



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

TESINA DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO
EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO MENCIÓN DOS
DEPORTE (NATACIÓN, ATLETISMO)

TEMA:

**JUEGOS DE DESTREZAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD
EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN GUANO EN EL PERÍODO
NOVIEMBRE 2015 – ABRIL 2016.**

AUTOR:

LLONGO OROZCO HIBANIA MICAELA

TUTORA

Lic. Susana Paz

RIOBAMBA – ECUADOR

2016

El suscrito Docente – Tutor de la Carrera De Cultura Física, de la Facultad de Ciencias de la Salud, de la Universidad Nacional De Chimborazo

CERTIFICA

*Que la señorita **HIBANIA MICAELA LLONGO OROZCO**, con CI. 0603850728, se encuentra apta para la defensa pública con el tema: **JUEGOS DE DESTREZAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN GUANO EN EL PERÍODO NOVIEMBRE 2015 – ABRIL 2016***

Riobamba 18 de mayo del 2016

Atentamente,



Lic. Susana Paz Viteri

TUTOR

CERTIFICACIÓN DEL TRIBUNAL

Quienes suscriben los miembros del tribunal de graduación de la tesis con el tema “**JUEGOS DE DESTREZAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN GUANO EN EL PERÍODO NOVIEMBRE 2015 –ABRIL 2016**” presentado por la señorita Llongo Orozco Hibania Micaela, trabajo que se encontró bajo la dirección de la Licenciada Susana Paz Viteri.

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en el cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para el uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

Ms. Cristóbal zarate
**PRESIDENTE DEL
TRIBUNAL**

Lic. Susana Paz
**TUTOR DE
TESIS**

Lic. Vinicio Sandoval
**MIEMBRO DEL
TRIBUNAL**

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Llongo Orozco Hibanía Micaela con cédula de identidad número 0603850728 me declaro responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesina de Grado y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Facultad de Ciencias de la Salud, Carrera de Cultura Física de la Universidad Nacional de Chimborazo.



Llongo Orozco Hibanía Micaela

C.I. 060385072-8

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por protegerme en esta lucha de superación y darme fuerzas para superar los obstáculos y dificultades a lo largo de mi vida.

A mis padres, que me han enseñado a ser perseverante, emprendedor, valiente y decidida al momento de tomar una decisión y por estar pendientes de mí y por el apoyo incondicional día tras día.

A mi esposo, por su apoyo incondicional, por demostrarme la gran fe y el amor que tiene por mí y principalmente por darme el regalo más grande que pude tener en la vida, mi hijo Elián Josué.

Al Lic. Ángel Carrasco quien nos dio su apoyo incondicional para que este proyecto sea ejecutado en la Escuela del Milenio

A la Lic. Susana Paz tutor de esta tesis, por su apoyo total y su amistad desde mi vida estudiantil en la carrera de Cultura Física y Entrenamiento Deportivo.

Micaela

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mis padres por brindarme su apoyo incondicional día tras día para llegar a mí meta.

A mi esposo y a mi hijo por ser mi principal motivo de superación y por quienes lucho incansablemente para salir adelante.

A mis hermanas por estar siempre escoltando cada peldaño de mi vida. Y a todas las personas que de una u otra manera han puesto su granito de arena.

Micaela

INDICE

PÁGINA DE REVISIÓN.....	i
AUTORIA DE LA INVESTIGACION.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	4
1. PROBLEMA.....	4
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2.1 Contextualización.....	4
1.3 ANÁLISIS CRÍTICO.....	6
1.3.1 Prognosis.....	6
1.3.2 Formulación del problema.....	6
1.3.3 Preguntas y Directrices.....	7
1.4 DELIMITACIÓN.....	7
1.4.1 Delimitación Espacial.....	7
1.5 JUSTIFICACIÓN.....	7
1.6. OBJETIVOS.....	9
1.6.1 Objetivo General.....	9
1.6.2. Objetivos específicos.....	9
CAPITULO II.....	10
2. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	10
2.2. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	13
2.3 LEY ORGÁNICA DE RECREACIÓN.....	14
2.4 LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN.....	14
2.5 PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR.....	15
2.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	17
2.6.1. Juegos.....	17
2.6.2 Tipos de juegos.....	19

2.6.3 Juegos con Destrezas.....	22
2.6.4 Juegos con Destrezas Sensoriales.-	22
2.6.5 Juegos Cognitivos 4-5 años.....	23
2.7 MOTRICIDAD GRUESA	26
2.8 COORDINACIÓN MOTRIZ	29
2.9 MOVIMIENTO	31
2.10 FORMACIÓN Y SALUD	32
2.11 JUEGOS RECREATIVOS	34
2.12 ACTIVIDADES RECREATIVAS	37
2.13 DESARROLLO A LOS 5 AÑOS:.....	41
2.14 EDADES EVOLUTIVAS	43
2.15 CUADRO DE LAS EDADES EVOLUTIVAS	45
2.16 HIPÓTESIS Y VARIABLES	41
2.16.1 Hipótesis.....	41
2.16.2 Variables	41
2.17 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	42
2.18 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICO	44
CAPITULO III.....	45
3. MARCO METODOLÓGICO	45
3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO.....	45
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	45
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	46
3.3.1 La investigación de campo:.....	46
3.3.2 Investigación bibliográfica:.....	46
3.4 MÉTODOS	47
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA.	47
3.6 TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN.	48
3.6.1 Test de coordinación	49
3.6.2 Test de coordinación dinámica general.....	49
3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.	51
3.8 PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	52
CAPITULO IV.....	53
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	53
4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.	53

4.2 TEST DE LA COORDINACIÓN	54
4.3 COMPARACIÓN DE DATOS	106
CAPITULO V	113
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	113
5.1. CONCLUSIONES.	113
5.2. RECOMENDACIONES.....	114
CAPÍTULO VI.....	115
6. LA PROPUESTA	115
6.1 TEMA	115
6.2.-JUSTIFICACIÓN.....	115
6.2.1.- Antecedentes de la Propuesta	116
6.3.- OBJETIVOS	117
6.3.1.- Objetivo General.....	117
6.3.2.- Objetivos Específicos	117
6.4 PLAN DE ACCIÓN	118
6.4.1. Planificación.....	118
6.4.2.- Organización.....	118
6.5.-EL APRENDIZAJE DE LOS JUEGOS.....	121
6.6.-METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA	122
ANEXOS	130
BIBLIOGRAFÍA	154

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1	54
TABLA 2	55
TABLA 3	56
TABLA 4	57
TABLA 5	58
TABLA 6	59
TABLA 7	60
TABLA 8	61
TABLA 9	62
TABLA 10	63
TABLA 11	64
TABLA 12	65
TABLA 13	66
TABLA 14	67
TABLA 15	68
TABLA 16	69
TABLA 17	70
TABLA 18	71
TABLA 19	72
TABLA 20	73
TABLA 21	74
TABLA 22	75
TABLA 23	76
TABLA 24	77
TABLA 25	78
TABLA 26	79
TABLA 27	80
TABLA 28	81
TABLA 29	82
TABLA 30	83

TABLA 31	84
TABLA 32	85
TABLA 33	86
TABLA 34	87
TABLA 35	88
TABLA 36	89
TABLA 37	90
TABLA 38	91
TABLA 39	92
TABLA 40	93
TABLA 41	94
TABLA 42	95
TABLA 43	96
TABLA 44	97
TABLA 45	98
TABLA 46	99
TABLA 47	100
TABLA 48	101
TABLA 49	102
TABLA 50	103
TABLA 51	104
TABLA 52	105

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO 1	54
GRAFICO 2	55
GRAFICO 3	56
GRAFICO 4	57
GRAFICO 5	58
GRAFICO 6	59
GRAFICO 7	60
GRAFICO 8	61
GRAFICO 9	62
GRAFICO 10	63
GRAFICO 12	65
GRAFICO 13	66
GRAFICO 14	67
GRAFICO 15	68
GRAFICO 16	69
GRAFICO 17	70
GRAFICO 18	71
GRAFICO 19	72
GRAFICO 20	73
GRAFICO 21	74
GRAFICO 22	75
GRAFICO 23	76
GRAFICO 24	77
GRAFICO 25	78
GRAFICO 26	79
GRAFICO 27	80
GRAFICO 28	81
GRAFICO 29	82
GRAFICO 30	83
GRAFICO 31	84
GRAFICO 32	85
GRAFICO 33	86
GRAFICO 34	87
GRAFICO 35	88
GRAFICO 36	89
GRAFICO 37	90
GRAFICO 38	91
GRAFICO 39	92
GRAFICO 40	93
GRAFICO 41	94
GRAFICO 42	95
GRAFICO 43	96
GRAFICO 44	97

GRAFICO 45	98
GRAFICO 46	99
GRAFICO 47	100
GRAFICO 48	101
GRAFICO 49	102
GRAFICO 50	103
GRAFICO 51	104
GRAFICO 52	105
GRAFICO 54	107
GRAFICO 55	108
GRAFICO 58	111
GRAFICO 59	112

RESUMEN

El propósito del siguiente trabajo investigativo es el de establecer un conjunto de actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa para los niños y niñas de PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA de la Unidad Educativa Del Milenio en el período 2015-2016

Para la determinación del nivel de conocimiento acerca de las actividades de los docentes y niños se cree conveniente utilizar los métodos de investigación aplicados en este trabajo: histórico lógico, inducción-deducción, análisis síntesis, estadístico-matemático y la estadística descriptiva. Se realizó movimientos comunes propios de su edad, los niños y niñas de la U.E del Milenio, presentan problemas en la coordinación, equilibrio y en reptar, lo cual permitió que se desarrollara este tipo de trabajo con una población de 25 niños y con un grupo de control de 30 niños. La técnica de investigación que se utilizó fue el “PEPSI”: TEST DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE 2 A 5 AÑOS (HAEUSSLER Y MARCHANT, 1984) , el cual se aplicó al inicio y al final de la intervención.

En la presente investigación se realizó bajo el paradigma interpretativo, siendo una investigación cualitativa, con una modalidad de campo y bibliográfica, el tipo de investigación que se utilizó fue correlacional y transversal con una población de 25 niños y con un grupo de control de 30 niños. La técnica de investigación que se utilizó fue el test, aplicando el test de coordinación.

Los investigadores creen que los problemas de motricidad gruesa son causados por la no estimulación y la forma de no llevar un proceso adecuado en las instituciones educativas. Demostrando al final de la investigación que al tomar el post test que representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, se pudo observar que se mejoró en un 75% la destreza de caminar, llegando a conseguir un 100% en el parámetro de excelentemente ,y un 28% los niños mejoraron el equilibrio, en lanzar un 8%, en reptar mejoraron en un 23% , en saltar se mejoró un 28 % , en cuadrúpeda mejoraron en un 32%, y en reptar los niños mejoraron en un 6%



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CENTRO DE IDIOMAS

ABSTRACT

The purpose of this research work is to establish a set of activities for the development of gross motor skills on FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION children from Millennium Education Unit in the period 2015-2016, which seeks activities for the development of children.

To characterize the level of knowledge about the activities of teachers and children are believed convenient to use research methods applied in this work: historical logic, induction-deduction, analysis, synthesis, statistical-mathematical and descriptive statistics. Proper common movements according to age was done, the children of Millennium Education Unit, presented coordination, balance and crawling problems, which allowed to developed the research with a population of 25 children and a control group of 30 children. The research technique used was the "TEPSI" TEST DEVELOPMENT GROSS MOTOR SKILLS FROM 2 TO 5 YEARS (HAEUSSLER And MARCHANT, 1984), the gross motor coordination test was applied to children of the Millennium School at the beginning and end of the participation.

The present investigation was conducted under the interpretive paradigm, being a qualitative research, field and literature method, correlational and transversal research type with a population of 25 children and a control group of 30 children. The research technique used was the coordination test.

Researchers believe that gross motor problems are caused by non-stimulation and an inadequate or appropriate process in educational institutions. Children with gross motor problems, usually perform uncontrollable movements, which allow observing, simply, the lack of three fundamental aspects: coordination, balance and laterality. Through this work the drawbacks of each child of first year of basic education through a tripartite work were identified: student, teacher and parents to make some gross motor games. At home they tend not to follow parents instructions, engaging in sedentary activities that provides little help the general body movement. The teacher should be the first person to detect a lack of coordination, balance and laterality; and address a good job through the games.

Translation reviewed by:

Dra. Fanny Zambrano V. MsC.

ENGLISH TEACHER AT LANGUAGES CENTER FCS



Riobamba march 10th, 2016

INTRODUCCIÓN

Con el paso del tiempo la población crece, y con ello los problemas y las necesidades son un ente que sobresale hoy en día, siendo los niños los que mayor importancia deben tener en su crecimiento, es por ello que creo necesario la ejecución de la presente investigación referente al tema de: Juegos de destreza para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de primer año de educación básica; tomando como muestra a los alumnos de la Escuela del Milenio del cantón Guano.

El ejercicio de la docencia demanda de un profesional formado integralmente, hábil para hacer frente a los retos que se presentan en el aula o en las canchas, así como también para asumir los cambios que ocurren en el sistema educativo. Se destaca el desarrollo de la motricidad gruesa como instrumento de educación, al igual que su importancia en la educación, puesto que tiene una valiosa influencia en el cuerpo y en la mente, haciéndose imprescindible ampliar el campo de conocimientos acerca de la motricidad en la edad escolar.

Comprender el procedimiento humano, ha sido un reto para científicos y grandiosos psicólogos desde siglos pasados. Pero ¿cómo entender el porqué de las respuestas manifestadas en la edad adulta? ¿Qué es lo que hace que el individuo responda de una u otra manera durante la interacción con su entorno? Es interesante conocer y rescatar algunos conceptos que tienen que ver con ello, tal es el caso de la MOTRICIDAD GRUESA, disciplina que estudia al hombre desde la articulación de sistemas anatomofisiológicos, psicológicos, descodificando el campo de significaciones que el cuerpo y el movimiento en relación generan y que constituyen las señales de su salud, su desarrollo, sus posibilidades de aprendizaje e inserción social, tal como aporta (CHOKLER.1938)

Con el proyecto se pretende evaluar las destrezas en el desarrollo integral de los niños y niñas, además de proponer los juegos como un instrumento didáctico eficiente para el alcance de los objetivos pedagógicos.

La presente investigación tiene como propósito fundamental encontrar herramientas para el desarrollo de la motricidad gruesa , a través del juego por medio del cual cada una de las actividades están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de transición, de hecho se entregan materiales a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las maestras de preescolar realizan muchas actividades con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los preparen física y mentalmente para su proceso de aprendizaje

1.- Del mismo modo se pretende estimular la motricidad gruesa a través de las actividades como es el juego en los niños y niñas del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Del Milenio De GUANO, pues cada una de las actividades están encaminadas a motivar activamente todo el sistema de motricidad gruesa del niño de transición y para esto se pretende recurrir al desarrollo de actividades para mejorar la coordinación, el equilibrio, saltar, reptar etc . (Johana Yoli Santiago. 2010.)

2.- La Educación Inicial apunta al desarrollo integral del niño, pues considera al infante como un ser único, singular, con necesidades, características e intereses propios de su etapa evolutiva. En tal virtud se aspira matizar una propuesta curricular que intente satisfacer el desarrollo de sus capacidades biológicas, psicomotoras, cognitivas, sociales, emocionales y afectivas conforme a su cultura y la realidad del contexto en que se desenvuelve. Esta investigación se centró en desarrollar una serie de actividades, las cuales ayudarán a estimular la motricidad gruesa, en la medida que las dimensiones de correr, coordinación, equilibrio, reptar, saltar, estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo lleve a mantener una buena calidad de vida.

Desde el punto de vista teórico se desarrollaron temáticas centradas en la motricidad, sus dimensiones, las actividades como disciplina central del juego, los teóricos que plantean diversos postulados frente a la importancia al desarrollo de las actividades de la motricidad gruesa.

La investigación se apoyó en un tipo de investigación cualitativa, la cual permitió conocer más de cerca el objeto de estudio y apoyarme en el test de la coordinación para ver los resultados en cada uno de los niños y niñas para así encontrar las actividades oportunas para una buena motricidad. (Lic. Montaña Cabrera Telmo. Marzo 2011.)

Este trabajo investigativo contiene los siguientes capítulos:

EL CAPITULO I: en donde se desarrolla el planteamiento del problema de investigación anotando la contextualización de los juegos de destreza, de igual manera, la justificación y los objetivos de investigación.

EL CAPITULO II: se desarrolla los antecedentes investigativos, sobre trabajos paralelos o relacionados a los juegos de destreza, así también el marco teórico sustentando en la contextualización de los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa.

EL CAPITULO III: se desarrolla el marco metodológico, en donde se detalla el tipo y diseño de investigación, la población, los métodos, técnicas e instrumentos que se utilizaron para todo el proceso del presente trabajo de investigación.

EL CAPITULO IV: se desarrolla el análisis de cada uno de los ítems de los test aplicado a los estudiantes de la escuela del Milenio de GUANO, así como también el análisis e interpretación de los resultados.

EL CAPITULOS V: se desarrolla las conclusiones a las que se llegó después del análisis de los resultados, además se encuentra la linkografía y bibliografía.

EL CAPITULO VI: se desarrollan los anexos, en donde se adjunta los test que se aplicaron y documentos pertinentes para recolectar la información de la investigación sobre los juegos de destreza para el desarrollo de la motricidad gruesa.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA

TEMA

Juegos de destreza para el desarrollo de la motricidad gruesa de primer año de educación básica en la unidad educativa del milenio del cantón guano en el periodo noviembre 2015 –abril 2016.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

En América latina se ha venido desarrollando un modelo para el cual el sistema educativo funda una esfera vital para el desarrollo integral del educando desde temprana edad. Es por ello, que la Educación Inicial en los países latinoamericanos ha venido experimentando un sostenido y disparejo crecimiento que se hace presente en muchos estados sin que se logre garantizar a plenitud el derecho a la Educación de los niños y niñas.

Por lo tanto, el desarrollo de la motricidad del niño y niña en edad preescolar juega un papel muy importante para el logro de este objetivo. Lo que implica un adecuado desarrollo de los procesos de la percepción motora, percepción visual auditiva y de los procesos psicológicos que intervienen para que el educando desarrolle la capacidad motora de acuerdo a su nivel evolutivo.

Cabe destacar, que la motricidad gruesa es la habilidad que el niño o niña va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Sin embargo, el ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación

ambiental. Además, la motricidad gruesa se va desarrollando en orden, es decir, descendiendo desde la cabeza hasta los pies con un orden definido y previsible

A nivel del Ecuador las instituciones educativas han sufrido múltiples problemas que no ayudan a fortalecer la calidad de la educación, es por ello que dentro de la educación inicial, siempre se ha presentado aspectos que no mejoran la calidad educacional como son las inadecuadas estrategias que son practicadas en los niños y niñas de 4-5 años como es la motricidad gruesa.

Siendo las posibles causas que no permitan a los niños, interesarse por los juegos de desarrollo de la motricidad gruesa y peor aún el desconocimiento de la motricidad gruesa que es lo más importante de nuestra niñez, que han sido compartidos de generación a generación, perdiendo parte de nuestra identidad formativa en el cual se compartía por medio de la integración infantil, los valores y la creatividad que son parte de desarrollo integral de los individuos.

Como resultado de esta investigación pretendo despejar y encontrar las causas que hacen que los niños y niñas no practiquen los juegos de la motricidad gruesa en nuestro país y el desconocimiento de los mismos, en este trabajo un delimitante es aplicarlo en un solo nivel de educación básica como lo es, el primer año de educación básica de la escuela del Milenio Guano , por ser un grupo con el que Yo trabaje en el área de la Cultura Física siendo además un grupos vulnerables de la tecnología, la comunicación y las redes sociales y el proceso de cambio biológico, psicológico natural que ocurre a estas edades.

MURILLO (1998) dice “ La motricidad fina y gruesa debe ser canalizada de acuerdo a las necesidades del infante donde la maestra Parvularia identifica y debe poner más empeño en mejorar la motricidad ”.

1.3 ANÁLISIS CRÍTICO

1.3.1 Prognosis

Al poder determinar los efectos que causan este problema de investigación en la formación de los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Del “ Milenio” Guano podemos emitir un juicio de valor, que el desinterés por los maestros por conocer y aplicar las actividades acordes, las estrategias que desarrollen la motricidad gruesa, la desmotivación al ejecutar el desarrollo de la motricidad hace que los niños a futuro presenten ciertos problemas educativos que afectaran el crecimiento tanto físico como cognitivo se verá disminuido siendo un problema que debe ser erradicado.

Al no desarrollar con eficiencia la motricidad gruesa a futuro los niños y niñas de 4-5 años tendrán problemas en el fortalecimiento de los músculos del cuerpo que son tan necesarios en esa edad para que en lo posterior su estimulación motriz sea la adecuada y necesaria.

Es por ello que músculos del cuerpo en los niños de 4-5 años deben ser canalizados de buena forma al ejecutar la estimulación motriz mediante la práctica de actividades, ejercicios de motricidad fina y gruesa que a futuro repercutirá en el infante.

1.3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye los juegos de destreza para el desarrollo de la motricidad gruesa de primer año de educación básica en la unidad educativa del milenio del cantón guano en el periodo noviembre 2015 –abril 2016?

1.3.3 Preguntas y Directrices

- ¿Cómo afecta en el aprendizaje, el desconocimiento de la motricidad gruesa en el niño de Educación?
- ¿Cuáles son las diferentes etapas del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de educación básica?
- ¿Existen actividades acordes para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 4-5?

1.4 DELIMITACIÓN.

1.4.1 Delimitación Espacial

La investigación se realizará en las canchas de la Unidad Educativa Del Milenio del Cantón GUANO, durante el periodo noviembre 2015 –abril 2016

Delimitación Temporal

La investigación se realizará en las canchas de la Unidad Educativa Del Milenio del Cantón GUANO, durante el periodo noviembre 2015 –abril 2016

Unidades de Observación

Supervisor (a)

Director (a)

Maestras

Niños y niñas

Padres de familia

Investigador (a)

Tutor del proyecto.

1.5 JUSTIFICACIÓN

Se puede indicar que las razones que me permite realizar esta investigación es buscando mejorar la calidad de la educación

Esta actividad lo realice con la finalidad de tener una base informativa, que permita establecer un criterio técnico por medio de la investigación, de las causas para que en las instituciones sean realizadas los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa, siendo así un aporte para un análisis más amplio que se puede duplicar a nivel del país, determinando causas y buscando soluciones en el rescate de la motricidad gruesa en lo que respecta al desarrollo formativo de nuestros niños.

Este tema es de mucha importancia, para los niños y niñas del primer año de educación básica, mucho más si son juegos que ayudan a la motricidad gruesa del niño y estos juegos son de mucha importancia por ello ahora se pierde con las nuevas tecnologías, se pierden con el paso del tiempo estas sanas prácticas de la motricidad gruesa.

El beneficio que se obtendrá con la investigación es, aportar a los niños y profesores de la institución donde se lleva a cabo la investigación, concientizar la práctica de nuestros juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa y cuáles son las causas que han hecho que se vayan perdiendo paulatinamente al punto del desconocimiento de las nuevas generaciones, además la satisfacción personal de conocer las raíces del problema y hacer hincapié de la práctica de la motricidad gruesa, como profesional de la Cultura Física que me permitirá estar en relación directa con niños y niñas, a la vez de buscar un mejor estilo de vida tal cual nos señala el Plan Nacional del Buen Vivir.

La finalidad de este trabajo de investigación es conocer la fuente que nos permite el seguir manteniendo los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa y ser una base confiable para estudios investigativos de mayor trascendencia que permita establecer soluciones para el rescate de nuestros juegos y así tener una población infantil activa, promoviendo la actividad física por medio de actividades recreativas pueden desarrollar la motricidad gruesa

1.6. OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo General

Investigar los juegos de destreza en el desarrollo de la motricidad gruesa de primer año de educación básica

1.6.2. Objetivos específicos.

- Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, antes y después de la intervención
- Aplicar juegos recreativos de destreza a los niños y niñas de 4-5 años con una intervención de 8 semanas
- Comparar los test iniciales con los test finales en los niños de la Escuela del Milenio de Guano

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

El Centro Andaluz de Medicina del Deporte la Revista Andaluza de Medicina del Deporte (RAMD) con periodicidad (a partir de 2009) trimestral. Esta revista científica constituye un foro para los científicos, especialistas y profesionales, cuyas actividades están relacionadas con la actividad física, el deporte, la recreación y la salud. Debido a la naturaleza multidisciplinaria de esta área, la revista cubre diferentes disciplinas relacionadas todas con la Medicina del Deporte, lo que la convierte en una publicación con un altísimo grado de interés para todos los profesionales relacionados con las Ciencias del Deporte.

El desarrollo psicomotor es muy importante para el niño y la niña, porque la progresiva maduración de la neuromusculatura en la edad preescolar permite realizar con destreza, las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el mejoramiento de las mismas, siempre que haya un adecuado desarrollo neuromuscular.

Kephart (1960), cree que un adecuado desarrollo perceptivo-motors requisito preliminar para el aprendizaje de la lectura.

Piaget (1969): menciona que el dinamismo motor y los concretos aprendizajes motrices están estrechamente ligados a la actividad mental infantil.

Kephart(1972), piensa que, para que se dé el aprendizaje de una manera efectiva, la percepción y el movimiento, considerado este último como el medio a partir del cual un individuo adquiere conciencia del mundo y de sí mismo, debe marchar simultáneamente, de modo que el proceso de aprendizaje lleva una gran variedad de experiencias sensoriales y oportunidades de movimiento. Por lo tanto, señala que

percepción y movimiento funcionan como una sola cosa. El movimiento es un elemento básico en el aprendizaje pues promueve el eficiente proceso cognoscitivo. La psicomotricidad es una actividad que facilita el desarrollo integral del niño. Las áreas que comprende la psicomotricidad son:

- Esquema corporal.
- Lateralidad.
- Equilibrio: estático, dinámico de los objetos.
- Motricidad gruesa.
- Motricidad fina: coordinación ojo-pie, coordinación ojo-mano, coordinación ocular.
- Ritmo.
- Disociación.
- Relajación.

