del desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en niños en edad inicial, como una forma de trabajar en pro del desarrollo integral de los mismos, para de esta forma estimularlo de forma adecuada debido a la relevancia que tienen las habilidades motrices con el resto de las actividades que a diario ejecutan los menores, ofreciendo en la ejecución de las mismas, un ambiente adecuado para que tengan verdaderas oportunidades de acción.

Otro trabajo consultado fue el de Gavidia Alirio (2005), en su estudio titulado: “Diagnóstico sobre el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en niños de 5-7 años”. La prueba aplicada para la recolección de la información fue el test de diagnóstico de las Habilidades Motrices Básicas de González Rodríguez, C. (2003). El mismo tuvo como objetivo central de la investigación diagnosticar el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en los niños de 5 a 7 años.

La importancia de un estudio de esta naturaleza radica en conocer el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas de los niños, de manera que se puedan establecer estrategias metodológicas acordes con el desarrollo de estas edades.

La relación, se evidencia en la relevancia que tiene el incentivar las habilidades motrices en los niños, sin importar las limitaciones que pudieran tener, ya que de esta forma se desarrollan de forma holística, sin olvidar que los docentes tienen en sus manos la responsabilidad de orientar experiencias significativas que promuevan el desarrollo integral de los niños y para ello, es fundamental estimular entre otras cosas su proceso motor.

Según Núñez y Vidal (1994) La psicomotricidad “es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica”. (p. 18) El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

### **1.1 Conceptualización básica y enfoques actuales de la actividad física en la edad inicial.**

Esta definición resulta incompleta porque no considera el carácter experiencial y vivencial de la actividad física, olvidando su carácter de práctica social, precisamente las dimensiones que más deberían verse destacadas cuando se define la salud como algo más que la mera ausencia de enfermedad. Por ello

Devís y cols. (2000) definen Actividad Física como *"cualquier movimiento corporal, realizado con los músculos esqueléticos, que resulta en un gasto de energía y en una experiencia personal y nos permite interactuar con los seres y el ambiente que nos rodea"*.

En la edad preescolar parece que los niños siempre se están moviendo: gatean, corren, saltan y juegan. Pero aún con todo lo que juegan y se mueven, a muchos niños les puede faltar actividad física por culpa de la televisión y de los videojuegos. La falta de actividades físicas y la mala dieta tienden a volverlos sedentarios y predisponerlos a la obesidad.

A esta edad no es recomendable realizar un deporte de competición o ejercicios del tipo localizado, como abdominales o flexiones de brazos. Más bien son aconsejables actividades para consolidar el desarrollo motor que utilizan elementos de un deporte. Por ejemplo, jugar a la pelota pero sin practicar fútbol, porque así se aprende a correr, a girar y a colaborar en equipo, entre otras habilidades.

**La actividad física es importante porque ayuda a:**

- crecer sano
- tener músculos y huesos más fuertes
- evitar el sobrepeso y la obesidad
- aprender movimientos cada vez más complejos
- tener mayor control de su cuerpo
- ser más flexible
- divertirse
- tener amigos

Además de favorecer el desarrollo físico, la actividad física es clave en el crecimiento del niño. Un niño que realiza actividades físicas se cae menos y es más seguro, porque se distingue por un adecuado desarrollo de sus habilidades

motrices. Por otro lado, aumenta la sociabilidad y disminuye la agresividad, al expresar de forma positiva la energía innata que poseen.

Evidentemente nos conduce a identificar la necesidad, en el desarrollo del individuo, la cual parte desde la etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentran y ejerciten para su vida futura, donde surge la infancia como período de dicha preparación, y a la vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece así el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

### **1.2 El juego y su influencia en el desarrollo motor del niño de 5-6 años.**

El juego constituye el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos.

Cuando hablamos del juego, este tiene diferentes significados según el idioma que lo utilice: para los antiguos griegos significaba la acción característica de las primeras edades, para los hebreos era chiste o risa, para los rusos equivale a recreación, para los romanos alegría, a los alemanes les significa movimiento que produce satisfacción y para los venezolanos el juego es, gozo, placer, diversión, mediante una actividad determinada.

Bautista Vallegos (2002), define el juego "como una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida" (p- 76), El juego debe permitir al niño sentirse libre para actuar como quiera, realizar una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría para quien la realiza. Estas características de la propia dinámica del juego, son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales, que permiten a las personas vivir en comunidad, en donde se establecen reglas y normas en perfecta libertad.

En el desarrollo del trabajo, el concepto dado por Bautista Vallegos pues demuestra en su teoría, como a través del juego se pueden desarrollar no solo los procesos cognoscitivos en los niños, si no también diferentes habilidades entre las que se encuentran las habilidades motrices que propician no solo una mejor relación del niño con el entorno en que vive y favorece la independencia de los mismos.

Al definir la palabra juego, primeramente se puede hacer referencia al Pequeño Larousse Ilustrado, el cual lo define como "n.m. (lat. iocum, broma, diversión) Acción de jugar. 2. Cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse, generalmente, siguiendo determinadas reglas." La palabra juego y jugar en idioma español tiene diferentes significados: con la palabra juego se designa un conjunto de variadas actividades físicas o mentales, o combinaciones de ellas, desarrolladas espontáneamente por los hombres sin mediar intereses utilitarios.

Según la real academia española, juego proviene de dos locuciones latinas: Ludus, referido a los ejercicios libres, fundamentalmente físicos y Locos cuyo significado es acción de jugar, diversión, ejercicio de recreo sometido a convenio en los que se gana o se pierde. Es sinónimo de broma, placer, esparcimiento, entretenimiento, pasatiempo, retozo, travesura.

Las pensadoras cubanas Fernández y Díaz (1998) defensoras de la Educación Popular expresan su concepto de juego como "el, resorte de aprendizaje, objeto de análisis, vía, motivo, forma pero siempre en el momento justo, bien pensado y bien coordinado, de manera que no se juegue sin un objeto, aunque sea sólo el de jugar" y continúan "el juego va mas allá de su objetivo primario de relajación y se convierte en un resorte de aprendizaje..." (pp. 22), en este concepto se reafirma el valor educativo del juego, realizado en un objetivo predeterminado, que va más allá del entretenimiento y el placer, idea más actualizada, aunque no quiere decir que los conceptos de valía son los actuales.

En este particular, Zhukovskaia (1996) estudiosa del juego y su valor en el aprendizaje señala en uno de sus libros "El juego es un fenómeno multifacético, su utilización como un medio de educación puede resultar exitoso si se conserva la independencia del niño y se estimula". (pp. 6), esta afirmación, aunque se refiere al niño no deja de ser trascendental porque define al juego como un fenómeno educativo si se sabe aprovechar en la forma de su aplicación, aunque la independencia a que se refiere la Zhukovskaia, sería otro de los aspectos a discutir en este trabajo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como "un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad." (p. 24).

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

El juego, no es más que una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Para los niños, jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Por su parte la autora de este estudio, considera el juego como una acción espontánea que genera alegría y placer, el cual se puede realizar de una manera libre en espacios grandes o pequeños; además que el mismo se ejecuta de forma individual o grupal, pero siempre hacia un mismo objetivo la relajación y gozo del ser humano.

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen singular importancia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía.

Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo

en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

Existe una serie de factores que caracterizan el juego, en este sentido se pueden citar las siguientes:

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

### **1.2.1 Funciones y clasificaciones del Juego.**

El juego es útil y necesario para el desarrollo del niño, en la medida en que éste es el protagonista, de ahí la necesidad de destacar sus funciones, las que permiten identificar su esencia dada la actividad desarrollada por los mismos, entre sus funciones destacan que:

- Permite representar una lucha o un conflicto.
- Da un espacio para la recreación, la exploración y el descubrimiento.
- Promueve y facilita los vínculos humanos.

- Favorece la regulación de las tensiones y relajaciones.
- Es un vehículo excelente para el ejercicio de la estructuración del lenguaje y el pensamiento.
- Favorece la conexión del individuo con otras situaciones ya vividas.
- Da vía libre a la construcción de un espacio intermedio entre la realidad y el placer.
- Posibilita distintos tipos de aprendizaje.
- Permite reducir el impacto de los fracasos y de los errores.

**Por otra parte, los Juegos,** en el contexto Venezolano, ocupan un lugar importante en el Sistema Nacional de Educación. En su acción creadora de alegría y sus posibilidades dinámicas, se reconocen y aprovechan los contenidos con plenitud. Sin embargo, para que estos cumplan satisfactoriamente su rol es necesario agruparlos de alguna forma y posteriormente, seleccionarlos adecuadamente en correspondencia con el tipo de actividad a desarrollar.

**J.Piaget** (1967) expone su interpretación del juego, partiendo de la estructura del pensamiento del niño. Distingue tres estructuras fundamentales del juego; juego-ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas. En su libro “La formación del Símbolo en el niño” presenta una clasificación basada en los estadios sensorio motores: estadio de los reflejos(0-1 mes); estadio de las reacciones circulares primarias(1-4 meses); juegos sensorio motores o de ejercicio (0-2 años); estadio de las reacciones circulares terciarias (12-18 meses); estadio de la invención de nuevos medios, mediante combinaciones mentales (18-24 meses); el juego simbólico (2-7 años) basado en la teoría del egocentrismo; juego de reglas (7-12 años) Las reglas aparecen en su forma más elemental a partir de los (4-5 años), no obstante se tornan fijas en el juego entre los (7 y 11 años).

Piaget, señala además que los ejercicios, símbolos y reglas constituyen tres etapas consecutivas que caracterizan las clases de juegos desde el punto de vista de las estructuras mentales. Refiere que el juego simbólico es un pensamiento

egocéntrico en forma pura y tiene como función principal defender al “yo” de las obligadas acomodaciones de la realidad.

**Rafael Chávez (2001)** clasifica los juegos de acuerdo a los rasgos de movilidad en: móviles, los que a su vez se dividen en juegos libres (de intensidad pequeña y mediana) y dirigidos y el otro grupo en inmóviles.

Coincidiendo con Chávez, pero incluyendo un tercer grupo, el autor búlgaro **D.Dobrev** (1973), considerando las particularidades de la clase de Educación Física propone:

Juegos móviles: dinámicos, ricos en movimientos, además de los pre deportivos y otros de carácter competitivo.

Juegos inmóviles: los de mayor carga mental. Ajedrez, Damas, Taichí, etc.

Juegos transitorios: en esta categoría incluye los de imitación, didácticos, creativos, musicales, rítmicos, constructivos, etc.

Entendemos que los juegos considerados transitorios, bien pudieran estar incluidos en los móviles.

Otros autores rusos como **Bilieva y Yacoliev (1998)** clasifican los juegos en dos grupos: motores colectivos, subdivididos en: sin división del colectivo (en grupo) y con división del colectivo. En el primer subgrupo se incluyen juegos con pequeñas exigencias, fundamentalmente para la etapa preescolar, mientras que los juegos del segundo subgrupo se caracterizan por la cantidad y complejidad de las reglas, aplicable a los escolares. Los movimientos son más dinámicos, la carga física más elevada y la influencia en el organismo mucho más efectiva.

El segundo grupo variedad, en el que se incluyen los juegos deportivos con reglas estrictas en su cumplimiento, crea las condiciones para el desarrollo del pensamiento táctico. Los autores fundamentan su clasificación en las tareas pedagógicas de los juegos. Aunque esta agrupación resulta más aceptable, aún no satisface.

Por otra parte, **Mario González Viana**, otrora Director del Instituto Nacional de Educación Física de Portugal, establece su clasificación en función de los factores condicionadores lúdicas siguientes:

**Factor espacial:** según el área socio-geográfica. Los juegos varían de una región a otra, o una población a otra y pueden ser hasta locales en dependencia de las características del área.

En 1973, con el inicio del Instituto Superior de Cultura Física (ISCF) "Manuel Fajardo", **Watson H. y el colectivo** de la asignatura Teoría y Práctica de los Juegos, luego de algunas modificaciones determinaron ampliar la clasificación de los juegos considerando una serie de elementos necesarios y manteniendo otros de la clasificación anterior.

**Se clasifican por edades:**

0-6 años Etapa preescolar

6-10 años 1ro- 4to grado – 1er ciclo ESCOLAR

10-12 años 5to- 6to grado – 2do ciclo ESCOLAR

12-15 años 7mo-9no grado – Media Básica ENSEÑANZA

15-18 años 10mo-12mo grado-Media Superior GENERAL

Independientemente de que para la ejecución de los juegos no hay edad, encontramos juegos propuestos para la etapa pre-escolar y escolar que son también practicados por los adultos. Sin embargo existen actividades lúdicas propias para determinados grupos de edades en correspondencia con su etapa

evolutiva y niveles de desarrollo físico y psíquico. Por ejemplo: juegos aplicables en la etapa preescolar deben ser en grupo, con exigencias muy sencillas, vinculadas con el medio circundante para su conocimiento, desarrollo y formación de hábitos sociales.

