

**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO**

**GUÍA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 9 AÑOS DEL
NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Autoras: Emilis, Mendoza
Alexandra Sther
Tutora: Msc. Mary Camacho**

Naguanagua, Abril de 2016

DEDICATORIA

A Dios: porque está con nosotros y nos brinda la oportunidad de despertar cada día llenos de vida y salud.

A Nuestros padres: Por habernos traído al mundo, por inculcarnos el amor a los estudios, por apoyarnos, por motivarnos, por ser nuestros modelos y sobre todo por darnos tanto amor sin pedirnos nada a cambio.

A nuestros abuelos: Por ser nuestros segundos padres y querer siempre el bienestar para sus nietos.

A nuestras amistades que de una manera u otra nos han apoyado y ayudado en el transcurso de nuestra carrera.

AGRADECIMIENTO

Primeramente a Dios, por darnos la oportunidad, fuerza, voluntad, sabiduría, paciencia, salud y el entendimiento para poder realizar y culminar nuestro trabajo especial de grado.

A nuestra familia por ser el pilar fundamental en el transcurso de nuestra carrera, por motivarnos y apoyarnos desinteresadamente.

A la Universidad de Carabobo, especialmente a la Facultad de Ciencias de la Educación por habernos dado la oportunidad de superarnos como persona y como profesionales.

A la mención Educación Física Deporte y Recreación de la Universidad de Carabobo y todo el claustro de docentes que en ella se especializan, por brindarnos sus conocimientos y creer siempre en nosotros.

A nuestra tutora Mary Camacho por enseñarnos la importancia de la investigación en nuestro campo de estudio, por su apoyo incondicional en todo momento, por compartir sus conocimientos y por sus sabios consejos.

A nuestros compañeros de estudios por todas las experiencias vividas y por todo el apoyo que nos brindaron durante nuestra formación profesional.

A todos los que de una u otra forma contribuyeron a que finalizáramos nuestros estudios de pre-grado.

GRACIAS...

ÍNDICE

	pp.
LISTA DE CUADROS.....	XI
LISTA DE GRÁFICOS.....	XII
RESUMEN.....	XII
INTRODUCCIÓN.....	I
CAPÍTULO	1
I EL PROBLEMA.....	3
Planteamiento del Problema.....	3
Objetivos de la Investigación.....	5
Justificación de la investigación.....	5
II MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	
Antecedentes de la Investigación.....	
Bases Conceptuales.....	7
Bases Teóricas.....	7
Bases Legales.....	10
III MARCO METODOLÓGICO.....	19
Matriz Epistémica Empírico-Analítica.....	26
Método.....	29
Diseño de la Investigación.....	29
Población y muestra.....	30
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	30
Validez por juicio de expertos.....	31
Técnicas de Análisis de la Información.....	32
IV ANÁLISIS DE DIAGNOSTICO.....	33
Instrumento para Medir la Psicomotricidad.....	33
V DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	
Ubicación de la Temática Contextual.....	
Justificación de la Propuesta.....	34
Bases Legales.....	34
Diseño de la Guía.....	36
Conclusiones.....	
Recomendaciones.....	43
REFERENCIAS.....	43
ANEXOS.....	
A. Test de Psicomotricidad.....	
B. Instrumento de Validación de expertos.....	
C. Instrumento de recolección de datos.....	

LISTA DE CUADROS

CUADRO	pp.
1. Planilla de Puntaje Edad-Categorías.....	
2. Test Psicomotriz.....	
3. Implementación de juegos.....	
4. Psicomotricidad.....	
5. Psicomotricidad para ejecución de destrezas.....	
6. Desarrollo Psicomotor.....	

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO	pp.
1. Resultados del Test.....	39
2. Implementación de juegos.....	39
3. Psicomotricidad.....	40
4. Psicomotricidad para ejecución de destrezas.....	41
5. Desarrollo Psicomotor.....	41

UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

GUÍA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 9 AÑOS DEL NIVEL EDUCACIÓN PRIMARIA

Autoras: Emilis, Mendoza

Alexandra Sther

Tutora: Msc. Mary Camacho

Fecha: Abril, 2016

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo desarrollar una guía de juegos para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 7 a 9 años del nivel educación primaria de la Unidad Educativa Luisa del Valle Silva; ubicada en el campus Bárbula Municipio Naguanagua. La teoría en la que se sustenta nuestra investigación es la Teoría Estructuralista de Piaget (1956) y la teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional de Kart Groos (1902). La investigación estuvo enmarcada en el Paradigma Positivista, en la modalidad de proyecto especial un estudio no experimental, descriptivo y documental. Se dividió en tres fases: diagnóstico, abordaje del problema y evaluación de los resultados. Entre las conclusiones se destaca que es viable el diseño de una guía de juegos para desarrollar la psicomotricidad; por considerarlo novedoso, motivador para estas edades y que bien aplicado daría excelentes resultados.

Palabras clave: Psicomotricidad, primera etapa, juegos.

Línea de investigación: Agogía en educación física.

Temática: Aprendizaje Motor.

Sub temática: Habilidades psicomotrices.

INTRODUCCION

La psicomotricidad tiene gran importancia en los primeros años de vida de los niños, aun así en los centros educativos no se trabaja ni se le da la importancia que se le debería dar. Para Osorio y Herrador, (2007) “La psicomotricidad sirve tanto como para que el niño mejore en los aprendizajes como para que evolucione su personalidad, ayuda al niño a ser más autónomo, equilibrado y feliz” (p. 44).

Además hoy en día, el índice de sedentarismo es muy alto y el tiempo real de clases de educación física en los colegios es muy reducido como para promover un estilo de vida saludable y activo cuando se llega a la edad adulta, algo muy importante al parafrasear a Díaz (2009), hay un incremento de enfermedades cardiovasculares y diabetes en niños y adolescentes que se atribuye al sobrepeso y obesidad en las edades tempranas. Por eso el trabajar la psicomotricidad en las clases de educación física mediante la implementación de juegos es de gran importancia para motivar a los niños y niñas a un adecuado desarrollo motor, el cual pueda favorecerles a una iniciación deportiva.

La psicomotricidad es una de las cinco tendencias que toman parte en el currículo de la educación física escolar. Algunos docentes en lugar de psicomotricidad dicen estar impartiendo educación física de base que según ellos se trata de habilidades y destrezas que son necesarias en la edad temprana para trabajar la multilateralidad y más adelante permitir trabajar de forma más compleja al estudiante (Libardo, 2010).

Esta problemática ha hecho plantear y realizar una investigación relacionada a el impacto que tienen los juegos en las clases de educación física para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 7 a 9 años, planteando como propuesta la elaboración de una guía de juegos la cual permita a los profesores de educación física, desarrollar la psicomotricidad a los niños y niñas del nivel de primaria mediante la

implementación de juegos.

Dentro de este marco, para el logro de los objetivos de este trabajo de investigación se estructuró de la siguiente manera:

Capítulo I, El Problema: comenzando por el planteamiento del problema, formulándose en este marco, las interrogantes de investigación. También, se definen los objetivos (el general y los específicos), así como la justificación.

Capítulo II, El Marco Referencial: en el cual se incluyen los antecedentes de la investigación como parte del compendio conceptual, las bases teóricas y las bases legales.

Capítulo III, El Marco Metodológico: donde se presenta el tipo de investigación, la población, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, su validez y confiabilidad; así como las técnicas para el análisis de los datos y el cuadro técnico metodológico.

Capítulo IV, El Análisis e Interpretación de los Resultados, que no es más que los resultados obtenidos de la aplicación de la técnica de observación y la encuesta, a través de la aplicación de sus instrumentos sobre la muestra seleccionada.

Capítulo V, Conclusiones y Recomendaciones: establece los diferentes preceptos que las investigadoras formularon una vez obtenidos los resultados descritos en el capítulo anterior. Por último, se presentan las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La educación física forma parte de los procesos de estudio, porque contribuye con la formación integral del educando. En este sentido, la educación física es el área de la educación que fomenta el desarrollo físico, psicológico y social del estudiante; además, le permite desarrollar su personalidad y promover su espontaneidad y creatividad. Así mismo, establece el Artículo 111 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV, 1999) lo siguiente:

Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad individual y colectiva. El estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y la adolescencia.

De acuerdo a lo que plantea la constitución, el docente debe colaborar y acatar el mandato de la carta magna; una forma de lograrlo es a través del juego, utilizando este método, el estudiante puede obtener una mejor disposición y actitud hacia las actividades que realiza en la escuela; lo que conducirá a desarrollar su aprendizaje.

Así lo refiere Fernández (2006) en lo siguiente:

El juego ayuda a los alumnos a desarrollar las capacidades físicas y las habilidades y destrezas básicas, el juego es un elemento imprescindible para el desarrollo de aprendizaje significativo, el juego en el propio alumno le aporta soluciones a los problemas planteados tiene su carácter creativo lleno de imaginaciones y fantasías, mediante el acto recreativo se desarrolla la conducta humana tanto motora, social, afectiva y cognitiva. (p. 41).