Bruner (1973), indica que gran importancia al desarrollo de la coordinación manual que considera ligada íntimamente a las capacidades intelectuales del niño

- Las habilidades físicas desarrolladas en el juego y en periodos más estructurados de educación física, mejorarán los sentimientos generales de eficiencia en el niño.
- Las destrezas motrices creativas fomentadas por medio de diversas formas de expresión artística y de juegos motores en los que se estimula un comportamiento selectivo en los niños, probablemente desembocarán en una participación más activa y cualitativa en todos los aspectos de interacción social que prevalecen en las escuelas elementales.
- Los niños activos, si están demasiados tiempos quietos y encerrados, seguramente aprenderán con menos entusiasmo las tareas de clase. Los investigadores sugieren que tener inmóviles durante periodos prolongados a niños con buena condición física, que necesitan desplegar gran actividad, puede estar contraindicado en las escuelas elementales.

- El movimiento parece ser una necesidad inherente a los niños, que al ser reprimido puede conducir a comportamientos indeseables.

Método. Un total de 15 niños completaron 4 sesiones de evaluación de la motricidad gruesa empleando las pruebas de la motricidad, con un intervalo de tiempo de 8 semanas entre pruebas consecutivas

Conclusiones

El desempeño de los maestros de los cursos evaluados es deficiente debido a que no realizan actividades que estimulen la motricidad gruesa de manera continua. Algunas tareas las realizan a veces o casi siempre pero no todo el tiempo. Un gran porcentaje de niños no imitan acciones o movimientos así como tampoco realizan ejercicios de relajación; lo cual constituye tarea del docente.”

Elizabeth Zausmer citada por Archila Castillo (2002), hizo las siguientes afirmaciones y criterios: “La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lector-escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que los docentes realicen una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos”

Investigaciones realizadas por González (1999) cree que son relacionadas con la motricidad del niño de 5 a 6 años de edad hacen referencia a los logros motores en la motricidad gruesa; sin embargo, elementos que la autora considera importante determinar para valorar qué preparación tiene el niño para aprendizajes superiores relacionados con las habilidades manuales, específicamente la escritura.

El desarrollo grafo motor es también conocido en la literatura especializada como motricidad gruesa. La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas del cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos,

involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades.

La revista ATHLOS: Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte es una revista semestral que tiene carácter investigador e internacional. Por tanto, el objetivo de esta revista es publicar trabajos de cualquier parte del mundo siempre que estén científicamente fundamentados y que ayuden a profundizar y avanzar en el conocimiento de las distintas dimensiones de las ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte.

La revista ATHLOS no publicará artículos de divulgación, opinión, reflexión, sin carácter científico que no estén basados en investigaciones.

2.2. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

Constitución del Estado

Art. 358.- El sistema nacional de salud tendrá por finalidad el desarrollo, protección y recuperación de las capacidades y potencialidades para una vida saludable e integral, tanto individual como colectiva, y reconocerá la diversidad social y cultural. El sistema se guiará por los principios generales del sistema nacional de inclusión y equidad social, y por los de bioética, suficiencia e interculturalidad, con enfoque de género y generacional.

Art. 359.- El sistema nacional de salud comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos, acciones y actores en salud; abarcará todas las dimensiones del derecho a la salud; garantizará la promoción, prevención, recuperación y rehabilitación en todos los niveles; y propiciará la participación ciudadana y el control social.

Art. 360.- El sistema garantizará, a través de las instituciones que lo conforman, la promoción de la salud, prevención y atención integral, familiar y comunitaria, con base en la atención primaria de salud; articulará los diferentes

niveles de atención; y promoverá la complementariedad con las medicinas ancestrales y alternativas.

www.eumed.net/libros-gratis/2008b/402/Fundamentacion%20Legal.htm

2.3 LEY ORGÁNICA DE RECREACIÓN

ART. 1º—Los objetivos generales de la presente ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas las personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

ART. 2º—El objetivo especial de la presente ley, es la creación del sistema nacional del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

ART. 3º—Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores: vida garantizado por la Constitución.

www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf.

2.4 LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN

LAS Y LOS CIUDADANOS

Art. 11.- De la práctica del deporte, educación física y recreación.- Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar educación física y acceder

a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo a la Constitución de la República y a la presente Ley.

Art. 12.- Deber de las y los ciudadanos.- Es deber de las y los ciudadanos respetar las regulaciones dictadas por el Ministerio Sectorial y otros organismos competentes para la práctica del deporte, educación física y recreación.

2.5 PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR

OBJETIVO N°3

3.7. Fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población

- a. Masificar las actividades físicas y recreativas en la población, considerando sus condiciones físicas, de los ciclos de vida, culturales, étnicos y de género, así como sus necesidades y habilidades, para que ejerciten el cuerpo y la mente en el uso del tiempo libre.
- b. Impulsar de forma incluyente la práctica de deportes y actividad física en el uso del tiempo libre.
- c. Promover mecanismos de activación física y gimnasia laboral en los espacios laborales, que permitan mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de las y los trabajadores.
- d. Propiciar el uso del tiempo libre de niños y niñas, adolescentes y jóvenes en actividades recreativas, lúdicas, de liderazgo, deportivas y asociativas, como mecanismo de inserción y formación de ciudadanos activos.
- e. Impulsar la generación de actividades curriculares
- f. Y extracurriculares y la apertura de espacios que permitan desarrollar y potenciar las habilidades y destrezas de la población, de acuerdo a la condición etaria, física, de género y características culturales y étnicas.
- g. Diseñar e implementar mecanismos de promoción de la práctica de algún tipo de deporte o actividad lúdica en la población, de acuerdo a su condición física, edad, identificación étnica, género y preferencias en los establecimientos educativos,

instituciones públicas y privadas, sitios de trabajo y organizaciones de la sociedad civil.

<http://es.slideshare.net/celpamar/ley-del-deporte-educacin-fsica-y-recreacin>.

- h. Impulsar la organización, el asociativismo o la agrupación en materia deportiva o cualquier actividad física permanente o eventual, de acuerdo a las necesidades, aptitudes y destrezas de sus integrantes.

4.10. Fortalecer la formación profesional de artistas y deportistas de alto nivel competitivo

- a. Promover la práctica deportiva y su profesionalización en los diferentes niveles de educación.
- b. Fortalecer y crear espacios para la práctica profesional de deportes.
- c. Diseñar programas y estrategias de apoyo para los deportistas de alto rendimiento, a través de becas, subsidios y bonos.
- d. Promover la participación de deportistas de alto nivel en competencias nacionales, internacionales, olimpiadas y para olimpiadas
- e. Fortalecer la capacitación docente en las distintas disciplinas deportivas y en áreas de gerencia, docencia y recreación.
- f. Fortalecer la formación física y psicológica de deportistas especializados de alto rendimiento.
- g. Promover la formación profesional de artistas con nivel internacional.
- h. Fortalecer y crear espacios de difusión y práctica para las diferentes disciplinas artísticas.
- i. Diseñar programas y estrategias de apoyo para el desarrollo artístico de talentos en las diferentes disciplinas artísticas y áreas creativas.
- j. Fortalecer la formación y la especialización de artistas en áreas relacionadas a la producción, la creación, la enseñanza y la investigación.
- k. Generar mecanismos de apoyo y promoción para la generación de contenidos culturales y artísticos creadores de imaginarios.
- l. Promover la participación de artistas nacionales en festivales y concursos en diferentes disciplinas artísticas y de creación, a nivel nacional e internacional.
- m. Fortalecer la normativa referente a la acreditación, certificación, formación profesional, titulación, práctica profesional y seguridad social de deportistas y

artistas, considerando las especificidades de la formación, práctica y actividad laboral de estas.

2.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.6.1. Juegos

Definición.- El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

<http://www.definicionabc.com/general/juego.php>

Clasificación.-

- Con Objetos (saltar a la cuerda, Carrera de sacos, Juego del pañuelo, Trompo, Canica o metras, Cometa, Garrufio, Yoyo, Perinola, papagayo, palo encebado, palito mantequillero, ...)
- Juegos con partes del cuerpo (Piedra, papel o tijera; Pares o nones, cero contra por cero, rondas...)
- Juegos de persecución (Escondite, Gato y ratón, Policía y ladrón, Encantados, ere o stop)
- Juegos verbales (Retahíla, adivinanzas, Telegrama, Gallinita Ciega)
- Individuales (se juega en forma individual: perinola, yoyo,...)
- Colectivos (se juega con dos o más personas: escondite, rondas,...)

<http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/p/el-juego.html>

Importancia

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños tienen que hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. Además, los juegos pueden ser de todo tipo: de mesa, deportivos, etcétera.

A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Beneficios

- El juego desarrolla la creatividad.
- El juego te da alegría, te da vida.
- El juego reduce el estrés y la ansiedad.
- El juego reduce los estados de conflicto.
- El juego puede aumentar tu sensación de ligereza.

Características

- El juego es libre
- El juego produce placer
- El juego implica actividad
- El juego es una actividad propia de la infancia
- El juego es algo innato
- El juego organiza las acciones de un modo propio y específico.
- El juego ayuda a conocer la realidad.
- El juego permite al niño afirmarse

- El juego favorece el proceso socializador
- El juego cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitador

<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>.

2.6.2 Tipos de juegos

Juegos con destreza.- Son juegos con los que se buscan estimular una determinada serie de capacidades físicas y de coordinación de movimientos en el niño (FERNANDEZ,D,2006 PG 37)

El juego ayuda a establecer relaciones humanas, compartir experiencias y establecer contactos con otros; ayuda también a adquirir habilidades y destrezas físicas básicas y a mejorar las actitudes perceptivas (EFDEPORTES.COM, REVISTA DIGITAL. BUENOS AIRES - AÑO 18 - N° 182 - JULIO DE 2013).

Juegos con destreza sensoriales.- Con los juegos sensoriales buscamos experimentar con las capacidades de nuestros sentidos sin olvidar el desarrollo sensorial kinestésico juegos con destrezas de percepción y orientación.- Es entendida como la aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de la propia posición

Juegos cognitivos.- Se trata de actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) mediante la utilización de juegos. ANA JOSÉ PÉREZ, MAESTRA DE EDUCACIÓN FÍSICA 1 SEP. 2014

Juegos pre deportivos.- Se denominan juegos predeportivos a aquellos que exigen habilidades y destrezas propias de los deportes, es decir, lanzamientos, recepciones, desplazamientos, entre otros. En tanto, la práctica de este tipo de juego

es normalmente recomendada como preparación para los niños que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que la práctica de éstos les reportará una muy buena cantidad de recursos físicos y técnicos. HERNÁNDEZ, R (2007) Y GUARDIA, M (2009),

Juegos tradicionales: son aquellos que se transmiten de generación en generación. Proviene de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo. Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica. Por ejemplo la lucha canaria, deporte típico de las Islas homónimas. (LAVEGA BURGÚÉS, 1995)

Juegos populares: suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Los juegos populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es la escondida. HUIZINGA (1972)

Juegos de mesa: esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo de éstos son el ajedrez, el ludo, el Monopoly, etc. PÉREZ ALDO EN 1997

Juegos de naipes: son aquellos en los que sólo se requiere de una baraja (puede ser española o francesa) para el desarrollo del juego. En la mayoría de éstos es necesaria la participación de dos jugadores o más, sin embargo hay algunos que pueden ser practicados por un solo participante, por ejemplo el solitario. Otros juegos de naipes son: siete y medio, truco, blackjack, canasta, etc. CAGIGAL, J.M (1996)

Videojuegos: Este término engloba a aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica. Para poder jugar a un videojuego es

necesaria la utilización de un joystick, mouse, teclado, o cualquier elemento que controle la acción que se desea realizar. Los videojuegos incluyen distintos géneros como aventura, estrategia, lucha, educacionales, entre otros. Ejemplos de videojuegos son Heavy Rain, Age of Empires, Street Fighter. DOMINICK (1984)

Juegos de rol: se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guión específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones. Algunos ejemplos son: Stranger, Gothic, Neverwinter Nights, etc. OLGA E. **FRANCO GARCÍA**

<http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/>

2.6.3 Juegos con Destrezas

El juego ayuda a establecer relaciones humanas, compartir experiencias y establecer contactos con otros; ayuda también a adquirir habilidades y destrezas físicas básicas y a mejorar las actitudes perceptivas.

En este libro se incluyen más de 100 juegos de Educación Física que desarrollan de manera especial destrezas físicas básicas.

En todos ellos, se indican las edades más adecuadas para su aplicación, aunque pueden variar atendiendo a la diversidad de los niños y niñas con los que se realice la actividad. Aunque Juegos para Educación Física va dirigido al profesorado de educación primaria (6–12), resultará de gran utilidad para quienes trabajen en actividades de tiempo libre y como apoyo a las familias a la hora de divertir y formar a los niños y niñas.

Introducción: Objetivo de este libro. Valores que desarrollan estos juegos.

- 1.- Juegos de agilidad.
- 2.- Juegos de coordinación.
- 3.-Juegos de calma.
- 4.-Juegos de resistencia.
- 5.-Juegos de velocidad.
- 6.- Juegos de fuerza.

2.6.4 Juegos con Destrezas Sensoriales.-

Con los juegos sensoriales buscamos experimentar con las capacidades de nuestros sentidos sin olvidar el desarrollo sensorial kinestésico

Juegos con destrezas.- Es entendida como la aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de la propia posición

2.6.5 Juegos Cognitivos 4-5 años

1. “El frutero”

Tipo: Juego de aprendizaje

Edad: 4 a 5 años

Lugar: Sala o patio

Desarrollo: Los niños se sientan en ronda y por orden cada cual elige para sí una fruta diferente, diciéndola en voz alta. El orientador del juego dice: “fui de compras al mercado; vi al frutero y le señalé una fruta” (que sería un cartel donde esté dibujada la fruta. Preguntarle a los niños ¿Qué fruta es?, ¿Quién había elegido esa fruta? Y así sucesivamente.

2. “ Los Patitos”

Tipo: Juego de Aprendizaje

Edad: 4 a 5 años

Participantes: 10 chicos en adelante

Materiales: Ninguno

Lugar: Patio o parque

Desarrollo: La maestra es la mamá pata y los nenes los patitos. Se colocan en fila detrás de la misma y cuando aplaude los nenes deben sentarse, cuando levanta una pierna deben imitarla, lo mismo deben hacer cuando levanta un brazo o se toca la nariz, la cabeza u otra parte del cuerpo.

3. “Ordenando y reconociendo”

Tipo: Juego de Aprendizaje

Edad: 4 a 5 años

Materiales: Cajas, armarios y juguetes de distintos colores.

Lugar: Aula

Desarrollo: se toman cuatro cajas de diferente tamaño, la caja más pequeña se coloca arriba del armario, la mediana detrás, la grande delante y la más grande de todas

debajo del armario. Luego se le pide al niño que ordene los juguetes por color. Por ejemplo: los juguetes rojos en la caja que está arriba del armario, los verdes en la que está detrás, etc.

4. “Vamos a la fiesta”

Tipo: Juego de Aprendizaje

Edad: 4 a 5 años

Materiales: Piezas y accesorios de vestimenta (pañuelos, sombreros, guantes, medias)

Lugar: Patio o gimnasio

Desarrollo: Los niños se sitúan por parejas, detrás de una línea de partida. Junto a las parejas se apila la ropa, mitad para cada compañero. A cierta distancia de la 1° línea se traza una paralela a ésta y que es la llegada, donde tendrá lugar la fiesta. A la voz de “Vamos a la fiesta”, los niños toman la ropa y se arreglan para la fiesta, ayudándose entre sí para vestirse. Cuando estén listos, corren con las manos tomadas a la línea de llegada, ganando el juego la pareja que atraviesa primero, siempre que estén vestidos con todo lo que corresponda.

2.6.6 Juegos Predeportivos

Los juegos predeportivos constituyen una variante de los juegos menores que se caracteriza porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas. Algunas de las reglas de estos juegos pre-deportivos son semejantes a las del juego deportivo y, en ocasiones la idea parcial o total de un juego, brinda la imagen concordante con un determinado deporte: vóleibol, básquetbol y fútbol.

A continuación exponemos algunos juegos pre deportivos:

1.- Balón prisionero

Edad: de 6 a 12 años. Material: Un balón o pelota blanda. Desarrollo: Dos equipos. Cada uno en media cancha. Detrás de cada línea de fondo se sitúa la zona de “cementerio”. Se pueden aprovechar las líneas de los campos de voleibol, baloncesto, tenis, etc. dependiendo del número de alumnos. Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado queda “muerto” pasando al cementerio del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí, logra alcanzar a algún contrario. Si un jugador coge el balón que lanza el otro equipo, no se considera “muerto”, pero si se le cae sí; Cuando en un equipo quede un solo jugador y no le dan en diez lanzamientos, éste puede recuperar a un compañero.

2.- Balón tocado

Edad: de 8 a 12 años Material: Un balón Descripción: Se forman equipos de 10 y 8 de ellos se colocan formando un círculo y los otros dos en el medio. Los jugadores de fuera se hacen pases entre ellos y los del medio intentarán tocar el balón.

3.- Balón torre

Edad: de 6 a 12 años. Material: Un balón Descripción: Un jugador de cada equipo se sitúa en un círculo, el resto en la otra mitad de la cancha. El jugador torre lanza el balón a sus compañeros para que éstos lo devuelvan sin que toque el suelo. El jugador torre no puede salir del círculo para coger el balón. Si el balón cae, o el jugador torre sale del círculo, el balón pasa al otro equipo.

4.- Baloncesto de gigantes

Edad: de 11 a 12 años. Material: Balón de baloncesto y zancos. Descripción: Dos equipos de igual número. Los jugadores calzados con zancos. Se trata de jugar

un partido de baloncesto con la dificultad que supone elevar el centro de gravedad. Previo a este juego deben existir unas sesiones en las que el alumno se familiarice y afiance en el uso de este material.

5.- Cesta móvil

Edad: de 8 a 12 años. Material: Cestas (papeleras, botes...) y pelotas ligeras. Descripción: Cuatro voluntarios con cestas en la espalda. El resto, con pelotas, dispersos por el espacio. A una señal, los voluntarios empiezan a correr. Los demás intentan encestar a distancia. Las pelotas rebotadas pueden ser jugadas por cualquier compañero. Cada cierto tiempo cambio de rol.

2.7 MOTRICIDAD GRUESA

En la motricidad gruesa encontramos los ejercicios y movimientos motrices que uno puede realizar con los grandes grupos de músculos como las piernas, los brazos o la cabeza. En esos movimientos intervienen los principales grupos musculares del cuerpo. Habilidades propias de la motricidad gruesa son, por ejemplo:

- Andar y correr
- Gatear
- Saltar
- Escalar
- Estar de pié
- Hacer señas
- Balancearse
- Ir en bicicleta
- Nadar

La motricidad gruesa es una área fundamental en la educación física, ya que esta se encarga de controlar a los grandes grupos musculares y por ende a los grandes movimientos como correr, saltar, lanzar, etc., habilidades que son la base de todas

actividad física y también de las posteriores habilidades deportivas. Al ser el pilar de todos los movimientos, la motricidad gruesa debe ser estimulada y controlada en los niños desde pequeños, tal como se controla el avance en lenguaje, matemáticas, salud o cualquier otra área que forme parte del desarrollo integral del niño

Definición.-Para describir el desarrollo del movimiento del recién nacido se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continúa con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

Clasificación

Dinámica o anisométrica

Es aquella en la que la magnitud de la tensión del músculo no es igual a la longitud del mismo, variará según cual sea la tensión generada. La cual al ser generada por la tensión de la longitud del músculo varía según indique cada ejercicio.

Gruesa.- La motricidad gruesa tiende en sí a realizar movimientos drásticos e estructurales, es decir, que se realiza con movimientos mediocres en sentido más primitivo del neurodesarrollo se involucran grupos musculares más grandes que implican mayor aplicación de fuerza, mayor distancia y de movimiento.

Media.- Mover las extremidades sin desplazamiento.

Fina.- La motricidad fina hace referencia a movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos.

Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es una parte muy importante del desarrollo infantil, puesto que para el futuro desarrollo de la motricidad fina, es necesaria una buena base de motricidad gruesa. Solo un niño que haya desarrollado suficientemente su motricidad gruesa será capaz de aprender sin problemas las habilidades propias de la motricidad fina como escribir o atarse los cordones del zapato.

Un desarrollo motriz apropiado para la edad del niño es especialmente importante en el ámbito de la motricidad gruesa, puesto que el estado de desarrollo afecta directamente otros ámbitos de la vida del niño. Un niño que desarrolla con normalidad su motricidad gruesa tendrá con seguridad menos problemas en la escuela para aprender a escribir y en las clases de gimnasia, con temas como el equilibrio. Podrá concentrarse mejor, tendrá más confianza en sí mismo y podrá reaccionar más deprisa. Estas habilidades le beneficiarán en su día a día.

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño.

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos.

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados “en masa”; estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo entre otros). El control del motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios, a medida que su sistema neurológico madura, y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos, la Motricidad

Gruesa es importante porque comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. Se considera tan o más importante que la motricidad fina, en si ambas se complementan y relacionan. (Gurza Fernández Francisco. 1978.)

Beneficios

- o Desarrollo del conocimiento.
- o Desarrollo de destrezas.
- o Provoca alegría y entusiasmo.

2.8 COORDINACIÓN MOTRIZ

Definición.-La coordinación motriz es todo acto eficiente que se adquiere mediante etapas de crecimiento mental y corporal, el tiempo de entrenamiento también es un factor clave en cuanto al desarrollo integral de la persona, en donde lo cognoscitivo, social, afectivo y motriz toman parte fundamental y de urgente énfasis en las etapas de la vida. Coordinación no es solo movimiento, es integrar todo un conjunto de enseñanzas para ponerlas al servicio de una tarea en especial; Por ejemplo, en el momento de saltar la cuerda, todos los sistemas, sentidos y las propias percepciones deben estar totalmente concentradas para ejecutar los movimientos de forma consecutiva y evitar que el cuerpo sea golpeado por el laso o que los pies se enreden con este, ojo- mano- pie seria la combinación ideal para describir el mencionado movimiento. CLARKE (1967)

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998): la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

Las diferentes partes del cuerpo y su interacción son lo que generan un movimiento, La calidad y la rapidez de su ejecución es determinado por los

diferentes estímulos que desde la más temprana edad haya recibido el niño, Se hace pues importante el temprano estímulo psico-motriz

En los primeros 5 años de vida es crucial la estimulación del sistema neuro-muscular, debido a que en este lapso de tiempo es donde los picos de crecimiento neuronal son sumamente elevados y cierto tipo de procesos se llevan a cabo; sinapsis (conexiones entre neuronas) y la mielinización (permite que los impulsos viajen más rápido). Luego de esta etapa el crecimiento continúa lento pero paulatinamente hasta los 30 años.

La constante y repetitiva acción se va volviendo cada vez más sencilla, la información de cómo se ejecuta algún movimiento es guardada en el acervo motor.

Clasificación de coordinación motriz

- Coordinación dinámica general: Aquella que agrupa los movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes del cuerpo. Intervienen gran cantidad de segmentos y músculos y por tanto gran cantidad de unidades neuromotoras.
- Coordinación óculo-manual y óculo-pédica: Aquella que va dirigida a las manos o pies. Los ejercicios para desarrollarlas van encaminados a los lanzamientos y las recepciones.
- Coordinación dinámico-manual: Corresponde al movimiento bimanual que se efectúa con precisión.
- La coordinación dinámica general, sirve de base a todos los movimientos, estando presente en todas las habilidades básicas.

Características

- La precisión en la ejecución.
- Su realización con el mínimo gasto.
- La facilidad y seguridad de ejecución.
- Grado o nivel de Automatismo.

A través de los ejercicios de coordinación se desarrollan las diferentes habilidades y destrezas corporales en relación con el movimiento: General, óculo-manual y óculo-pédica.

2.9 MOVIMIENTO

Definición.- El movimiento, cualquiera sea su forma de presentación: tarea motora, juego, deporte, danza, o cualquier otra forma del mismo, constituye en nuestra área el medio o los medios para la educación, pero nunca será un fin.

Movimiento en educación física, es el cambio de posición de nuestro cuerpo, o alguno de sus miembros. Existen varios tipos de movimientos, entre los cuales están:

Extensión

Flexión

Abducción

Aducción

Supinación

Pronación

Porsiflexión

Entre otros, los cuales son elementales para nuestra vida, ya que desde antes de nacer ya realizamos movimientos, y solo lo dejamos de hacer en el momento de morir, incluso estando en estado de invalidez logramos realizar algunos tipos de movimientos.

Clasificación.-

- Movimientos naturales
- Juegos
- Movimientos artísticos
- Formativos y expresivos
- Además involucra la formación y salud.

Movimientos

“Tienen su base motriz en las actividades innatas del ser humano que tiene la proyección hacia las disciplinas deportivas como son el atletismo, la natación y los deportes de contacto.

JUEGOS

“El juego es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los seres humanos, teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa.

Movimiento Formativo, Artístico Y Expresivo

“Desarrolla las capacidades físicas, intelectuales y socio-afectivas que ofrecen conocimientos como: fuerza, velocidad, coordinación y agilidad y proyectar al escolar hacia el cuidado armónico de su cuerpo, a disciplinas deportivas como la gimnasia en sus diferentes clasificaciones, con diferentes aparatos gimnásticos: cajonetas, trampolín, caballete, barra fija, barras paralelas, viga de equilibrio o similares que le permitirán al estudiante conocer y experimentar con su cuerpo actividades y movimientos acrobáticos y armónicos que impulsen el desarrollo de la agilidad, el equilibrio, la flexibilidad, la fuerza y la resistencia cualidades que son esenciales para el crecimiento saludable y la buena ejecución de las actividades físicas.

2.10 FORMACIÓN Y SALUD

La salud y la Educación Física están íntimamente relacionado y justificados. “Se ha destacado la importancia de la realización de actividades deportivas para el desarrollo físico, psíquico y social. Además, el deporte tiene una gran influencia en

la prevención de muchas enfermedades como la obesidad, la hipertensión y la diabetes.

Importancia

El estudio del movimiento es importantísimo para todo, incluso subatómicamente hablando, toda partícula que se mueve y genere energía es importante.