Además se refiere, entre la clasificación de los juegos a partir de sus características, clasificados como:

**A)- Juegos Pequeños:** son abundantes en movimientos naturales (Habilidades Motrices Básicas, auto locomotrices y utilitarias) que contribuyen al aumento de la cultura dinámica de los participantes, influyendo además en el desarrollo de los movimientos básicos de motricidad y por consiguiente, al desarrollo de las capacidades físicas en general, respondiendo a las exigencias del desarrollo motor de cada etapa. Se caracterizan además por una secuencia de acciones animadas y alegres que parten de una idea determinada de juego capaz de ejercitar las fuerza físicas también de una manera estimulante y amena. Pueden ejecutarse movimientos basándose en señales acústicas (tambor, silbato, palmadas, etc.) obedeciendo exigencias orales, constituyendo juegos de reacción. Tienen por lo general carácter competitivo, pero sus reglas no son oficiales de competencias, sino que pueden ser ajustadas a las condiciones de cada situación.

**B)- Pre-deportivos:** Expresan la iniciación e inclinación hacia los deportes. Incluyen elementos de las disciplinas deportivas con carácter competitivo y se aplican reglas simplificadas del deporte en cuestión. Se dividen en básicas y específicas.

-Básico: contienen elementos técnicos que sirven de base y preparación a varios deportes.

-Específicos: presentan elementos técnicos de un deporte motivo de clase en la enseñanza general y media.

**C)- Deportivos:** Sus reglamentaciones son invariables. Se realizan con diferentes balones en cuanto a forma, tamaño y pesos. Supone un trabajo físico caracterizado por acciones tácticas y elementos técnicos ofensivos y defensivos en un ambiente competitivo.

**D)- Recreativos:** Se realizan en el tiempo libre con un fin determinado que responde a la recreación pueden ser pequeños, pre deportivos y deportivos.

**Según la intensidad del movimiento o la acción motriz:** activos y pasivos.

**Activos:** se caracterizan por la variedad de movimientos dinámicos que durante su desarrollo se ejecutan y pueden ser de intensidad baja, media y alta.

-Baja: se basan en Habilidades Motrices Básicas, sencillos en su ejecución y de corta duración. Se relacionan fundamentalmente, con los juegos pequeños, sensoriales, dramatizados, etc. En estos juegos podemos considerar además la doble función que presentan las diferentes actividades lúdicas, por ejemplo, en el juego “El silbato sonará” además de la carrera como habilidad motriz básica a desarrollar, se encuentra también la capacidad de reacción rápida y la ejercitación del sentido de la audición.

-Media: tienen como base la iniciación deportiva por lo que requieren de mayor preparación física, dominio de Habilidades Motrices Básicas y algunos elementos técnico-tácticos que se aplicarán sin grandes exigencias. El tiempo de ejecución es mayor y están vinculados a los juegos pre-deportivos.

-Alta: son de larga duración por lo que requieren de una buena preparación física y ejecución correcta de los elementos técnico-tácticos de los diferentes juegos deportivos.

**Pasivos:** Son de poca movilidad y se caracterizan por el predominio de la carga de trabajo mental y psíquico. Eje: juegos de mesa y otros tranquilizantes para bajar la carga física en la parte final de la clase.

**Por su ubicación:** Se agrupan en interiores y exteriores.

Interiores: los que se realizan bajo techo

Exteriores: los que se ejecutan al aire libre.

**Por la forma de participación:** individuales y colectivos

Individuales: con predominio del esfuerzo personal.

### **1.2.2 El juego y su importancia en el proceso de aprendizaje de las Habilidades Motrices Básicas.**

“El juego es una actividad natural y al mismo tiempo un comportamiento aprendido que tiene tantas caras, como imágenes a través del cual el niño/a, va adquiriendo el desarrollo durante la infancia. El juego es un comportamiento espontáneo, que desde el comienzo de la vida, se convierte en algo natural de relación social, placentera y estimulante; esta actividad tiene una primera forma sensorial y motora, que es un esquema de acción destinado a comunicar al recién nacido con el mundo exterior.” Ortega, R. (1999).

Se considera al juego, una acción innata en el niño para su desarrollo mediante el cual se relaciona con los demás, ya que al momento de nacer está en un constante proceso de socialización, comenzando desde su relación con sus progenitores para posteriormente entrar en contacto con las demás personas que conforman su medio social.

Es considerado, como una actividad placentera porque al jugar el niño sencillamente es feliz. Al mismo tiempo, que esta actividad puede ser utilizada de forma estratégica para potenciar su desarrollo integral. Así, el juego, lo

consideramos como algo principal en el desarrollo del aprendizaje en el niño, ya que de acuerdo a la edad en la que se encuentra, las actividades de juego van desde lo más simple a lo complejo.

“El juego infantil es el medio de expresión del conocimiento, es un factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad y un efectivo instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento, es además un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.” Guzmán M. Alba. G, Gutiérrez. A (2003)

Consideramos que a través de ésta actividad lúdica, los infantes expresan su mundo interior, sus deseos y su forma de vida, además de que es el vínculo con la afectividad y la conexión con el desarrollo de la socialización, lo que posteriormente será el reflejo en la personalidad del niño/a.

Hay que considerar a J. V. Plejanov, como fundador de una verdadera teoría de los juegos ya que pudo realizar un análisis más profundo sobre los mismos. Krupskaja, insistía en la aplicación de los juegos para el desarrollo del colectivismo, sentido de responsabilidad, conciencia y disciplina, camaradería, ayuda mutua y otras cualidades positivas de la personalidad del hombre, incluyendo, asimismo el desarrollo de Habilidades Motrices Básicas desde el punto de vista de la Educación Física.

Estas son las consideraciones más importantes de un grupo de autores sobre el origen y desarrollo de los juegos. Si bien es cierto que entre ellos existen discrepancias atendiendo al punto de vista de cada uno, existen coincidencias en cuanto a la aplicación del juego como un importante medio de formación y educación, necesario para el desarrollo de la personalidad del individuo, a través de las Habilidades Motrices Básicas.

Teniendo en cuenta los conceptos tratados acerca del juego valoraremos ahora la relación existente entre el juego y el desarrollo de las habilidades motrices en niños de 5 a 6 años de edad.

### **1.2.3 Tipos de juegos**

- Los juegos populares

Están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas y normalmente sencillas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus canciones o letras se observa características de

cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

- Juegos tradicionales

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Estos se caracterizan por la edad, teniendo en cuenta los gustos y preferencias, por temporadas, porque se juega en una época del año.

- Juegos infantiles

Entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.

- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.

#### Juegos infantiles de exteriores

Los juegos infantiles exteriores se encuentran en parques o centros recreativos, estos juegos tienen la tarea de ser duraderos, divertidos, resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, los cuales son niños menores de 10 años en su mayoría.

Estos existieron a partir de la necesidad de tener un entretenimiento más activo y seguro para los niños pequeños donde puedan entretener varios niños a la vez.

La mezcla de materiales es por lo general metal y plástico, pero dependiendo del diseño temático podría incluir otros materiales como madera así como los colores que este pudiera contener.

Una de las ventajas más notables de estos juegos se encuentra:

- Interacción con otras personas de la misma edad que el niño
- Promueve la amistad con los demás niños.
- Demanda de mejoramiento de seguridad
- Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes
- Mayor número de personas en los parques

Estos juegos infantiles pueden tener la combinación de pequeñas resbaladillas así como columpios y otros aditamentos como red para escalar, túneles, etc.

Su tamaño y componentes dependerán siempre del tema bajo el que este diseño. El principal objetivo de este juego es brindar la seguridad necesaria y la diversión deseada, es por eso que su diseño debe ser funcional, atractivo para los niños y sobre todo resistente pero no solo a los niños sino también a los factores naturales tales como lluvia, vientos, granizos donde su estructura tiene que mantenerse sin daños graves y sobre todo sin grietas por impactos o resequedad por su larga exposición al sol.

Así los juegos infantiles tienen garantía de que gracias a su calidad y diseño prometen duran varios años y brindar diversión a una gran cantidad de niños sin importar que tanto uso ellos le puedan dar y resistiendo las inclemencias del clima.

- El juego simbólico

Entre los 2-7 años. Estadio preoperacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación el entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

- El juego de reglas

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:

- Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

- El juego de construcción

Aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son:

- Potenciación de la creatividad.
- Desarrollo de la generosidad y el juego compartido.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Aumento del control corporal durante las acciones.
- Incremento de la motricidad fina.
- Aumento de la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación de la memoria visual.
- Mejora de la comprensión y el razonamiento espacial.
- Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.

- Juegos integradores.

Para los juegos motores que se proponen (Camacho R. y A. Porrúa) realizaron un estudio profundo de los programas de primer grado, teniendo en cuenta las características del grado y la primera etapa de aprestamiento que abarca las primeras semanas del niño en la escuela para lo cual también se proponen juegos que pueden ser utilizados durante el curso ya que contribuyen al desarrollo de diferentes habilidades.

El juego integrador para la etapa inicial ayudará a los niños a aprender, áreas del conocimiento que reciban durante las actividades programadas, por ejemplo las partes del cuerpo mientras juegan con sus amigos.

### **1.3 Definiciones de las Habilidades Motrices Básicas.**

Habilidad es la manifestación externa de la capacidad de aprovechar los datos, los conocimientos, los hábitos adquiridos, operar con ellos para la explicación de las

propiedades de las cosas y la resolución exitosa de determinadas tareas teóricas o prácticas.

Habilidad motriz capacidad adquirida mediante aprendizaje, que permite realizar uno o varios movimientos para solucionar un objetivo concreto. Según Ariel Ruiz (1985) Habilidad motriz: es la capacidad del individuo para realizar con éxito operaciones de tipo práctico, que se caracterizan por una alta estabilidad en la secuencia de la acción, liberando relativamente la regulación de las acciones voluntarias conscientes, siempre parten de los conocimientos y de las experiencias adquiridos, las que permiten establecer las relaciones entre el objetivo de la actividad, las condiciones en que deben desarrollarse y la forma de su realización.

La habilidad motriz es la capacidad de empleo racional y consciente de conocimientos, conceptos, capacidades y hábitos que se poseen para dar solución a tareas en cumplimiento de determinados objetivos en condiciones cambiantes y de forma eficiente.

Habilidad motriz, según Zatsiorki, V. M, (1988) es la “Capacidad adquirida para ejecutar un movimiento”.

### **1.3.1 Premisas para la clasificación de las Habilidades Motrices.**

Las Habilidades Motrices Básicas (HMB) se pueden presentar en múltiples formas, en correspondencia con la tendencia central de las acciones que tienen lugar en ellas, asumida por la autora de este estudio, y referida por Artega, J (s/f) las clasifica de la forma siguiente:

**Locomotrices.** Andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, etc.

**No locomotrices.** Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio: balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse, etc.

**De proyección/recepción:**

Se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos: recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, etc.

En correspondencia, la clasificación general de las HMB estará en consonancia, como ya se explicaba, con las acciones principales que se ponen de manifiesto en ellas. Aparece además.

- Habilidades de desplazamientos.
- Habilidades de saltos.
- Habilidades de giros.
- Habilidades de manipulaciones

Habilidades de desplazamientos. Toda progresión de un punto a otro del entorno que utilice como medio único el movimiento corporal, total o parcial.

En este tipo de habilidades hay que tener en cuenta las exigencias siguientes:

Puesta en acción

Las paradas

La duración de la ejecución

Los cambios de dirección

Ritmo de ejecución

Llegar al punto de destino

Llegar al punto de destino en un lapso de tiempo

Llegar al punto de destino en un momento preciso

Llegar al punto de destino antes que otros individuos

Llegar más lejos que otros individuos

Esquivar, escapar... a otros individuos

Interceptar a otros individuos.

En las habilidades de desplazamientos se encuentran caminar, correr, cuadrupedia, reptar, trepar, empujar, escalar.

### **Caminar**

Es una forma natural de locomoción vertical. Su patrón motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo.

El ciclo completo del patrón motor, un paso, consiste en una fase de suspensión y otra de apoyo o contacto con cada pierna. Caminar es la fase del desarrollo motor más espectacular y, probablemente más importante. La adquisición de la locomoción vertical bípeda se considera un hecho evolutivo de primer orden. Y es que hasta que el niño no sabe andar solo, su medio se encuentra seriamente limitado. El niño pasa de arrastrarse, gatea de ahí a se para y camina con apoyo, hasta llegar a caminar con equilibrio.