En tal sentido, la educación física ofrece actividades múltiples y variadas las cuales tienen como finalidad lograr los objetivos programáticos del área. Al respecto, los juegos son actividades que se emplean para que los estudiantes aprendan, expresen sus emociones y desarrollen las cualidades físicas de una manera alegre, divertida y espontánea; tal y como se señala en el Subsistema Educativo Bolivariana (SEB, 2007) en el componente de primero a tercer grado donde se establece que la educación física, el deporte y la recreación “es un medio para la formación integral del ser humano. La educación física como medio fundamental para la salud integral y el desarrollo de habilidades y destrezas del pensamiento”.

Sin embargo, se observa que en el nivel de educación primaria los juegos empleados por los docentes, (pocos porque una cantidad importante no le gusta utilizar el medio del juego) de educación física no se ajustan con los requerimientos para desarrollar las capacidades físicas, biológicas, psicológicas y sociales de los niños y niñas de este nivel.

Es decir el docente de educación física por desconocimiento o por no estar acostumbrados a utilizar el medio del juego, no utilizan esta herramienta para desarrollar en los niños (as) de edades tempranas las habilidades motrices básicas que son fundamentales en estas edades (3 a 7 años), para desarrollar la psicomotricidad.

Por ello, la presente investigación tiene como propósito diseñar una guía de juegos para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel de primaria. Por todo lo expuesto anteriormente se plantean las siguientes interrogantes:

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de educación primaria, en la U.E Luisa del Valle Silva? ¿Cuáles son las características morfofuncionales de los niños y niñas de 7 a 9 años de la U.E Luisa del Valle Silva? ¿Qué juegos se pueden seleccionar para desarrollar la psicomotricidad que se adapten a los niños y niñas de 7 a 9 años? ¿Cómo se podrá elaborar una guía de juegos para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas del nivel de primaria?. Estas interrogantes dan paso a los objetivos de la investigación:

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Diseñar un guía de juegos para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del nivel de Educación Primaria de la U.E Luisa del Valle Silva

Objetivos Específicos

1. Diagnosticar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de educación primaria, en la U.E Luisa del Valle Silva.
2. Determinar las características morfofuncionales de los niños y niñas de 7 a 9 años de la U.E Luisa del Valle Silva.
3. Seleccionar los juegos para desarrollar la psicomotricidad que se adapten a los niños y niñas de 7 a 9 años.
4. Elaborar una guía de juegos para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas del nivel de primaria.

Justificación de la Investigación

El juego se considera una estrategia ideal para que el niño y la niña desarrollen su psicomotricidad. Lee (1977), señala que: “el juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido” (p. 35). En estas destrezas están involucradas las físicas, las cuales están relacionadas con el dominio del cuerpo en general.

El estudio pretende diseñar una guía como medio para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de nivel de primaria. De acuerdo con lo descrito, la relevancia de la investigación está dada, porque el juego representa uno de los

aspectos más significativos y de mayor aprendizaje en esta área y para los niños y niñas, además es una herramienta donde se combina la diversión con el aprendizaje y desarrollo motor, involucrando bienestar físico y mental.

De igual manera, y por la importancia de la investigación, surge la necesidad de desarrollar acciones, donde se llevan a cabo juegos como estrategia para lograr el desarrollo psicomotor y fijar el esquema de movimiento en los niños y niñas de edad preescolar, con el objetivo de alcanzar en los educandos un elevado nivel de desarrollo motor e integral como ser humano, además, que vayan aprendiendo a desempeñarse de forma sana y adecuada dentro de la comunidad escolar y en la sociedad.

En consecuencia se aspira que el desarrollo y puesta en práctica de dicha investigación aporte las soluciones necesarias del caso particular, deseando así la permanencia de actividades que vayan en pro del desarrollo de la personalidad, y del buen desenvolvimiento de las aptitudes físicas, nutriendo en esta medida, las actitudes mentales y emocionales de los niños y niñas desde la actualidad hasta el futuro.

Por otra parte, los aportes que hace la investigación desde el punto de vista social como medio para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, estos juegos permitirán que interactúen de manera natural sin discriminación alguna que afecte a su desarrollo integral.

Así mismo, en lo teórico aportará, una serie de datos documentales, válidos para el enriquecimiento y manejo técnico del docente, en cuanto al lenguaje a utilizar, objetivos y diversidad de juegos para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas, así como también, ayudaran a nutrir de conocimiento pedagógico del profesor de Educación Física.

Finalmente, desde el punto de vista metodológico aporta al docente, nuevas estrategias recreativas que sirvan para el fortalecimiento de las habilidades físicas en el educando, ayudando a hacer de la actividad física un logro para el desarrollo integral. En tal efecto contribuirá para que el docente sea más organizado y planifique las acciones a aplicar para conseguir el objetivo con total éxito.

CAPITULO II

MARCO TEORICO REFERENCIAL

Antecedentes de la Investigación

El juego dirigido a los niño y niñas de acuerdo a la edad, contiene unos objetivos claros, que llenan en lo posible las necesidades de estos individuos, convirtiéndose para ellos en algo necesario, que favorece a la población en general y en especial a todo los docentes; Es por ello que, a continuación se presentan los antecedentes que sustentan la presente investigación:

Rea y Zapata (2015), realizaron una investigación titulada: “Estrategias Pedagógicas para el Desarrollo de Habilidades Psicomotrices Básicas en adolescente con Necesidades Educativas Especiales”. La presente investigación tuvo como objetivo establecer las estrategias que fortalecieran el desarrollo de las habilidades psicomotrices. La metodología que se utilizó se basó en un proyecto especial, bajo un enfoque de investigación de campo.

El análisis de los resultados demostró la necesidad de una guía de estrategias y la investigación aportó insumos para diseñar una guía de estrategias lúdicas basada en la psicomotricidad que pueden implementar los docentes en la educación inicial para facilitar el desarrollo psicomotriz de los niño y niñas. Esta investigación da soporte a lo expresado en el planteamiento del problema, ya que se diseña una guía de estrategias lúdicas basada en la psicomotricidad que pueden implementar los docentes en la educación inicial para facilitar el desarrollo psicomotriz de los niño y niñas.

Macherano (2015), realizo una investigación titulada: “Orientaciones metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad en el nivel de educación secundaria”. Dicha investigación tuvo como finalidad elaborar una guía de

estrategias para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad la cual estuvo dirigida a los profesores de educación física.

Se basó en la teoría histórico-cultural y la mediación consciente de aprendizaje derivadas de este enfoque y los puntos de vista sobre el desarrollo psicomotor propuesta por los diferentes investigadores del área. Se enmarco en la modalidad de proyecto factible a través de una investigación de campo, además se sustentó en el paradigma cualitativo utilizando como método de investigación el método comparativo continuo.

Se utilizó la observación participante, entrevistas no estructurada y en el campo cuantitativo se utilizó una guía de observaciones con la cual se logró enriquecer el análisis obtenido por vía cualitativa. El estudio citado anteriormente, se pudo evidenciar que en educación primaria existe un vacío de estrategias metodológicas, y que también se pueden apreciar esas carencias con gran facilidad en las instituciones educativas, por lo tanto, la creación de programas que involucren actividades recreativas no sólo dirigidas a los niños y niñas sino también a los docentes es de suma importancia, porque se estaría mejorando el desarrollo psicomotor y salud integral de cada participante.

Gastiaburú (2012) realizó una investigación titulada: “Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao”. La investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao. Los autores concluyeron que los resultados obtenidos fueron exitosos, logrando en gran medida el propósito, a través de las jornadas de talleres aplicadas al docente y los niños para el desarrollo psicomotor, a través del juego en la institución antes mencionada, además se resalta que el juego proporciona gran placer y motivación a los niño para aprender y divertirse.

Campos y Lugo (2012), en un trabajo titulado “Recreación como medio alternativo para promover el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños y niñas de

3 a 5 años del C.E.I.S Bosqueserino Municipio San Diego Estado Carabobo”, dicho trabajo de investigación estuvo enfocado hacia la determinación de las estrategias recreativas que permitan el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas entre 3 y 5 años del C.E.I.S Bosqueserino. Este se fundamentó en las teorías Cognitivas. En este caso la investigación es de campo descriptivo con carácter cualitativo, la población y la muestra es de 27 niños y niñas, debido a que esta era finita se trabajó con todo el conjunto.