El movimiento nos permite estudiar la gravedad, la ley de atracción, la creación de moléculas, átomos, células, la fuerza centrífuga, centrípeta, la rotación y traslación de planetas, átomos, satélites, galaxias, etc.

El estudio de los movimientos circulares y, en particular, el estudio del MC uniforme tienen mucho interés práctico. Por ser periódico que realizan objetos cosmológicos, se convierte en referencia para medir el tiempo, usando como unidad una cantidad de este movimiento (un segundo, un día, un año)

Por otro lado las agujas del reloj, satélite de telecomunicaciones, disco giratorio de cualquier tipo (como un CD), proyectiles, ruedas, volante, etc. fueron creados a partir del estudio del movimiento.

Beneficios.-

- Elimina el estrés y relaja el cuerpo
- Promueve el movimiento eficiente sin esfuerzo
- Genera una transformación profunda del ser a nivel físico, emocional, intelectual y espiritual
- Mejora tu salud y fortalece su cuerpo

Características.-

- Tiene mayor control en sus movimientos

- Tiene dominio sobre sus movimientos
- Tiene mayor equilibrio
- Salta sin problemas y brinca
- Separa en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie
- Puede realizar pruebas físicas
- Puede bailar más rítmicamente
- Maneja el cepillo de dientes y el peine
- Maneja el lápiz con seguridad y precisión
- Maneja la articulación de la muñeca
- Lleva mejor el compás de la música
- Distingue izquierda y derecha en sí mismo
- Puede saltar de una mesa al suelo

2.11 JUEGOS RECREATIVOS

Definición.- Centrándonos ya en los juegos recreativos, éstos son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión.

Algunas de las características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo.

Los juegos recreativos no se consideran ningún deporte dado que no están reglados, sin embargo, los deportes sí que están reglados por la federación. Dentro de

las actividades recreativas debemos tener en cuenta que la competitividad puede ser buena, pero en exceso resultará negativa.

2.11.1 Clasificación

Para su clasificación se destacan tres tipos de conceptos a tener en cuenta: Juegos autóctonos, juegos tradicionales y juegos populares. Estos determinan que tipo de juego se llevara a cabo por los participantes que deseen realizarlo.

Juegos tradicionales: Se refiere los juegos que pasan de generación en generación, no necesitan grandes instrumentos para su realización y las normas y reglas son las mismas desde hace años. Los padres se los enseñan a los hijos que luego se las enseñaran sus hijos, sobrinos, etc.

Por esta tradición es entendible que no sea necesaria la presencia de elementos tecnológicos y otros recursos, ya que se utilizan cosas que existen en todas las épocas, como elementos de la naturaleza o el propio cuerpo.

Juegos Populares: Son los juegos realizados en masa. Según la época en donde se encuentren sus participantes será el tipo de juego al que se jugara, ya que los mismos dependen de la moda. Se trata de actividades espontaneas y creativas que han sido expandidas por una región en particular.

Su reglamentación es muy variable y probablemente cambie según la zona geográfica en donde se encuentren sus participantes. Muchas veces son utilizados como herramienta educativa, ya que al ser tan populares, despierta el interés y entusiasmo de los alumnos, permitiéndoles estudiar y divertirse al mismo tiempo.

Juegos autóctonos: Se considera una variación de los juegos tradicionales con la diferencia de que se pueden llegar a modificar las reglas con el paso del tiempo. Estas dependen de la localización geográfica de sus participantes y de la edad de los mismos. Si bien pueden transmitirse de generación en generación, los individuos pueden ir agregando o quitando elementos según la época y el concepto de diversión que se tenga en ese momento.

Importancia.-

Es importante destacar que en muchos lugares recreativos surge el juego libre y espontáneo, ese que no necesita de un animador para su ejecución, muchas veces el mismo se realiza porque está de moda o existen determinadas condiciones climáticas que lo favorecen. Ej.: esquiar, construir una cometa y ponerla a volar, etc.

Necesitamos abordar tres conceptos que son: Juegos autóctonos, Juegos populares y Juegos tradicionales.

<http://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/>

Beneficios.-

Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones. Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por la asignatura. Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas. Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.

Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico. Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica. Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases. Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Características.-

- Es una actividad eminentemente lúdica
- divertida, capaz de transmitir emociones

- alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas
- por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano

2.12 ACTIVIDADES RECREATIVAS

Definición.- las actividades recreativas son todas las actividades realizadas por el sujeto en el tiempo libre elegidas libremente que le proporcionen placer y desarrollo de la personalidad.

<http://dspace.ucuenca.edu.ec>

Actividades recreativas constituyen el medio principal del proceso de educación del tiempo libre para el desarrollo de los conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores en relación con el empleo positivo del tiempo libre. Para su implementación adecuada, por parte de profesores de recreación, recreadores y otro personal implicado, dependiendo del contexto, consideramos necesario el conocimiento de las características, tipología y beneficios de las actividades recreativas, aspectos a los que se les da tratamiento a continuación.

Clasificación.-

- Actividades deportivas-recreativas: prácticas, encuentros o competencias de alguna disciplina recreativa o deporte (en la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo).
- Actividades al aire libre: actividades en pleno contacto con la naturaleza: actividades en tierra, actividades en el medio acuático y actividades en el aire.
- Actividades lúdicas: todas las formas de juego: juegos de mesa, juegos de salón, juegos tradicionales, videojuegos, juegos de ordenador, etc.
- Actividades de creación artística y manual: actividades individuales o en grupo relacionadas con la creación artística o manual.

- Actividades culturales participativas: actividades culturales (de la cultura artística y de la cultura física) que propicien la participación protagónica de los participantes.
- Asistencia a espectáculos: asistencia a espectáculos artísticos-culturales o deportivos.
- Visitas: realización de visitas de interés: artístico-cultural, turístico-natural, histórico, social, físico-deportivo, etc.
- Actividades socio-familiares: asistencia a fiestas, realizar visitas, encuentros y conversatorios con amigos y familiares, participación en actividades de la comunidad, etc.
- Actividades audio-visuales: escuchar la radio o reproductor de música, ver la televisión y/o vídeos, etc.
- Actividades de lectura: lectura de libros, revistas, periódicos, etc.
- Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: actividades individuales o en grupo dirigidas a las colecciones, la fotografía, el cuidado de plantas y jardinería doméstica, etc.
- Actividades de relajación: meditación, auto relajación, masaje, auto masaje, etc.

Importancia

Las actividades recreativas, artísticas y culturales son pilares fundamentales en la formación de los niños y jóvenes. A través de su práctica, se favorece el desarrollo mental, emocional y motriz de los estudiantes; asimismo, ayudan a construir una relación activa de los estudiantes con su comunidad, ya que, de manera natural, estimulan el sentido de identificación y pertenencia comunitaria y les permiten una mejor interacción con su entorno social.

Algunos ejemplos de este tipo de actividades pueden ser juegos al aire libre, eventos sociales y culturales, demostraciones artísticas (integrar un grupo coral, tocar un instrumento musical, pintar, practicar algún tipo de danza o recitar poemas) y otras aficiones. Lo importante en todas estas actividades es que el alumno desarrolle su creatividad, sensibilidad, emotividad, interpretación e imaginación.

- Mantiene el equilibrio entre la rutina diaria y las actividades placenteras.
- Enriquece la vida de la gente.
- Contribuye a la dicha humana.
- Contribuye al desarrollo y bienestar físico.
- Es disciplina.
- Es identidad y expresión.
- Como valor grupal, subordina intereses egoístas.
- Fomenta cualidades cívicas.
- Previene la delincuencia.
- Es cooperación, lealtad y compañerismo.
- Educa para el buen uso del tiempo libre.
- En la salud
- Mejora la calidad de vida.
- Crea hábitos de vida saludables.
- Contribuye a conservar o recuperar la salud y a disminuir los factores de riesgo.
- Reduce los costos de salud. En lo físico
- Contribuye al desarrollo de capacidades físicas.
- Aumenta de la capacidad de trabajo. En lo psicológico
- Eleva la autoestima, la autoconfianza, la autoimagen y la seguridad.
- Disminuye los niveles de estrés y agresividad. En lo social
- Disminuye los niveles de violencia y actos delictivos.
- Fortalece la integración comunitaria.
- Mejora de las relaciones personales y comunitarias.
- Impulsa las manifestaciones culturales propias.
- Favorece la cultura ambiental.

Beneficios

- Ayuda al mejoramiento del cuerpo
- Ayuda a mantener una buena salud al ser humano
- Ayuda a mantener una buena coordinación motriz en los niños

Características.-

- Es voluntaria, no es compulsada.
- Es de participación gozosa, de felicidad.
- No es utilitaria en el sentido de esperar una retribución o ventaja material.
- Es regeneradora de las energías gastadas en el trabajo o en el estudio, porque produce distensión y descanso integral.
- Es compensadora de las limitaciones y exigencias de la vida contemporánea al posibilitar la expresión creadora del ser humano a través de las artes, las ciencias, los deportes y la naturaleza.
- Es saludable porque procura el perfeccionamiento y desarrollo del hombre.
- Es un sistema de vida porque se constituye en la manera grata y positiva de utilizar el tiempo libre.
- Es un derecho humano que debe ser válido para todos los periodos de la vida y para todos los niveles sociales.
- Es parte del proceso educativo permanente por el que procura dar los medios para utilizar con sentido el tiempo libre.
- Es algo que puede ser espontáneo u organizado, individual o colectivo

<http://jugandomeejercito.blogspot.com>

2.13 DESARROLLO A LOS 5 AÑOS:

<p>DESARROLLO NEUROLÓGICO</p>	<p>Equilibrio dinámico. Iniciación del equilibrio estático. Lateralidad: hacia los 4 años aproximadamente, la mano dominante es utilizada más frecuentemente. Hacia ésta edad se desarrolla la dominancia lateral.</p>
<p>DESARROLLO COGNOSITIVO</p>	<p>Gran fantasía e imaginación. Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas). Finalismo: todo está y ha sido creado con una finalidad. Animismo: atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos. Sincretismo: imposibilidad de disociar las partes que componen un todo. Realismo infantil: sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo: dibuja lo que sabe). Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico. - Conversaciones. - Seriaciones. - Clasificaciones.</p>
<p>DESARROLLO DEL LENGUAJE</p>	<p>Comienzan a aparecer las oraciones subordinadas causales y consecutivas. Comienza a comprender algunas frases pasivas con verbos de acción (aunque en la mayoría de los casos supone una gran dificultad hasta edades más avanzadas, por la necesidad de considerar una acción desde dos puntos de vista y codificar sintácticamente de modo diferente una de ellas). Puede corregir la forma de una emisión aunque el significado sea correcto.</p>

DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO	<p>Más independencia y con seguridad en sí mismo. Pasa más tiempo con su grupo de juego. Aparecen terrores irracionales.</p>
PSICOMOTRICIDAD	<p>Recorta con tijera. Por su madurez emocional, puede permanecer más tiempo sentado aunque sigue necesitando movimiento. Representación figurativa: figura humana</p>
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<p>Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen. Eran precedidos desde los 36 meses por las expresiones "mi mío" y "tú tuyo" y ("su suyo"). Aparece con cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un martillo. Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida". Entre los 54 y 60 meses aparecen circunstanciales de causa y consecuencia "el gana porque va deprisa", "Él es malo, por eso yo le pego".</p>
INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE	<p>Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida... Comenzar a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento. El niño aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas. Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia. Los niños / as comienzan a apreciar los efectos distintos de una lengua al usarla (adivanzas, chistes, canciones...) y a juzgar la correcta utilización del lenguaje.</p>

JUEGOS	<p>Los logros más importante en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal.</p> <p>Desde los cuatro a los cinco años, los niños / as parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una kinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo. La motricidad fina adquiere un gran desarrollo. El desarrollo de la lateralidad lleva al niño a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.</p>
HÁBITOS DE VIDA DIARIA	<ul style="list-style-type: none"> - Va al baño cuando siente necesidad. - Se lava solo la cara. - Colabora en el momento de la ducha. - Come en un tiempo prudencial. - Juega tranquilo durante media hora, aproximadamente. - Patea la pelota a una distancia considerable. - Hace.

<http://motricidadfinajenny.blogspot.com>

2.14 EDADES EVOLUTIVAS

A esta edad la mayoría de los niños y niñas ya comienzan a ir a la escuela y el pequeño mundo hogareño se agranda a los amigos y profesores. ¡Es tiempo de grandes cambios. Los niños de 5 a 6 años presentan un rápido aprendizaje. Intellectualmente están más maduros y pueden prestar atención por más tiempo, así como seguir el hilo de una narración. La mayoría manifiesta un gran desarrollo del lenguaje y una viva imaginación. Por tanto, este es el momento ideal para fomentar el acercamiento a los libros y a la música ya que los niños de esta edad muestran gran entusiasmo por las historias, las rimas y las adivinanzas.

Su desarrollo motriz mejora cada día. Les gusta dar saltos, correr, pararse sobre las cabezas y bailar al compás de la música. La mayoría tienen un buen sentido

del equilibrio. Son capaces de atrapar pelotas pequeñas, amarrarse los cordones de los zapatos, abrochar botones y cierres. También pueden usar herramientas y utensilios correctamente, copiar diseños y figuras.

Es el tiempo en que empiezan a aprender las primeras letras y números y es un orgullo para ellos cuando logran escribir sus nombres. A nivel emocional, están volcados a los compañeros de juego del mismo sexo. Empiezan a construir las primeras "pequeñas amistades". También las primeras "enemistades". Les gusta jugar en grupos, pero de vez en cuando necesitan jugar solos.

No les gusta la crítica y son malos perdedores. Les cuesta esperar su turno y ponerse en el lugar del otro, dado que dejar de pensar sólo en ellos mismos recién comienza a los 7 u 8 años. A esta edad comienzan a desarrollar valores éticos como la honestidad, si bien fantasear e inventar sus primeras mentiras.

Parte del desarrollo de los niños pasa por tener oportunidades para expresarse en todas las áreas del crecimiento. Es así como se debe procurar un espacio para correr, saltar, encaramarse y bailar. Otro desafío es el darle alimentos más nutritivos y menos chatarra. Para esto hay que tratar de que los alimentos más sanos (frutas y verduras) sean preparados por la madre en casa y que tengan una presentación atractiva. Elegir un buen menú para el niño en crecimiento es difícil, pero muy necesario. Si se está guiando un juego entre niños, como adulto quizás deberemos cambiar las reglas de un juego para dar oportunidad a que todos ganen. Es importante poder darles materiales para pintar, dibujar, empastar y hacer esculturas. También es posible enseñarles técnicas sencillas de tejer y coser.

Acerca de los problemas de aprendizajes, la psicopedagoga Chilena Ximena Quiroz los define como "errores o dificultades delimitadas a algunas áreas del aprendizaje que se han ido denotando reiteradamente. Estas no han podido ser solucionadas a través del sistema de enseñanza común".

Se trata, eso sí, de niños con una inteligencia alrededor de la normal que no presentan alteraciones sensorio motoras o emocionales serias". Los niños que presentan tales características a veces muestran buenos resultados en algunas áreas y

bajos en otras. Estos problemas pueden ser tratados e identificados desde el jardín infantil. Sin embargo, señala la experta, según la exigencia y el plan de la escuela se determinará cuánto tiempo de observación o qué protocolo de prevención se puede realizar. Señales de Alertar comenzar la etapa del lector-escritura es cuando comienzan las observaciones más específicas o evaluaciones psicopedagógicas. Luego de ellas ya se puede determinar si el niño presenta dificultades de aprendizaje, derivándose así a quien corresponda: apoyo psicopedagógico, pedagógico o pautas de manejo para los padres.

2.15 CUADRO DE LAS EDADES EVOLUTIVAS

<http://motricidadfinajenny.blogspot.com>

Edad Evolutiva clasificación de 0 a 80 años:

Período Prenatal

De la concepción al nacimiento

- desarrollo del cuerpo y de los cinco sentidos, comunicación con la madre, chupar el dedo,

Adolescencia (etapa precoz)

De los 10 años a los 13 años

El aprendizaje general de base, desarrollo muscular y cambios morfológicos, la diferencia entre lo bueno y lo malo, los sentimientos amorosos

Etapa Adulta intermedia

De los 45 años a los 65 años

- la familia, el trabajo, la participación activa en la sociedad, la educación, planteamientos filosóficos de la vida y de la sociedad y preparación de la jubilación

Primera Infancia

Del nacimiento a los 3 años

- Los pañales, las primeras enfermedades

Adolescencia (etapa intermedia)

De los 14 años a los 16 años

-Aprendizaje de la ciudadanía, los primeros problemas personales (existenciales), cambios físicos y en la voz

Adulto Mayor (etapa temprana)

De los 65 años a los 75 años

- primeros provechos de la jubilación de los "nietos y sobrinos", el comienzo de la pérdida de autonomía, la sabiduría.

Segunda Infancia o Infancia Intermedia

De los 3 años a los 6 años

- Los juegos, la integración escolar

Adolescencia (etapa tardía)

De los 17 años a los 19 años

-primeras orientaciones profesionales y selecciones, etc.

Adulto Mayor (etapa avanzada)

A partir de los 76 años

- La participación simbólica en proyectos ciudadanos, la transmisión de la experiencia, el cansancio, etc.

Infancia tardía o pre-adolescencia

De los 6 años a los 10 años

El aprendizaje, las primeras preguntas, integración social, juegos desarrollados, diferencias entre los espacios y los tiempos.

Etapa Adulta temprana De los 19 años a los 45 años

-Participación política y social del ciudadano, primeros años profesionales, intercambios con el género, sentimiento de libertad pre-matrimonial, participación asociativa, realización de las primeras ambiciones, aprender a conducir, etc.

2.16 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.16.1 Hipótesis

Los juegos de destreza inciden positivamente para el desarrollo de la motricidad gruesa de primer año de educación básica

2.16.2 Variables

Variable Independiente

Juegos de destreza

Variable Dependiente

Motricidad gruesa

1.17 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIONES CONCEPTUALES	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE Juegos de destreza	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Son juegos con los que se buscan estimular una determinada serie de capacidades físicas y de coordinación de movimientos en el niño (FERNANDEZ,D,2006 PG 37) 	Estimular movimientos	Sociabilización	Técnica Test
DEPENDIENTE Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados “en masa”; estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo. (Gurza Fernández Francisco. 1978.) 	Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Caminar ➤ Equilibrio ➤ Lanzar y capturar ➤ Reptar ➤ Cuadrúpeda ➤ Saltar ➤ coordinación 	Instrumento Test

Fuente: Investigación propia
Elaborado por: Micaela Longo

1.18 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICO

Destreza.- Es la habilidad que se tiene para realizar correctamente algo no se trata habitualmente de una pericia innata, si no que normalmente es adquirida.

Motricidad.- Acción del sistema nervioso central que determina la contracción muscular.

Movimiento.- Cambio de posición de un cuerpo con respecto a otro.

Juegos.- Ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones.

Habilidades.- Aplicado a personas, con capacidad para algo.

Desarrollo.- Acción y efecto de desarrollar o desarrollarse.

Coordinación.- Disponer cosas metódicamente, concertar medios, esfuerzos etc.

Participación.- Recibir una parte de algo y compartir, tener algo en común con otro u otros.

Caminar.- Andar determinada distancia.

Saltar.- Levantarse del suelo con impulso y ligereza para dejarse caer en el mismo sitio o para pasar a otro.

Reptar.- Andar arrastrándose como algunos reptiles.

Lanzar.- Arrojar, despojar a uno de la posesión o tenencia de alguna cosa.

Equilibrio.- estado de un cuerpo o sistema cuando la resultante de las fuerzas que actúan sobre él es nula.

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO.

En este capítulo se tomarán en consideración el pensamiento, social, crítico, propositivo y técnicas de investigación que se aplicaron en todo este estudio: se describen los elementos fundamentales de la muestra. De igual forma se diseñan los pasos y componentes fundamentales del diagnóstico inicial, descritos con un orden metodológico coherente así como los juegos y actividades recreativas sustentadas en los diferentes criterios de bases científicas de diferentes autores y especialistas en las actividades físicas, para contrarrestar y prevenir un inadecuado desarrollo motor en los niños.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

La modalidad del presente trabajo es un proyecto factible, basado en la investigación descriptiva, bibliográfica e histórica, la misma que sigue los siguientes parámetros: La recolección de datos se la realizó mediante la pre- investigación de la UNIDAD EDUCATIVA Del Milenio De GUANO a través de la cual se escoge un historial bibliográfico de esta institución, se eligió como población las 25 estudiantes en toda la Unidad Educativa donde se puede observar diferentes tipos de alteraciones en sus movimientos en varios estudiantes, puesto que el mal desarrollo motor puede causar consecuencias lamentables al futuro.

La investigación es de tipo descriptiva, tomando en consideración que las actividades se implementarán en los estudiantes del Primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Del Milenio “GUANO”; porque con ella se busca explicar los resultados obtenidos, a través de la Modalidad, y del test para explicar las situaciones estudiadas. La misma permitió estudiar un grupo pequeño de niños en torno a la motricidad gruesa, con la intención de generar teorías desde los resultados

obtenidos y la aplicación de las actividades recreativas como elemento dinamizador de movimientos que conlleven a la estimulación de la coordinación y el equilibrio de los objetos estudiados. Al momento de implementar las actividades recreativas para un mejor desarrollo de la motricidad gruesa se pretende que los niños tengan un mejor desempeño en la escuela en todo su espacio.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

La modalidad del presente trabajo, es un proyecto factible, basado en la investigación de campo y bibliográfica, la misma que sigue los siguientes parámetros:

3.3.1 La investigación de campo:

Los datos para el trabajo investigativo fueron obtenidos en el mismo sitio donde existe el PEPSI”: TEST DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE 2 A 5 AÑOS En la Unidad Educativa Del Milenio que está ubicada en el Catón GUANO, parroquia Santa Teresita, provincia de Chimborazo. En dicha institución se tomó como población 25 estudiantes que cursan actualmente el primer año de educación básica.

3.3.2 Investigación bibliográfica:

Para fundamentar el trabajo investigativo teórica, legal y demás categorías conceptuales, se recurrió a textos de diferentes autores que se hallan en las bibliotecas de la provincia de Chimborazo Elena o de bibliotecas particulares y de, investigaciones electrónicas, las mismas que servirán de soporte científico.

3.4 MÉTODOS

Métodos Científicos.- Para dicha propuesta se utilizó diferentes métodos los cuales permitieron realizar un trabajo beneficioso para un buen desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas a través de los juegos recreativos.

Histórico lógico.- A través de este método fue posible el estudio de actividades recreativas con relación a la motricidad gruesa, por medio del cual se recurrió a documentales y a fuentes que facilitan conceptos relevantes sobre el tema de la investigación, considerando los aspectos para mejorar la motricidad gruesa: lateralidad, equilibrio y coordinación, saltos, reptar, trepar.

Inducción Deducción.- Con este método se dieron expresiones acerca de la motricidad gruesa, de la misma manera se relata desde lo general hasta lo particular, lo que facilitará puntos relevantes para fundamentar la teoría de la investigación.

Análisis Síntesis.- El estudio de la propuesta se basa en el análisis de la bibliografía consultada para recopilar información de textos y libros que luego son sintetizados y brindarán una mejor información a la fundamentación del tema de desarrollo de la motricidad gruesa, el análisis de síntesis es fundamental en todo proceso.

Métodos empíricos

Observación: Se aplicó de manera directa sobre el objeto de investigación para determinar los diferentes niveles de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niña.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA.

Población:

En esta investigación se tomó como Población los 25 estudiantes y la muestra es de 25 niños que existen en la actualidad en el primer año de educación básica de la

UNIDAD EDUCATIVA Del Milenio de la parroquia santa teresita del cantón Guano de la provincia de Chimborazo en el periodo NOVIEMBRE 2015 –ABRIL 2016.

EDADES	MUJERES	VARONES
4 AÑOS	06	05
5 AÑOS	10	04
TOTAL		25

Fuente: Investigación propia
Elaborado por: Micaela Llongo

Muestra:

Las 25 estudiantes del PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO de la parroquia Santa Teresita del cantón Guano de la Provincia de Chimborazo en el periodo NOVIEMBRE 2015 –ABRIL 2016.

3.6 TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN.

En la presente investigación se aplicó el TEST: TEST DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE 2 A 5 AÑOS(PEPSI), en cada una de los niños de primer año de educación básica de la Escuela Del Milenio De Guano

Test.- En el test de coordinación que se utilizó en la presente investigación se utilizaron como materiales para medir el nivel de motricidad gruesa que tiene cada alumno, tenía la posibilidad de dos intentos y se promediaba, en caso de que el alumno no realice con los requisitos se anotaba una sola medida, que es la suficiencia

3.6.1 Test de coordinación

PEPSI”: test del desarrollo de la motricidad gruesa de 2 a 5 años, tiene como objetivo la detección de dificultades de coordinación en niños.

El Test KIT va destinado a niños entre cinco y catorce años.

Este test de coordinación consta de cuatro pruebas:

- 1- Caminar hacia atrás sobre barras de equilibrio de diferentes anchuras.
- 2- Saltos laterales sobre una línea en el suelo.
- 3- Saltos con una sola pierna sobre bloques de goma
- 4- Desplazamientos sobre soportes.

La valoración de estas cuatro pruebas se realiza con las variables de:

- Tiempo
- Errores
- Amplitud
- Precisión.

3.6.2 Test de coordinación dinámica general

Su principal objetivo es medir la coordinación dinámica global del sujeto.

- Material: cuerda de salto de 60 cm. y un cronómetro.
- Para su realización, inicialmente el sujeto se colocará en posición erguida con los pies juntos, los brazos estirados a lo largo del cuerpo, y las manos sostienen, por los extremos, una cuerda de 60 cm. de longitud. El sujeto deberá saltar verticalmente pasando los pies por encima de la cuerda, sin soltarla y guardando el equilibrio.