### **Correr**

Correr es una ampliación natural de la habilidad física de andar. De hecho se diferencia de la marcha por la llamada "fase aérea". Correr es una serie de saltos muy bien coordinados, en los que se alterna el apoyo simple con el vuelo.

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.

### **Habilidades de proyección-recepción.**

#### **Golpear**

Golpear es la acción de balancear los brazos y dar a un objeto.

Las habilidades de golpear se llevan a cabo en diversos planos y muy distintas

circunstancias: por encima del hombro, laterales, de atrás adelante, con la mano, con la cabeza, con el pie, con un bate, con una raqueta, con un palo de golf, con un palo de hockey.

El éxito del golpe dependerá del tamaño, peso, adaptación a la mano del objeto que golpea y de las características del móvil a golpear y viene, además, condicionado por la posición del cuerpo y sus miembros antes y durante la fase de golpeo.

### **Saltar**

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.

El salto requiere complicadas modificaciones de la marcha y carrera, entrando en acción factores como la fuerza, equilibrio y coordinación.

Tanto la dirección como el tipo de salto son importantes dentro del desarrollo de la habilidad física de salto.

Éste puede ser hacia arriba, hacia abajo, hacia delante, hacia detrás o lateral, con un pie y caer sobre el otro, salto con los uno o dos pies y caída sobre uno o dos pies, brincos, etc.

La capacidad física necesaria para saltar se adquiere al desarrollar la habilidad de correr. Sin duda el salto es una habilidad más difícil que la carrera, porque implica movimientos más vigorosos, en los que el tiempo de suspensión es mayor.

En las habilidades de saltos no puede pasarse por alto que tiene lugar una fase previa donde el practicante adquiere una determinada cantidad de movimientos, que es incrementa en el impulso con una o dos piernas, seguido de un vuelo, donde se pierde el contacto con el piso y una caída o recepción sobre una o las dos piernas.

Los giros se caracterizan por una fase en apoyo constante con el suelo, en suspensión, con agarre constantes de las manos y con apoyos y suspensiones múltiples y sucesivas. El esquema siguiente particulariza esta habilidad.

En las habilidades de manipulación se encuentran los lanzamientos, los pases, las recepciones, los impactos, las conducciones y las adaptaciones.

A continuación se ejemplifica con algunas de ellas.

### **Lanzar**

El desarrollo de la habilidad de lanzar ha sido un tema muy estudiado durante décadas. La forma, precisión, distancia y la velocidad en el momento de soltar el objeto se han empleado como criterios para evaluar la capacidad de lanzamiento de los niños.

Lanzamientos que podemos observar: lanzamientos que emplean los niños nada más adquirir la habilidad y difícilmente clasificables en otras formas de lanzamiento: lanzamiento por encima del hombro, lanzamiento lateral, lanzamiento de atrás a delante.

### **Atrapar**

Atrapar, como habilidad básica, supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo.

El modelo de la forma madura de esta habilidad es la recepción con las manos. En este caso, cuando otras partes del cuerpo se emplean junto con las manos, la acción se convertiría en una forma de parar.

El dominio de la habilidad de atrapar 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 perceptivo-motores complejos.

Hacia los cinco años la mayoría, al menos el cincuenta por ciento, de los niños

están capacitados para recepcionar al vuelo una pelota.

Trabajar en y con diferentes niveles de dificultad.

Tomar conciencia de las diferencias y semejanzas entre las habilidades motrices, estableciendo relaciones entre ellas, acorde con su dificultad de aprendizaje.

Determinar los requisitos necesarios para potenciar cada habilidad motriz.

La problemática peculiar de aprendizaje de cada habilidad motriz debe ser el punto de partida para un correcto planteamiento de su enseñanza

En su clasificación este autor las enuncia de la forma siguiente:

- Habilidades básicas.
- Habilidades genéricas
- Habilidades específicas
- Habilidades especializadas.

### **1.3.2 Desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en la edad inicial**

Esta etapa comprende la edad preescolar donde se alcanzan planos superiores muy importantes.

Las reacciones motrices obedecen al contenido del lenguaje, reaccionando cada vez según el significado de las palabras.

Los movimientos provocados van limitándose a las señales orales exclusivamente impulsivas. Ej. / ¡Ya! ¡Adelante!

A los tres años de edad ya comienza a entretenerse con juegos sedentarios y muestran una mayor capacidad de inhibición durante períodos más largos; éstos le permiten limitar sus movimientos durante más tiempo, así como un mayor dominio de las acciones manuales realizando trazos con cierta definición y repetirlos, aunque aún no pueden dibujar.

Aproximadamente a los 4 años el niño aumenta sus posibilidades de equilibrio y control lo que le permite adoptar una postura mejor conformada.

Entre los 5 y 6 años es capaz de mantener los brazos cerca del cuerpo teniendo además la posibilidad de pararse con los pies juntos y de realizar ejercicios más complejos. Como un índice de desarrollo se observa un aumento en la coordinación de brazos y piernas; por ejemplo ya es capaz de realizar movimientos donde intervengan ambas extremidades simultáneamente.

En general posee mayor movilidad pudiendo caminar en línea recta, descender una escalera alternando los pies, así como saltar sobre uno u otro pie. Se incrementa continuamente un movimiento lo que se justifica por el cúmulo de estímulos del medio que producen continuamente nuevos focos de excitación en la corteza, que lo impulsan a una reacción motriz, traduciendo en movimiento todos los estímulos externos, percepciones, impresiones, mientras que el proceso de inhibición nerviosa no se encuentra aun suficientemente desarrollada.

El desarrollo motor en la etapa de 1-6 años se lleva a cabo con gran riqueza y variedad de formas, cuando el niño crece en un ambiente propicio o sea cuando le proporcionamos la posibilidades de adquisición amplia y multifacética de movimiento; lo que garantiza que al iniciar la enseñanza primaria disponga de cierto grado de destreza en casi todas las formas básicas de movimiento y combinaciones.

Según González C. (1995) "En el grupo etario de cuatro a cinco años se manifiesta la carrera con aumento en la fase de vuelo, mejor ritmo y coordinación, manteniéndose la misma una mayor distancia.

La ejecutan además de bordeando objetos, con cambio en la dirección (al frente, atrás, derecha e izquierda) y combinada con otros movimientos como lanzar y golpear.

Utilizan el espacio y se orientan mejor en el mismo, ejecutando todos los desplazamientos, tanto por el piso, en diferentes direcciones y por arriba de

obstáculos. En este caso, se destaca el salto abriendo y cerrando las piernas, lateralmente, pasando cuerdas a pequeñas alturas del piso y saltos desde obstáculos a pequeña altura cayendo con semi-flexión de las piernas.

Trepan por la barra vertical haciendo el desplazamiento de brazos y piernas pero aún este movimiento es descoordinado. En este grupo de edad hay grandes avances en el escalamiento con relación al grupo anterior pues suben la escalera con movimientos alternos de brazos y piernas en un movimiento continuo con buena coordinación.

Reptan por el piso y también por bancos llevando un brazo al frente y la pierna correspondiente de forma alterna pero sin coordinación ya que el movimiento se realiza con pausas. La cuadrupedia la ejecutan en cuatro puntos de apoyo por encima de bancos y tablas, con movimientos continuos de forma coordinada.

Lanzan y capturan objetos combinadamente pero para la captura precisan de la ayuda de todo el cuerpo cuando le lanzan la pelota de aire. Ruedan la pelota por bancos y lanzan con las dos manos desde el pecho hacia diferentes lugares, libremente, sin dirigirla a un punto de referencia y combinan la acción de lanzar y golpear objetos con la carrera, como ya se comentó al inicio de esta edad.

Caminan por tablas y vigas o muros estrechos no sólo hacia delante sino también lateralmente demostrando mayor estabilidad corporal. También se desplazan hacia atrás cuando caminan por tablas colocadas en el piso, manifestándose en esta acción motriz una mayor orientación espacial.

El desarrollo de las acciones motrices en los niños entre los cinco y seis años se corresponde con la edad anterior, observándose como diferencia fundamental, la ejecución de las acciones con mayor calidad. En este grupo de edad se manifiesta además una gran explosión en el desarrollo de las capacidades motrices: el niño lanza más lejos, corre más rápido y demuestra mayor coordinación, equilibrio y

orientación dentro de otras capacidades coordinativas en la ejecución de los movimientos.

Estas capacidades se manifiestan al saltar con un pie, lateralmente y hacia atrás, mantener el equilibrio al caminar por vigas y muros de diferentes formas, trepar y escalar mayor distancia y con buena coordinación. Son capaces de combinar acciones más complejas como lanzar, rebotar y la captura de la pelota que le lanzan. Esta captura la realizan con ambas manos sin requerir la ayuda del pecho como en el grupo anterior. Son capaces de percibir el espacio al saltar una cuerda o lanzar una pelota.

También regulan sus movimientos al lanzar a un objeto y correr para pasar saltando un obstáculo a pequeña altura. Realizan el salto de longitud cayendo con semiflexión de las piernas y buena estabilidad. Saltan con un pie y con los dos, dan saltitos laterales y hacia atrás. Realizan la reptación con movimientos coordinados de brazos y piernas no solo por el piso sino también por arriba de bancos.

Los movimientos refinados de los dedos de las manos y pies se observan entre los 4 y 6 años. Según lo explicado a partir de los 4 años las acciones motrices gruesas con participación de la fina (manos, dedos y pies) alcanzan mayor desarrollo (coordinación óculo – mano y óculo – pié) al lanzar, golpear, rodar y conducir la pelota, y más tarde entre los 5 y 6 años en la captura de la pelota.

Como se ha podido apreciar la conducta motriz del niño varía con la edad, siendo cada vez más compleja. La evolución del desarrollo del niño, desde el nacimiento hasta los 6 años, refleja una progresión de las estructuras neuromusculares que hacen posible los movimientos del ser humano. El conocimiento de cómo ocurren los procesos evolutivos del sujeto constituye, además de lo expresado al inicio, un instrumento necesario para evaluar la conducta humana de una forma efectiva.

La caracterización motriz cuya síntesis fue descrita anteriormente, facilitó conocer los logros motores que alcanzan los niños en cada año de vida. Estos logros constituyen indicadores para valorar el desarrollo del niño cuando finaliza cada grupo de edad.

En el último año de la edad preescolar el desarrollo motor ha alcanzado un grado relativamente alto y aunque los movimientos todavía son algo imprecisos, en condiciones propicias el niño alcanza hacia el final de la edad preescolar, un estadio de desarrollo motor muy parecido al del adulto, puede caminar, correr, saltar, lanzar, alcanzar y realizar estos movimientos con buena coordinación y comienza a producirse transformaciones que se ponen de manifiesto con mayor fuerza en la etapa de 6-9 años.

El juego de roles es el más difundido. A partir de los 3 años el niño comienza a sentirse en muchos aspectos independiente del adulto; sin embargo necesita imitar la vida de los adultos y lo hace mediante el juego de roles en cuya reiteración va a desarrollar diversos procesos afectivos, morales, intelectuales, etc., incluyéndole aspectos de su personalidad que van desde un rasgo hasta la proyección total de ésta en el rol que desempeña.

Por medio del juego el niño refleja todo lo que para él es más significativo, descarga su estado emocional, sus inquietudes, etc., se muestran interesados por la manipulación de las pelotas y realizan juegos motrices con tareas sencillas.

#### **1.4 Características Bio-Psico-Sociales de los niños de 5-6 años**

Para el niño de 5 años, el desarrollo físico tiene buena postura y su crecimiento es lento, el cuerpo se alarga y crecen sus extremidades y las niñas están un año más adelantadas en el desarrollo, de ahí que:

##### **En el área motriz, propicia:**

- El sentido del equilibrio, del ritmo y de los sentidos se perfecciona.

- Se desarrollan las habilidades manuales.
- Se marca la lateralidad.
- Sube escalones corriendo.
- Manipula, levanta y lanza objetos.
- Condiciones de trepar y descender de una soga.
- Tiene noción corporal

**En el área social:**

- Aumento del vocabulario.
- Son más independientes y reservados.
- En su lectura ya se pueden utilizar fotos.
- Pueden jugar sin la ayuda de los adultos.

**En el área psicológica:**

- Comienza a desaparecer el juego simbólico para convertirse en el de la realidad y desean tener responsabilidades.

Para el niño de 6 años el desarrollo físico A partir de ahora hasta los 12 años es el momento para que realice actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación.

- Pérdida del primer diente de leche.
- En el desarrollo físico, el crecimiento es más lento.
- Crece en altura.
- Los músculos grandes se desarrollan más que los pequeños.