Por lo tanto como instrumento de recolección de datos se utilizó una escala de estimación cualitativa y un cuestionario de desarrollo donde se apreciaron sus fortalezas y debilidades y como técnica la observación directa en el entorno en donde se está realizando la actividad, y el análisis de estos datos se realizaron a través de la estadística aplicada, tabla de frecuencia, gráficos de tortas, junto con un análisis de contenido. Los cuales le permitieron al investigador clasificar y luego reunir los datos para cada categoría y así extraer de manera más simplificada las conclusiones referentes a la investigación. Cabe destacar que dicha investigación arrojó resultados positivos, que servirán de gran apoyo para todos los docentes del área de Educación Física, Deporte y Recreación.

Bases Conceptuales

Psicomotricidad

Es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, (Berruazo, 1995).

Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), expresa:

el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría. (p. 55).

Parlebás (1988) ha desarrollado una nueva disciplina que es la "Ciencia de la Acción Motriz" llamada también "Praxología Motriz", a través de la cual pretende dar vida a un campo de la ciencia que considere como objeto de estudio un enorme bloque de actividades físicas a las cuales denomina "Acción Motriz". Esto supone calificar a las estructuras motrices del ser humano como estructuras de comunicación.

Para el autor anteriormente citado: "La ciencia de la acción motriz y especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y resultados de su desarrollo" (p. 102).

La Praxología observa el desarrollo del juego y el deporte de manera global. Analiza todo el sistema motor emergente, como una consecuencia de la adaptación del deportista a la estructura interna que las reglas del juego le imponen. Cada persona tiene una manera singular de manifestar su motricidad. Su expresión es reflejo de su experiencia, de su historia personal de su cultura y de su dotación genética.

Por otro lado, la psicomotricidad tiende a mejorar las estructuras responsables de la transmisión, ejecución y control del movimiento a través de un mejor reconocimiento espacio-temporal basado en una mayor disponibilidad corporal. El psicomotricista (encargado de dirigir las acciones y tareas) trabaja con y desde el cuerpo, generando situaciones lúdicas, facilitando la seguridad y la relación vincular. Su herramienta es su cuerpo y como modalidad de trabajo, el juego.

En tal sentido, las técnicas específicas se utilizan de acuerdo a las necesidades de cada niño. En este caso se observa la importancia del especialista encargado de dirigir las actividades orientadas a trabajar de forma eficaz la psicomotricidad; este no es otro que el profesor de educación física, quien debería estar preparado desde el punto de vista teórico y práctico para desarrollar estas actividades.

De esta forma, una de las maneras efectivas para lograr el desarrollo de la psicomotricidad en los niños (as) es a través del método del juego, utilizado también como medio, con especial aceptación de parte de los niños en edades tempranas, pues el deseo de todo niño(a) es principalmente jugar; el niño aprende jugando, jugando se integra a la sociedad, jugando adopta roles, internaliza valores, desarrolla sus capacidades cognitivas, físicas y psicológicas, de manera que no hay duda de la importancia del juego como medio para desarrollar actitudes y aptitudes. Se debe tener en cuenta dos conceptos que implican desarrollos complementarios:

Psicomotricidad gruesa, relacionado con la coordinación de grandes grupos musculares implicados en los mecanismos de la locomoción, el equilibrio, y el control postural global. Grandes hitos de desarrollo son: control postural de la cabeza, coordinación ojo-mano, posición sentada, locomoción antes de andar (gateo), mantenerse de pie y caminar.

Psicomotricidad fina, relacionado con el control de movimientos finos como el de los dedos. El dominio de la psicomotricidad gruesa es posterior a la psicomotricidad fina; jugando un papel fundamental en el desarrollo de ambas, las actividades que seleccione el profesor de educación física y aún más relevante, el medio que utilice para tal objetivo.

Características de los Niños y Niñas de Siete a Nueve Años

Una de las formas de seleccionar actividades, tareas motrices o juegos orientados a desarrollar algún sistema o capacidades, es tomar en cuenta las características morfofuncionales, físicas y psicológicas del niño(a), lo que permite respetar, su desarrollo y tomar en cuenta sus intereses; solo así se aprovecha las fases sensibles del desarrollo de capacidades de acuerdo a la edad.

La Maduración motora en los niños y niñas de ocho años va a vivir temporalmente una etapa de reflexión. Los momentos que permanecen en calma, poniendo el orden en sus impresiones y ajenos a toda realidad exterior, le son

probablemente tan necesarios y provechosos como los periodos de acción. Tardaran escasamente un año en iniciar una nueva etapa expansiva, pero aun entonces su capacidad para analizar las reacciones de los demás, su curiosidad, la tensión con que siguen las conversaciones con los adultos y otras conductas típicas de los siete años, darán fe de los cuantiosos e importantes avances que en las últimas etapas de su maduración se han acumulado.

En cuanto a su maduración física: tres de cada cuatro niños de estas edades, pueden saltar sobre un solo pie manteniendo el otro encogido, y alternar este salto con otros a pies juntos. Esta combinación de saltos ya es posible gracias a la inhibición de la musculatura.

Al practicar el salto de altura, casi todos lograran superar los cuarenta cm, ganando cinco cm más, antes de haber cumplido ocho años. Las mejores marcas alcanzadas por los niños de esta edad se sitúan, generalmente, alrededor de cincuenticinco centímetros.

Las niñas, en estos momentos, empiezan a alcanzar alturas inferiores a las que registran los varones. Las diferencias pueden ser poco notables todavía a los siete años, pero a partir de los ochos las medidas superadas por ella equivalen prácticamente a las que alcanzaban los niños un año atrás. Este desfase será constante, en lo sucesivo, siempre que deba intervenir el esfuerzo muscular.

Los ligamentos, tendones y músculos se han fortalecido pero no pueden soportar cargas extremas. Las niñas comienzan su maduración alrededor de los nueve años y duran entre dos a tres años. La maduración perspectiva: en su conducta motriz habrá perdido gran parte de la impulsividad de los años anteriores, que poco a poco habrá aprendido a utilizar para establecer un contacto más positivo con el entorno.

Los progresos esperados en la adquisición del esquema corporal, por su parte, han de permitirle, a los ocho años, distinguir sin dificultad la derecha y la izquierda en otra persona, así como reconocer y describir la posición relativa de tres objetos. Con igual facilidad, sabrá ejecutar las órdenes que apliquen un movimiento a su derecha o izquierda, y copiar las posiciones que adopten los maestros y maestras.

El juego

El juego se resiste a una definición absoluta, pues cualquiera de ellas no representa más que una aproximación parcial al fenómeno, a la hora de definir el juego, se coincide con la definición de Huizinga (1972) por ser la más completa sociológicamente:

El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompañan de un sentimiento de tensión y alegría. (p. 57).

Por otra parte, Caillois (1958) en un contexto menos psicológico y más pedagógico definía el Juego como:

Una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo, deliberadamente puesto, que vencer. Tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, le sitúa mejor ante sus propios ojos y ante los demás. (p. 67).

Parafraseando a Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como:

Un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. (p. 379).

Expresa Dávila (1993) que el juego “es una actividad muy importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social” (p. 15). Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo.

Características del Juego

No cabe duda que el juego es una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo psíquico, físico y social. A lo largo de la Historia y en toda la documentación escrita que existe se encuentran razones para argumentar la importancia y relevancia del juego. Pero hay una razón determinante superior a todas y es que todos tenemos nuestro bagaje lúdico propio fruto de una infancia regida por el juego, la propia experiencia. Todos hemos sido niños y hemos experimentado el placer de jugar. No sería necesario, por tanto, recurrir a demasiadas citas para poder afirmar que jugar es disfrutar, relacionarse, soñar despierto.

Se puede afirmar y así lo señala Elschenbroich (2000) que “el juego es un contenido en sí mismo y un medio importantísimo para conseguir otros aprendizajes” (p. 1). Por eso en los Programas de Educación Física aparece un bloque de contenidos dedicado al conocimiento y práctica de diferentes juegos y a aprender a jugar, jugando. Y todo ello porque el juego reúne una serie de valores y unas características que todo pedagogo debe conocer y tener en cuenta.

En tal sentido, el juego es una actividad estimulante y placentera, proporciona placer, diversión, disfrute y una actitud positiva hacia la vida y el aprendizaje. Los estudiantes se implican en el juego y el esfuerzo y la responsabilidad se la imponen ellos mismos. El hecho de que el niño disfrute y sea feliz le procura una intensa sensación de vitalidad pues le exige un esfuerzo y normalmente potencia el desarrollo de su responsabilidad.

El juego es una actividad socializante. Los juegos ofrecen unas situaciones incomparables para que tengan lugar todo tipo de interacciones entre los alumnos.