- Se realizarán cinco repeticiones, penalizándose toda tentativa en la que la cuerda se suelte al saltar, si se roza con los pies, o si al caer descompone la postura y no se está en equilibrio.

www.efdeportes.com/efd157/la-coordinacion-dinamica-general.htm

ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD

- Actividades para su desarrollo Lo realmente educativo en estas actividades no es la rapidez ni cantidad de ejercicios realizados, sino la calidad del trabajo efectuado. Es mucho más importante el tanteo del alumno/a para resolver el problema que se le propone que los resultados obtenidos en el mismo. El maestro/a debe ser un gran colaborador del niño/a facilitando las condiciones adecuadas para que éste viva sus propias experiencias a través del ensayo y error
- Coordinación dinámica general: Desplazamientos variados (pata coja, cuadrúpeda, reptar, trepar, etc.) con o sin implementos (patines, bicicletas...)
- Saltos de todo tipo: pies juntos, sobre un pie, alternativos, rítmicos, etc.
- Gestos naturales: tirar, transportar, empujar, levantar, etc.
- Ejercicios de oposición con el compañero o en grupos
- Actividades rítmicas: bailes populares, modernos, canciones bailadas, danzas Todas las actividades de este tipo se pueden realizar utilizando diferentes direcciones, velocidades, ritmos, combinaciones, etc., o con una gran variedad de materiales complementarios como cuerdas, gomas elásticas, colchonetas, picas, aros, etc. Además, cualquier juego en el que exista desplazamiento y una gran intervención muscular, favorecerá el desarrollo de la coordinación general, por ejemplo:
- “Mueve tu cuerpo”. ¿De cuántas formas puedes saltar y, a la vez, mover los brazos? ¿Puedes hacer el movimiento contrario de las piernas con los brazos?• “El lobista”. ¿De cuántas formas podemos llevar un globo sin ayuda de las manos? ¿Cuántos puedes llevar a la vez? ¿Y por parejas sin utilizar las manos?

<http://www.eljardinonline.com.ar>

Test para evaluar el equilibrio Podemos llevar a cabo diferentes actividades donde se trabaje el equilibrio Estático, como pueden ser:

- “Pollito inglés”. Uno se colocará de cara a la pared y dirá la frase, luego se volverá y tratará de ver quién se mueve, porque todo el mundo debe estar quieto en una postura sin moverse y manteniendo el equilibrio. Se quedará el primero en moverse.
- “El Flamenco”. Realiza cinco posiciones de equilibrio sobre un solo pie. ¿Sobre qué pie aguantas más tiempo? ¿Puedes realizarlo apoyando otra parte del cuerpo? ¿Y con los ojos cerrados?
- “Los Equilibristas”. Por parejas, buscar varias posiciones de equilibrio en las cuales haya el menor número de apoyos posibles.
- También podemos proponer una serie de actividades donde trabajemos el E. Dinámico, como por ejemplo:
- “La línea”. Busca cinco maneras de desplazarte sobre una línea recta sin perder el equilibrio ¿cómo puedes cruzarte con un compañero sobre la línea?
- En esta investigación utilice la encuesta con preguntas cerradas que permitan despejar la causa

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

Codificación y tabulación: al terminar la aplicación del test se realizó las tabulaciones mediante hojas de cálculo (Excel), de acuerdo a los cuadros de valoración del test, característica que poseen el test .

Para interpretar los resultados y representarlos de una manera óptima se utilizaron los gráficos estadísticos con su pertinente análisis e interpretación.

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Por qué?	Es necesario conocer el estado de los juegos del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de primer año de educación básica
1. ¿De qué persona?	De los alumnos de primer año de educación básica
2. ¿Sobre qué aspecto?	Juegos
3. ¿Quién?	Los investigadores
4. ¿Cuándo?	Durante el año 2015
5. ¿Con qué técnica de recolección?	Un test
6. ¿Con qué?	Test de la motricidad gruesa
7. ¿En qué situación?	En la Escuela del Mileno de GUANO

3.8 PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

Los datos segados serán minuciosamente verificados e ingresados mediante el programa Excel, para su procesamiento, y tabulación.

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

En la presente investigación al procesar los datos obtenidos se pudo evidenciar los siguientes resultados que presentamos a continuación.

Datos que se obtuvieron después de haber aplicado el test de coordinación, siendo el test que se escogieron para esta investigación.

En los siguientes cuadros observaremos cada uno de los datos obtenido en cuanto a los intervalos en donde se encuentran los alumnos de primer año de educación física.

4.2 TEST DE LA COORDINACIÓN

Primer test

1. ____ Camina con los brazos extendidos a los lados del cuerpo

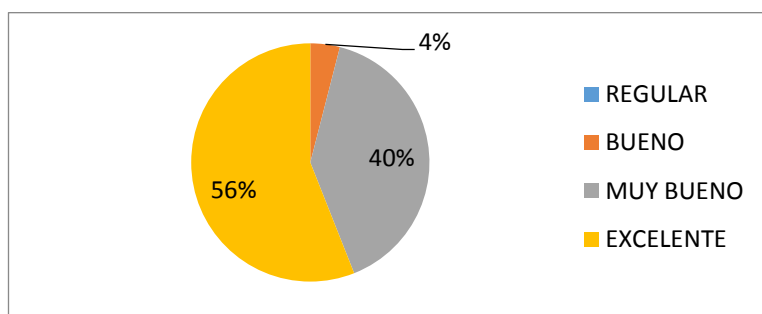
TABLA 1

RANGO	F 1	%
REGULAR		
BUENO	1	4
MUY BUENO	10	40
EXCELENTE	14	56
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 1



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 1, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en el caminar

Primer test

2. _____ Camina llevando los brazos al lado del cuerpo.

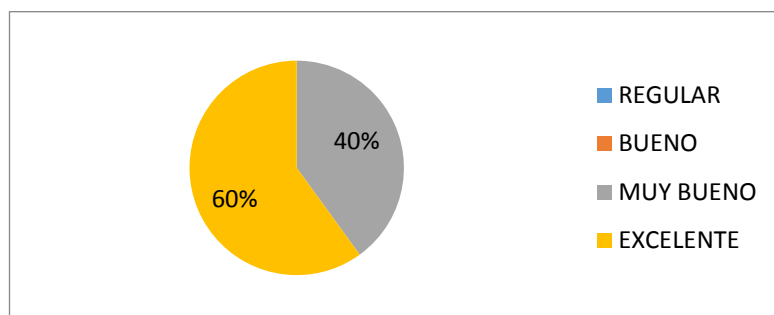
TABLA 2

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	10	40
EXCELENTE	15	60
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 2



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 2, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en el caminar

Primer test

3 ____ Camina con movimientos coordinados de los brazos.

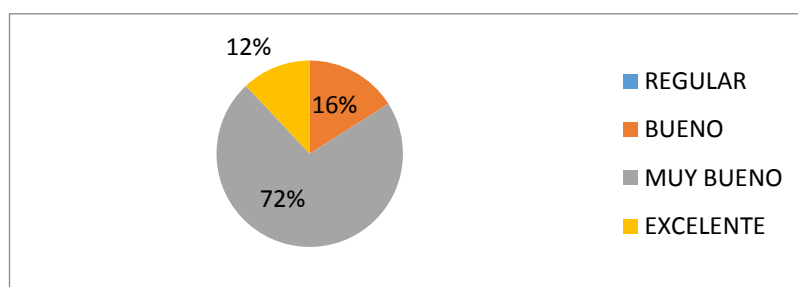
TABLA 3

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	4	16
MUY BUENO	18	72
EXCELENTE	3	12
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 3



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 3, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en el caminar

Primer test

4. _____ Camina con los brazos al frente.

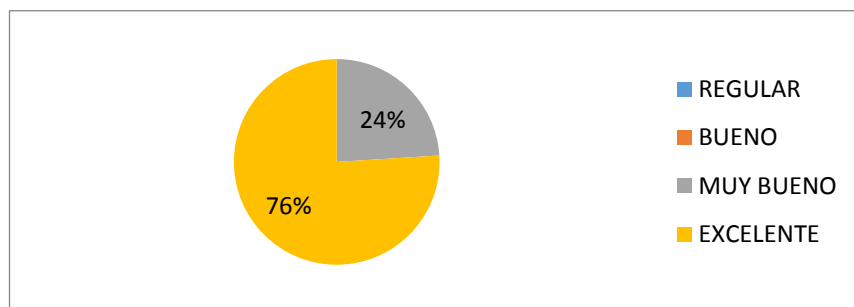
TABLA 4

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	6	24
EXCELENTE	19	76
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 4



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 4, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en el caminar

Primer test

5. ____ camina con movimientos coordinados de brazos y piernas.

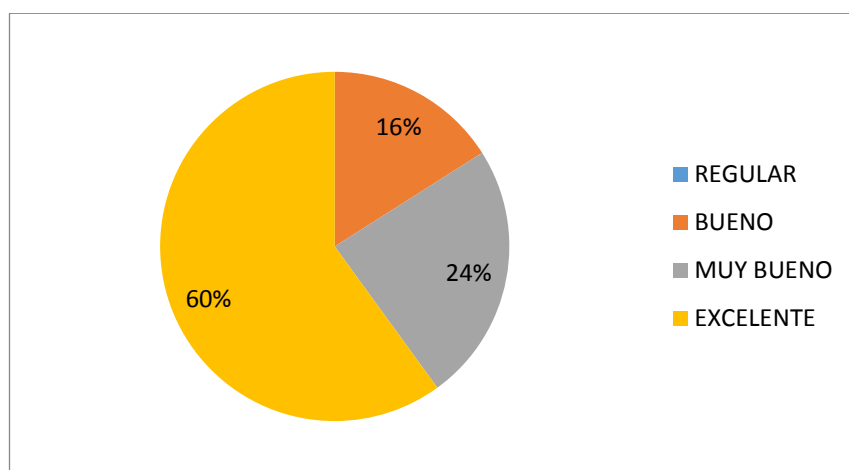
TABLA 5

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	4	16
MUY BUENO	24	96
EXCELENTE	19	76
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 5



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 5, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en el caminar

Post Test

1. ____ Camina con los brazos extendidos a los lados del cuerpo.

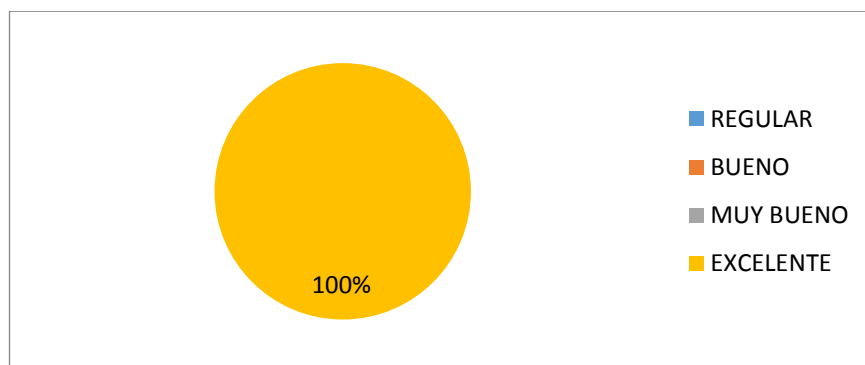
TABLA 6

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO		0
EXCELENTE	25	100
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 6



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 6, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo resultados positivos y llegando casi al 100% de la evaluación

Post Test

2. _____ Camina llevando los brazos al lado del cuerpo.

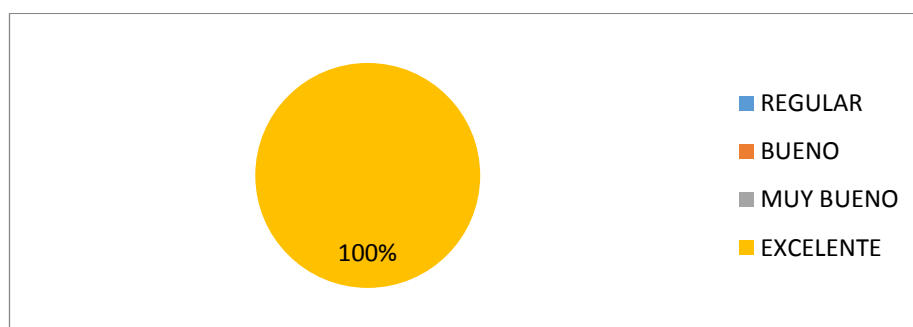
TABLA 7

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO		0
EXCELENTE	25	100
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 7



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 7, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo resultados positivos y llegando casi al 100% de la evaluación

Post Test

3. _____ Camina con movimientos coordinados de los brazos.

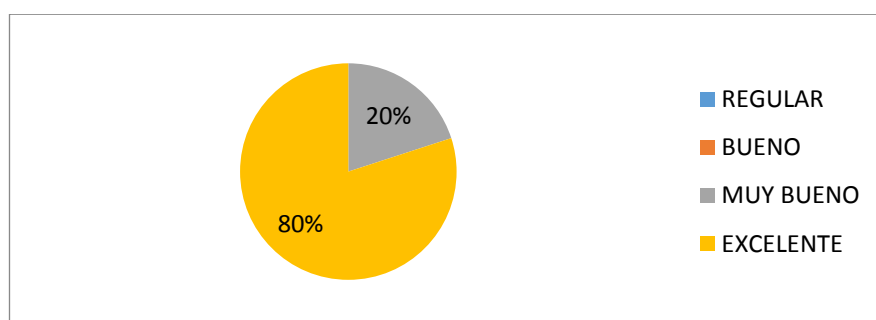
TABLA 8

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	5	20
EXCELENTE	20	80
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 8



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 8, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo resultados positivos y llegando casi al 100% de la evaluación

Post Test

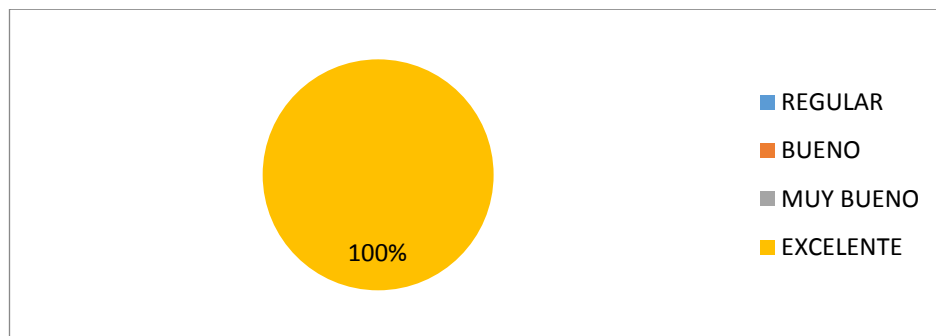
4. _____ Camina con los brazos al frente

TABLA 9

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO		0
EXCELENTE	25	100
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 9



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 9, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo resultados positivos y llegando casi al 100% de la evaluación

Post Test

5. _____ camina con movimientos coordinados de brazos y piernas.

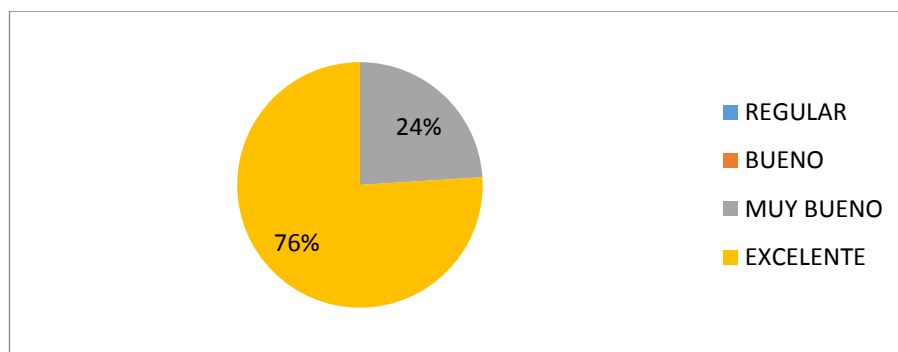
TABLA 10

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	6	24
EXCELENTE	19	76
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 10



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 10, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo resultados positivos y llegando casi al 100% de la evaluación

EQUILIBRIO

Pre test

1. ____ Camina por una tabla ancha colocada en el piso.

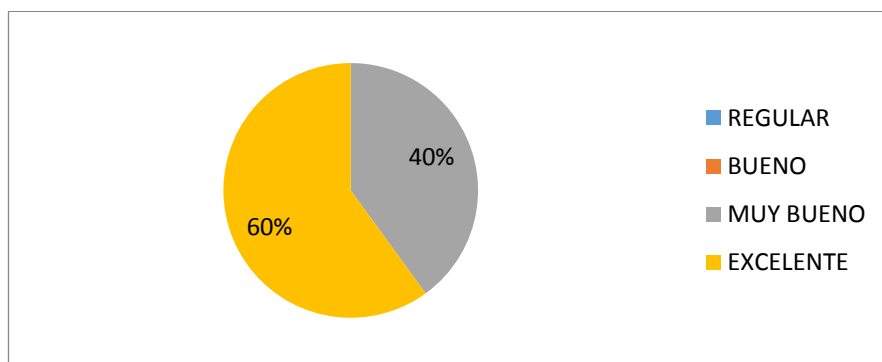
TABLA 11

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	10	40
EXCELENTE	15	60
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 1



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 11, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en el equilibrio.

Pre test

1. _____ Camina por una línea dibujada en el piso.

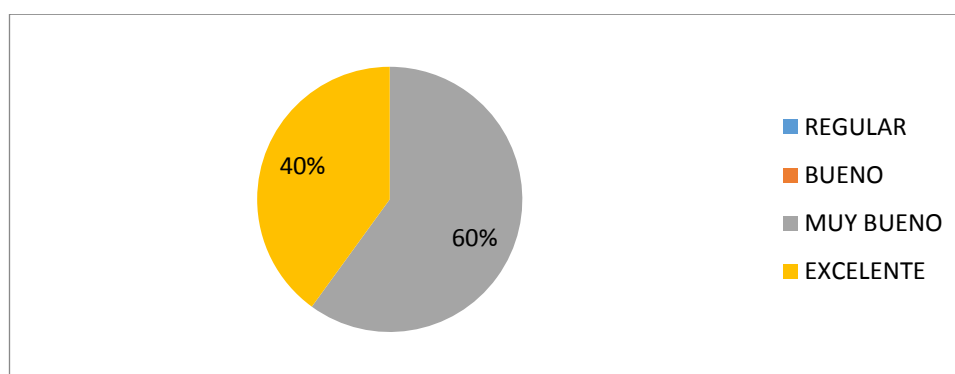
TABLA 12

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	15	60
EXCELENTE	10	40
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 11



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 12, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en el equilibrio.

Pre test

3. _____ Camina por la viga llevando objetos en el cuerpo.

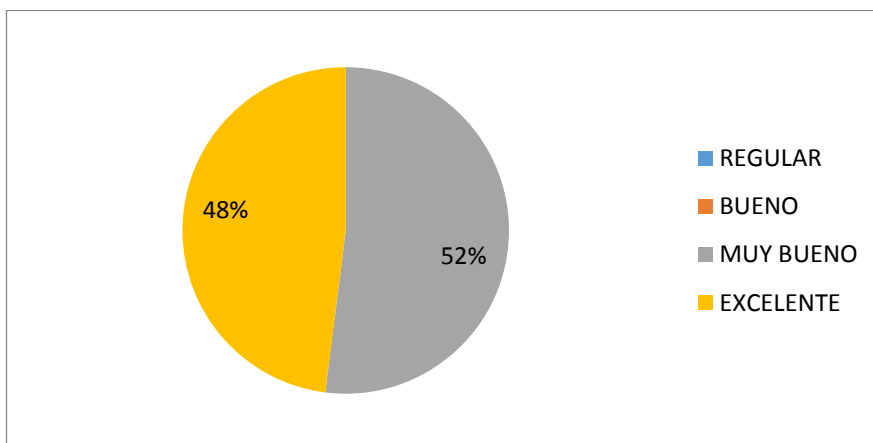
TABLA 13

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	13	52
EXCELENTE	14	56
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 12



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 13, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en el equilibrio.

Pre test

4. _____ Camina hacia atrás

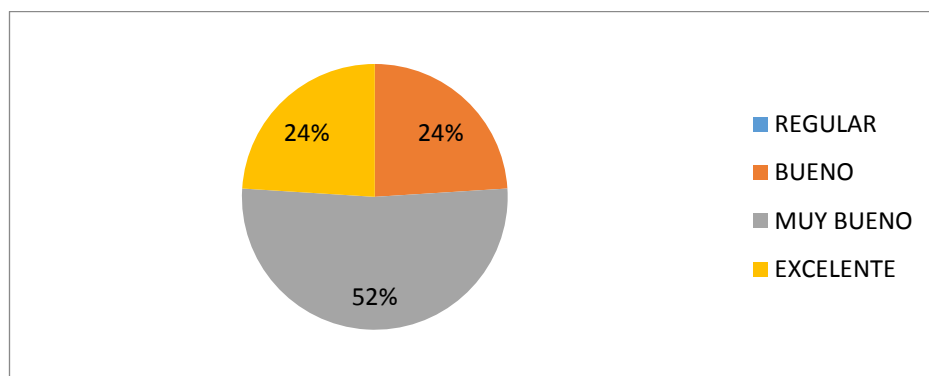
TABLA 14

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	6	24
MUY BUENO	13	52
EXCELENTE	6	24
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 13



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 14, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en el equilibrio.

Pre test

5. _____ Camina hacia atrás por una tabla en el piso.

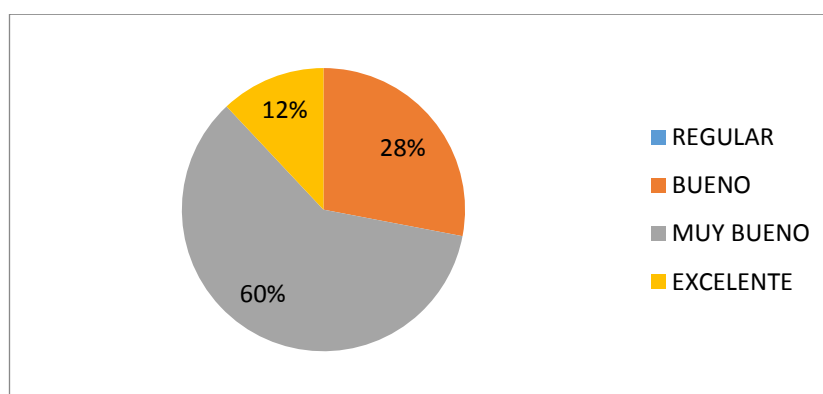
TABLA 15

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	7	28
MUY BUENO	15	60
EXCELENTE	3	12
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 14



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 15, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en el equilibrio.

Post test

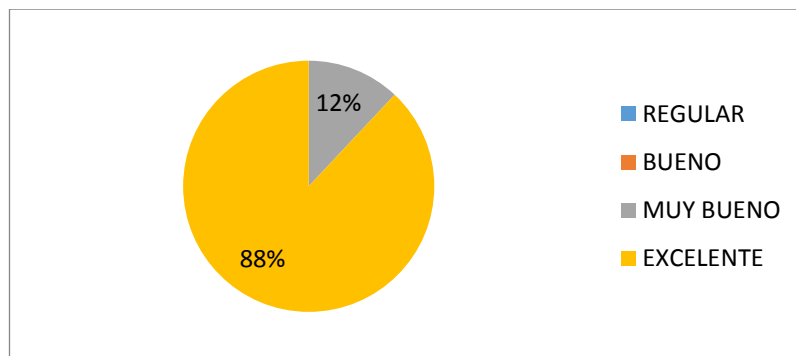
1. _____ Camina por una tabla ancha colocada en el piso.

TABLA 16

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	3	12
EXCELENTE	22	88
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 15



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 16, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo resultados positivos

Post test

2. _____ Camina por una línea dibujada en el piso.

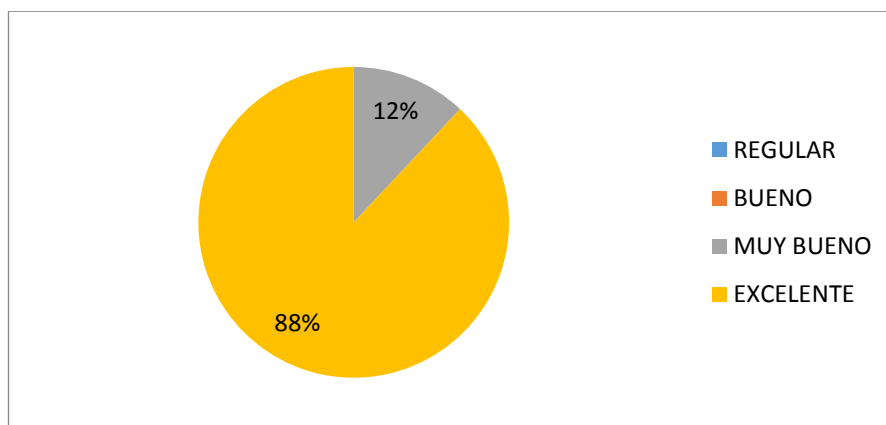
TABLA 17

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	3	12
EXCELENTE	22	88
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 16



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 17, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo resultados positivos

Post test

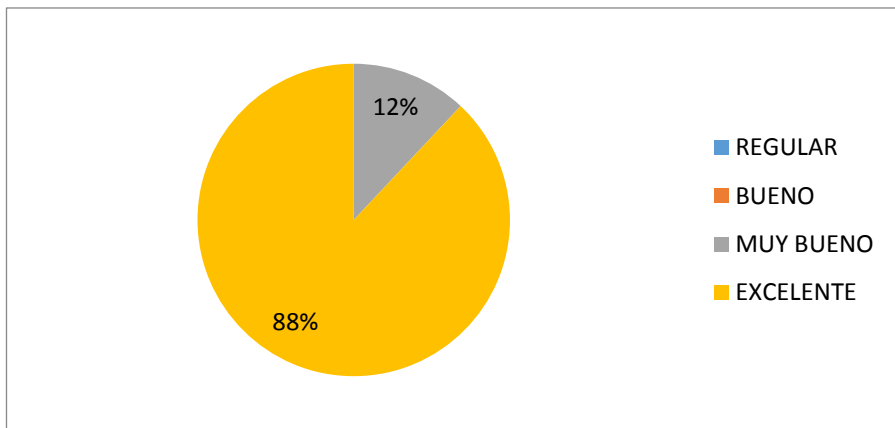
3. _____ Camina por la viga llevando objetos en el cuerpo.