## **Capítulo 2. Diseño metodológico**

### **2.1 Tipo de Diseño**

En el presente capítulo se describe la concepción metodológica que sustenta el proceso investigativo, que transcurre en diferentes etapas a través de un estudio de control mínimo, así como los métodos y técnicas utilizados, que avalan el conjunto de juegos propuestos, describiendo además la muestra objeto de estudio.

Etapas:

I Etapa: Se caracteriza por corroborar el estado de desarrollo de las habilidades Motrices básicas, locomotrices (correr y saltar) en niños de 5 a 6 años. Diagnóstico.

II Etapa: Se caracteriza por la construcción de la propuesta conjunto de juegos integradores.

III Etapa: Se caracteriza por valorar la efectividad de la puesta en práctica de la propuesta de juegos.

La investigación se desarrolló a través de un estudio de control mínimo (pre-test-pos-test).

### **2.2 Población y Muestra**

En torno a la comunidad Complejo Habitacional Ezequiel Zamora, de una población general del sector 13 y 14 que posee 150 niños en edades comprendidas entre 5 a 6 años de edad, 95 niñas y 55 niños. Se tomó una muestra de 50 niños. De ellos 35 niñas (22 de 5 años y 13 de 6 años) y 15 niños (6 de 5 años y 9 de 6 años), seleccionados de forma intencional, a partir del siguiente criterio de Inclusión:

- Presentaron insuficiencias en la coordinación de movimiento (brazos y piernas) durante la carrera, así como en los movimientos de salto de longitud sin carrera de impulso. Aplicados, durante el pilotaje para identificar, el desarrollo

de las Habilidades Motrices Básicas en los niños de este grupo etario, en la comunidad referida.

Además durante el proceso de investigación, interactúan, 2 promotores comunitarios, para el 100% de ello.

## **2.2 Métodos y técnicas de investigación utilizados.**

### **Métodos teóricos:**

Análisis – Síntesis: Con el objetivo de analizar los referentes teóricos relacionados con el objeto de la investigación y sintetizar los rasgos esenciales relacionados con los juegos y las Habilidades Motrices Básicas de los niños de 5 a 6 años de edad.

Inductivo- deductivo: Permitió el tránsito de lo general a lo particular en el estudio de los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, además fue utilizado para la constatación empírica del problema, en tanto, permitió analizar en cada uno de los instrumentos aplicados los elementos que constituyeron regularidades, así como las principales causas y diferencias en los resultados obtenidos del procesamiento de cada uno de ellos.

Histórico y Lógico: Se empleó para el estudio cronológico de los conceptos, teorías e investigaciones sobre el proceso de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas y los juegos integradores. Todos estos sustentos teóricos permitieron asumir una posición en cuanto a la interpretación y solución del problema.

Modelación: Basada en el principio del ascenso de lo concreto a lo abstracto, permitió diseñar y estructurar los elementos que se relacionan en la propuesta de juegos integradores.

## **Métodos empíricos:**

Revisión de fuentes documentales: Para recopilar la información disponible sobre los aspectos relacionados con el trabajo de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en el contexto de la Comunidad.

Observación Participante: Con el objetivo de valorar el comportamiento de los niños en las actividades de juego y como se ponen de manifiesto sus habilidades motrices.

Entrevista a los promotores deportivos: Con el objetivo de conocer a través de las opiniones de estos, qué actividades realizan en la comunidad con los niños para desarrollar las Habilidades Motrices Básicas.

Entrevista individual a los niños: Con el objetivo de valorar a través de las opiniones de los mismos qué juegos les gusta realizar en las actividades diarias que realizan en la comunidad.

La Medición: Nos permitió obtener información mediante los test aplicados de las Habilidades Motrices Básicas de los niños de 5 a 6 años.

Donde se utilizó el test de Jesús Fernández Iliarte. Fernández, I. (1999), donde se valoran los siguientes indicadores:

✓ Para la Habilidad Motriz Básica, Locomotriz, Correr:

- Llevar las rodillas al frente y arriba, el cuádriceps en posición paralela al piso.
- Oscilar los brazos al frente y atrás.
- Llevar la vista al frente, el tronco ligeramente inclinado al frente.
- Apoyarse en el metatarso durante la carrera.
- Coordinar el movimiento entre brazos y piernas.

✓ Para la Habilidad Motriz Básica, Locomotriz, Saltar:

- Realizar el movimiento con los ojos abiertos, vista al frente.
- Realizar la toma de impulso con las piernas semiflexionadas.
- Extender las piernas al realizar el despegue.
- Llegar al piso con los pies paralelos para amortiguar la caída.

**Criterio de usuarios:** Con el objetivo de valorar la efectividad de los juegos aplicados.

### **Métodos Estadísticos:**

Cálculo Porcentual: para el procesamiento e interpretación de los datos.

## **2.3 Caracterización de la comunidad**

El complejo habitacional “Gral. Ezequiel Zamora” está ubicado en el Estado Cojedes, Municipio San Carlos, Parroquia San Carlos de Austria; fue fundado en 25 de noviembre del 2009 a través de un convenio gracias al empeño de nuestro presidente Hugo Rafael Chávez Frías en dignificar a todos los venezolanos, siendo una de las muestras importantísimas y de mayor renombre los diferentes convenios Irán – Venezuela. Esta tecnología urbanística que se perfila como una de las más singulares, rápidas y seguras en el mundo, llegó a Venezuela en el contexto del convenio cooperación suscrito con la República de Irán. Cuya obra es ejecutada por la Empresa Kayson Company en articulación con el Ministerio de Obras Públicas y Viviendas (M.O.P.V.I).

Geográficamente está situado al sur de la ciudad de San Carlos con una extensión territorial de (54) hectáreas, adyacente con terrenos ejidos por el norte, por el este Finca la Cuaima, Fray Pedro Berjas y O.C.V. José Félix Ribas. Por el oeste 2da. Etapa, Villa la Esperanza y O.V.C. El Molino; el sur Vía San Carlos – Conaima.

Esta comunidad cuenta con unas estructuras o edificaciones de dos mil cuatrocientos cuarenta y ocho (2.448) apartamentos, lo cual están comprendidos de diecisiete (17) zonas, cada una de ellas con seis (6) torres de veinticuatro (24) apartamentos, con un total de familia por zona de ciento cuarenta y cuatro (144), equivalente a un aproximado de quinientos setenta (570) habitantes por cada una de ellas, siendo un promedio de la población aproximadamente más de diez mil ochocientos ochenta (10.880), predominando el género femenino, debido a que beneficiaron madres de comunidades más necesitadas del Estado Cojedes incluyendo a otros estados.

En esta comunidad se desarrollan diversas actividades que forman parte de los programas priorizados por la Misión Barrio Adentro Deportivo Cuba-Venezuela, en los cuales se destacan la Gimnasia con el niño, Deporte participativo, Ajedrez, Deporte masivo y Bailoterapia.

### **Capítulo 3: Aproximación a los juegos integradores para el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, Locomotrices (correr y saltar) para niños de 5 a 6 años.**

#### **3.1 Resultados del estado actual del fenómeno investigado.**

En el presente epígrafe se refieren los principales resultados derivados del análisis de los instrumentos de investigación aplicados durante el diagnóstico.

Al realizar la revisión de fuentes documentales (la existencia de algún documento o guía de orientación de actividades para la comunidad, y en particular para el grupo etario objeto de investigación), se pudo constatar, que los promotores no poseen la orientación pertinente, de ahí que se basan el conocimiento empírico para desarrollar las actividades.

Al valorar las 7 observaciones a las actividades que realizaban los promotores del complejo habitacional Ezequiel Zamora del municipio San Carlos del estado Cojedes, se pudo constatar que en el 60% de los casos los promotores no orientan de manera adecuada las actividades a los niños, corroborado en la no explicación clara de estas, así como una insuficiente demostración de las mismas, que ofrecía confusión en los niños a la hora de desarrollar sus actividades. Se apreciaron insuficiencias en el cumplimiento de los objetivos, evidenciado durante las explicaciones que se realizan, las que no son claras y precisas. Aspectos estos que no favorece el desarrollo de Habilidades Motrices Básicas.

Se pudo constatar además, que no existe un dominio adecuado por parte de los promotores, referente a los conceptos relacionados con el desarrollo motor, motricidad fina y gruesa y las distintas habilidades motrices, lo que demuestra una insuficiente preparación teórica de estos, en relación al tema.

Aunque se desarrollan juegos durante las actividades, se pudo precisar que estos no se corresponden con el tratamiento metodológico o actividades encaminadas al

efecto, pues no se atemperan a este grupo etario, a partir del nivel de exigencia motriz con estos niños. Ver Anexo 1.

Al valorar la entrevista aplicada a los promotores (ver anexo 2), se pudo constatar que los mismos no poseen un conocimiento profundo de los juegos que pueden realizar para el desarrollo motor, ofreciendo criterios diversos y no concretos, cuando se les pregunta sobre motricidad fina y gruesa, así mismo, al destacar la importancia de la actividad física para el desarrollo motor no son capaces de explicar claramente en qué consisten las Habilidades Motrices Básicas, ni su clasificación desde la teoría.

En otro orden de ideas, se constató, que no son capaces de identificar los niños que presentan dificultades marcadas en las Habilidades Motrices Básicas, y en particular desconocen respecto a las de mayor presencia en el inadecuado desarrollo motor de estos.

Sin embargo, vale la pena destacar que logran distinguir que los juegos son importantes para el desarrollo de las habilidades, pero no realizan propuestas alternativas que puedan contribuir a incentivar aún más la participación de los niños, así como su motivación, no se explotan las potencialidades que tiene el juego y la gran cantidad de movimiento para el desarrollo de la motricidad.

Los promotores, insertados en el proceso de investigación, reconocen la importancia que tiene la actividad física para el desarrollo de las diferentes actividades, pero expresan que en la comunidad no existen profesores de educación física que puedan llevar a cabo su asesoramiento en cuanto a las actividades que han de organizarse en el contexto comunitario; quedando bajo la orientación de la planificadora deportiva de la Misión Barrio Adentro.

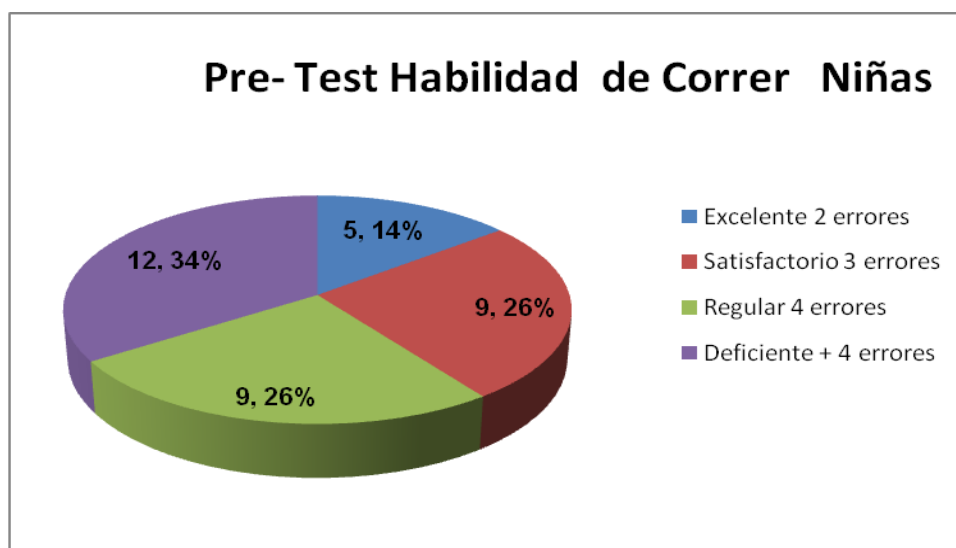
En ese sentido, destacan la importancia y necesidad de poseer herramientas de orientación hacia el trabajo de desarrollo motor y en particular, aprecian la

propuesta de juegos que favorezcan el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en los niños de la comunidad.