Las relaciones entre iguales que proporciona el juego ayudan a dialogar, a tomar acuerdos, a discutir, a ceder, a.... Se puede asegurar, sin temor a equivocarnos, que acelera la evolución social del grupo en todas sus vertientes. Esto es, mediante el juego se accede a la socialización. En suma, facilita la integración social, la aceptación de costumbres, de normas, de hábitos de comunidad etc. Esto es, podemos decir que mediante el juego se conoce y asume la estructura social del entorno habitual

De igual manera, posibilita las relaciones no jerarquizadas. La relación es de igual a igual. Es una actividad autotélica. Es una actividad que se realiza por la satisfacción de realizarla, es decir, tiene su fin en sí misma. Es una actividad liberadora. Suele proporcionar: un escape a las presiones de la realidad social, aliviar el aburrimiento, relajar, facilitar la relación con otros, juzgar otras variables sociales, empatizar con otro etc. etc. El niño lo suele utilizar como medio terapéutico de liberación de tensiones psíquicas y retorno al equilibrio personal.

El juego es una actividad voluntaria. Es una actividad libremente elegida, libre de presiones irrelevantes que puede ser relegado en todo momento. No es obligatorio, pues dejaría de ser juego. No hay un tiempo ineludible para jugar ni presenta los caracteres de necesidades que aparecen en los procesos vitales naturales del día a día.

Así mismo, es una actividad cambiante. El juego comporta un desarrollo de la capacidad de adaptación. Ninguna situación de juego es idéntica a otra, pues varían los espacios, los compañeros, el material, la temperatura, el rol, etc. etc. Esto es, un mismo juego en diferente situación, da diferentes resultados. Además las reglas pueden cambiarse, existen otras posibles soluciones motoras entre otros. Supone un reto. Todos los juegos implican un reto para dominar lo que es familiar y responder a lo desconocido mediante la obtención de información, conocimiento, destrezas y comprensión. Los juegos desarrollan las habilidades y destrezas básicas y las capacidades físicas en general.

El juego es una actividad creativa. El juego es una actividad motriz contextualizada en la práctica habitual del alumnado en la que el propio alumno

aporta soluciones a las distintas situaciones que van surgiendo. Es una actividad desinteresada. Se juega por el placer de jugar. Sus metas están fuera del ámbito de los intereses materiales y fuera de la satisfacción de las necesidades de la vida.

El juego supone una afirmación de la personalidad. El juego ayuda a desarrollar la confianza en sí mismo, a conocer sus capacidades y las de los demás y sus limitaciones y las de los demás. Posibilita explorar potencialidades y limitaciones, practicar destrezas físicas, sensoriales y mentales para conseguir su dominio y desarrollar su autoestima

Permite la interacción con el entorno. Normalmente el juego se estructura a partir del entorno en que se juega y de los materiales disponibles y de los recursos existentes, de los que en parte depende. Ejemplo: Juego de “las cuatro esquinas” utilizando 4 árboles, ó 4 aros, ó 4 montones de arena en la playa etc. Por eso podemos afirmar que, el juego permite la interacción significativa con el entorno, e incluso, su mejor conocimiento. El juego es una actividad auto expresiva del "yo". El juego, además de ayudar al niño a organizar su mundo interior, le permite manifestar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y emociones.

Finalmente el juego ofrece todas las posibilidades de interacción entre los alumnos. Se confrontan las percepciones, se intercambian informaciones, se cotejan diversas soluciones, se resuelven situaciones conflictivas, se toman decisiones conjuntas. Las relaciones entre iguales que proporciona el juego ayudan a dialogar, a tomar acuerdos, a confeccionar o adaptar reglas entre otro, acelerando la evolución social del grupo en todas las vertientes.

El juego como Generador de Conocimiento

Si el juego tiene esta y otras características, es obvio que debemos utilizar y perpetuar el juego en el medio educativo y principalmente en las sesiones de Educación Física. Cuando están jugando los alumnos es cuando se producen todas

estas situaciones, por lo tanto, es el mejor momento que se tiene para observar sus conductas ya es cuando los alumnos se manifiestan tal como son.

Se podrá observar su conducta motriz: cómo se mueven, que habilidades dominan, que carencias tienen entre otros. Observar su conducta socioafectiva. Cómo se relacionan con los compañeros, quiénes dominan, quiénes no participan, cómo participan, cómo aceptan a los demás, cómo aceptan el resultado, cómo se subordinan a leyes del colectivo, cómo colaboran y luchan por el grupo al que pertenecen , entre otros. Y también observar su conducta cognitiva: qué tácticas y estrategias utiliza, cómo se expresa, cómo comprende los mensajes, cómo desarrolla su inventiva, fantasía, entre otro.

Importancia del Juego

Para Vygotsky (1993) el juego, es un instrumento y un recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus propias palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (p. 3). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad, es decir que a través del juego se prepara al individuo para relacionarse con su entorno.

Desde ese punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. De esta manera el valor del juego radica en que el niño aprenda mientras se divierte.

Valor Educativo del Juego

Lo natural en las personas y en especial en los niños y niñas es aprender jugando, por eso el valor del juego como instrumento de aprendizaje es indiscutible. Hacer del proceso de aprendizaje una actividad lúdica significa dotar de su condición natural a la construcción de aprendizajes. Crear un aprendizaje implica disfrutar, interesarse y querer crearlo, sin tensión y siguiendo el ritmo natural de desarrollo de cada uno.

Por lo tanto, aprovechar la actividad lúdica para crear aprendizajes y dejar de lado escenarios y técnicas poco motivacionales y menos naturales con las que se intenta forzar la creación de aprendizajes es una necesidad para fomentar el desarrollo sano de los niños y niñas.

El juego es un fantástico recurso educativo que permite: Mantener el interés por el aprendizaje, mantener sin esfuerzo una actividad mental constante: creación, imaginación, exploración y fantasía, favorecer el desarrollo global del niño/a: intelectual, emocional, afectivo, social, del lenguaje, psicomotor, entre otros, además permite hacer posible la educación de los aspectos emocionales: para una educación emocional se hace necesaria una vivencia de las mismas, se hace necesario hacer, para aprender a ser.

Los juegos además contribuyen al desarrollo cognitivo, psicomotriz, social, afectivo, emocional y moral, nos ayudan a adquirir experiencia sobre sí mismos y el mundo que les rodea, proporciona una oportunidad de que creen sus propios significados, contribuye a estrechar los vínculos afectivos, a través del juego nos distendimos y relajamos y sirve para estimular al niño, por su carácter lúdico y motivador.

Los juegos educativos son un recurso educativo por excelencia, por todo ello el juego constituye un recurso educativo por excelencia. Los juegos educativos consisten en desarrollar una serie de dinámicas lúdicas en el aula o en casa donde los niños y niñas podrán interiorizar conceptos fundamentales para su educación emocional y su desarrollo global.

La mejor forma de forjar una sana autoestima, desarrollar sus habilidades sociales, fomentar su empatía, enseñarles a ser asertivos, entre otras, ya que es a

través de dinámicas donde tengan que explorar, experimentar, vivir y descubrir para crear esos aprendizajes

Bases Teóricas

Teoría Piagetiana o Intelectual sobre el Juego

Según Piaget citado por Vera Guardia (1990); ha definido el juego en relación a las etapas evolutivas de los niños “como una parte importante e imprescindible de dicha evolución o maduración social e intelectual” (p. 23). Para Piaget, los tipos de juego que se utilizan de chicos están definidos en función de unas etapas de desarrollo cognitivo concretas que atraviesan. A una etapa cognitiva determinada, un tipo de juego que la refleja.

Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Piaget, expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental.

Durante los distintos estadios los niños desarrollan sucesivamente la capacidad de generalización, diferenciación y coordinación, convirtiéndose los reflejos en señales dirigidas por la voluntad. Los movimientos del niño son cada vez más exactos, aprendiendo a través de repeticiones a influenciar el medio circundante, por ejemplo a gatear y a caminar.

Teoría Estructuralista de Piaget

Para Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p. 81). En tal sentido, las capacidades sensorio motrices,

simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo. Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Teoría del Control Motor

Según Obreque (2013), La Teoría del control motor “es el estudio de la causa y naturaleza del movimiento” (p. 1). Abarca tanto el control del movimiento como el de la postura. La Teoría del control motor interpreta el funcionamiento del SNC y como este controla el movimiento, frecuentemente se basa en un modelo de función cerebral. De esta manera las teorías que influyen en cuanto al control motor son:

Teoría refleja: según Sherrington (1900) “los reflejos son los componentes básicos del comportamiento complejo, trabajan juntos o en secuencia para lograr un propósito común” (p. 52). El comportamiento motor es un encadenamiento de reflejos. Los estímulos sensoriales aferentes son un prerrequisito para las respuestas motoras efectoras y que la integridad de las vías sensoriales desde la periferia es la clave para la ejecución de movimientos voluntarios.

Teoría jerárquica: parafraseando a Jackson (1905) los movimientos maduros, control organizativo desde la corteza hacia la periferia niveles superiores flexibles del SNC del cuerpo, con una estricta línea vertical, en donde las voluntarias líneas de control no se cruzan y donde nunca hay control desde la periferia movimientos primitivos hacia la corteza.