TABLA 18

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	3	12
EXCELENTE	22	88
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 17



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados. En el grafico 18, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo resultados positivos

Post test

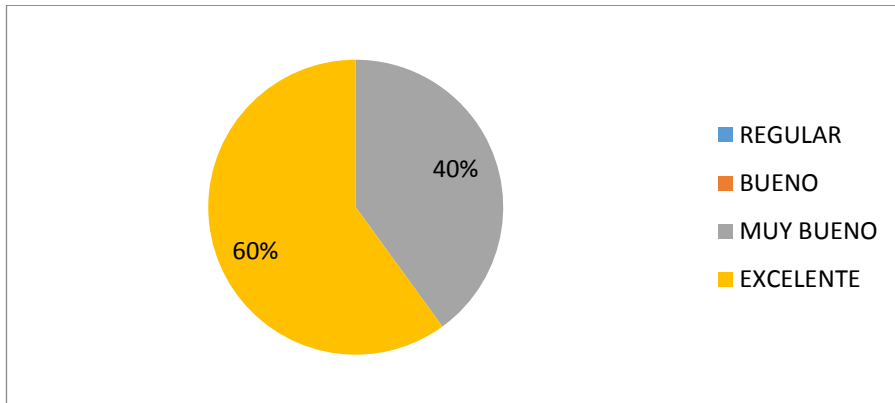
4._____ Camina hacia atrás

TABLA 19

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	10	40
EXCELENTE	15	60
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 18



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 19, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo resultados positivos

Post test

5. _____ Camina hacia atrás por una tabla en el piso.

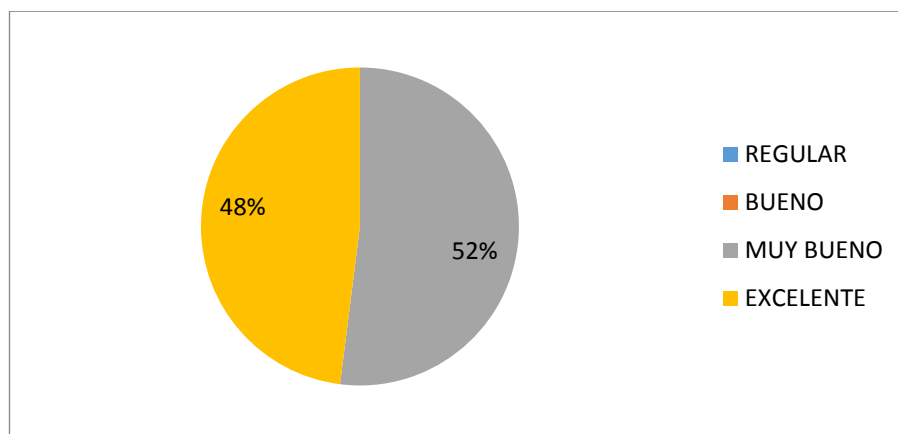
TABLA 20

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	13	52
EXCELENTE	12	48
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 19



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 20, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo resultados positivos.

LANZAR Y CAPTURAR

Pre test

1. _____ Lanza la pelota de abajo hacia arriba.

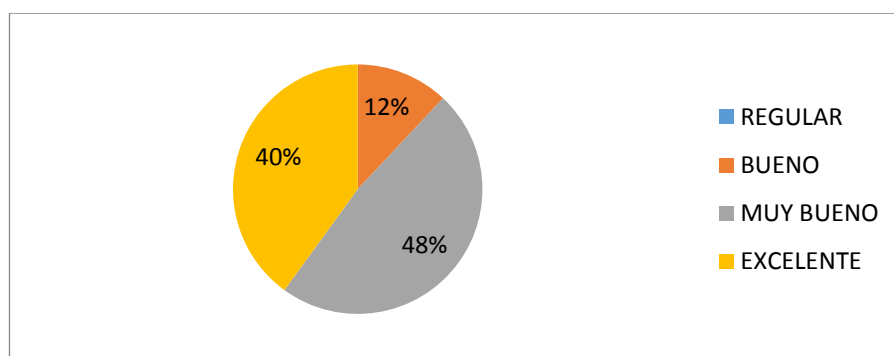
TABLA 21

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	3	12
MUY BUENO	12	48
EXCELENTE	10	40
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 20



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 21, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al lanzar y capturar

Pre test

2. _____ Lanza la pelota hacia el frente

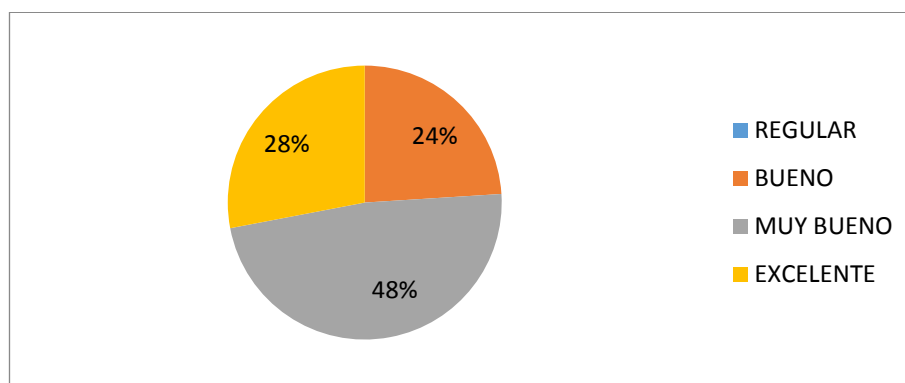
TABLA 22

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	6	24
MUY BUENO	12	48
EXCELENTE	7	28
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 21



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 22, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al lanzar y capturar

3. _____ Hace rodar la pelota con una mano

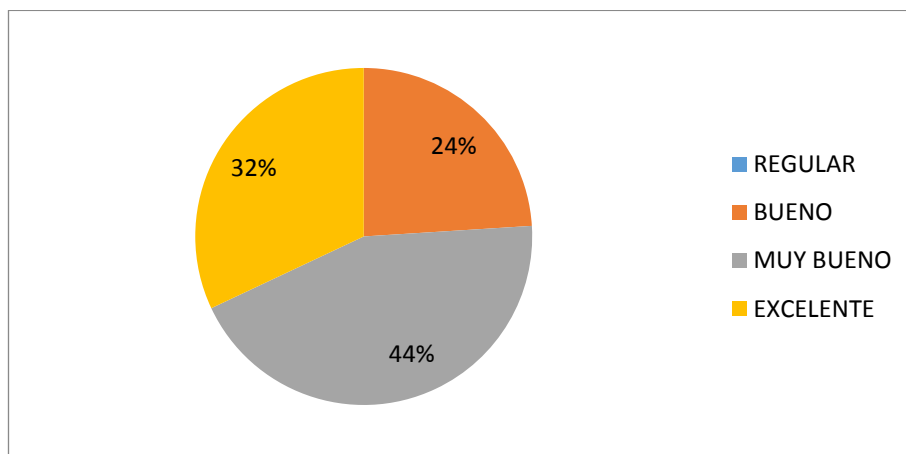
TABLA 23

Pre test

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	6	24
MUY BUENO	11	44
EXCELENTE	8	32
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 22



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 23, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al lanzar y capturar

Pre test

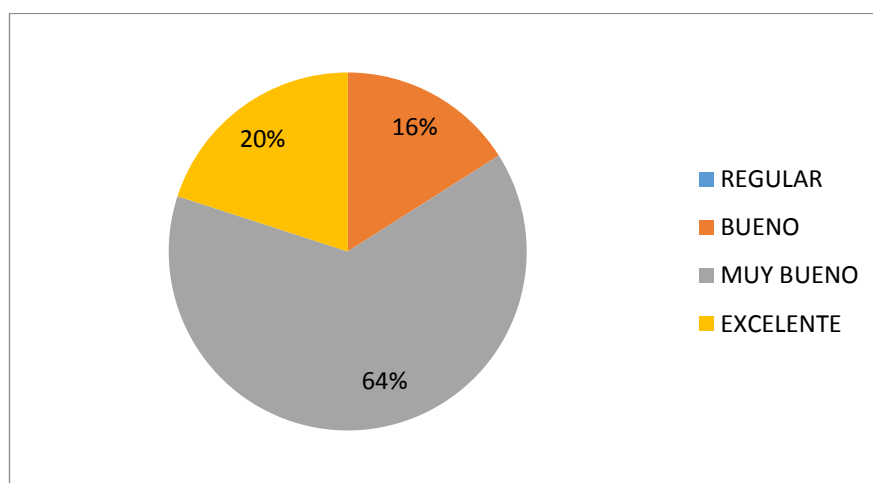
4. _____ Hace rodar la pelota con dos manos

TABLA 24

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	4	16
MUY BUENO	16	64
EXCELENTE	5	20
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 23



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 24, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al lanzar y capturar

Pre test

5. _____ Captura con ambas manos y con ayuda del cuerpo la pelota que le lanzan.

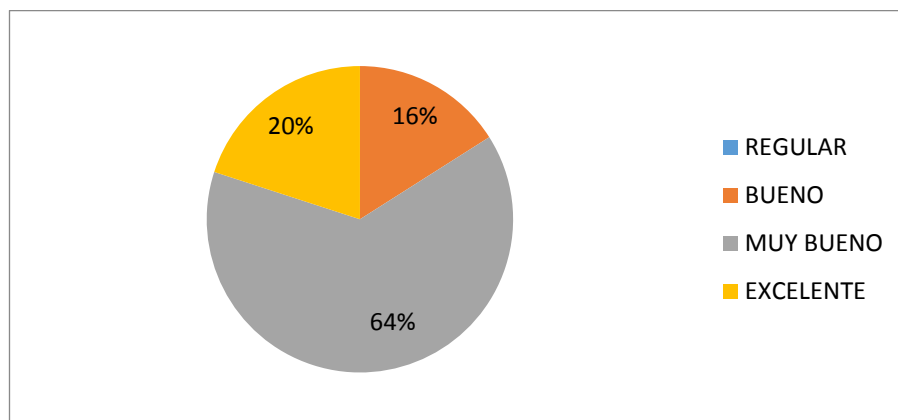
TABLA 25

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	4	16
MUY BUENO	16	64
EXCELENTE	5	20
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 24



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 25, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al lanzar y capturar

LANZAR Y CAPTURAR

Post test

1. ____ Lanza la pelota de abajo hacia arriba.

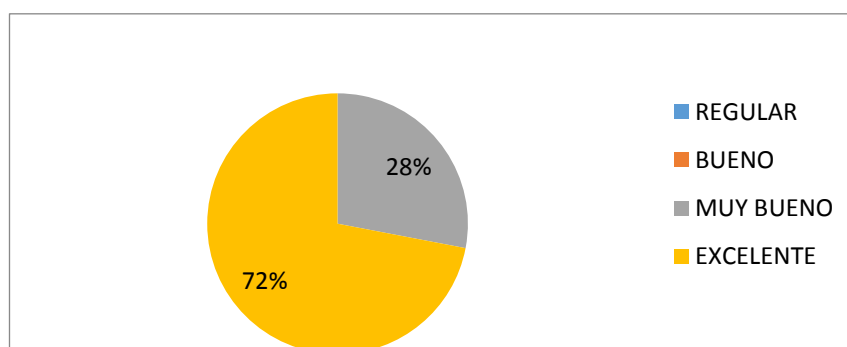
TABLA 26

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	7	28
EXCELENTE	18	72
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 25



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 26, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo casi del 100% en los niños de la escuela del Milenio

Post test

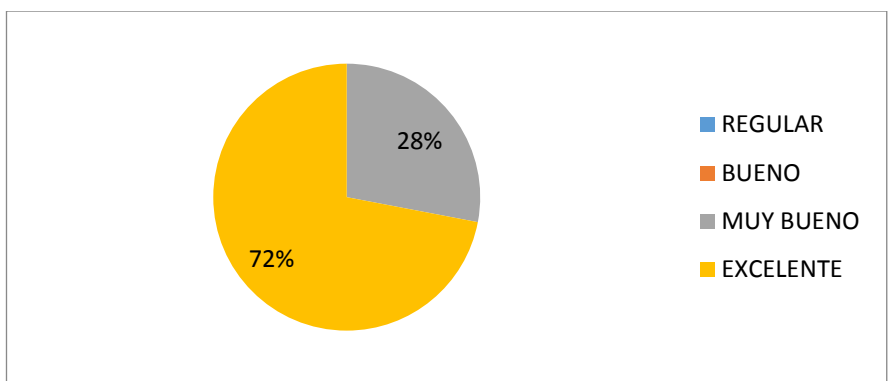
2. _____ Lanza la pelota hacia el frente

TABLA 27

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	7	28
EXCELENTE	18	72
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 26



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 27, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo casi del 100% en los niños de la escuela del Milenio.

Post test

4. _____ Hace rodar la pelota con una mano

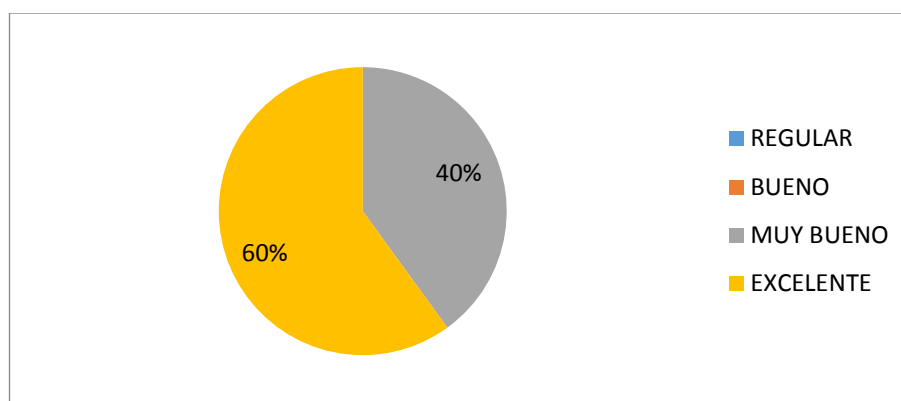
TABLA 28

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	10	40
EXCELENTE	15	60
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 27



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 28, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo casi del 100% en los niños de la escuela del Milenio.

Post test

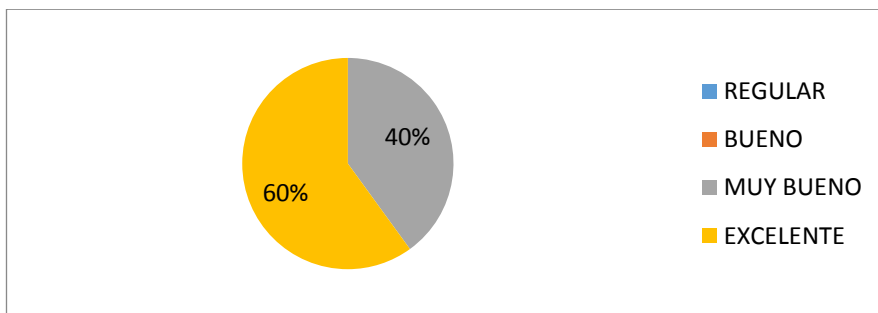
4. _____ Hace rodar la pelota con dos manos

TABLA 29

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	10	40
EXCELENTE	15	60
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 28



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 29, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo casi del 100% en los niños de la escuela del Milenio.

Post test

4. ____ Captura con ambas manos y con ayuda del cuerpo la pelota que le lanzan

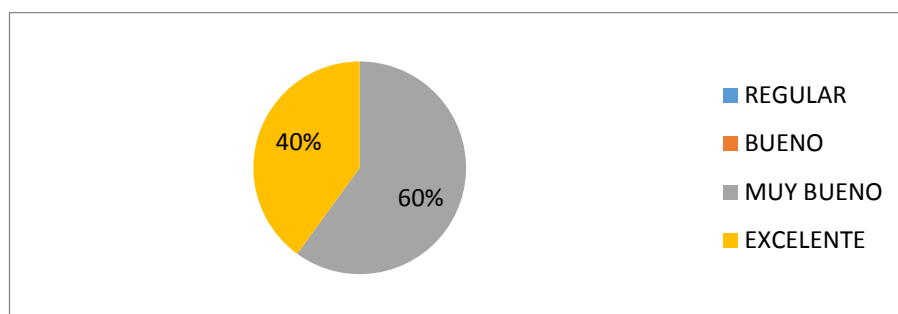
TABLA 30

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	15	60
EXCELENTE	10	40
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 29



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 30, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo casi del 100% en los niños de la escuela del Milenio

REPTAR

Pre test

1. ____ Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso, lleva un brazo al frente y la pierna correspondiente, lleva el otro brazo y pierna descoordinadamente.

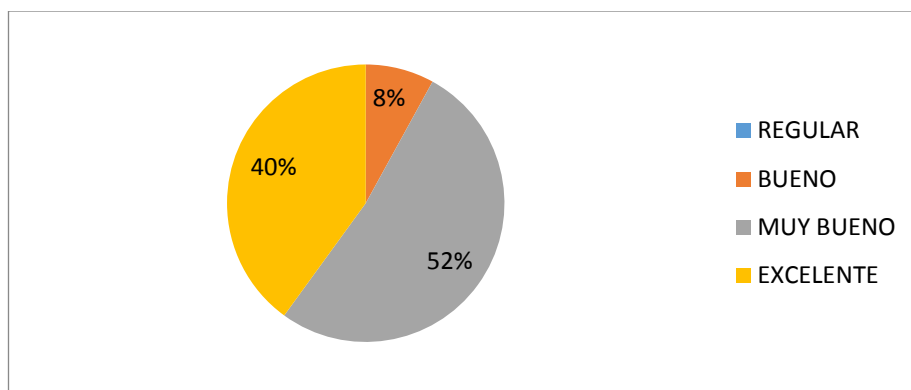
TABLA 31

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	2	8
MUY BUENO	13	52
EXCELENTE	10	40
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 30



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 31, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al reptar.

Pre test

2. ____ Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso, pero lleva los dos brazos al frente y empuja su cuerpo hacia delante descoordinadamente.

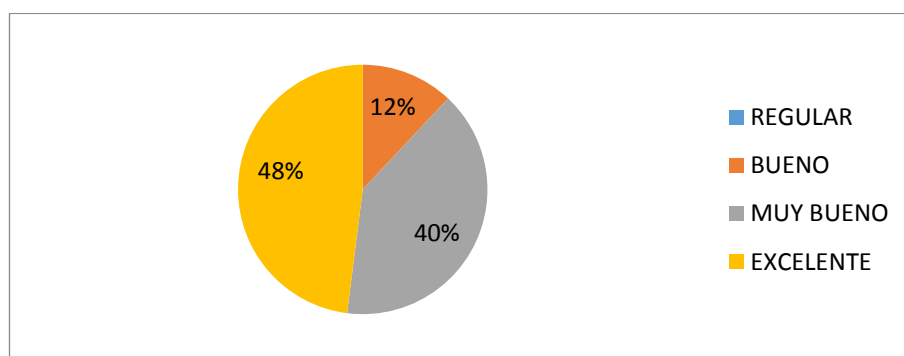
TABLA 32

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	3	12
MUY BUENO	10	40
EXCELENTE	12	48
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 31



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 32, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al reptar.

Pre test

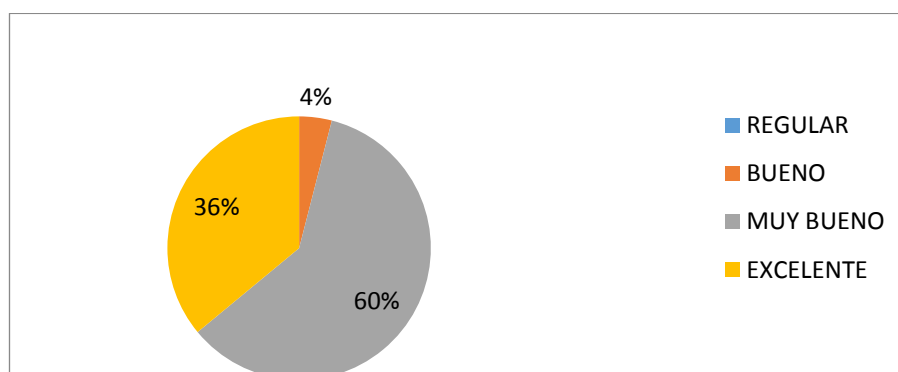
3. ____ Se desliza separando completamente el cuerpo del piso (gatea).

TABLA 33

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	1	4
MUY BUENO	15	60
EXCELENTE	9	36
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 32



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 33, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al reptar

Pre test

4. ____ Se desliza arrastrando su cuerpo por encima de un banco.

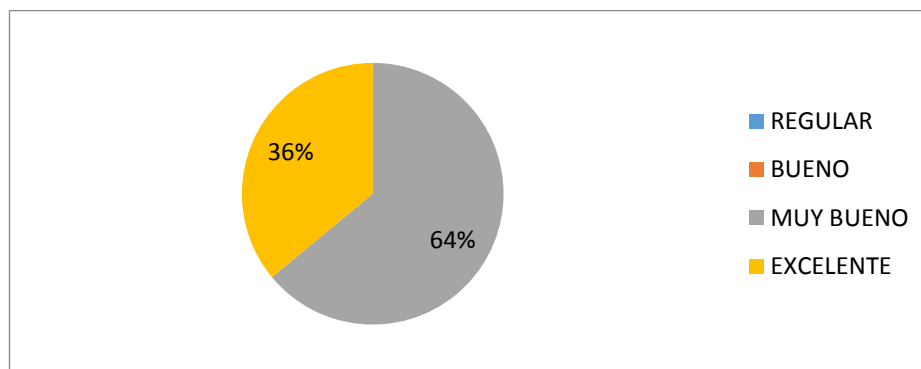
TABLA 34

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	16	64
EXCELENTE	9	36
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 33



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 34, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al reptar

REPTAR

Post test

1._____ Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso, lleva un brazo al frente y la pierna correspondiente, lleva el otro brazo y pierna descoordinadamente.

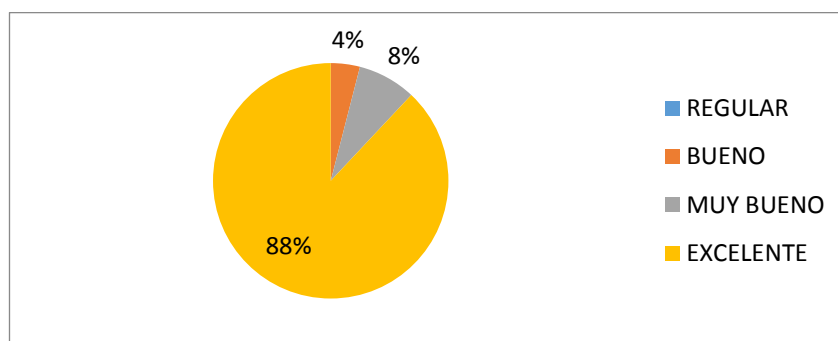
TABLA 35

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	1	4
MUY BUENO	2	8
EXCELENTE	22	88
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 34



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 35, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo casi del 100% son los niños que pueden reptar

Post test

2. ____ Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso, pero lleva los dos brazos al frente y empuja su cuerpo hacia delante descoordinadamente.

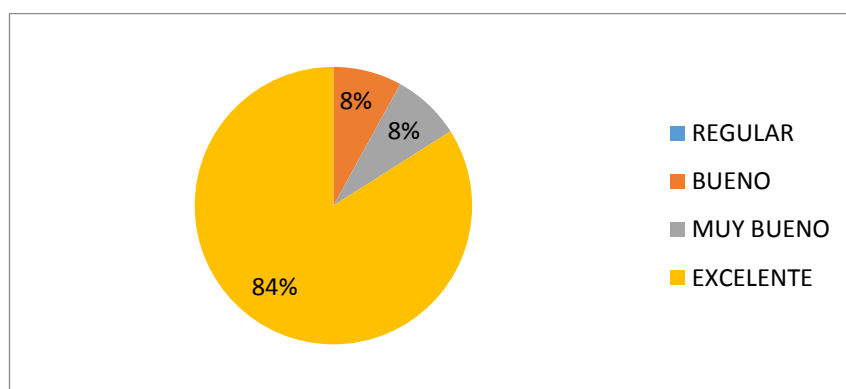
TABLA 36

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	2	8
MUY BUENO	2	8
EXCELENTE	21	84
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 35



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 36, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo casi del 100% son los niños que pueden reptar

Post test

3. _____ Se desliza separando completamente el cuerpo del piso (gatea).

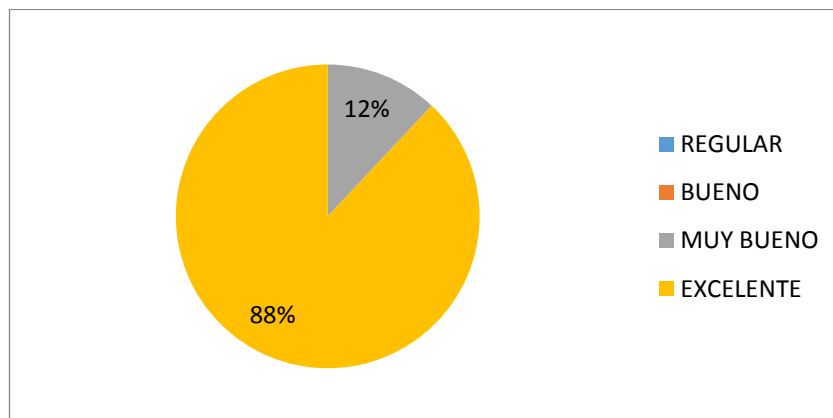
TABLA 37

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	3	12
EXCELENTE	22	88
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 36



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 37, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo casi del 100% son los niños que pueden reptar

Post test

4. _____ Se desliza arrastrando su cuerpo por encima de un banco.