En la entrevista realizada (Anexo 3), a los 50 niños de la comunidad, se pudo obtener el siguiente resultado:

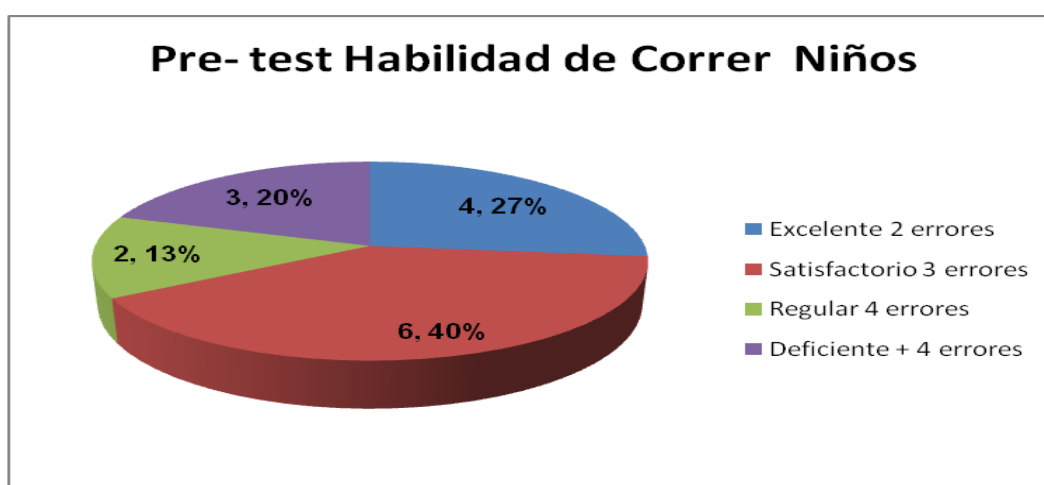
- El 100% de los niños le gusta jugar.
- El 40% de los niños practican deporte, entre los más nombrados por los niños el Béisbol y el Fútbol y las niñas practican gimnasia.
- Un 20% de los niños dijeron que les gustan los videos juegos.
- Un 60% de los niños dijeron que les encanta bailar y su música favorita era el reggaetón.

Acerca de las mediciones realizadas, (Ver Anexo 4), y en particular en relación a la habilidad motriz correr, se obtuvo como resultado, a 5 niñas que cometieron 2 errores representando el 14 % con evaluación de excelente, 9 niñas cometieron 3 errores, obteniendo la evaluación de satisfactorio, igual número cometieron 4 errores representando el 26 %respectivamente; y la evaluación de regular la obtienen, 12 niñas cometieron más de 4 errores, representando el 34 % destacándose la evaluación de deficiente. (Ver gráfico 1).



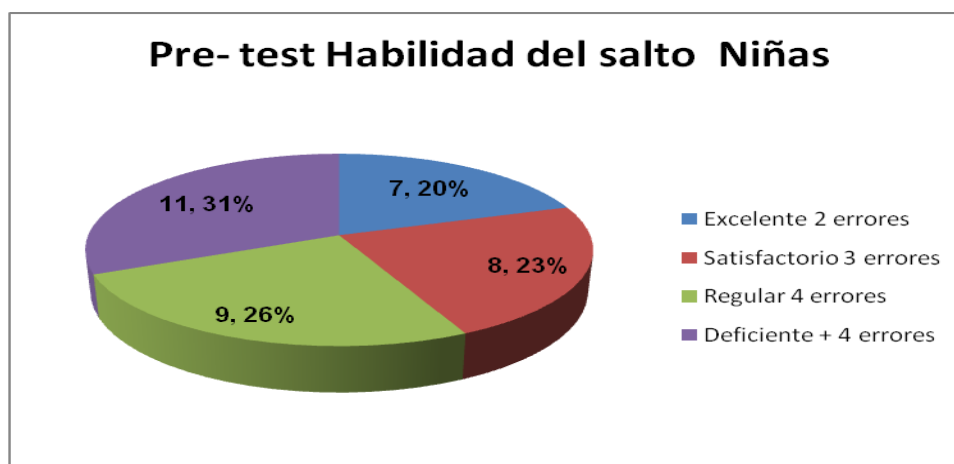
**Gráfico 1 Pre-test de Correr para niñas.**

En el pre-test realizado a los niños en la habilidad motriz de la carrera se logró precisar como resultado, que 4 niños fueron evaluados de excelente, 2 niños regular, 3 niños deficiente, siendo el más representativo 6 niños con satisfactorio. Con un comportamiento porcentual de 27%; 13%; 20% y 40% respectivamente. (Ver gráfico 2).



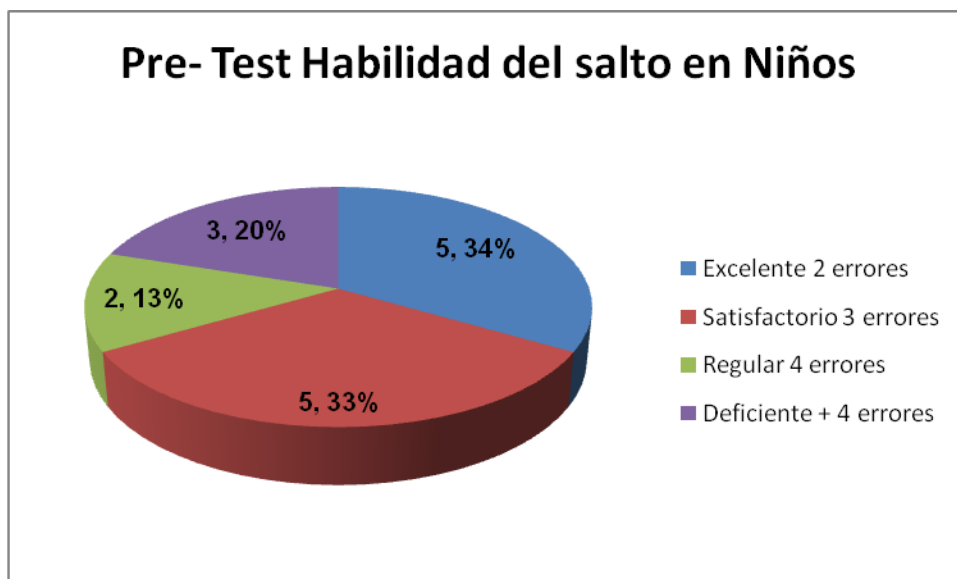
**Gráfico 2 Pre-test de Correr para niños.**

Al analizar el pre-test en la Habilidad Motriz Básica, locomotriz de salto, se obtuvo como resultado, que 11 niñas son evaluadas de deficientes, para el 31%, el 23%, o sea, 8 niñas se evalúan de satisfactorio, y 9 niñas con resultados de regular (26%) y 7 excelentes con un comportamiento de 20%. (Ver el gráfico 3).



**Gráfico 3 Pre-test de Salto para niñas.**

En el pre- test de salto, aplicado a los niños se precisó que 5 poseen la evaluación de excelente y satisfactorio (34% cada uno), 2 niños regular, con el 13% y 3 con evaluación deficiente para el 20%. (Ver gráfico 4).



**Gráfico 4 Pre-test de Salto para niños.**

De esta manera, se pudo constatar el deficiente desarrollo motor que posee los sujetos estudiados en el primer momento de medición aplicada, destacando la necesidad de desarrollar un trabajo con sistematicidad, que propicie el desarrollo de la Habilidad Motriz Básica, locomotriz, (carrera y salto) en estudio.

### **3.2 Propuesta de Juegos integradores.**

La naturaleza de los juegos es innata, es decir, algo que los seres humanos exteriorizan instintivamente desde los primeros días de vida hasta la vejez. Por consiguiente, una forma maravillosa de conocerse y establecer el camino para la comunicación más significativa en etapas del desarrollo de la personalidad; de allí que, constituye una vía mediante la cual el niño ensaya su modo de actuar en el mundo.

En tal sentido, los conocedores de esta materia, aseguran que de los juegos depende del desarrollo físico emocional y espiritual del participante, pues al jugar se aprende de distintas experiencias. Es por ello, que el promotor debe contar con herramientas que le permitan favorecer el desarrollo de estos.

## **Fundamentación**

La propuesta de los juegos integradores se fundamenta en los principios del Programa de Gimnasia con el niño y especialmente el referido a la integración de la actividad física comunitaria para estas edades.

A través de estos principios, la autora de este estudio considera pertinente potenciar las posibilidades de los sujetos estudiados, con el fin de alcanzar el máximo desarrollo de los contenidos recibidos por los niños en correspondencia con su edad, donde en sus espacios, se les ofrecen proyectos relacionados con: Conocimientos del mundo natural relacionados al área de motricidad.

La atención del trabajo comunitario, debe estar dirigido fundamentalmente al logro de un desarrollo integral y concebirse teniendo en cuenta los progresos alcanzado por los niños en los niveles anteriores, así como, las potencialidades de cada uno. Debe constituir una premisa básica, lograr este proceso como un sistema, incorporando lo cognitivo, lo afectivo y lo valorativo. De esta manera los juegos motores vinculados a los contenidos del conocimientos del mundo natural, que llevarán implícito la integración con el propósito que aprendan y desarrollen el intelecto en la medida en que se les enseña a pensar, a expresar sus ideas, a reflexionar, argumentar y valorar lo que aprenden y puedan así operar con el conocimiento hacia niveles de exigencias nuevas y superiores.

Para los juegos integradores propuestos, se tuvo en cuenta las siguientes orientaciones metodológicas.

- La orientación del juego debe realizarse de forma clara y precisa.

- Las repeticiones dependerán de su dinamismo, contenido y la relación trabajo descanso.
- Para introducir las variantes se debe tener en cuenta también, las sugerencias de los niños.
- Propiciar un ambiente alegre y favorable para mantener la motivación y el interés.
- Seleccionar los juegos de carácter grupal y la introducción paulatina de reglas y exigencias muy sencillas.
- Al formar los equipos se deben variar los integrantes, con vistas a fomentar la solidaridad y compañerismo.
- Emplear medios adecuados que no ofrezcan peligro y que existan para todos los participantes.
- De no contar con los medios que se requieren para el juego, pueden ser sustituidos por otros que cumplan la misma función.
- Seleccionar el juego, en correspondencia con el contenido que se esté trabajando.
- Para controlar el juego ubicarse de manera que le permita observar la ejecución del mismo en toda su dimensión.

Para registrar la estructura de los juegos motores integradores, se realizó un ajuste de los pasos a considerar para la descripción del juego que ofrece Watson Brown, Herminia (2008):

- Nombre del juego, Objetivos, Materiales, Participantes, Organización, Diagrama, Desarrollo, Reglas, Variantes.

Los juegos integradores fueron elaborados, teniendo en cuenta las características psicomotrices y necesidades e intereses de los niños. Asimismo se realizó el análisis de los objetivos y contenidos del área de motricidad, para su vínculo con los objetivos y contenidos de Conocimientos del mundo natural.

Para dar respuesta a la situación problemática de este trabajo, fueron creados 10 juegos para el desarrollo de habilidades, además de ejercitar sistematizando los

conocimientos de Conocimientos del mundo natural e influir en la formación de valores.

### **Objetivo General**

Favorecer mediante los juegos integradores el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en los niños de 5 a 6 años de edad del Complejo habitacional Ezequiel Zamora del municipio San Carlos.

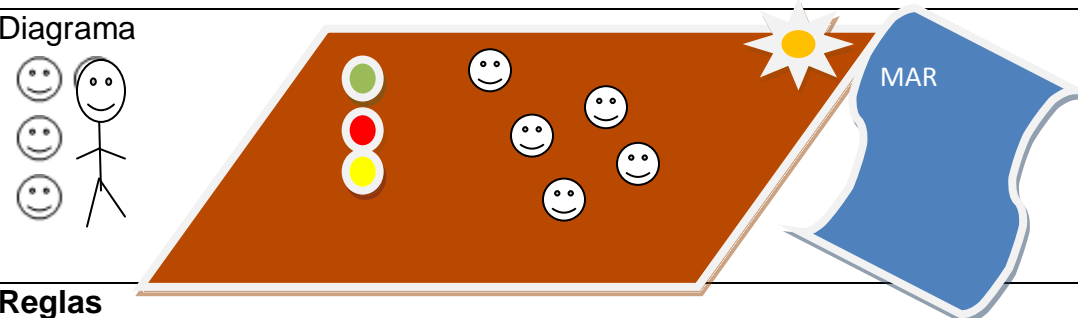
**Tabla No 1 Orientaciones para desarrollar el conjunto de juegos integradores**

<b>Habilidades</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Responsable</b>	<b>Tiempo de duración</b>	<b>Tiempo de la clase</b>
<b>Correr</b>	3	<b>Promotor deportivo</b>	<b>3 meses</b>	<b>35 min</b>
<b>Saltar</b>				

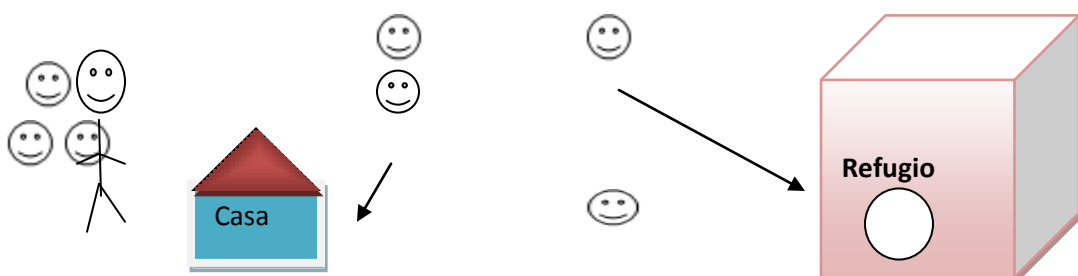
A partir de estos criterios, se establecen los juegos integradores para desarrollar las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar), los que serán puestos en práctica a partir de la preparación que se les realiza por parte de la investigadora a los promotores insertados en el proceso de investigación.