El cerebro tiene 3 niveles de control superior, medio e inferior, que corresponden a las áreas de asociación superiores, a la corteza motora y a los niveles espinales de función motora. Obreque (2013), descubrió que los reflejos controlados por los niveles inferiores de la jerarquía neural sólo están presentes cuando se dañan los centros corticales.

Los movimientos voluntarios se desarrollan a través de la inhibición de los reflejos inferiores por la acción de la corteza. La lesión del SNC causa una pérdida del control y una liberación de los centros inferiores, observando reflejos primitivos dominados la conducta. El desarrollo motor es visto como un proceso de corticalización del SNC.

Teoría de la maduración: según Gessel y Mc Graw explican el desarrollo motor normal como resultado de la creciente corticalización del SNC en desarrollo. Explica que la universalidad y uniformidad de la secuencia de patrones exhibidos por los niños son debido al desarrollo del SNC. Los cambios observados estarían programados en el sistema y que inevitablemente la maduración del SNC generaría nuevas conductas. La disfunción motora era detectada sobre la base del retraso en la adquisición en las etapas del desarrollo y en la presencia de anomalías en el tono muscular y reflejos.

Teoría de programación motora: Se observó que pese a que se retira un estímulo aferente aún se pueden obtener respuestas motoras determinadas. Estudios de los años 60 analizaron saltamontes y demostraron que la regularidad del movimiento de sus alas al volar dependía de un generador de patrón rítmico e incluso cuando se cortaban los sistemas sensoriales. El estímulo sensorial, aunque no es esencial en el movimiento, tiene una función importante en la acción modulada.

Existen movimientos espontáneos en los cuales no hay un estímulo que origine la acción. Si apartamos la reacción del estímulo, nos queda el concepto de un patrón motor central. Este concepto es más flexible que el de movimiento reflejo ya que puede activarse tanto por un estímulo sensorial como por procesos centrales.

Teoría dinámica de sistemas: Para Bernstein (1991) no puede ser comprendido sin un entendimiento de las características del sistema que se está ordenando y las fuerzas externas e internas que actúan en el cuerpo. El control de movimiento se distribuía a través de muchos sistemas interactivos que trabajan en cooperación para lograr el movimiento. Considera al cuerpo como un sistema mecánico, que posee muchos grados de libertad que necesitan ser controlados.

Teoría orientada a la actividad: Greene, El control motor requiere una concepción de los problemas que el SNC debe resolver para llevar a cabo tareas motoras. (Gordon y Horak) Supone que el control del movimiento se organiza alrededor de los componentes funcionales dirigidos a objetivos como caminar, hablar. La recuperación del control debe enfocarse en actividades funcionales.

Teoría del medio ambiente: Gibson (1960), Enfatiza la interacción entre el individuo y el ambiente. El individuo explora activamente su entorno, el cual, a su vez sostiene la actividad del individuo. Comprende la función del SNC como un sistema sensorio- motriz, este es un sistema que percibe la acción, que explora activamente el ambiente para satisfacer sus propios objetivos.

Teoría de selección de grupos neuronales: Gerald Edelman las habilidades de los organismos para categorizar el mundo y para comportarse en él de manera adaptada, surge de procesos de selección. El cerebro clasifica al mundo en categorías

perceptuales de acuerdo a sus necesidades adaptativas y es capaz de reestructurarse frente a cambios del mundo exterior.

El desarrollo comienza con repertorios neuronales primarios, determinados por código genético. Los repertorios secundarios se formarían a partir de grupos neuronales que forman parte de repertorios primarios de conducta que han probado ser de cierto valor para el niño. Formación y expansión de mapas globales como respuesta a las condiciones de las tareas a realizar y a las condiciones del medio ambiente. Cada individuo, según sus experiencias, mostrara estrategias únicas pero similares para resolver tareas comunes.

Es necesario comprender la naturaleza del movimiento normal para comprender la problemática del paciente con daño neuromotor y facilitar en él la recuperación de funciones específicas con una ejecución más normal. En criterios generales del movimiento normal dirigido a un objetivo (función) Económico, Adaptado y Voluntario/automático/ automatizado.

Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional (Kart Groos)

Para Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar cosas verdaderas, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

El juego como Fuente de Desarrollo Infantil

El juego, al facilitar el aprendizaje, potencia las distintas facetas del desarrollo.

a) Desarrollo cognoscitivo-lingüístico: A través del juego el niño potencia diferentes capacidades cognoscitivas y habilidades que le permitirán alcanzar niveles superiores en su desarrollo intelectual. Mediante el juego: Agudiza y desarrolla su inventiva; analiza, descubre características diferenciales, asocia, relaciona rasgos; Experimenta acciones de saltar, coger, empujar, traccionar; Observa; explora; se expresa y adquiere nociones elementales que posibilitan su enriquecimiento intelectual: cantidad, peso , número, volumen, sucesión .

b) Desarrollo socio-afectivo; A través del juego: Pondrá de manifiesto sensaciones de alegría, tristeza, agresividad; liberará tensiones y ansiedad afianzará vínculos afectivos, se relacionará con otros para jugar y aprender a jugar; fomentará y aprenderá actitudes positivas de tolerancia, respeto, ayuda, verdad, acatará las reglas y leyes del grupo, interiorizando las normas; trabajara por el equipo del que forma parte.

c) Desarrollo físico y motriz: A través del juego el alumno va evolucionando y progresando: En la coordinación de movimientos, en la motricidad gruesa y fina, en

la formación del esquema corporal, en la percepción espacial, en el equilibrio postural, en la flexibilidad, en la velocidad, en la fuerza. En este orden de ideas se entiende la importancia del juego en el desarrollo psicomotor de los niños en la educación primaria, por lo tanto sería un excelente medio para elaborar la propuesta del presente trabajo.

Bases Legales

En la Constitución (CRBV, 1999) se establece siguiente: Artículo 102 “La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria”. De igual manera:

Artículo 103: Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus actitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del estado es gratuita hasta el pre grado universitario.

Artículo 111 Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El estado asumirá el deporte y la recreación como política y educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y la adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezcan la ley.

La Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011) establece en su Art. 8:

Todas las personas tienen derecho a la educación física, a la práctica de actividades físicas y a desarrollarse en el deporte de su preferencia, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes deportivas y capacidades físicas... favoreciendo su pleno desarrollo físico y mental como instrumento de combate contra el sedentarismo, la deserción escolar... el consumismo, el alcoholismo, el tabaquismo, el consumo ilícito de drogas, la violencia social y la delincuencia.

La Ley Orgánica de Educación (LOE, 2009) establece lo siguiente en el artículo 16. “El Estado atiende, estimula e impulsa el desarrollo de la educación física, el deporte y la recreación en el Sistema Educativo, en concordancia con lo previsto en las legislaciones especiales que sobre la materia se dicten”

Por otra parte, la Ley orgánica para la protección de niños, niñas y adolescentes LOPNA (2013) establece en los siguientes artículos los siguientes:

Artículo 63. Derecho al Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. Todos los niños y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego. Parágrafo Primero: El ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido a garantizar el desarrollo integral de los niños y adolescentes y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente. El Estado debe garantizar campañas permanentes dirigidas a disuadir la utilización de juguetes y de juegos bélicos o violentos.

Artículo 64. Espacios e Instalaciones para el Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. El Estado debe garantizar la creación y conservación de espacios e instalaciones públicas dirigidas a la recreación, esparcimiento, deporte, juego y descanso. Parágrafo Primero: El acceso y uso de estos espacios e instalaciones públicas es gratuito para los niños y adolescentes que carezcan de medios económicos.

En conclusión, las leyes antes citadas, proporcionan una oportuna sustentación y legitimidad a esta investigación, puesto que apoya y promueve a profundidad el desarrollo integral, y por ende, el mejoramiento de la calidad de vida de los seres humanos.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

El marco metodológico está referido a la manera como se va a desarrollar el trabajo de investigación. En otras palabras, el fin esencial del marco metodológico es explicar en un lenguaje claro y sencillo, los métodos e instrumentos que se emplearan así como el nivel, diseño y enfoque de la investigación.

Hurtado (2000) afirma que: “La metodología es el área del conocimiento que estudia los métodos generales de las disciplinas científicas. La metodología incluye los métodos, las técnicas, las estrategias y los procedimientos que utilizará el investigador para lograr los objetivos”. (p.75)

Matriz Epistémica Empírico-Analítica

Esta investigación se abordó desde la matriz epistémica empírico-analítica cuya particularidad reside en las mediciones, la segmentación de la realidad y la búsqueda de la objetividad. De ésta, se desprende el paradigma positivista o cuantitativo donde el conocimiento viene dado por el objeto de estudio y es copia de lo que percibimos de él como cosa real, lo que da paso al concepto de objetividad (Palella y Martins, 2012).