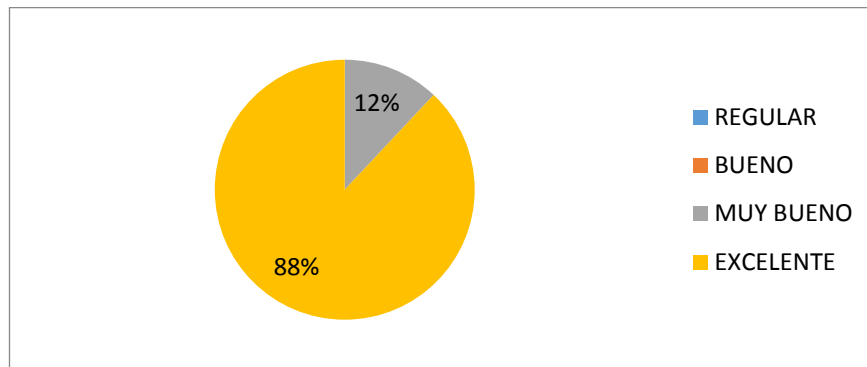
TABLA 38

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	3	12
EXCELENTE	22	88
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 37



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el grafico 38, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar un gran avance obteniendo casi del 100% son los niños que pueden reptar.

SALTAR

Pre test

1. _____ Realizar saltillos hacia adelante.

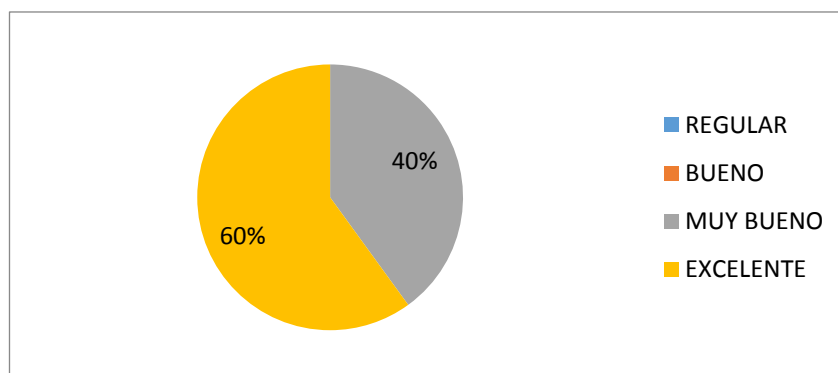
TABLA 39

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	10	40
EXCELENTE	15	60
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 38



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 39, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al saltar

Pre test

2. _____ Saltillos laterales hacia un lado.

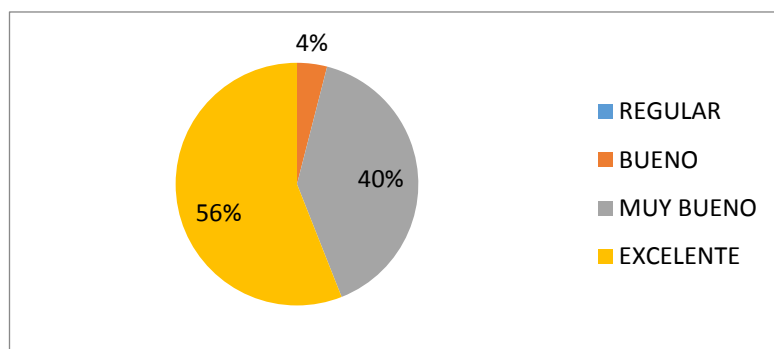
TABLA 40

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	1	4
MUY BUENO	10	40
EXCELENTE	14	56
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 39



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 40, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al saltar

Pre test

3. _____ Saltillos laterales hacia un lado y otro.

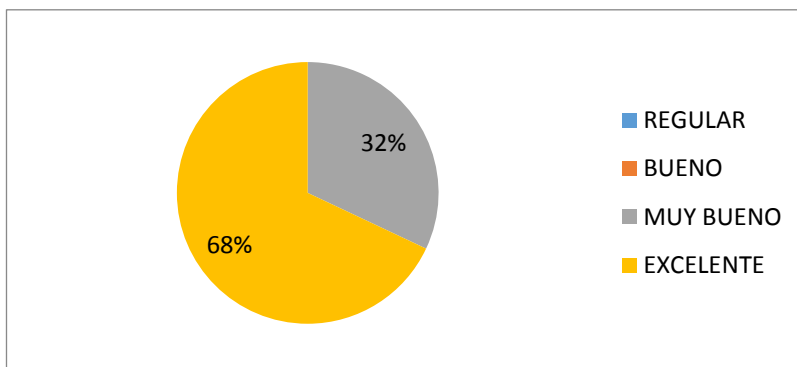
TABLA 41

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	8	32
EXCELENTE	17	68
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 40



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 41, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al saltar

SALTAR

Post test

1. ____ Realizar saltillos hacia adelante.

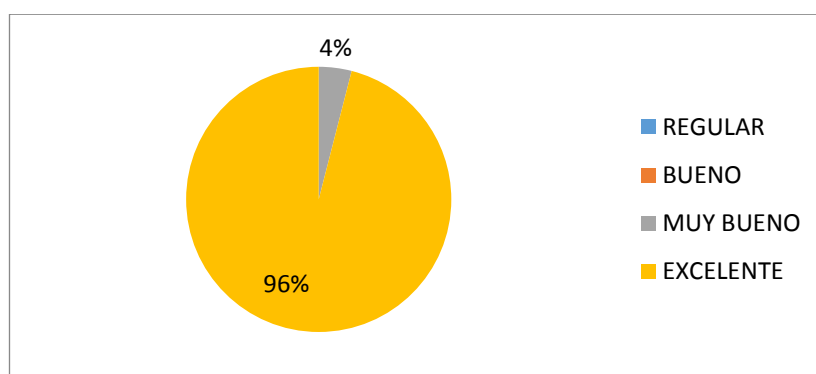
TABLA 42

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	1	4
EXCELENTE	24	96
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 41



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 42, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar que la gran mayoría de niños están en una escala entre muy bueno y excelente.

Post test

2. _____ Saltillos laterales hacia un lado.

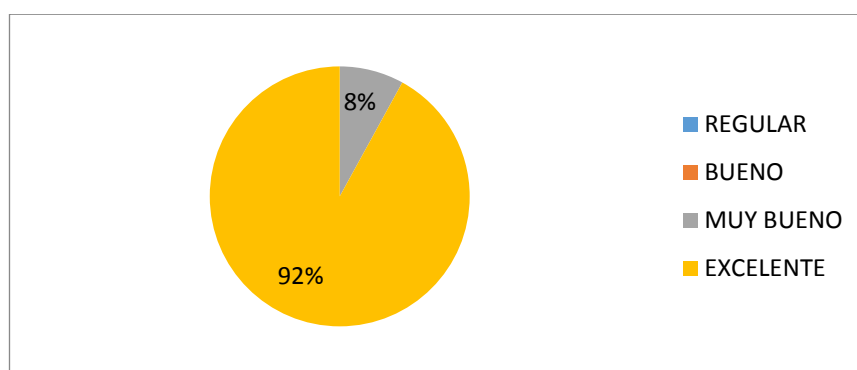
TABLA 43

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	2	8
EXCELENTE	23	92
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 42



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 43, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar que la gran mayoría de niños están en una escala entre muy bueno y excelente.

Post test

3. _____ Saltillos laterales hacia un lado y otro.

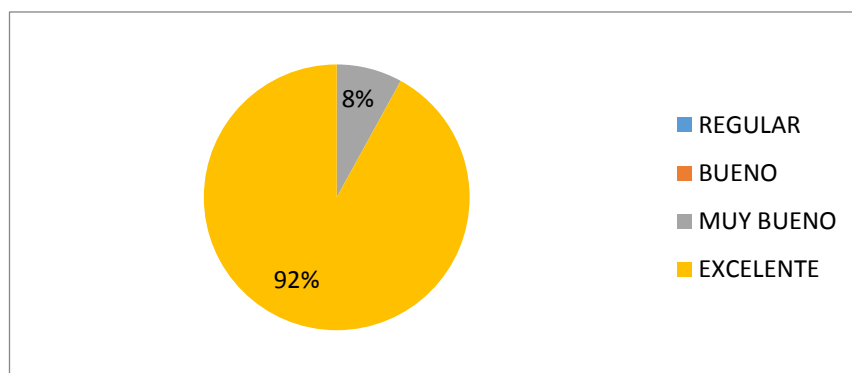
TABLA 44

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	2	8
EXCELENTE	23	92
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 43



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 44, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar que la gran mayoría de niños están en una escala entre muy bueno y excelente.

CUADRÚPEDA

Pre test

1. ____ Se desplaza por el piso en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) con movimientos coordinados.

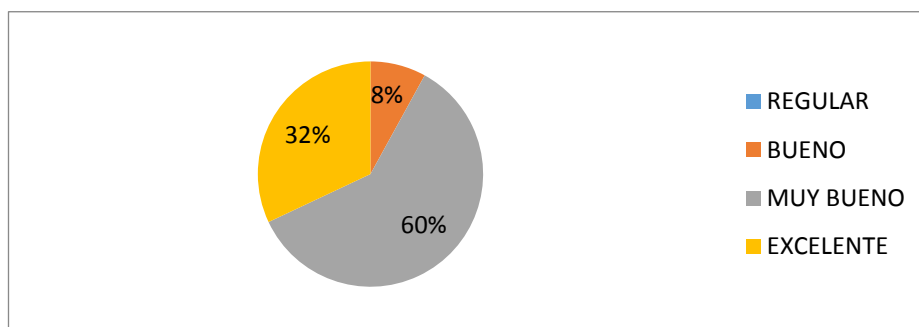
TABLA 45

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	2	8
MUY BUENO	15	60
EXCELENTE	8	32
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 44



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 45, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en la cuadrúpeda

Pre test

2. ____ Se desplaza gateando por arriba de un banco (25 a 30 cm de ancho), con movimientos coordinados.

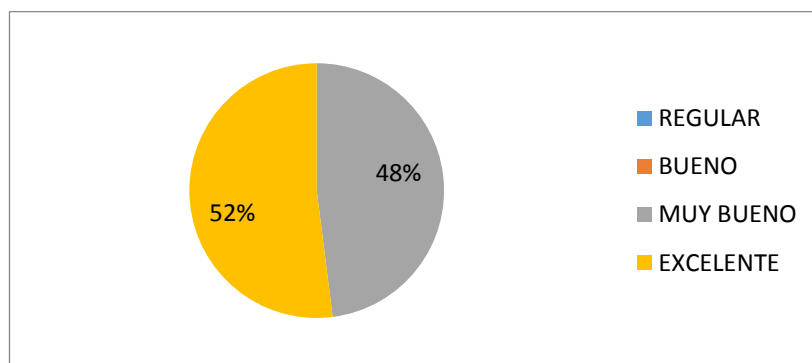
TABLA 46

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	12	48
EXCELENTE	13	52
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 45



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 46, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades en la cuadrúpeda.

CUADRÚPEDA

Post test

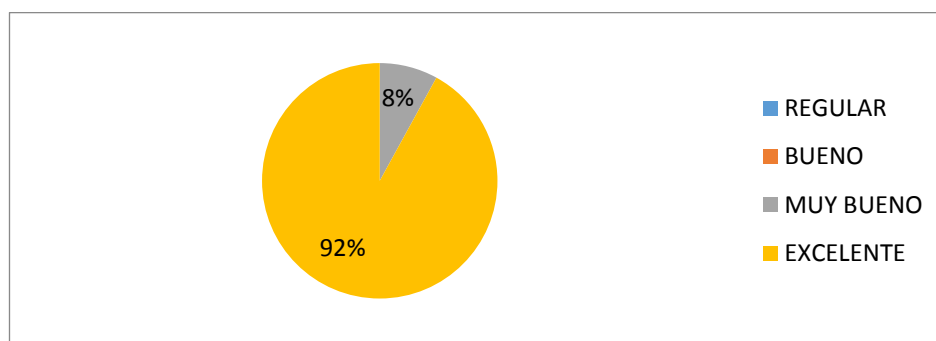
1. ____ Se desplaza por el piso en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) con movimientos coordinados.

TABLA 47

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	2	8
EXCELENTE	23	92
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 46



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 47, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar que la gran mayoría de niños están en una escala entre muy bueno y excelente.

Post test

2._____ Se desplaza gateando por arriba de un banco (25 a 30 cm de ancho), con movimientos coordinados.

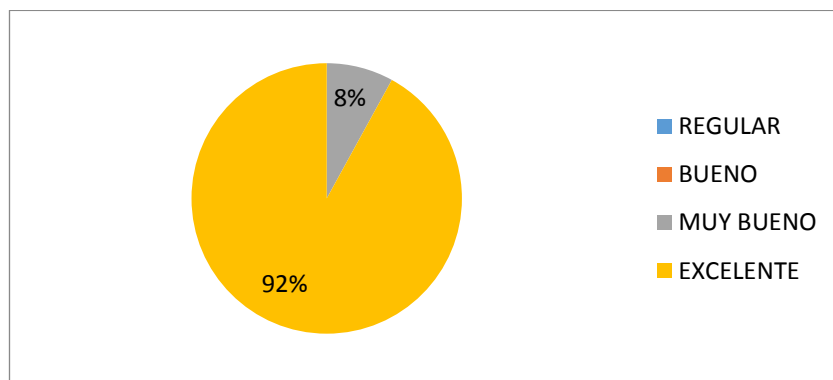
TABLA 48

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	2	8
EXCELENTE	23	92
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 47



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 48, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar que la gran mayoría de niños están en una escala entre muy bueno y excelente.

TREPAR

Pre test

1. _____ Sube y desciende una silla de pequeña altura con el apoyo de brazos y piernas.

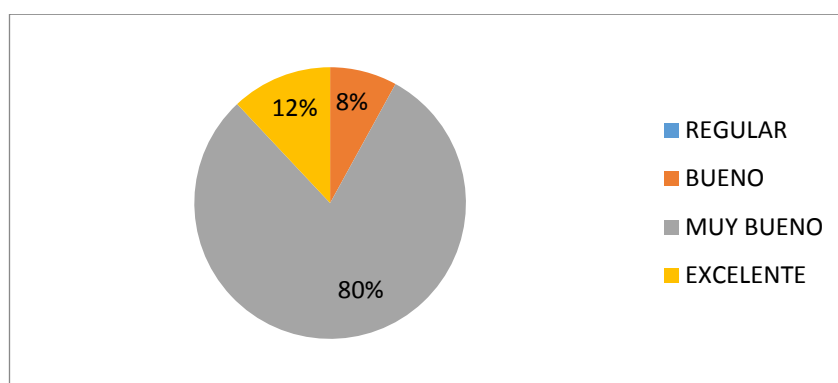
TABLA 49

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	2	8
MUY BUENO	20	80
EXCELENTE	3	12
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 48



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 49, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al reptar

Pre test

2. _____ Sube y desciende una silla de pequeña altura con el apoyo de todo el cuerpo.

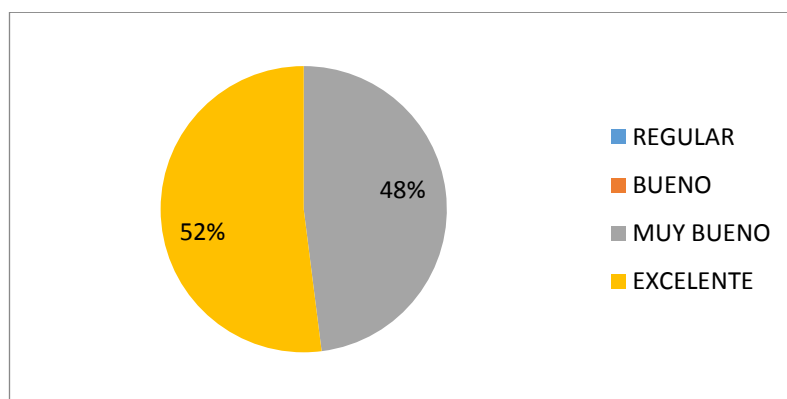
TABLA 50

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	12	48
EXCELENTE	13	52
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 49



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 50, que representa la evaluación inicial se puede identificar que algunos de los niños y niñas presentan dificultades al reptar

TREPAR

Post test

1. _____ Sube y desciende una silla de pequeña altura con el apoyo de brazos y piernas.

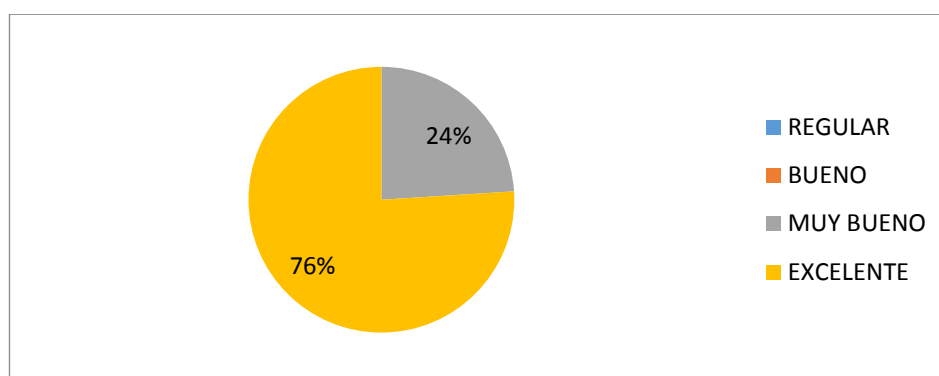
TABLA 51

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO	2	8
MUY BUENO	20	80
EXCELENTE	3	12
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 50



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 51, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar que la gran mayoría de niños están en una escala entre muy bueno y excelente

Post test

2. _____ Sube y desciende una silla de pequeña altura con el apoyo de todo el cuerpo.

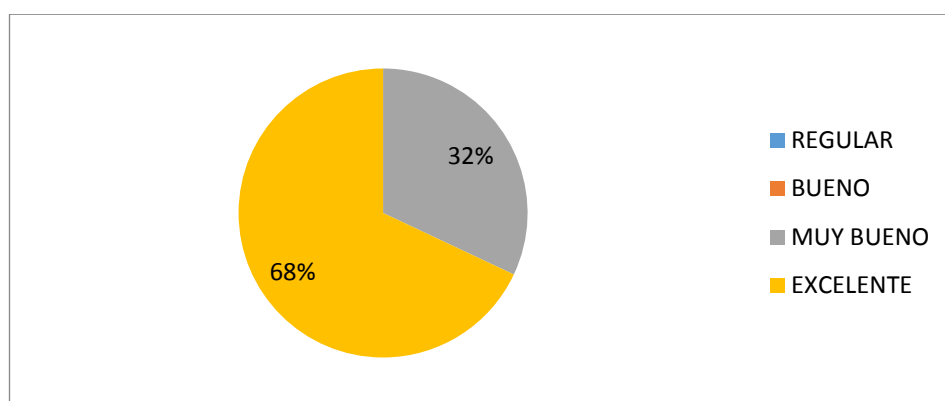
TABLA 52

RANGO	F 1	%
REGULAR		0
BUENO		0
MUY BUENO	8	32
EXCELENTE	17	68
TOTAL	25	100

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 51



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según lo observado en los gráficos anteriores, se puede analizar los siguientes resultados

En el gráfico 52, representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas, aquí se puede observar que la gran mayoría de niños están en una escala entre muy bueno y excelente.

4.3 COMPARACIÓN DE DATOS

CAMINAR

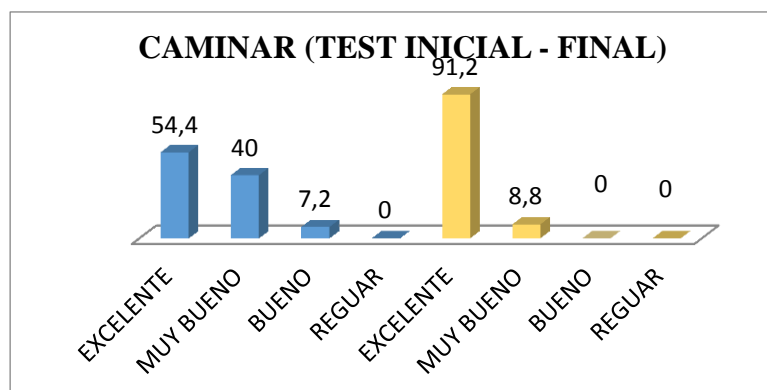
TABLA N 53

ACTIVIDADES		COMPARACIÓN DE DATOS															
		DATOS INICIALES				% INICIAL				DATOS FINALES				% FINAL			
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
CAMINAR	Camina con los brazos extendidos a los lados del cuerpo	14	10	1	0	56	40	4	0	25	0	0	0	100	0	0	0
	Camina llevando los brazos al lado del cuerpo.	17	10	0	0	68	40	0	0	25	0	0	0	100	0	0	0
	Camina con movimientos coordinados de los brazos.	3	18	4	0	12	72	16	0	20	5	0	0	80	20	0	0
	Camina con los brazos al frente.	19	6	0	0	76	24	0	0	25	0	0	0	100	0	0	0
	camina cordinando Brazos y piernas	15	6	4	0	60	24	16	0	19	6	0	0	76	24	0	0

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 53



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

INTERPRETACIÓN

Según lo observado en el gráfico, se puede analizar que en el test inicial como excelente costa el 54,4% mientras que en el test final tenemos un 91,2% esto quiere decir que hay un gran avance en los niños y niñas, de igual manera se puede evidenciar el progreso en los casos de muy bueno y bueno.

EQUILIBRIO

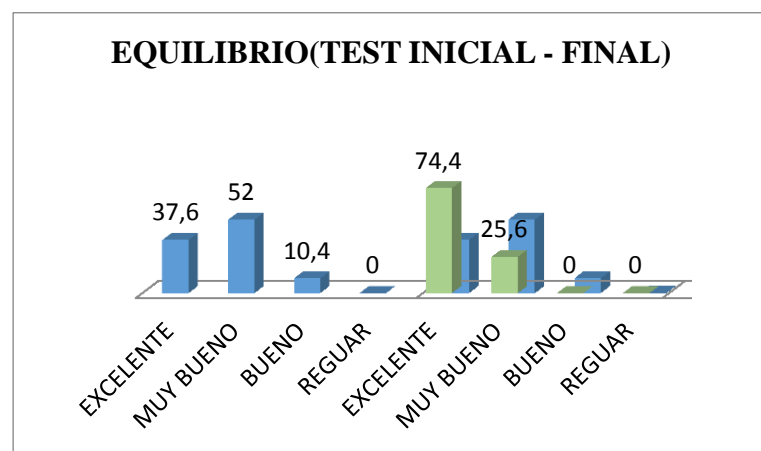
TABLA 54

COMPARACIÓN DE DATOS																	
ACTIVIDADES		DATOS INICIALES				% INICIAL				DATOS FINALES				% FINAL			
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
EQUILIBRIO	Camina por una tabla ancha colocada en el piso.	15	10	0	0	60	40	0	0	22	3	0	0	88	12	0	0
	Camina por una línea dibujada en el piso.	10	15	0	0	40	60	0	0	22	3	0	0	88	12	0	0
	Camina por la viga llevando objetos en el cuerpo.	13	12		0	52	48	0	0	22	3	0	0	88	12	0	0
	Camina hacia atrás	6	13	6	0	24	52	24	0	15	10	0	0	60	40	0	0
	Camina hacia atrás por una tabla en el piso.	3	15	7	0	12	60	28	0	12	13	0	0	48	52	0	0

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 52



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Llongo Micaela

INTERPRETACIÓN

Según lo observado en el gráfico, se puede analizar que en el test inicial como excelente costa el 37,6% mientras que en el test final tenemos un 74,4% esto quiere decir que hay un gran avance en los niños y niñas, de igual manera se puede evidenciar el progreso en los casos de muy bueno y bueno.

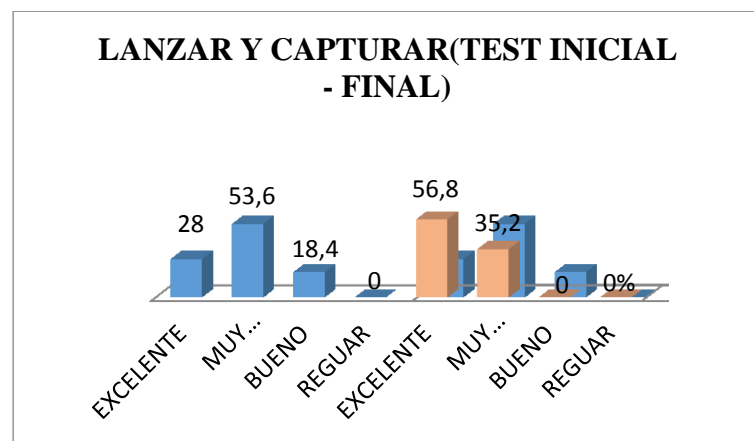
LANZAR Y CAPTURAR

TABLA 55

ACTIVIDADES		COMPARACIÓN DE DATOS															
		DATOS INICIALES				% INICIAL				DATOS FINALES				% FINAL			
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
LANZAR Y CAPTURAR	Lanza la pelota de abajo hacia arriba.	10	12	3	0	40	48	12	0	18	7	0	0	72	28	0	0
	Lanza la pelota hacia el frente	7	12	6	0	28	48	24	0	8	7	0	0	32	28	0	0
	Hace rodar la pelota con una mano	8	11	6	0	32	44	24	0	15	10	0	0	60	40	0	0
	Hace rodar la pelota con dos manos	5	16	4	0	20	64	16	0	15	10	0	0	60	40	0	0
	Captura con ambas manos y con ayuda del cuerpo la pelota que le lanzan.	5	16	4	0	20	64	16	0	15	10	0	0	60	40	0	0

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 53



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

INTERPRETACIÓN

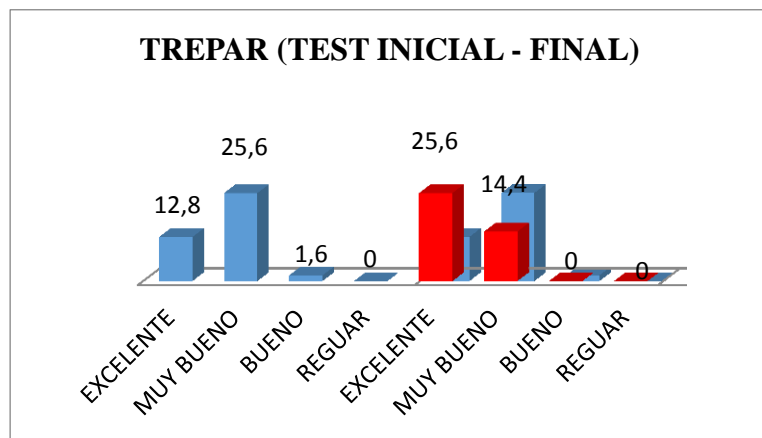
Según lo observado en el gráfico, se puede analizar que en el test inicial como excelente costa el 28 % mientras que en el test final tenemos un 56,8% esto quiere decir que hay un gran avance en los niños y niñas, de igual manera se puede evidenciar el progreso en los casos de muy bueno y bueno.