## Juegos de correr

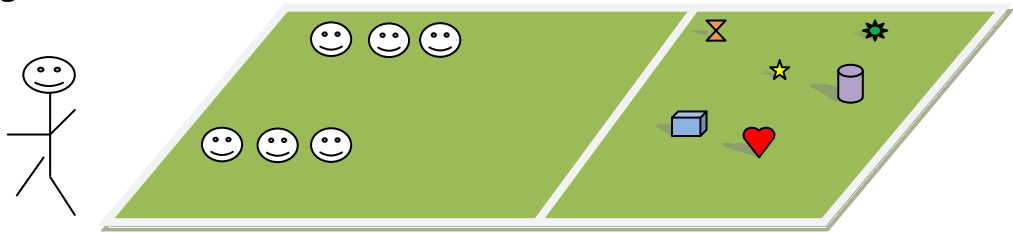
### Juego N°1

<b>Nombre del juego:</b> El semáforo de la playa
<b>Objetivo:</b> Correr hacia diferentes direcciones.
<b>Objetivos:</b> Identificar elementos naturales (arena, mar, aire).
<b>Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Tres cartones de colores (rojo, amarillo y verde)</li><li>– Un aro plástico por cada niño.</li><li>– Silbato</li></ul>
<b>Participantes:</b> Los niños de la muestra seleccionada.(50)
<b>Organización</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Formar en círculos</li><li>– Dispersos y Parados</li></ul>
<b>Desarrollo del juego:</b> Los niños se desplazan por todo el espacio, simulando manejar sus botes y prestando mucha atención al semáforo que sostiene el promotor. Cuando se enciende la luz verde, todos deben correr hacia el mar, con la luz amarilla camina lentamente con precaución sobre la arena y con la luz roja se detienen mirando al cielo.
<b>Diagrama</b> 
<b>Reglas</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Quien no respete los cambios de luz debe estacionar hasta el próximo cambio de color.</li><li>2. Se debe dibujar en un espacio una zona de estacionamiento.</li><li>3. Debe existir un vigilante en el estacionamiento que esté pendiente de que los niños no salgan hasta que lo indique la luz de cambio.</li></ol>
<b>Variantes:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. A la señal de cambio los niños cambian de carro (aro).</li><li>2. En vez de aros pueden ser pelotas o globos.</li></ol>

## Juego N°2

<b>Nombre del juego:</b> Nombre del juego: La ardilla y el cazador
<b>Objetivo:</b> Correr de forma rápida hacia el frente.
<b>Objetivo:</b> imitar a los animales en el bosque, preservando el medio que los rodea.
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cintas o pedazos de telas para las colas</li> <li>– Tizas</li> <li>– Silbato.</li> </ul>
<b>Participantes:</b> Los niños de la muestra seleccionada.(50)
<b>Organización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Formar en círculos</li> <li>– Filas</li> </ul>
<b>Desarrollo del juego:</b> Se divide el grupo en dos, unos son las ardillas, que llevan sus colas y se ubican delante de los cazadores que es la otra mitad del grupo. A un extremo del espacio se dibujan los refugios de las ardillas y al otro extremo la casa de los cazadores. A la señal del promotor salen las ardillas corriendo por el bosque tratando de llegar a sus refugios para que los cazadores no las atrapen y las lleven a sus casas.
<b>Diagrama</b> 
<b>Reglas:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Las ardillas salen a la primera señal del promotor y los cazadores a la segunda señal.</li> <li>2. Los cazadores deben respetar los refugios de las ardillas.</li> </ol>
<b>Variantes:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El cazador que atrapa a una ardilla se convierte en ardilla.</li> <li>2. Se agregan refugios intermedios.</li> </ol>

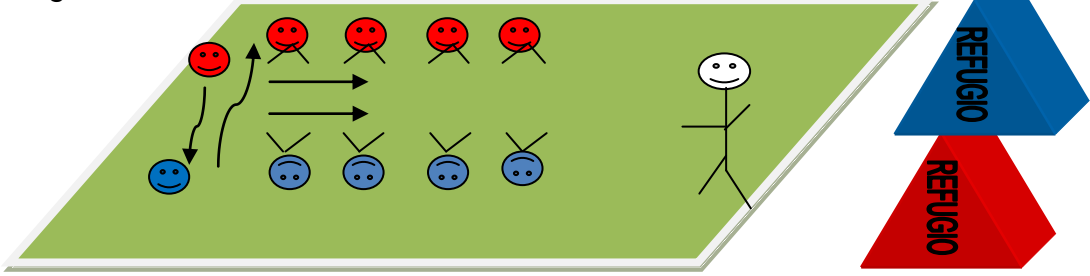
### Juegos Nº 3

<b>Nombre del juego:</b> En busca del objeto perdido
<b>Objetivo:</b> En busca del objeto perdido
<b>Objetivos:</b> Identificar formas, colores y tamaños
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran variedad de objetos de distintos colores y tamaños.</li> <li>• Tizas</li> <li>• Silbato</li> </ul>
<b>Participantes:</b> : Los niños de la muestra seleccionada (50)
<b>Organización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Formar Ronda</li> <li>- Formar 2 columnas parados.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo del juego:</b> Se divide el grupo en dos, cada grupo se ubica en su área. Al otro extremo del campo están distribuidos los objetos a buscar.</p> <p>Una vez distribuidos los objetos y los grupos en sus áreas, el promotor nombra algún objeto que deben ir a buscar y lo llevan a su área que corresponde a cada grupo.</p>
<p><b>Diagrama</b></p> 
<b>Reglas:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deben salir a la señal del docente</li> <li>2. Solo deben tomar el objeto pedido por el docente.</li> </ol>
<b>Variantes:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los objetos pueden ser nombrados por color o tamaño.</li> <li>2. Se les puede pedir a los niños que realicen tres saltos de rana en sus áreas de trabajo cuando llegue el compañero con el objeto pedido.</li> </ol>

## Juego N°4

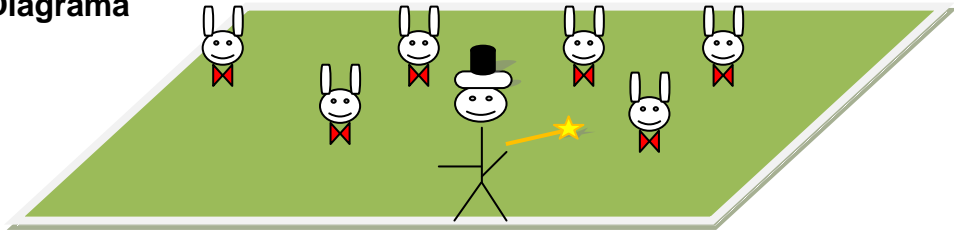
<b>Nombre del juego:</b> El autódromo loco
<b>Objetivo:</b> Ejecutar la carrera con la ayuda de los aros.
<b>Objetivos:</b> Reconocer tamaños y figuras
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aros plásticos de diferentes tamaños por cada</li> <li>• Silbato.</li> <li>• Tiza</li> </ul>
<b>Participantes:</b> Los niños de la muestra seleccionada (50)
<b>Organización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar ronda</li> <li>• Formar 2 columnas</li> </ul>
<b>Desarrollo del juego:</b> <p>Cada niño, con su aro en la mano se ubica detrás de la línea de salida, una vez ubicados y tras la señal del promotor, salen corriendo haciendo rodar sus aros, sin soltarlos ni dejarlos caer.</p>
<b>Diagrama</b> 
<b>Reglas:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deben salir a la señal del Promotor.</li> <li>2. Si se le cae los aros deben de regresarse y salir de nuevo.</li> <li>3. Cuando lleguen al otro extremo deben sentarse dentro del aro.</li> </ol>
<b>Variante</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Colocar obstáculos en el recorrido.</li> <li>2. Al llegar a la meta realizar dos saltos dentro del aro.</li> </ol>

## Juego N°5

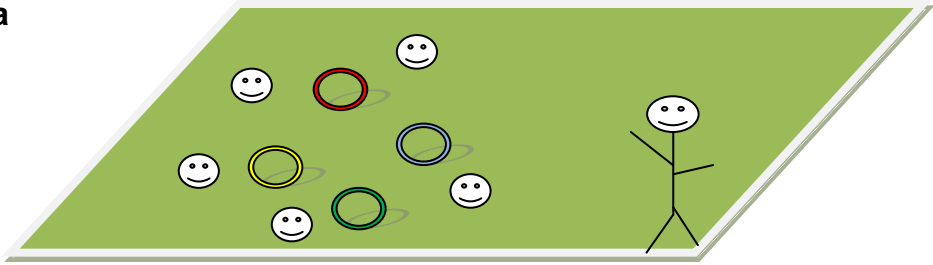
<b>Nombre del juego:</b> A la tercera va la Carrera
<b>Objetivo:</b> Realizar la carrera de velocidad, optimizando sus reflejos.
<b>Objetivos:</b> Incentivar la agilidad y pensamiento del niño.
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tizas de colores para pintar las rayas.</li> <li>• Silbato.</li> </ul>
<b>Participantes:</b> Los niños de la muestra seleccionada.
<b>Organización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar Ronda</li> <li>• Formar 2 columnas enfrentadas.</li> </ul>
<b>Desarrollo del juego:</b> <p>Se forman dos equipos. El promotor tomara un niño o niña de cualquier equipo, ese niño deberá ir al equipo contrario los cuales deberán estar firmes y con los brazos extendidos hacia al frente, con la palma de la mano hacia arriba.</p> <p>El niño o la niña deben de dar al llegar al equipo contrario 3 palmadas en la mano del jugador que él desee. Al darse la tercera palmada el jugador que la dio deberá huir rápidamente hacia su equipo. Si el niño es tocado antes de llegar a donde se encuentra su grupo, este quedará prisionero. Cuando en un equipo queden solamente tres jugadores el grupo es declarado vencedor.</p>
<b>Diagrama</b> 
<b>Reglas :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Es necesario golpear 3 veces la palma de la mano del equipo contrario.</li> <li>2. El jugador que es tocado sale del juego.</li> </ol>
<b>Variantes:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Solo se dará una sola palmada, y correrá hasta su equipo.</li> <li>2. Se establece un refugio donde debe llegar el niño que toca la palma del equipo contrario.</li> </ol>

## Juegos de saltar

### Juego N°1

<b>Nombre del juego:</b> Los conejos del mago.
<b>Objetivo:</b> Ejecutar el salto con ambos pies en diferentes direcciones.
<b>Objetivos:</b> imitar los sonidos y movimientos de los animales
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un bastón de cartón o cualquier otro material (que es la barita mágica).</li></ul>
<b>Participantes:</b> Los niños de la muestra seleccionada.(50)
<b>Organización:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Formar ronda</li><li>• Se colocan dispersos y parados.</li></ul>
<b>Desarrollo del juego:</b> Los niños se distribuyen por el espacio mirando hacia el promotor, que es el mago. <p>El promotor dice:” hoy seré el mago y hare saltar a todos los conejos (niños). Como lo indica la barita saltaran hacia delante, hacia un lado, mas alto, hacia el otro lado.</p>
<b>Diagrama</b> 
<b>Reglas:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Solamente la docente es la que puede tener la barita mágica</li><li>2. El que no realice los saltos como lo indica el docente realizara una penitencia.</li></ol>
<b>Variante :</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Saltar en un solo pie.</li><li>2. Saltar con las manos en la cintura.</li></ol>