En este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2010) señalan que “este enfoque representa un conjunto secuencial de procesos probatorios que se desarrollan de manera rigurosa” (p. 122). Donde, se parte de una idea que se delimita, de la cual se derivan los objetivos e interrogantes de investigación, se realiza una revisión exhaustiva de la literatura y posteriormente se construye un marco teórico referencial.

Método

El paradigma Positivista o Cuantitativo hace uso del método científico para alcanzar los objetivos planteados en la investigación. De allí que, Díaz (2011) señala que “el método científico ha sido el más hegemónico para construir conocimiento en cualquier disciplina científica” (p. 12).

Para, Palella y Martins (2012) este método es “objetivo y tiene capacidad de predicción, control y generalización. Su misión principal es la de contribuir al desarrollo y validación de los conocimientos. Permite diferenciar la investigación de la especulación y el conocimiento científico... del vulgar...” (p. 27).

Igualmente los autores antes mencionados señalan que el método científico parte de la revisión de conocimientos previos para llegar a conocimientos nuevos y utiliza procedimientos con una secuencia lógica de actividades para descubrir las características de los fenómenos.

Diseño de la Investigación

El presente estudio está ubicado en un diseño no experimental. Según Hernández y Cols (2010) la investigación no experimental podría definirse como: “La investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables”. (p. 149)

El tipo de investigación es de campo. Para Arias (2012), este tipo de investigación consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos. No manipula ni controla ninguna variable. Para ello, el investigador obtiene la información sin modificar las condiciones existentes.

Igualmente, el estudio estuvo enmarcado en la modalidad de proyecto especial. Al respecto, UPEL (2014) afirma que los proyectos especiales permiten la presentación de “trabajos que lleven a creaciones tangibles, susceptibles de ser

utilizadas como soluciones a problemas demostrados, o que respondan a necesidades e intereses de tipo cultural” (p. 22). Dentro de este contexto, Bastidas (2011) puntualiza que:

Los proyectos especiales son elaboraciones de propuestas cuyo valor es tan evidente u obvio que no hace falta procesar un diagnóstico para su diseño, su beneficiario es la sociedad en general; son productos de las invenciones, la experiencia y la experticia o las innovaciones de procesos. Su fundamento son investigaciones o teorizaciones previas, mandatos legales o prácticas consuetudinarias que han demostrado por sí solas viabilidad y aplicabilidad. (p. 128)

Población y Muestra

La población o universo se refiere al conjunto para el cual serán validadas las conclusiones que se obtengan, a los elementos o unidades que se van a estudiar; según Hurtado y Toro (1999), “La población es el total de los individuos o elementos a quienes se refiere la investigación, es decir, todos los elementos que vamos a estudiar, por ello también se le llama universo.” (p. 79).

Ahora bien, en cuanto a la muestra, Hurtado y Toro (ob. cit), opinan: “.... es el conjunto de elementos representativos de una población, con los cuales se trabajará realmente en el proceso de la investigación” (p. 80); por ello la importancia de la representatividad de la muestra; consideramos que la muestra a utilizar en la presente investigación es de tipo intencional; según Hurtado y Toro (ob. Cit.); “este tipo de muestra es la que no se elige al azar sino que, por razones determinadas, el investigador decide él mismo quienes serán los integrantes de la misma” (p. 81).

En tal sentido la muestra es de 10 estudiantes de la escuela primaria “U.E. Luisa del Valle Silva”, con edades comprendidas entre los 7 a 9 años y de ambos sexos. Para esta investigación la población estuvo conformada por 20 estudiantes como objeto de estudio. Este estudio se realizó, a los sujetos que conforman la población y

a quienes se les aplicó el instrumento de recolección de datos, con el fin de lograr mayor credibilidad en la investigación.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de la información

Técnicas

Las técnicas de recolección de datos son definidas por Sabino (2000) Como “cualquier recurso de que se pueda valer el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (p. 101).

Para la presente investigación se utilizó la encuesta, la cual según Hurtado y Toro (1999) opinan que “consiste en formular preguntas directas a una muestra representativa de sujetos a partir de un cuestionario con el fin de describir o relacionar características personales en ciertos ámbitos de información necesarios para responder al problema de investigación”. (p. 87).

Instrumentos

Se utilizó como instrumento el cuestionario, el cual respalda la técnica de la encuesta, este instrumento logra que el investigador fije su atención en ciertos aspectos y se sujete a determinadas condiciones. En este caso los test, según hurtado y toro (ob. cit) “son conjuntos de preguntas o de reactivos que tratan sobre un asunto en particular, como los de inteligencia, asertividad, creatividad y tantos otros; en general ya están elaborados y validados” (p. 91). En cuanto a los test deportivos se realizara el test de evaluación psicomotriz, el cual es un test escolar de desarrollo perceptivo- motor de Capón (1978), adaptado por Carrasco (1990). Además se realizó un cuestionario dicotómico a tres docentes de Educación Física especialistas, que han trabajado en educación Inicial y cuentan con experiencia en la temática.

Validez por Juicio de Experto

Para seleccionar el experto que validó el instrumento, se tomaron en cuenta los siguientes criterios:

- 1.- Ser Licenciado (a) en Educación Física Deporte y Recreación.
- 2.- Tener estudios de post grado o especialización afín a la línea de investigación del trabajo que estamos presentando.
- 3.- Ser docente con experiencia a nivel de pregrado y universitario con un mínimo de 6 años.

Para validar nuestro instrumento contamos con una Licda. En Educación Física Deporte y Recreación, Carmen Britapaz con 23 años de experiencia laboral en Liceos y Escuelas del estado Carabobo, docente actual de la Universidad de Carabobo desde hace años, Magister en Educación especial; la mencionada docente ha contribuido notablemente en nuestra investigación debido a su experiencia y dominio de la temática; además de haber participado como ponente y facilitadora de varios talleres prácticos y teóricos, a nivel nacional e internacional, que tienen que ver con la temática antes mencionada.

Técnica de Análisis de la Información

Esta información fue ubicada en matrices elaboradas para el análisis y expresadas en porcentajes mediante el uso de la estadística descriptiva; los mismos fueron reportados en cuadros y gráficos; para luego, efectuar la interpretación correspondiente. Seguidamente, se procedió a determinar las conclusiones y recomendaciones que emergen como elementos fundamentales para desarrollar la psicomotricidad en los (las) estudiantes de primaria de la U.E. “Luisa del Valle Silva”

CAPITULO IV

ANALISIS DEL DIAGNOSTICO

Instrumento para Medir la Psicomotricidad

Descripción del Test de Evaluación Psicomotriz

Prueba 1: Identificación de las Partes del Cuerpo.

Objetivo: Evaluar el conocimiento de las partes del cuerpo y la coordinación motriz gruesa.

Procedimiento: Hacer que el niño (o los niños) se paren frente al profesor, con los ojos cerrados, a tres o cuatro metros de distancia. Pedir que toque las siguientes partes del cuerpo: rodillas, hombro, cadera, cabeza, pies, ojos, codo, boca, pecho, entre otros.

1 punto: Más de un error de identificación.

2 puntos: Vacilación o tanteo.

3 puntos: Exceso de tiempo para la respuesta motora.

4 puntos: Realiza correctamente.

Prueba 2: Tabla de Equilibrio

Objetivo: Evaluación del equilibrio dinámico, lateralidad y asociación visomotriz.

Procedimiento: El profesor se coloca frente al extremo de la Tabla de Equilibrio (cartulina o 2 huinchas separadas de más o menos 10 cm.) opuesto a aquel donde se ubica el niño. Utilizar un tablado de unos 3 metros de largo, por 10 cm. De ancho,

apoyada sobre el piso. Se indica al niño que camine por la tabla sin detenerse y con la vista fija en la palma de la mano del profesor mantenida a la altura de sus ojos.

1 punto: Pisa fuera de la tabla.

2 puntos: Desliza los pies, o se detiene con frecuencia, vacila, saca la vista.

3 puntos: Camina rápidamente para no perder el equilibrio, rigidez.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

Prueba 3: Salto con un Pie

Objetivo: Evaluar la coordinación motriz gruesa, el equilibrio dinámico y la capacidad para el movimiento sostenido, percepción temporal.

Procedimiento: Pedir al niño que se sostenga sobre su pie derecho, durante tres segundos y luego salte hacia delante tres veces consecutivas con el mismo pie. Luego el niño vuelve a ubicarse frente al profesor, para mantenerse sobre el pie izquierdo por tres segundos y dar tres saltos consecutivos con el mismo pie.

1 punto: Mantenerse sobre un pie, o saltar...el pie opuesto toca el suelo.