TREPAR
TABLA 56

COMPARACIÓN DE DATOS																	
ACTIVIDADES		DATOS INICIALES				% INICIAL				DATOS FINALES				% FINAL			
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
TREPAR	Sube y desciende una silla de pequeña altura con el apoyo de brazos y piernas.	3	20	2	0	12	80	8	0	15	10	0	0	60	40	0	0
	Sube y desciende una silla de pequeña altura con el apoyo de todo el cuerpo.	13	12	0	0	52	48	0	0	17	8	0	0	68	32	0	0

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 56



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

INTERPRETACIÓN

Según lo observado en el gráfico, se puede analizar que en el test inicial como excelente consta el 12,8 % mientras que en el test final tenemos un 25,6 % esto quiere decir que hay un gran avance en los niños y niñas, de igual manera se puede evidenciar el progreso en los casos de muy bueno y bueno.

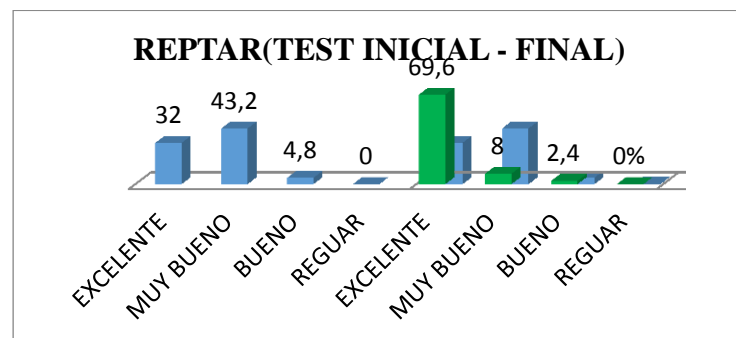
REPTAR TABLA

57

ACTIVIDADES		DATOS INICIALES				% INICIAL				DATOS FINALES				% FINAL			
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
REPTAR	Se desliza arrastrando su cuerpo por el piso, lleva un brazo al frente y la pierna correspondiente, lleva el otro brazo y pierna descoordinadamente.	10	13	2	0	40	52	8	0	22	2	1	0	88	8	4	0
	Se desliza arrastrando su cuerpo por el piso, pero lleva los dos brazos al frente y empuja su cuerpo hacia delante descoordinadamente.	12	10	3	0	48	40	12	0	21	2	2	0	84	8	8	0
	Se desliza separando completamente el cuerpo del piso (gatea).	9	15	1	0	36	60	4	0	22	3	0	0	88	12	0	0
	Se desliza arrastrando su cuerpo por encima de un banco.	9	16	0	0	36	64	0	0	22	3	0	0	88	12	0	0

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

GRAFICO 57



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Llongo Micaela

INTERPRETACIÓN

Según lo observado en el gráfico, se puede analizar que en el test inicial como excelente costa el 32% mientras que en el test final tenemos un 69,6% esto quiere decir que hay un gran avance en los niños y niñas, de igual manera se puede evidenciar el progreso en los casos de muy bueno y bueno.

CUADRÚPEDA

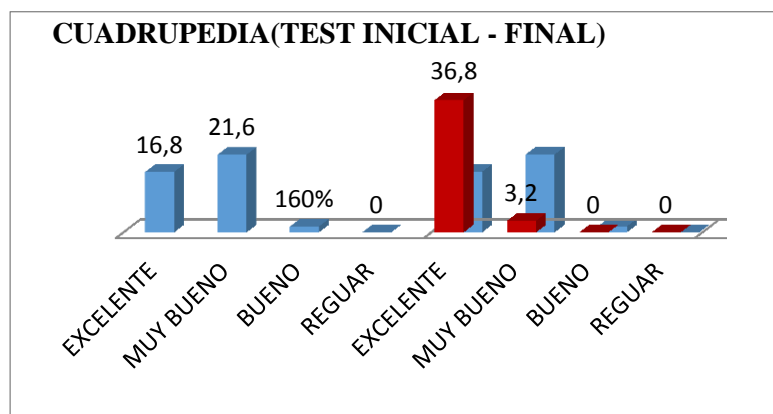
TABLA 58

ACTIVIDADES		COMPARACIÓN DE DATOS															
		DATOS INICIALES				% INICIAL				DATOS FINALES				% FINAL			
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
CUADRUPEDIA	Se desplaza por el piso en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) con movimientos coordinados.	8	15	2	0	32	60	8	0	23	2	0	0	92	8	0	0
	Se desplaza gateando por arriba de un banco (25 a 30 cm de ancho), con movimientos coordinados.	13	12	0	0	52	48	0	0	23	2	0	0	92	8	0	0

Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 54



Fuente: elaboración propia

Elaborado por: Longo Micaela

INTERPRETACIÓN

Según lo observado en el gráfico, se puede analizar que en el test inicial como excelente costa el 16,8 % mientras que en el test final tenemos un 36,8% esto quiere decir que hay un gran avance en los niños y niñas, de igual manera se puede evidenciar el avance en muy bueno y bueno.

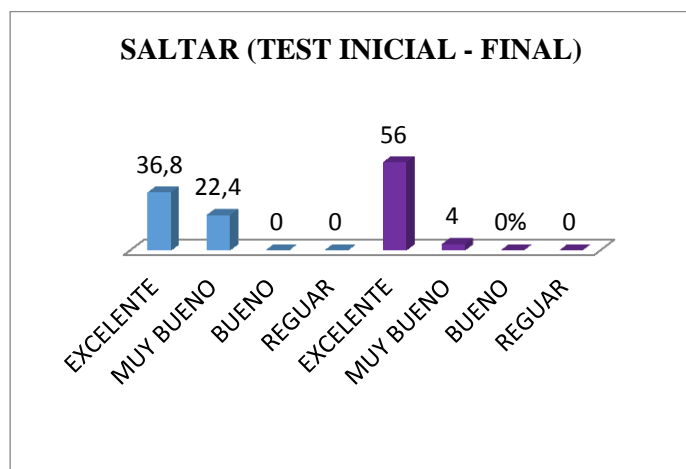
SALTAR

TABLA 59

ACTIVIDADES		DATOS INICIALES				% INICIAL				DATOS FINALES				% FINAL			
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
SALTAR	Realizar saltillos hacia adelante.	15	10		0	60	40	0	0	24	1	0	0	96	4	0	0
	Saltillos laterales hacia un lado.	14	10	0	0	56	40	0	0	23	2	0	0	92	8	0	0
	Saltillos laterales hacia un lado y otro.	17	8	0	0	68	32	0	0	23	2	0	0	92	8	0	0

Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

GRAFICO 55



Fuente: elaboración propia
Elaborado por: Longo Micaela

INTERPRETACIÓN

Según lo observado en el gráfico, se puede analizar que en el test inicial como excelente costa el 36,8% mientras que en el test final tenemos un 56 % esto quiere decir que hay un gran avance en los niños y niñas, de igual manera se puede evidenciar el progreso en los casos de muy bueno y bueno.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES.

La investigación realizada sobre los juegos de desarrollo para la motricidad a determinado que:

- Al aplicar el pre test inicial observamos que el 76% de los niños tenían dificultad al caminar, un 60% de los niños no tenían equilibrio, al lanzar tenían una dificultad de un 64% de niños, al reptar tenían un 64% de dificultad, el 68% de los niños tiene dificultad al saltar y un 60% de niños tienen dificultad en el ejercicio de cuadrúpeda mientras que 80% de los niños no pudieron reptar.
- Después de tomar el test a los niños se trabajó en un periodo de intervención de 7 semanas con ello se pudo trabajar lo que es las actividades recreativas los juegos para la motricidad gruesa con los alumnos de primer año de educación básica con un número total de 25 alumnos.
- Al tomar el post test que representa la evaluación final realizada después de la intervención en los niños y niñas de la U. E. del Milenio, se pudo observar que se mejoró en un 75% la destreza de caminar, llegando a conseguir un 100% en el parámetro de excelentemente ,y un 28% los niños mejoraron el equilibrio, en lanzar un 8%, en reptar mejoraron en un 23% , en saltar se mejoró un 28 % , en cuadrúpeda mejoraron en un 32%, y en reptar los niños mejoraron en un 6%.

5.2. RECOMENDACIONES.

Se recomienda:

- Que esta investigación sirva de pilar fundamental para una próxima investigación que pueda ayudar posiblemente a difundir o fortalecer el desarrollo de cada uno de los niños con los juegos de la motricidad gruesa.
- Que los profesores de Cultura Física difundan y organicen actividades exclusivamente para que tanto niños, niñas, jóvenes y adultos practiquen juegos y lo realicen los test para ver en qué nivel de desarrollo se encuentra en los niños de la institución.
- Que la institución educativa siga realizando los test para que los niños tengan una buena coordinación y que sea posible que tengan una dos horas a la semana para la distracción de los niños

CAPÍTULO VI

6. LA PROPUESTA

6.1 TEMA

JUEGOS DE DESTREZAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN GUANO EN EL PERÍODO NOVIEMBRE 2015 – ABRIL 2016.

6.2.-JUSTIFICACIÓN.

Se puede indicar que las razones que me permite realizar esta investigación es buscando mejorar la calidad de la educación

En la ejecución de mis prácticas pre-profesionales pude palpar que dentro de la institución donde fui designada, los educandos tienen poco conocimiento de los juegos del desarrollo de la motricidad gruesa y peor aún no se práctica en las horas asignadas para el recreo, esta fue mi inquietud en conocer cuál es el motivo para que los niños y niñas casi desconozcan el desarrollo de la motricidad gruesa.

El interés es conocer las causas y efectos que ocasiona, que la aplicación de la motricidad gruesa que ayude a fortalecer los Aprendizajes de los niños y niñas de 4-5 años, para ello se debe desarrollar la motricidad gruesa

Esta actividad lo realice con la finalidad de tener una base informativa, que permita establecer un criterio técnico por medio de la investigación, de las causas para que en las instituciones nos lo realicen los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa, siendo así un aporte para un análisis más amplio que se puede duplicar a nivel del país, determinando causas y buscando soluciones en el rescate de la motricidad gruesa en lo que respecta al desarrollo formativo de nuestros niños.

Este tema es de mucha importancia, para los niños y niñas del primer año de educación básica, mucho más si son juegos que ayudan a la motricidad gruesa del niño y estos juegos son de mucha importancia por ello ahora se pierde con las nuevas tecnologías, se pierden con el paso del tiempo estas sanas prácticas de la motricidad gruesa.

La finalidad de este trabajo de investigación es conocer la fuente que nos permite el seguir manteniendo los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa y ser una base confiable para estudios investigativos de mayor trascendencia que permita establecer soluciones para el rescate de nuestros juegos y así tener una población infantil activa, promoviendo la actividad física por medio de actividades recreativas pueden desarrollar la motricidad gruesa

El beneficio que se obtendrá con la investigación es, aportar a los niños y profesores de la institución donde se lleva a cabo la investigación, concientizar la práctica de nuestros juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa y cuáles son las causa que han hecho que se vayan perdiendo paulatinamente al punto del desconocimiento de las nuevas generaciones, además la satisfacción personal de conocer las raíces del problema y hacer hincapié de la práctica de la motricidad gruesa , como profesional de la Cultura Física que me permitirá estar en relación directa con niños y niñas, a la vez de buscar un mejor estilo de vida tal cual nos señala el Plan Nacional del Buen Vivir.

6.2.1.- Antecedentes de la Propuesta

Este proyecto es original porque luego de las debidas investigaciones opcionales se conoce que existe información sobre el desarrollo de la motricidad Gruesa que el objeto principal de estudio por lo que es importante culminar esta investigación para contribuir con el desarrollo de la motricidad gruesa, su importancia y posibles soluciones.

Vemos que los niños y niñas en educación básica en los primeros años necesitan realizar el desarrollo de la Estimulación Temprana dentro de ella la motricidad

gruesa , los movimientos de dedos, etc., que le permita direccionar su motricidad en base al sentido vista - tacto..

6.3.- OBJETIVOS

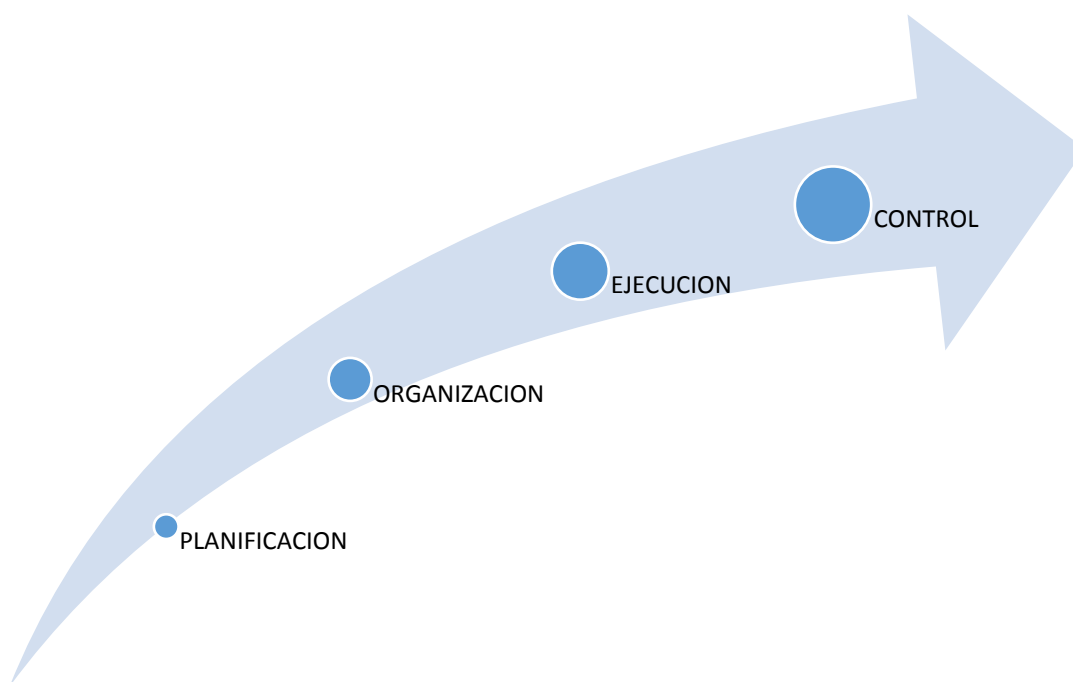
6.3.1.- Objetivo General

JUEGOS DE DESTREZAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO DEL CANTÓN GUANO EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2015 –ABRIL 2016.

6.3.2.- Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.
- Determinar las actividades que ayuden a fortalecer la motricidad y gruesa en los niños y niñas de 4-5 años.
- Realizar un test para desarrollar la motricidad y gruesa.

6.4 PLAN DE ACCIÓN



6.4.1. Planificación

Entendida con la supervisión necesaria para asegurar que lo fue planeado es realmente cumplido y que el curso de las acciones se mantenga corrigiendo las desviaciones que pueden ocurrir durante la ejecución, con la cual podemos concretar el planeamiento que viabiliza el diseñar de planes y programas de la enseñanza en diferentes edades y disciplinas

6.4.2.- Organización

Planeación

Consiste en fijar un curso correcto de la planeación de las actividades de la motricidad gruesa y se debe tener en cuenta el número de participantes, por lo tanto es indispensable que al momento de realizar la investigación con toda los estudiantes asistan todos los niños de ciudad de Guano a las clases, de acuerdo a los horarios estipulados por el maestro.

El lugar debería estar acorde a las exigencias del maestro o maestra en la investigación donde el maestro será el encargado de hacer uso de la misma y todos los materiales necesarios para el cumplimiento de los juegos de desarrollo para la motricidad gruesa.

La duración y el tiempo que tomará para poner en marcha el proyecto investigativo será de tres meses con una participación de los alumnos de primer año educación básica cantón Guano, los mismos que argumentaron que podrían practicar este proyecto dos veces a la semana durante los días Miércoles, jueves requiere de ciertas habilidades para llevar a cabo con éxito de manera unida y se encarga de orientar a todos los niños de primer año de educación básica que se animen e incursionen en este proyecto, motivando a los padres de familia explicándoles lo importante que sería que sus hijos desarrollen la motricidad gruesa o los beneficios que obtendrían, con respecto a la salud y a la vida diaria .

Comunicar a la comunidad del cantón Guano para la práctica de este proyecto, comenzando a capacitar y motivar al recurso humano que en este caso serían los niños, enseñándole videos de cómo se empieza a desarrollar sus habilidades, luego de cómo se llevan las clases y finalmente cómo se realizan las competencias entre diferentes niños para que desempeñen efectivamente con entusiasmo y confianza sus clases y contribuir así al logro de los objetivos.

Se debe tomar en cuenta que dentro de la dirección tenemos funciones: conducir, guiar y supervisar los esfuerzos de los niños para ejecutar los planes de clases lograr objetivos.

EJECUCIÓN

ACTIVIDADES

Las actividades jugadas constituyen un excelente medio para el cumplimiento de diferentes tareas: La formación del colectivo infantil, la **creatividad**, la socialización, la colaboración, la cooperación, la oposición, la actitud positiva ante el cumplimiento de determinadas tareas logrando en ellos la independencia necesaria

para sentirse parte del colectivo, la atención diferenciada a los que presentan excesiva actividades que propicien su incorporación y aceptación.

En la Educación Física se pueden desarrollar las habilidades y conocimientos en forma lúdica sin perder estas la ejecución correcta del movimiento. El punto de partida de la Educación Física como asignatura en la escuela primaria es el reconocimiento de las diversas capacidades físicas, las posibilidades de **acción** motriz hacia el juego con motricidad gruesa y el **deporte** que poseen los niños para una buena salud.

PUBLICIDAD

La publicidad es la forma de comunicación interpersonal y también sería las hojas volantes que lo realizaría en la escuela del milenio a los niños que participen de estas actividades como son los juegos de destrezas para el desarrollo de la motricidad gruesa y el lugar sería en la Escuela del Milenio GUANO En los papeles volates se indicarán los horarios en los que se emprenderá el curso a desarrollar con la finalidad de llamar posibles espectadores o seguidores de este proyecto.

La publicidad, se refiere a las actividades necesarias para que la investigación sea comunicada a la población en general, las razones por las cuales deben participar de las actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa. Por medio de la publicidad, se intentará transmitir la imagen deseada de los juegos y persuadir a practicar esta actividad.

4.4.3.-Algunos de los medios publicitarios más empleados en la investigación:

- hojas volantes.

Finalizando la publicidad aplicada para los juegos de destreza para el desarrollo de la motricidad gruesa

6.5.-EL APRENDIZAJE DE LOS JUEGOS

El juego es una actividad constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia los juegos con motricidad gruesa. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende la destreza que le permiten sobrevivir y descubren algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido. El juego es importante mediante la expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser aflorados directamente.

Al jugar, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas. De acuerdo con El niño puede expresar en el juego su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión de comunidad la convivencia”.

CAPACIDADES EN FUNCIÓN DEL DESARROLLO MOTOR ALCANZADO POR CADA NIÑO

CAMINAR:

Es Bien, cuando puede caminar correctamente, sin tropezar, ni caerse, con pasos seguros. Es Regular, cuando camina, pero en poca medida se cae, al hacerlo logra levantarse con facilidad logrando emprender de nuevo la marcha. Es Malo, cuando intenta caminar y se cae con gran frecuencia, no lo hace con Seguridad.

CORRER:

Es Bien, cuando logra velocidad luego de caminar, coordinando movimientos de brazos y piernas.

Es Regular cuando camina con pasos rápidos intentando coordinar movimientos es malo, cuando no logra emprender velocidad y des coordina los movimientos

SALTAR:

Es Bien, cuando junto a sus dos piernas consigue impulso hacia arriba manteniendo su equilibrio. Es Regular, cuando logra impulsarse pero no controla su equilibrio. Es Malo cuando no consigue impulso alguno.

TREPAR:

Es Bien, cuando logra subir una silla o escaleras con ayuda de sus brazos y piernas. Es Regular, Cuando intenta subir haciendo esfuerzos sin lograr hacerlo. Es Malo, cuando no sabe hacerlo.

6.6.-METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Para enseñar a los niños el juego, la maestra debe conocerlo muy bien, preparar los materiales necesarios, a la vez:

- Decidir el nombre del juego
- Explicar el juego: debe ser breve, claro y conciso y debe ser realizado cuando el grupo esté en silencio
- Demostrarlo y aclarar dudas en los niños
- Colocar la clase en la posición en que se va a jugar: debe hacerlo en el menor tiempo posible y dando ideas generales
- Iniciar el juego: Si existen pequeñas faltas debe corregirse, pero si persisten y no se desarrolló conforme a las reglas, es mejor suspenderlo Otras recomendaciones importantes de tomar en cuenta son:
- Usar pero no abusar del silbato u otro instrumento

- Si los grupos son numerosos se deberán seleccionar juegos sencillos y muy paulatinamente, incorporar dificultades. Se puede también dividir el grupo en subgrupo y utilizar, en cada uno, líderes.
- Si se van a realizar varios juegos, el primero debe ser el más alegre y de mayor movimiento, el segundo, el de mayor organización; y el último, el más sencillo.
- Debe tomarse en cuenta también el tiempo de formación, que sea parecido para ahorrar tiempo y no perder el entusiasmo.
- La maestra no debe ser autoritaria sino más bien entusiasta.
- Debe tener los mayores valores del juego, insistir en el “juego limpio”, cultivar el sentido de honor y fomentar el espíritu de grupo. se refiere a la metodología de la enseñanza de la siguiente manera: primero, el educador toma decisiones acerca de la lección por desarrollar, materia o componentes de la clase, cantidad o tiempo, calidad (en nuestro caso no nos interesa el producto final, sino más bien, el proceso mediante el cual se desarrollan los movimientos), decide cuál será su participación y cuál la del alumno, considera el autor que se puede utilizar varios métodos o estilos específicos de enseñanza para la Educación Física.
- **Estilo comando:** Se caracteriza porque el maestro toma las decisiones y el niño les ejecuta y obedece. Lo esencial es la directa e inmediata relación entre el estímulo del maestro y la respuesta del pequeño.
- **Estilo de práctica:** Es similar al estilo anterior (Comando); la diferencia es el uso del tiempo en la ejecución, lo que ayuda al maestro a observar la ejecución de cada alumno.
- **Estilo recíproco:** Se trabaja en parejas y el profesor utiliza un miembro de la pareja para que evalúe, ofrezca información de lo correcto e incorrecto. Los pequeños aprenden a observar, evaluar y corregir. Es muy importante aquí la relación socio-emocional.
- **Estilo de autocomprobación:** Se usa el criterio de la retroalimentación a sí mismo. El niño realiza la tarea que el maestro indica, pero puede tomar luego decisiones para mejorarla.
- **Estilo de inclusión:** Este estilo introduce un concepto diferente de designar tareas en múltiples niveles de ejecución, lo que produce toma de decisiones

del estudiante. El maestro indica la tarea y sus niveles y el alumno selecciona el nivel y la tarea.

- **Estilo del descubrimiento dirigido:** Lo esencial, en este estilo es la secuencia de preguntas que el maestro plantea para que el niño descubra los conceptos e ideas principales. Mediante la interrogación, el preescolar es guiado al descubrimiento.
- **Estilo divergente:** El niño produce opciones, descubre alternativas.
- **Estilo del programa individual:** En este estilo, el alumno designa la pregunta o problema. El maestro decide el tema y el área y el alumno, organiza las soluciones por categorías y tiempo. Este estilo resulta del cúmulo de experiencias anteriores.
- **Estilo de resolución de problemas:** Persigue que el pequeño busque las respuestas completamente por sí solo, busca el desarrollo de habilidades para encontrar alternativas, explorarlas y relacionarlas apropiadamente. Permite encontrar nuevas formas de ejecutar movimientos. Este método o estilo es el que responde a las necesidades e intereses del niño preescolar.
- **Enseñando su propio estilo:** No existe en clase, existe en situaciones donde el individuo pueda participar por sí mismo; pero para ello debe haberse dado adecuadamente los estilos anteriores.

Test de coordinación

- **Actividades para su desarrollo** Lo realmente educativo en estas actividades no es la rapidez ni cantidad de ejercicios realizados, sino la calidad del trabajo efectuado. Es mucho más importante el tanteo del alumno/a para resolver el problema que se le propone que los resultados obtenidos en el mismo. El maestro/a debe ser un gran colaborador del niño/a facilitando las condiciones adecuadas para que éste viva sus propias experiencias a través del ensayo y error
- **Coordinación dinámica general:** Desplazamientos variados (pata coja, cuadrúpeda, reptar, trepar, etc.) con o sin implementos (patines, bicicletas...)

- Saltos de todo tipo: pies juntos, sobre un pie, alternativos, rítmicos, etc.
- Gestos naturales: tirar, transportar, empujar, levantar, etc.
- Ejercicios de oposición con el compañero o en grupos
- Actividades rítmicas: bailes populares, modernos, canciones bailadas, danzas
Todas las actividades de este tipo se pueden realizar utilizando diferentes direcciones, velocidades, ritmos, combinaciones, etc., o con una gran variedad de materiales complementarios como cuerdas, gomas elásticas, colchonetas, picas, aros, etc. Además, cualquier juego en el que exista desplazamiento y una gran intervención muscular, favorecerá el desarrollo de la coordinación general, por ejemplo:
- “Mueve tu cuerpo”. ¿De cuántas formas puedes saltar y, a la vez, mover los brazos? ¿Puedes hacer el movimiento contrario de las piernas con los brazos?
- “• “El lobista”. ¿De cuántas formas podemos llevar un globo sin ayuda de las manos? ¿Cuántos puedes llevar a la vez? ¿Y por parejas sin utilizar las manos?