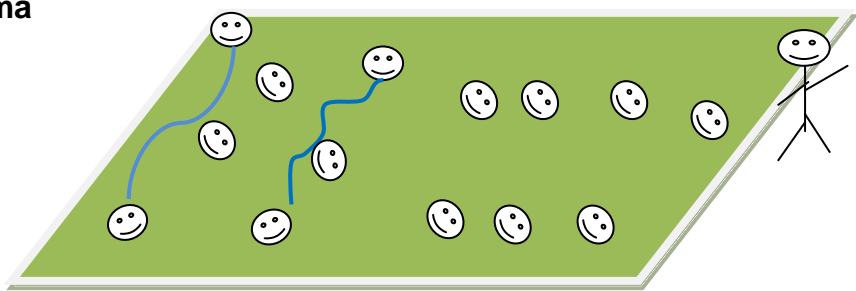
## Juego N°2

<b>Nombre del juego:</b> Salta, Salta la rana
<b>Objetivo:</b> Realiza los saltos con ambos pies
<b>Objetivos:</b> Imitar los movimientos de los animales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Materiales:</b></li> <li>• Aros plásticos</li> <li>• Tiza</li> <li>• Silbato</li> </ul>
<b>Participantes:</b> Los niños de la muestra seleccionada (50)
<b>Organización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar ronda</li> <li>• Colocarse dispersos y parados.</li> </ul>
<b>Desarrollo del juego:</b> Se colocan los aros que son los charquitos, formando un círculo los niños se distribuyen libremente en el espacio, simulando ser ranas, los niños deben saltar los charcos mientras el promotor canta “saltan, saltan, saltan las ranas” cuando el promotor dice <b>ranas a sus charcos</b> , todos los niños buscan sus aros (charcos) y se meten en ellos.
<b>Diagrama</b> 
<b>Reglas :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-Se debe esperar la señal de salida.</li> <li>2.-No se debe pisar las minas (las bolsitas de arena).</li> </ol>
<b>Variante:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se puede variar el tamaño de los charcos (aros) grandes y pequeños.</li> <li>2. Cuando entren al charco se deben sentar.</li> </ol>

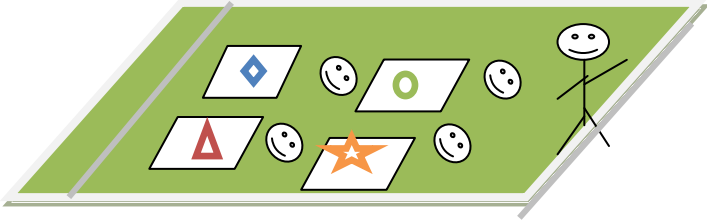
### Juegos N°3

<b>Nombre del juego:</b> Campo minado.
<b>Objetivo:</b> Realizar saltos hacia delante con ambos pies.
<b>Objetivos:</b> Promover la imaginación de los niños
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bolsitas llena de arena.</li> <li>• Tiza.</li> <li>• Silbato</li> </ul>
<b>Participantes:</b> Los niños de la muestra seleccionada (50)
<b>Organización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar ronda</li> <li>• Formar 2 columnas y parados.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo del juego:</b> Las bolsitas (minas) se distribuyen por todo el espacio de juego. Los niños se ubican detrás de la línea de salida, al otro extremo se traza una línea para la llegada.</p> <p>Los niños deben cruzar el campo minado saltando. A la señal del promotor.</p>
<b>Diagrama</b> 
<b>Reglas :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-Se debe esperar la señal de salida.</li> <li>2.-No se debe pisar las minas (las bolsitas de arena).</li> </ol>
<b>Variante:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-Se puede colocar también cajas de cartón para dar mas altura al salto.</li> <li>2.- Colocar más obstáculos.</li> <li>3.- Dividir el grupo en dos para ver quienes llegan primero.</li> </ol>

## Juegos N°4

<b>Nombre del juego:</b> La culebrita
<b>Objetivo:</b> Saltar la cuerda con ambos pies.
<b>Objetivos:</b> Promover la imaginación de los niños.
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos cuerdas largas (o más acordes a la cantidad de niños).</li> <li>• Silbato</li> </ul>
<b>Participantes:</b> : Los niños de la muestra seleccionada (50)
<b>Organización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar ronda</li> <li>• Formar dos parejas</li> <li>• El resto del grupo forman dos columnas parados.</li> </ul>
<b>Desarrollo del juego:</b> Dos parejas de niños sostendrán las cuerdas y le darán vida a la culebrita. Se divide el resto de los niños en dos grupos que se ubican en columnas detrás de la cuerda, los niños deben saltar de uno en uno por encima de la culebrita.
<b>Diagrama</b> 
<b>Reglas :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. No deben tocar la cuerda</li> <li>2. Tienen que saltar uno por uno.</li> </ol>
<b>Variante:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Colocar obstáculos en el recorrido.</li> <li>2.- Al llegar a la meta, realizar dos saltos dentro del aro.</li> </ol>

## Juego N°5

<b>Nombre del juego:</b> Salto y dibujo
<b>Objetivo:</b> Saltar en diferentes direcciones.
<b>Objetivos:</b> Reconocer las figuras geométricas
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 cartón por cada niño con figuras geométricas distintas (círculos, cuadrados y triángulos).</li> <li>• 1 Tizas de colores por cada niño.</li> <li>• Silbato.</li> </ul>
<b>Participantes:</b> Los niños de la muestra seleccionada (50)
<b>Organización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar ronda</li> <li>• Colocarlos dispersos.</li> </ul>
<b>Desarrollo del juego:</b> A la señal del promotor los niños deben empezar a saltar, a la siguiente voz de mando los niños deben colocarse a un lado de la figura geométrica que el promotor les indique, si el niño o la niña no encuentra la figura pueden entonces dibujarla en el piso.
<b>Diagrama</b> 
<b>Reglas:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Esperar la señal del promotor.</li> <li>2.- los niños deberán dibujar la figura indicada.</li> </ol>
<b>Variante:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Se colocarán cartones con la misma figura geométrica para que ellos dibujen las faltantes a un lado del cartón.</li> <li>2.- todos los niños pueden dibujar diferentes figuras geométricas formando un camino, para que el promotor atravesase el campo al final del juego.</li> </ol>

### **3.3 Valoración de la puesta en práctica del conjunto de juegos propuestos.**

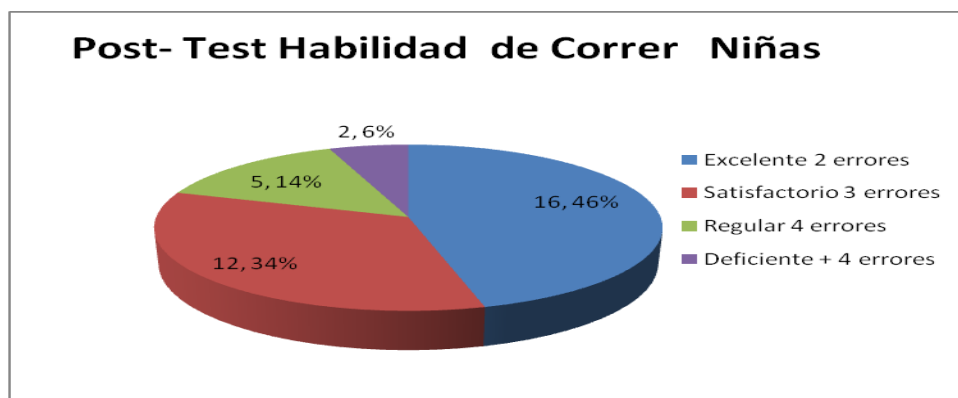
Al valorar los instrumentos aplicados a los sujetos investigados, y luego de la puesta en práctica de la propuesta realizada por la autora, se pudo constatar que los promotores constatan en la práctica cada una de las orientaciones emitidas por la planificadora de barrio adentro, sobre la base del documento constatado, luego de la revisión de fuentes documentales, y muy particularmente para los niños de las edades objeto de estudio.

Al replicar la guía de observación (7 observaciones a las actividades que realizaban los promotores), se precisó, de manera contrastada que a partir de los criterios orientativos recibidos, permitió una mejor explicación de sus actividades, evidenciando mayor dominio de las actividades desarrolladas, a partir del cumplimiento de los objetivos propuestos, con el fin de propiciar un adecuado desarrollo de las habilidades Motrices estudiadas con los sujetos investigados.

Se pudo constatar que estos usuarios (promotores), poseen un mayor dominio de la teoría, en relación con el desarrollo motor, motricidad fina y gruesa y las distintas habilidades motrices, lo que demuestran haberse superado en esta tarea, sobre la base orientadora, resuelven el tratamiento de las Habilidades Motrices Básicas, en correspondencia con el grupo etario en cuestión.

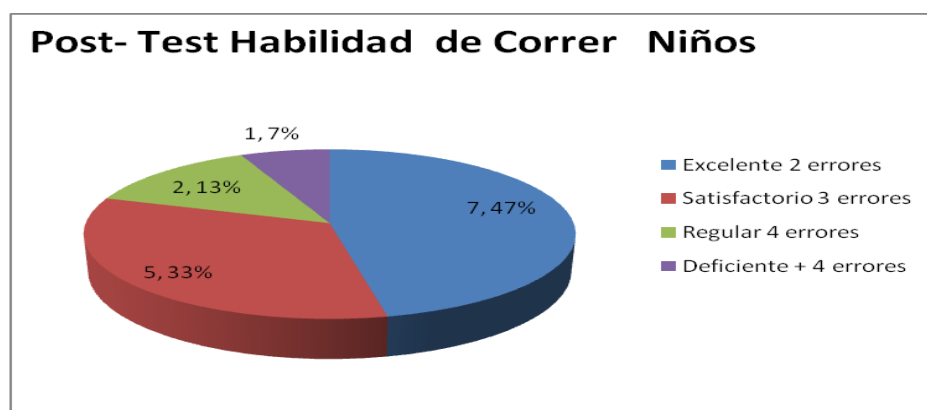
Los aspectos referidos con anterioridad, se constatan en la entrevista aplicada nuevamente a estos promotores, se pudo constatar quienes demuestran identificarse con los juegos que contribuyen al desarrollo motor, ofreciendo criterios diversos, pero aceptables, cuando se les pregunta sobre motricidad fina y gruesa, logrando explicar muy sucintamente lo referido a las Habilidades Motrices Básicas, y su clasificación, que le posibilita así identificar las dificultades presentadas por los niños investigados, reconociendo la importancia del desarrollo de estas actividades, a partir de la herramienta propuesta en este estudio.

Al aplicar el pos-test, y en particular su relación a la habilidad motriz correr, se obtuvo como resultado, que 16 niñas cometieron 2 errores representando el 46% con evaluación de excelente, 12 niñas cometieron 3 errores, obteniendo la evaluación de satisfactorio, representando el 34 % y 5 cometieron 4 errores para el 14 % con evaluación de regular y 2 con 6 % evaluados de deficiente (Ver gráfico 5).



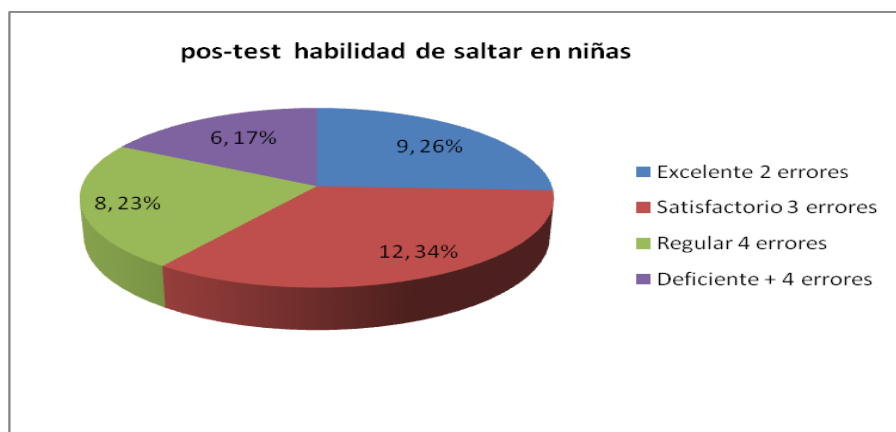
**Gráfico 5 Pos-test de Carrera para las niñas.**

En el pos-test realizado a los niños en la habilidad motriz de la carrera, se distinguen el incremento de estos en los criterios de excelente y satisfactorio, logrando 7 y 5 en cada aspecto, para el 47 % y 33 % respectivamente, así como el 13 %, o sea, 2 niños en el rango de regular y 1 para el 7 % deficiente (Ver gráfico 6).