2 puntos: Cambio de postura inarmónica o desordenada (cuando debe hacerlo con el pie)

3 puntos: Falta de ritmo en los saltos o poco control del equilibrio.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

Prueba 4: Salto y Caída

Objetivo: Evaluar el equilibrio dinámico, la coordinación motriz gruesa y la kinestesia.

Procedimiento: Indicar al niño para que adopte la posición para saltar, sobre el cajón de salto o silla con los pies separados, a una distancia equivalente al ancho de sus hombros (el cajón de salto es una caja de unos 40 cms. De lado por 50 cms. de alto). Se indica entonces al niño que salte de modo que ambos pies se separen del cajón al mismo tiempo. Dejar punta de pies fuera del cajón.

1 punto: Si ambos pies no dejan el cajón al mismo tiempo o si tocan el suelo simultáneamente.

2 puntos: Después de la caída no es capaz de mantener el equilibrio.

3 puntos: Cae de forma rígida.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

Prueba 5: Recorrido con Obstáculos

Objetivo: Evaluar orientación espacial y la conciencia del cuerpo.

Procedimiento: Pedir al niño que realice tres tareas:

1. Pasar por sobre un obstáculo de una altura equivalente a la de sus rodillas, sin tocarlo (usar un bastón, ubicado sobre dos sillas).

2. Pasar inclinado por debajo de un obstáculo ubicado a unos 5 centímetros por debajo de la altura de los hombros, sin tocarlo (utilizar un bastón, sostenido por dos alumnos).

3. Pasar a través de un espacio estrecho sin tocar los obstáculos (usar dos sillas con sus respaldos enfrentados y colocados a una distancia adecuada como para que el niño pueda avanzar de costado, sin tocar).

1 punto: Toca con el cuerpo alguno de los obstáculos.

2 puntos: Mal cálculo del espacio con un error que exceda los diez centímetros.

3 puntos: Inseguridad frente a un obstáculo.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

Prueba 6: Recepción de un Balón

Objetivo: Evaluar coordinación ojo-mano y seguimiento con la vista.

Procedimiento: Ubicar al niño que esté de pie frente al profesor a una distancia de 2,5 metros. El profesor lanza una pelota de goma de unos 18 cms. De diámetro desde abajo hacia arriba. Realizar tres intentos con cada uno de los niños.

1 punto: Atrapar la pelota, menos de dos veces.

2 puntos: Atrapar la pelota con ayuda de brazos o cuerpo.

3 puntos: Inseguridad en la recepción, sin que se caiga el balón.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

Cuadro 1

Planilla de Puntaje Edad-Categorías

CATEGORIAS						
		Muy Bien	Bien	Aceptable	Regular	Con problemas
EIDADES	10 o mas	24	23-22	21-20	19-13	17 o menos
	8 - 9	24 -23	22 -21	20 -19	18 -17	16 0 menos
	7 -6	24 -22	21 -19	18 -16	15 -13	12 o menos
	5 -4	24 -22	21 -19	18 -15	14 -11	10 o menos

Fuente: Carrasco (1990).

Cuadro 2

Test Psicomotriz.

N°	Apellido y Nombre	1. Identificación de las partes del cuerpo				TOTAL	2. Tabla de equilibrio				TOTAL	3. Salto con un pie				TOTAL	4. Salto y caída				TOTAL	5. Recorrido con obstáculos				TOTAL	6. Recepción de un balón				TOTAL			
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4				
1	Armas Adrian				x				x				x				x				x				x				x				x	20
2	Aramburu Delphy				x				x				x				x				x				x				x				x	18
3	Motoa Ruben			x				x				x				x				x				x				x				x		14
4	Paz José Carlos				x				x				x				x				x				x				x				x	19
5	Sierra Luis			x				x				x				x				x				x				x				x		14
6	Valderrama Vianka				x				x				x				x				x				x				x				x	16
7	Machado Jose Ernesto				x				x				x				x				x				x				x				x	20
8	Agrinzone Chiquinquirá			x				x				x				x				x				x				x				x		13
9	Nahuelcoy Pheeby				x				x				x				x				x				x				x				x	22
10	Zambrano Gleisbely				x				x				x				x				x				x				x				x	20

PUNTOS

<p>1 punto: Más de un error de identificación.</p> <p>2 puntos: Vacilación o tanteo.</p> <p>3 puntos: Exceso de tiempo para la respuesta motora.</p> <p>4 puntos: Realiza correctamente.</p>	<p>1 punto: Pisa fuera de la tabla.</p> <p>2 puntos: Desliza los pies, o se detiene con frecuencia, vacila, saca la vista.</p> <p>3 puntos: Camina rápidamente para no perder el equilibrio, rigidez.</p> <p>4 puntos: Lo realiza correctamente.</p>	<p>1 punto: Mantenerse sobre un pie, o saltar...el pié opuesto toca el suelo.</p> <p>2 puntos: Cambio de postura inarmónica o desordenada (cuando debe hacerlo con el pié)</p> <p>3 puntos: Falta de ritmo en los saltos o poco control del equilibrio.</p> <p>4 puntos: Lo realiza correctamente.</p>	<p>1 punto: Si ambos pies no dejan el cajón al mismo tiempo o si tocan el suelo simultáneamente.</p> <p>2 puntos: Después de la caída no es capaz de mantener el equilibrio.</p> <p>3 puntos: Caer de forma rígida.</p> <p>4 puntos: Lo realiza correctamente</p>	<p>1 punto: Toca con el cuerpo alguno de los obstáculos.</p> <p>2 puntos: Mal cálculo del espacio con un error que exceda los diez centímetros.</p> <p>3 puntos: Inseguridad frente a un obstáculo.</p> <p>4 puntos: Lo realiza correctamente.</p>	<p>1 punto: Atrapar la pelota, menos de dos veces.</p> <p>2 puntos: Atrapar la pelota con ayuda de brazos o cuerpo.</p> <p>3 puntos: Inseguridad en la recepción, sin que se caiga el balón.</p> <p>4 puntos: Lo realiza correctamente.</p>
--	--	--	---	--	---

Resultados del test

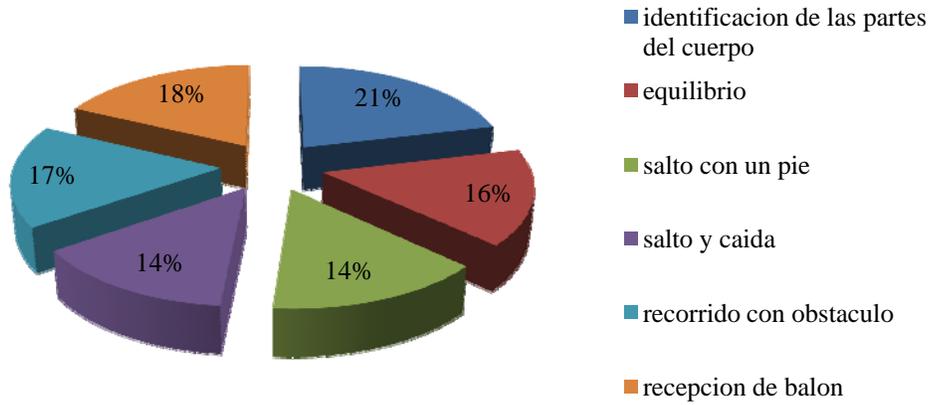


Gráfico 1. Resultados del Test.

Luego de haber validado la encuesta por juicio de la experta (ver anexos): por la docente Carmen Britapaz, realizando la encuesta a 5 docentes de educación física, donde los resultados obtenidos son los siguientes:

Cuadro 3.

Implementación de juegos.

N°	Ítem	SI	%	NO	%	TOTAL	%
1	¿Cree usted que serán de utilidad los juegos para la implementación de clases en los niños de primaria?	5	100	0	0	5	100

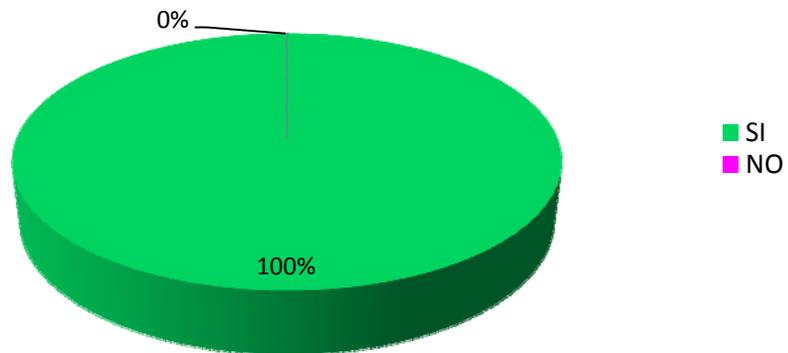


Gráfico 2. Implementación de juegos.

Interpretación: El total de los sujetos encuestados (100%) opina que el método del juego es uno de los principales a usar en las clases de educación física a estas edades.

Cuadro 4.

Psicomotricidad.