Test para evaluar el equilibrio Podemos llevar a cabo diferentes actividades donde se trabaje el equilibrio Estático, como pueden ser:

- “Pollito inglés”. Uno se colocará de cara a la pared y dirá la frase, luego se volverá y tratará de ver quién se mueve, porque todo el mundo debe estar quieto en una postura sin moverse y manteniendo el equilibrio. Se quedará el primero en moverse.
- “El Flamenco”. Realiza cinco posiciones de equilibrio sobre un solo pie. ¿Sobre qué pie aguantas más tiempo? ¿Puedes realizarlo apoyando otra parte del cuerpo? ¿Y con los ojos cerrados?
- “Los Equilibristas”. Por parejas, buscar varias posiciones de equilibrio en las cuales haya el menor número de apoyos posibles.
- También podemos proponer una serie de actividades donde trabajemos el E. Dinámico, como por ejemplo:
- “La línea”. Busca cinco maneras de desplazarte sobre una línea recta sin perder el equilibrio ¿cómo puedes cruzarte con un compañero sobre la línea?

Actividades lúdicas y juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa

- Ejercicios introductorios Todas las sesiones se deben empezar con los siguientes ejercicios:
- 1. Estiramiento y calentamiento
- 2. Ejercicios respiratorios
- 3. Realizar movimientos circulares de articulaciones mayores o Del tronco o De brazos o De piernas o Ejercicios de relajación o Ejercicios de estiramiento muscular.
- Ejemplo: o Contracción y relajación de las manos, apretando y soltando. o Soltura del puño: movimiento de rotación palma-dorso en forma simultánea o alternada (mano izquierda, palma, mano derecha, dorso) con las manos en extensión o con las manos empuñadas. o Rotación de antebrazo: movimiento de izquierda a derecha, primero con palma luego con dorso.
- Opciones de relajación o Posición sentada o Sentado en un brazo con la espalda apoyada o Sentado en el suelo, con la espalda apoyada, con un saco de arena bajo las rodillas o Sentado en el suelo, apoyado, piernas alargadas o Una esponja (o pelota) en cada mano: apretar la esponja, soltarla, no moverse o Las manos puestas en el banco (o en el suelo): apretar las manos, soltarla, no moverse o Sentado frente al espejo: apretar las manos, apretar los ojos, soltar las manos, soltar los ojos o Cerrar los ojos, mover la cabeza hacia adelante, hacia el lado o Posición acostada o Una la pelota en cada mano: apretar, soltarla, no moverse o Una pelota en cada mano: apretar, soltar, cerrar los ojos o Apretar las manos, apretar los ojos,

LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS.

- Ejercicios con obstáculos Objetivo: Evaluar la idea que tiene el niño del espacio ocupado por las partes de su cuerpo en varias posiciones
- Dinámica: Las manos mágicas - Si levanto las manos, ustedes se paran - Si las bajo, ustedes se sientan o se acuestan - Si las roto, ustedes giran - Si las sacudo hacen el movimiento de temblar Se le pide: Que pase por encima de

un obstáculo que le llegue poco más o menos a la altura de las rodillas, sin tocarlo; Que se deslice por debajo de un obstáculo situado a unos cinco centímetros más abajo que la altura de los hombros, sin tocarlo; Que pase a través de un espacio estrecho, sin rozar los lados. Estos ejercicios evalúan la idea que tiene el niño del espacio ocupado por las partes de su cuerpo en varias posiciones

- Saltar al cordel. Objetivo: Coordinar movimientos en saltos. Canción: Sale la luna. A la una, sale la luna, A las dos, suena el reloj, A las tres, cogito es, A las cuatro, doy un salto, A las cinco, doy un brinco, A las seis, ponte un jersey, A las siete, anda y vete, A las ocho, ten un bizcocho, A las nueve, toma nieve, A las diez, va otra vez.
- Fijar en un comienzo, un extremo de la cuerda, e imprimir el movimiento adaptándose a las posibilidades motrices del niño. Se coloca al niño en la cuerda y se le imprime un movimiento de balanceo de izquierda a derecha. En un comienzo, estos movimientos son lentos y amplios. Se pueden complicar dándole mayor rapidez al balanceo o pidiéndole que salte con el pie izquierdo o con el derecho.
- El educador se coloca en el “centro de la pieza y hace girar la cuerda imitando el movimiento del carrusel. En un comienzo la cuerda debe girar a ras del suelo y luego elevarse progresivamente.
- Se le enseña a saltar, no con el balanceo, sino que girando la cuerda. Inicialmente, un compañero más hábil puede servir de modelo o de ayuda, 96 tomándole las manos mientras salta. Luego, aprende a entrar y saltar, una, dos, tres veces, antes de salir.
- Se le pide que combine un determinado número de salto con giros de un cuarto o media vuelta. Se puede complicar pidiéndole que sus giros sean hacia la derecha, hacia la izquierda. Se puede imprimir distintas velocidades dándoles a cada una un nombre; por ejemplo, la cadencia dada por el estribillo “bate, bate, chocolate”. A estas alturas puede ya saltar solo. Pedirle que salte con otro compañero y que entren y salgan ambas alternativas.
- Saltar con un solo pie; saltar en el mismo lugar o moverse en el espacio que permite la cuerda; saltar a pies juntos.
- Pedirle que sostenga una punta del cordel con una mano mientras que el educador sostiene la otra. Tratar que aprenda a mover el cordel con simples

movimientos del puño, adaptándose a diferentes velocidades, sin impartición del brazo.

- Sosteniendo la extremidad de la cuerda, “entrar” y salir varias veces, mientras el educador gira al otro extremo de la cuerda. Los movimientos de la cuerda se pueden hacer en un sentido, luego en el opuesto, variando de mano. Cambiar el sentido de los giros, sin dejar de saltar

Jugar a los Bolos

- **Meta:** Incrementar la fuerza de sus brazos y mejorar la precisión de los movimientos hacia un objeto.
- **Objetivo:** Rodar correctamente una pelota grande, desde una distancia aproximada de tres/seis metros
- **Materiales:** Pelota grande y cartones de leche vacíos
- **Procedimiento:** Coloca seis cartones de leche en una composición “3-2-1” y traza una línea, a unos tres metros de ellos
- Muéstrale al niño cómo rodar la pelota para derribar los cartones, pero permaneciendo detrás de la línea.
- Recompón los cartones y ayúdalo a que ruede la bola, felicita al niño o niña cuando derribe alguno. Ve apuntando cuántos bolos derriba en cada tirada.
- Haz trazos simples en un trozo de papel, para que el niño pueda ver cuántos bolos derriba y cuántos tiras tú. Haz que disfrute del juego sin permitir que se convierta únicamente en competencia.

ANEXOS

ANEXOS

Lista de los alumnos de primer año de educación básica de la Escuela Del Milenio GUANO.



Institución Educativa: UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO GUANO -
Régimen: SIERRA
Año Lectivo: 2015 - 2016
Jornada: MATUTINA
Año Escolar: 1RO DE EGB
Paralelo: A

No.	CÉDULA	NOMBRES COMPLETOS
1	0650302722	ALVARADO BOCON AIDA MATILDE
2	0650477888	AREVALO COLCHA MARIA ELIZABETH
3	0650252778	AREVALO SANCHEZ LOURDES SOLANGE
4	0650044084	BONILLA TINGO TIFANY GABRIELA
5	0606236388	CAMINO GUAYUNLEMA MARILYN DAYANA
6	0956174619	CANDO MOROCHO NOHELIA ELIZABETH
7	0606155661	CASTAÑEDA ECHEVERRIA ARIEL ALEXANDER
8	0606153096	CASTAÑEDA MOYANO LADY BRICETH
9	0650473713	CHIMBOLEMA COLCHA JOSELINE ELIZABETH
10	0650474455	COLCHA TIERRA JENNY ELIZABETH
11	0650276454	COLCHA TOCTAQUIZA ANDREA LISBETH
12	0650323751	GARCES BUÑAY KEVIN ALEXANDER
13	0650305592	GARSES AREVALO ANTHONY JOSUE
14	0650234388	GUALOTO VILEMA BRANDO ISMAEL
15	0650232721	GUANANGA VARGAS KATHERINE LISBETH
16	0650301070	GUIJARRO JUNA RONAL IVAN
17	0650466881	JARRIN PALATE KIMBERLY AYME
18	0650440621	LLAMUCA TOCTAQUIZA DEIVID ARIEL
19	0650474570	MACAS PILCO KERLY SAMANTA
20	0650486863	MANOTOA OROZCO DYLAN JOSUE
21	0650296775	PAREDES MELENDREZ MARCELO ISMAEL
22	0650337322	PASMAY ESTRADA KAREN MARIELA
23	0606150761	PILCO CHACON DAMARIS SOLANGE
24	0650450794	PILCO COLCHA JORDAN SNAYDER
25	0650474562	PILCO CONDO RONNY SEBASTIAN

**TEST PARA LA MEDICIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL
MILENIO “GUANO”**

NOMBRE:

EDAD:

CAMINAR

1. ____ Camina con los brazos extendidos a los lados del cuerpo.
2. ____ Camina llevando los brazos al lado del cuerpo.
3. ____ Camina con movimientos coordinados de los brazos.
4. ____ Camina con los brazos al frente.
5. ____ camina con movimientos coordinados de brazos y piernas.

EQUILIBRIO

1. ____ Camina por una tabla ancha colocada en el piso.
2. ____ Camina por una línea dibujada en el piso.
3. ____ Camina por la viga llevando objetos en el cuerpo.
4. ____ Camina hacia atrás
5. ____ Camina hacia atrás por una tabla en el piso.

LANZAR Y CAPTURAR

1. ____ Lanza la pelota de abajo hacia arriba.
2. ____ Lanza la pelota hacia el frente
3. ____ Hace rodar la pelota con una mano
4. ____ Hace rodar la pelota con dos manos
5. ____ Captura con ambas manos y con ayuda del cuerpo la pelota que le lanzan.

TREPAR

1. ____ Sube y desciende una silla de pequeña altura con el apoyo de brazos y piernas.
2. ____ Sube y desciende una silla de pequeña altura con el apoyo de todo el cuerpo.

REPTAR

1. ____ Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso, lleva un brazo al frente y la pierna correspondiente, lleva el otro brazo y pierna descoordinadamente.
2. ____ Se desplaza arrastrando su cuerpo por el piso, pero lleva los dos brazos al frente y empuja su cuerpo hacia delante descoordinadamente.
3. ____ Se desplaza separando completamente el cuerpo del piso (gatea).
4. ____ Se desplaza arrastrando su cuerpo por encima de un banco.

CUADRÚPEDA

1. ____ Se desplaza por el piso en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) con movimientos coordinados.
2. ____ Se desplaza gateando por arriba de un banco (25 a 30 cm de ancho), con movimientos coordinados.

SALTAR

1. ____ Realizar saltitos hacia adelante.
2. ____ Saltitos laterales hacia un lado.
3. ____ Saltitos laterales hacia un lado y otro.

Valoración del test

4	EXCELENTE
3	MUY BUENO
2	BUENO
1	REGULAR
0	INSUFICIENTE

OFICIO A LA UNIDAD EDUCATIVA



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

CARRERA DE CULTURA FISICA

EXT. 1514

Riobamba, 13 de enero de 2016
Oficio N°036-FCS-CCF-2016

Máster
Lucy Delli
RECTORA DE LA ESCUELA DE MILENIO "GUANO"
Presente

De mi consideración:

Reciban un cordial saludo, deseándole éxitos en las funciones que viene desempeñando a favor de nuestra ciudad.

Solicito de la manera mas comedida se autorice a las señorita Micaela Hibania Llongo Orozco portadora de la cédula de identidad N°.060385072-8, estudiante de la Carrera de Cultura Física, para realizar una investigación denominada "Juegos de destreza para el desarrollo de la motricidad gruesa", trabajo que se desea desarrollar en su distinguida institución, con el primer año de educación básica, desde el día 24 de enero del 2016. Investigación que se utilizará con el objetivo de obtener el título de tercer nivel.

Por la atención que den a la presente le anticipo mi agradecimiento y reitero mi sentimiento de alta estima y consideración.

Atentamente,

Vinicio Sandoval
**DIRECTOR CARRERA
CULTURA FISICA**

Copia/Archivo

RECIBIDO
[Handwritten signature]
15 - 01 - 2016

PLAN DE CLASE

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Nombre del plantel: Unidad Educativa del Milenio

Nivel: primer año

1.2 Nombre del alumno practicante: Micaela Hibania Llongo Orozco

Práctica N°: 1

1.3 Área: Educación Física

Fecha: 06 de Enero del 2016

1.4 Bloque curricular: Movimientos Naturales- Juegos- Movimientos Formativos Artísticos y Expresivos **Tiempo de Duración:** 45 minutos

1.5 Eje curricular integrador: Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

1.6 Eje de aprendizaje: Habilidades motoras básicas y específicas

Año Lectivo: 2015 – 2016

1.7 Objetivo didáctico: Practicar en juegos pequeños por medio de ejercicios relacionando el movimiento global y utilización del espacio total para mejorar la calidad de vida.

2. ESQUEMA DIDÁCTICO

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Participar en juegos pequeños relacionando el movimiento global y	<p>EXPERIENCIA Mostrar láminas y videos de personas jugando y relacionando el movimiento global y el espacio total.</p> <p>REFLEXIÓN</p>	Cronómetro Pito Globos	Juega cumpliendo las reglas establecidas.	Técnica observación Instrumento

utilización del espacio total.	Conversar sobre la dificultad de los ejercicios planteados, demostrando el docente, CONCEPTUALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Realizar ejercitaciones de caminar; ascendiendo y descendiendo, en círculo; en diferentes posiciones: con globos y pelotas. Llevar los globos, pelotas con dos manos sobre la cabeza a una señal colocar al adelante, repetir varias veces. APLICACIÓN Aplicar lo aprendido en forma individual y grupal	Pelotas Cancha Limones Sacos Cucharas		Lista de cortejo.
--------------------------------	--	---	--	-------------------

3. **CONTENIDO CIENTÍFICO.- Movimiento global.-** es la **acción y efecto de mover** (hacer que un cuerpo deje el lugar que ocupa y pase a ocupar otro; agitar una cosa o parte del cuerpo; dar motivo para algo)

4. **BIBLIOGRAFÍA**

Programa de estudio cultura Física; Ministerio de Educación: ECUADOR -2011

Educación física en el discapacitado María Laura Moreno



FIRMA DEL PROFESOR

PLAN DE CLASE

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Nombre del plantel: Unidad Educativa Del Milenio

Nivel: primer año

1.2 Nombre del alumno practicante: Micaela Hibania Llongo Orozco

Práctica N°: 2

1.3 Área: Educación Física

Fecha: 13 de Enero 2016

1.4 Bloque curricular: Movimientos Naturales- Juegos- Movimientos Formativos Artísticos y Expresivos
minutos

Tiempo de Duración: 45

1.5 Eje curricular integrador: Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

1.6 Eje de aprendizaje: Habilidades motoras básicas y específicas

Año Lectivo: 2015 – 2016

1.7 Objetivo didáctico: Practicar en juegos pequeños por medio de ejercicios relacionando el movimiento global y utilización del espacio total para mejorar la calidad de vida.

2. ESQUEMA DIDÁCTICO

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Participar en juegos pequeños relacionando el movimiento global y utilización del espacio	<p>EXPERIENCIA Mostrar láminas y videos de personas jugando y relacionando el movimiento global y el espacio total.</p> <p>REFLEXIÓN Conversar sobre la dificultad de los ejercicios planteados, demostrando el docente,</p>	Cronómetro Pito Globos Pelotas	Juega cumpliendo las reglas establecidas.	Técnica observación Instrumento Lista de cortejo.

total.	<p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mover la pelota de un lado a otro lado. • Colocar la pelota sobre la cabeza y levantar la rodilla • Colocar el globo cerca del niño y tope con su mano • Sostener con sus manos el globo. <p>APLICACIÓN</p> <p>Aplicar lo aprendido en forma individual y grupal</p>	Cancha Limonas Sacos Cucharas		
--------	--	--	--	--

3. **CONTENIDO CIENTÍFICO.- Movimiento global.-** es la **acción y efecto de mover** (hacer que un cuerpo deje el lugar que ocupa y pase a ocupar otro; agitar una cosa o parte del cuerpo; dar motivo para algo)

4. **BIBLIOGRAFÍA**

Programa de estudio cultura Física; Ministerio de Educación: ECUADOR -2011
Educación física en el discapacitado María Laura Moreno



FIRMA DEL PROFESOR

PLAN DE CLASE

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Nombre del plantel: Unidad Educativa Del Milenio

Nivel: primer año

1.2 Nombre del alumno practicante: Micaela Hibania Llongo Orozco

Práctica N°: 13

1.3 Área: Educación Física

Fecha: 20- 27 de Enero del 2016

1.4 Bloque curricular: Movimientos Naturales- Juegos- Movimientos Formativos Artísticos y Expresivos **Tiempo de Duración:** 45 minutos

1.5 Eje curricular integrador: Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

1.6 Eje de aprendizaje: Habilidades motoras básicas y específicas

Año Lectivo: 2015 – 2016

1.7 Objetivo didáctico: Practicar en juegos pequeños por medio de ejercicios relacionando el movimiento global y utilización del espacio total para mejorar la calidad de vida.

2. ESQUEMA DIDÁCTICO

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Participar en juegos pequeños relacionando el movimiento global y utilización del espacio total.	<p>EXPERIENCIA</p> <p>Mostrar láminas y videos de personas jugando y relacionando el movimiento global y el espacio total.</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>Conversar sobre la dificultad de los ejercicios planteados, demostrando el docente,</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de las cucharas • Ensacados 	<p>Cronómetro</p> <p>Pito</p> <p>Globos</p> <p>Pelotas</p> <p>Cancha</p> <p>Limones</p> <p>Sacos</p> <p>Cucharas</p>	<p>Juega cumpliendo las reglas establecidas.</p>	<p>Técnica observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de cortejo.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Carrera loca • La gallinita ciega • Las quemadas <p>APLICACIÓN</p> <p>Aplicar lo aprendido en forma individual y grupal</p>			
--	--	--	--	--

3. **CONTENIDO CIENTÍFICO.- Movimiento global.-** es la **acción y efecto de mover** (hacer que un cuerpo deje el lugar que ocupa y pase a ocupar otro; agitar una cosa o parte del cuerpo; dar motivo para algo)

4. **BIBLIOGRAFÍA**

Programa de estudio cultura Física; Ministerio de Educación: ECUADOR -2011

Educación física en el discapacitado María Laura Moreno



FIRMA DEL PROFESOR

PLAN DE CLASE

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Nombre del plantel: Unidad Educativa Del Milenio

Nivel: primer año

1.2 Nombre del alumno practicante: Micaela Hibania Llongo Orozco

Práctica N°: 13

1.3 Área: Educación Física

Fecha: 17-34 de Febrero del 2016

1.4 Bloque curricular: Movimientos Naturales- Juegos- Movimientos Formativos Artísticos y Expresivos **Tiempo de Duración:** 45 minutos

1.5 Eje curricular integrador: Desarrollar capacidades físicas y destrezas motoras, cognitivas y socio afectivas para mejorar la calidad de vida.

1.6 Eje de aprendizaje: Habilidades motoras básicas y específicas

Año Lectivo: 2015 – 2016

1.7 Objetivo didáctico: Practicar en juegos pequeños por medio de ejercicios relacionando el movimiento global y utilización del espacio total para mejorar la calidad de vida.

2. ESQUEMA DIDACTICO

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Participar en juegos pequeños relacionando el movimiento global y utilización del espacio total.	<p>EXPERIENCIA</p> <p>Mostrar láminas y videos de personas jugando y relacionando el movimiento global y el espacio total.</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>Conversar sobre la dificultad de los ejercicios planteados, demostrando el docente,</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos del tingo tango • Juegos de lucha • Las ollas encantadas 	<p>Cronómetro</p> <p>Pito</p> <p>Globos</p> <p>Pelotas</p> <p>Cancha</p> <p>Limones</p> <p>Sacos</p> <p>Cucharas</p>	<p>Juega cumpliendo las reglas establecidas.</p>	<p>Técnica observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de cortejo.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Al gato y al ratón • Las cogidas <p>APLICACIÓN Aplicar lo aprendido en forma individual y grupal</p>			
--	--	--	--	--

3. **CONTENIDO CIENTÍFICO.- Movimiento global.-** es la **acción y efecto de mover** (hacer que un cuerpo deje el lugar que ocupa y pase a ocupar otro; agitar una cosa o parte del cuerpo; dar motivo para algo)

4. **BIBLIOGRAFÍA**

Programa de estudio cultura Física; Ministerio de Educación: ECUADOR -2011

Educación física en el discapacitado María Laura Moreno



FIRMA DEL PROFESOR

FOTOGRAFÍAS DURANTE LA INVESTIGACIÓN



Estudiantes de la sección inicial de la Unidad Educativa del Milenio del Cantón Guano
Realizando instrucciones para los juegos.



Los estudiantes de primer año de educación básica de la Escuela del Milenio del Cantón Guano están realizando un calentamiento general específico



Los estudiantes de primer año de educación básica realizan actividades recreativas



Los estudiantes de la escuela del Milenio del Cantón Guano están realizando el calentamiento general



Realizando instrucciones de los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa a los niños de la unidad educativa del Milenio



Observando con los alumnos el juego del tingo- tango



Desarrollando el juego del limón a los niños de primer año de educación básica de la Escuela Del Milenio de Gano



Realizando el ejercicio del limón con los 25 niños



Realizando el juego de los globos con los niños de primer año de educación básico



Disfrutando del juego los niños de la unidad educativa del cantón guano



Desarrollando el juego de los ensacados



Realizando el juego del gato y el ratón a los niños de primer año de educación físicas



Realizando el juego a los niños de la unidad para la motricidad



Realizando el calentamiento específico con los alumnos para continuar con los juegos y desarrollar la motricidad gruesa



los estudiantes de primer año de educación básica caminaron por la línea coordinando sus brazos y piernas



Los estudiantes de primer año de educación básica lo realizando el juego del puente coordinando manos y piernas



Los estudiantes de primer año de educación básica lo realizaron lanzamientos con la pelota



Los alumnos de primer año de educación básica realizaron los ejercicios caminando con los brazos extendidos hacia el frente



Los alumnos de primer año de educación básica realizaron los ejercicios caminando con los brazos extendidos hacia el frente



Los alumnos de primer año de educación básica realizaron los ejercicios caminando con los brazos extendidos hacia los lados



Los alumnos de primer año de educación básica realizaron los ejercicios caminando con los brazos extendidos hacia los lados



Los alumnos de primer año de educación básica realizaron los ejercicios de equilibrio



Los alumnos de primer año de educación básica realizaron los ejercicios de caminar hacia el frente con el balón



Los alumnos de primer año de educación básica realizaron los ejercicios de desplazamiento con el balón

BIBLIOGRAFÍA

- Constitución de la República del Ecuador
- Plan Nacional del Buen Vivir Ecuador (2013)
- PADILLA, C; 2002; Arcos de Movilidad
- MARTÍNEZ, E; 2002, Pruebas de Aptitud Física
- JAMES, G; GARTH F; Pat, R; 1996, Test y Pruebas Físicas
- CHOKLER,Elsa, El mundo en tus manos (Editorial Destino, 2014)
- HAEUSSLER Y MARCHANT, subtest motricidad 1984
- JOHANA YOLI SANTIAGO. blogs. el juego, para estimular 2010.pg 8-9
- LIC. MONTAÑO CABRERA TELMO, área de la educación, Marzo 2011.
Pg 16-17
- Revista Andaluza de Medicina del Deporte (RAMD)
- KEPHART, la actividad psicomotriz (1960),
- JEAN PIAGET, Etapas Evolutivas (1969):
- KEPHART, la actividad psicomotriz (1972),
- BRUNER, aprendizaje por descubrimiento (1973),
- ELIZABETH ZAUSMER,citada por Archila Castillo (2002),
- PRIMITIVO B. GONZALEZ LOPEZ, al silencio de tu sonrisa (1999)
- LA REVISTA ATHLOS, juego y el deporte. año:2011
- FERNANDO GARCÍA FERNÁNDEZ, Los niños y el juego ,2006 PG 37)
- REVISTA DIGITAL. BUENOS AIRES - año 18 - n° 182 - julio de 2013).
- ANA JOSÉ PÉREZ, MAESTRA DE EDUCACIÓN FÍSICA 1 SEP. 2014
- JORDI DÍAZ LUCEA. La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas, 1999 - 234 páginas
- . HERNÁNDEZ, R Fisiología del ejercicio (2007)
- LAVEGA BURGUÉS, juegos y deportes populares-tradicionales (1995)
- HUIZINGA, El juego es cosa de niños (1972)PG 43-44
- PÉREZ ALDO, Tiempo Libre y Recreación EN 1997
- CAGIGAL, J.M , El deporte en la sociedad actual” (1996) Premio Nacional de Educación
- DOMINICK, La comunicación en el deporte, (1984)
- OLGA E. **FRANCO GARCÍA**, El juego actividad insustituible en la infancia preescolar,

SITIO WEB

- www.eumed.net/libros-gratis/2008b/402/Fundamentacion%20Legal.htm
- www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf.
- <http://es.slideshare.net/celpamar/ley-del-deporte-educacin-fsica-y-recreacin>.
- <http://www.definicionabc.com/general/juego.php>
- <http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/p/el-juego.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml>.
- <http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/>
- <http://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/>
- <http://psicomotics.wikispaces.com/>
- <http://eoeptgdbadajoz.juntaextremadura.net>
- <http://madreshoy.com>
- <https://books.google.com.ec>
- <http://jugandomeejercito.blogspot.com>
- <http://motricidadfinajenny.blogspot.com>
- <http://carmicreciendoconlosnios-carmi.blogspot.com>
- <http://www.efdeportes.com>
- <http://www.eljardinonline.com.ar>
- <http://dspace.ucuenca.edu.ec>
- <http://www.efdeportes.com>
- www.efdeportes.com/efd157/la-coordinacion-dinamica-general.htm