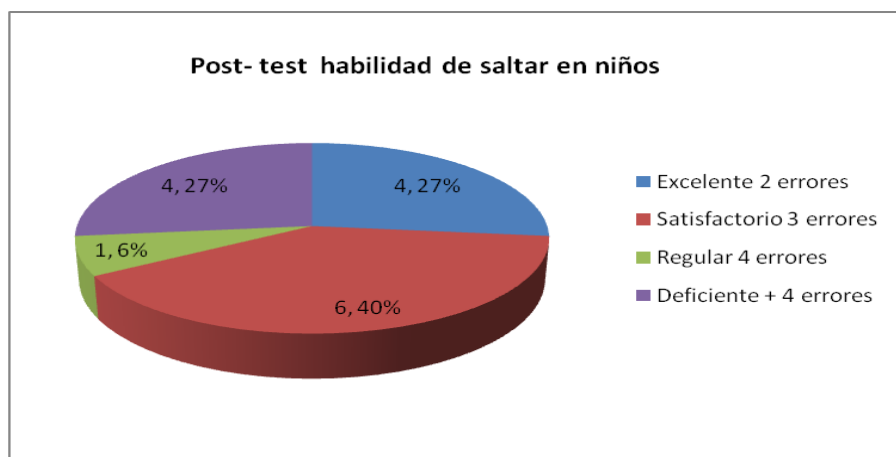
**Gráfico 6 Pos-test de Carrera para niños**

Al analizar el pos-test en la Habilidad Motriz Básica, locomotriz de salto, se precisó el 26 %, con 9 niñas evaluadas de excelente, 12 niñas se evalúan de satisfactorio para un total del 34 %, 8 niñas con resultados de regular, con el 23 % y 6 son evaluadas de deficiente, para el 17 %. Se corrobora así, la variación e incremento de los niveles de evaluación en cuanto a desarrollo de esta Habilidad Motriz Básica. Vea gráfico 7.



**Gráfico 7 Pos-test de Salto para las niñas.**

Por su parte el pos-test de salto, para los niños, se constata a 4 niños en los rangos de excelente y deficiente, para un 27 % cada uno, 6 con evaluación de satisfactorio para el 40% y 1, para el 6 % evaluado de regular, así se corrobora la necesidad que aún persiste en incentivar el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas estudiadas (Ver gráfico 8).



**Gráfico 8 Pos-test de Salto para niños.**

Teniendo en cuenta los criterios favorable y citado en párrafos anteriores, por parte de los usuarios implicados en la investigación, referidos de manera sucesiva en la transición por cada etapa, permite afirmar que el conjunto de juegos integrados para el desarrollo de la Habilidades Motrices Básicas, Locomotrices (correr y saltar), es viable en el ámbito del trabajo comunitario en el grupo etario de niños de 5 a 6 años de edad.

## **Conclusiones**

1. Las concepciones teóricas en relación a la utilización de los juegos que conducen a al desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, son concebidas a partir de criterios diversos desde su conceptualización, formas estructurales hasta llegar a su nivel de aplicación, donde se destaca el logro del vínculo armónico entre el niño y el contexto, atendiendo a las características psicopedagógicas de los niños a los cuales va dirigido.
2. El estudio, acerca del desarrollo de la Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar), reveló que el trabajo actuante se caracteriza por insuficiencias desde el nivel de conocimiento de los responsables del proceso, hasta su concreción práctica, incidiendo de manera insuficiente en el desarrollo motor de los niños estudiados, demostrando la necesidad de la elaboración de herramientas que permitan articular eficientemente el proceso estudiado.
3. Los juegos integrados propuestos, que conducen hacia la transformación en cuanto a orientación del promotor comunitario, poseen como base conceptual la organización y establecimiento de su estructura, fundamentado en la aplicación de la Teoría y Práctica de los Juegos (TPJ), que generan una cualidad integradora para asumir el proceso de desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar), en niños de 5 a 6 años de la Comunidad Ezequiel Zamora.
4. La puesta en práctica del conjunto de juegos propuesto, exhibe un nivel de realización que garantiza perfeccionar el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, locomotrices (correr y saltar), en niños de 5 a 6 años de la Comunidad Ezequiel Zamora, confirmado en los resultados constatados durante el proceso de investigación y corroborado a través del criterio de los usuarios.

## **Recomendaciones**

1. Transferir los resultados prácticos del conjunto de juegos integradores propuesto, y sus posibles modificaciones, a otros contextos comunitarios.
2. Fortalecer la influencia de la propuesta de juegos en la superación continua de los elementos participantes en el proceso de investigación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Arias, Fidias (1999) El proyecto de investigación. (2era Ed.) Venezuela. Editorial Episteme.
2. Batalla Flores, Albert. (2000) Habilidades motrices. Barcelona España: Biblioteca Temática del Deporte, Inde Publicaciones.
3. Calero Pérez, M (1998) Educar jugando. Perú: Editorial San Marcos
4. Conde, Moreno y Arteaga (2006) Propuesta para el Desarrollo de Habilidades Motrices en la Etapa de Educación Inicial a través de los juegos.
5. Correa, Guzmán y Tirado (2000) Conferencia en el Seminario Internacional "El juego y la Lúdica: alternativas de desarrollo para el siglo XXI", Medellín, Colombia.
6. Díaz Bequer, Gladys (2000) La motricidad en a edad preescolar. Armenia Colombia: Editorial Kinesis.
7. Díaz Y. (2000) Habilidades y destrezas motrices básicas. España: Editorial Paidotribo.
8. Fernández García, E., Gardoqui Torralba, María Luisa y Sánchez Bañuelos, Fernando (2007). Evolución de las actividades motrices básicas. Barcelona-España: Editorial INDE Publicaciones.
9. Gavidia Alirio (2005) Diagnóstico sobre el desarrollo de las habilidades motrices básicas en ciegos y deficientes visuales". Mérida-Venezuela
10. Gómez Thalena Abin (2007) Ejercicios adaptados de habilidades motrices básicas para el desarrollo de orientación y movilidad espacial para escolares de primer grado.
11. González, G. (2005) Porque jugar es un asunto muy serio. España: Autor.
12. Hernández (2001) El juego en la infancia. Islas Canarias. España: Fuente Ventura.

13. Hernández, Fernández y Baptista (1998). Metodología de la investigación. México: Editorial MacGraw Hill, Interamericana de México.
14. Hohmann, Mary, Banet, Bernard, Weikart David. (1984). Niños Pequeños en Acción. México: Trillas.
15. Incarbone, O. (2005) Juguemos en el Jardín. España: Editorial Stadium.
16. Ley Orgánica de Protección al Niño, Niñas y Adolescentes (1998). Publicada en la Gaceta Oficial N° 5.266 Extraordinario de fecha 2 de octubre del año 1998.
17. Miranda B. Pedro (2008) Habilidades, destrezas y tareas motrices Las Palmas-Tenerife: Autor
18. Mohammad, Naghi Namakforoosh (2007) Metodología de la Investigación. (2da Edición). México: Editorial Limusa, S.A. de C.V.
19. Prado, J. (2007) Actividades didácticas al aire libre para el fortalecimiento del desarrollo motor en el nivel preescolar.
20. Tamayo y Tamayo (1998). El proceso de Investigación científica. México: Editorial Limusa.
21. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2003) Manual de Normas para trabajos de grado y tesis doctorales. Caracas: UPEL-IMPM
22. Watson Brown, Herminia. (2008) Teoría y práctica de los juegos. La Habana Cuba: Editorial Deportes.
23. Zhukovskaia (1996) La Educación del niño en el juego. La Habana: Editorial Científico-Técnica

## **ANEXO 1**

### **GUÍA DE OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE**

**OBJETIVO: Comprobar si el promotor trabaja las habilidades motrices básicas en los juegos.**

Lugar de la Observación

---

Hora de Inicio\_\_\_\_\_

Hora Final \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

Cantidad de niños y niñas participantes.

- Si el promotor orienta los objetivos de la actividad a los niños y niñas adecuadamente.
- Si el promotor realiza la explicación de las actividades de forma correcta.
- Si es capaz de demostrar en las diferentes actividades las habilidades motrices que se pueden desarrollar.
- Si realiza las correcciones necesarias a los niños y niñas relacionadas con las habilidades motrices.
- Si es capaz de tomar en cuenta los gustos y preferencias de los niños y niñas en las actividades que se realizan.
- Si existe motivación, por parte de los niños y niñas hacia las actividades propuestas por el promotor.
- Si desarrollan juegos en la comunidad que favorezcan las habilidades motrices básicas.

## ANEXO 2

### ENTREVISTA AL PROMOTOR

**OBJETIVOS: Conocer el nivel preparación del promotor deportivo.**

1. ¿Qué juegos realiza usted con los niños y niñas que favorezcan el desarrollo motriz de estos?

---

---

2. ¿Qué dificultades considera usted que tienen los niños de la muestra seleccionada con las habilidades motrices?

---

---

3. ¿Qué importancia usted le confiere al juego como actividad para desarrollar las habilidades motrices de los niños y niñas?

---

---

- 4.-  
¿Qué juegos realizan los niños y niñas en la comunidad que favorecen sus habilidades motrices?

---

---

- 5.-  
¿Qué importancia tiene la actividad física en el desarrollo de las habilidades motrices en los niños y niñas de 5 a 6 años?

---

---

- 6.-  
¿Cuenta la comunidad, con especialistas que pueda realizar actividades que favorezcan al desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas?

---

---

- 7.- ¿Considera usted, que la aplicación de un plan de juegos puede ser empleado como estrategia para desarrollar las habilidades motrices básicas en los niños y niñas?

### ANEXO 3

#### ENTREVISTA A NIÑOS Y NIÑAS

**OBJETIVO:** Conocer gustos y preferencias de los niños de 5-6 años.

Nombres y apellidos:

Edad:\_\_\_\_\_

1) ¿Te gusta jugar? ¿Qué juegas?

\_\_\_\_\_

2) ¿Te gusta jugar solo o con amigos?

\_\_\_\_\_

3) ¿Te gusta jugar en el parque?

\_\_\_\_\_

4) ¿Practicas algún deporte?

¿Cuál?\_\_\_\_\_

5) ¿Te gustaría practicar otro deporte?

¿Cuál?\_\_\_\_\_

6) ¿Te gusta bailar?

\_\_\_\_\_

7) ¿Te sientes feliz al jugar?

\_\_\_\_\_

8) ¿Qué otras actividades te gustaría realizar?

\_\_\_\_\_

9) ¿Te gusta correr y saltar?

\_\_\_\_\_

10) ¿Cómo te sientes al correr y saltar?

\_\_\_\_\_

## Anexo 4

### Test para evaluar la habilidad de correr

**Objetivo:** Evaluar la coordinación dinámica motora.

**Actividad:** Correr libremente hacia la señal, indicada con un cono.

**Indicaciones:** La carrera debe realizarse en línea recta hacia la señal.

Descripción: del Test
<ul style="list-style-type: none"><li>• . Llevar las rodillas al frente y arriba, el cuádriceps en posición paralela al piso.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Oscilar los brazos al frente y atrás.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• . Llevar la vista al frente, el tronco ligeramente inclinado al frente.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Apoyarse en el metatarso durante la carrera.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Coordinar el movimiento entre brazos y piernas.</li></ul>
Errores técnicos fundamentales
<ul style="list-style-type: none"><li>• No llevar la vista al frente, el tronco ligeramente inclinado al frente.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• No oscilar los brazos al frente y atrás</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• No llevar las rodillas al frente y arriba, no permitiendo que el cuádriceps quede casi en posición paralela al piso.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• No apoyarse en el metatarso durante la carrera.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tener poca coordinación en el movimiento entre brazos y piernas.</li></ul>

## Anexo 5

### Test para evaluar la habilidad de saltar

**Objetivo:** Evaluar de la coordinación dinámica y motriz.

**Actividad:** Saltar con ambas piernas hacia diferentes direcciones.

**Indicaciones:** La carrera debe realizarse en línea recta hacia la señal.

Descripción del test
<ul style="list-style-type: none"><li>Realizar el movimiento con los ojos abiertos, vista al frente</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>Realizar la toma de impulso con las piernas semiflexionadas</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>Extender las piernas al realizar el despegue.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>Llegar al piso con los pies paralelos para amortiguar la caída.</li></ul>
Errores técnicos fundamentales
<ul style="list-style-type: none"><li>No llevar los ojos abiertos</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>No realizar ligera flexión de las piernas</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>No llevar los brazos al frente y arriba</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>Llegar al piso con pies juntos.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>Durante el movimiento no realizar una flexión de rodilla para amortiguar la caída.</li></ul>

Para la evaluación de las habilidades y destrezas motrices de los niños y niñas se propone la siguiente escala de estimación.

Escala de estimación	
Al realizar el ejercicio, comete hasta dos errores técnicos	Excelente
Al realizar el ejercicio, comete tres errores técnicos	Satisfactorio
A realizar el ejercicio y comete cuatro errores técnicos	Regular
A realizar el ejercicio, comete más de cuatro errores técnicos	Deficiente