N°	Ítem	SI	%	NO	%	TOTAL	%
2	¿Considera usted que la psicomotricidad es uno de los temas más importantes en la formación y desarrollo del niño y la niña en las primeras etapas 'educativas'?	4	80	1	20	5	100

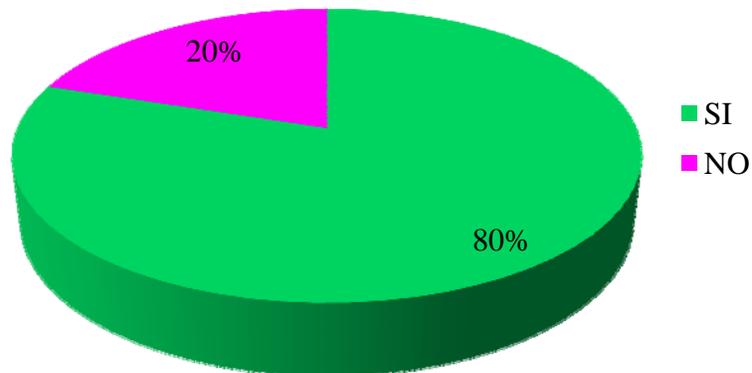


Gráfico 3. Psicomotricidad.

Interpretación: El 80% de los sujetos encuestados consideran que la psicomotricidad es una de la más importante para la formación de los niños.

Cuadro 5.

Psicomotricidad para ejecución de destrezas.

N°	Ítem	SI	%	NO	%	TOTAL	%
3	¿Cree usted, que los niños y las niñas de la etapa de primaria deben desarrollar una psicomotricidad, que los ayude a una futura ejecución de destrezas?	4	80	1	20	5	100

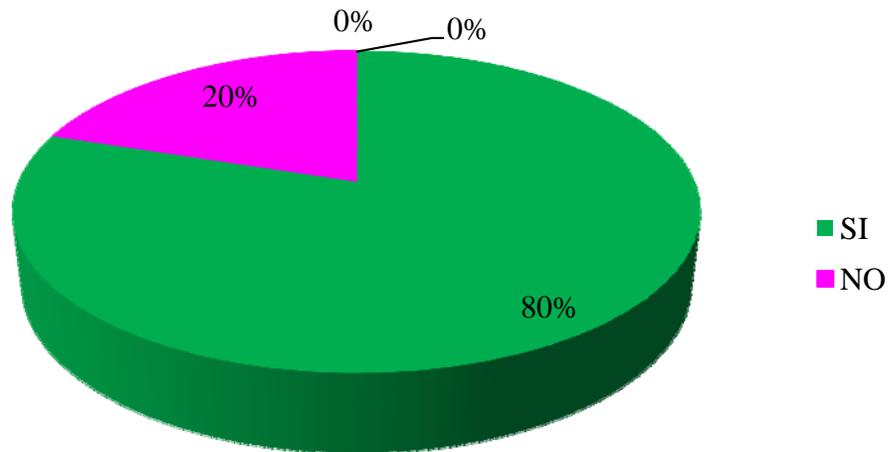


Gráfico 4. Psicomotricidad para ejecución de destrezas.

Interpretación: Más del 50% de encuestado creen que los niños y niñas de la etapa primaria deben desarrollar la psicomotricidad para su futuro.

Cuadro 6.

Desarrollo Psicomotor.

N°	Ítem	SI	%	NO	%	TOTAL	%
4	¿Cree usted que a través de una guía de juegos se puede favorecer el desarrollo psicomotor en los niños de educación básica?	3	60	2	40	5	100

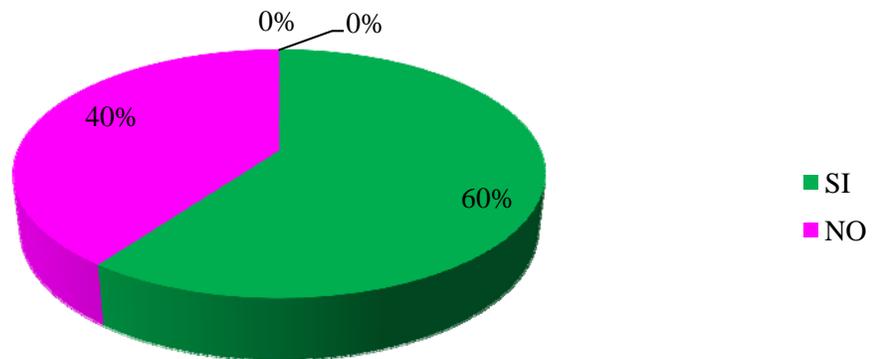


Gráfico 5. Desarrollo Psicomotor.

Interpretación: El 60% de personas encuestadas opinan que sí, siempre y cuando los juegos se basen en el desarrollo psicomotor de los niñas y niños, el 30% restante cree que no, ya que si no son aplicados dichos juegos, los resultados no serían los esperados.

CAPITULO V

DISEÑO DE LA PROPUESTA

Ya examinados los resultados de las pruebas diagnósticas, en este espacio se indicará la estructura de la planificación de cada una de las acciones a realizar, también se presentara la guía de juegos que permitirá a los autores proporcionar una posible respuesta a la problemática encontrada en el grupo de estudio y planificar las actividades de acuerdo al nivel del problema encontrado, para esto se necesita una respuesta inmediata que se abordara por medio de juegos seleccionados con un objetivo determinado, donde los estudiantes podrán mejorar la psicomotricidad a través de este medio tan novedoso y entretenido como lo es el juego.

Ubicación de la Temática Contextual

En cuanto a la presente investigación la guía propuesta para ser aplicada en la comunidad estudiantil U.E Luisa del Valle Silva ubicada en Naguanagua, donde se realizaron los estudios correspondientes, arrojando resultados no favorables, los cuales deben ser tratados lo antes posibles para así solucionar la problemática existente teniendo como finalidad la mejora de la psicomotricidad en los niños (as) utilizando el juego como medio.

Justificación de la Propuesta

Resulta significativo destacar la importancia del presente diseño de guía a partir del método de juegos, ya que se tiene como finalidad proporcionar herramientas que sirvan como estrategias para mejorar la psicomotricidad; y así poder contribuir al

desarrollo de los niños y niñas no solo del centro piloto, sino de todos aquellos que quieran utilizar la guía para sus estudiantes.

Además de proporcionar posibles beneficios a los estudiantes de primaria de la muestra seleccionada, dicha guía servirá a toda la comunidad estudiantil y alrededores de la institución como una manera de entretenimiento y diversión por medio de las diferentes actividades lúdicas.

Bases legales

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su artículo 111 contempla:

Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva... La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada...La ley establecerá incentivos y estímulos a las personas, instituciones y comunidades que promuevan... desarrollen o financien planes, programas y actividades deportivas en el país.

La Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011) establece en su Art. 8:

Todas las personas tienen derecho a la educación física, a la práctica de actividades físicas y a desarrollarse en el deporte de su preferencia, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes deportivas y capacidades físicas... favoreciendo su pleno desarrollo físico y mental como instrumento de combate contra el sedentarismo, la deserción escolar... el consumismo, el alcoholismo, el tabaquismo, el consumo ilícito de drogas, la violencia social y la delincuencia.

La Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente en su Art. 63 contempla “todos los niños (as) tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego”. Así mismo en dicho artículo en su párrafo segundo “el Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar programas de

recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños y adolescentes...”

GUÍA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR

Introducción

Para el profesor, perfeccionar constantemente los métodos y las formas de detectar y desarrollar el talento, en correspondencia con las exigencias actuales del deporte moderno que se convierte en una necesidad imperiosa con el fin de hacer más efectiva esta práctica.

La propuesta metodológica tiene como propósito fundamental apoyar el trabajo del profesor para la aplicación práctica en el desarrollo de la psicomotricidad en las clases de educación física, para detectar el talento en las áreas deportivas, por cuanto constituye un documento de valor pedagógico metodológico, puesto que facilitará el desarrollo del proceso motriz.

Los aportes de la presente metodología radica en el hecho de que en la misma serán las bases para desarrollar la motricidad de los niños y niñas de 7 años para que en un posible futuro sea de mayor facilidad detectar posibles talentos deportivos en correspondencia con la edad el desarrollo fisiológico, psicológico y de salud general en correspondencia con las características del ser humano.

La presente metodología tiene como fin dar una guía teórico práctica para desarrollar la psicomotricidad en las clases de educación física a los niños y niñas de 7 a 9 años de edad. El dominio de esta metodología es de especial importancia ya que una de las deficiencias mayores que presentan nuestros profesores en estos momentos, están dadas en este aspecto ya que los mismos carecen de esta información

Objetivos de la Guía

Objetivo General

Presentar juegos dirigidos al desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 7 a 9 años en la escuela primaria.

Objetivos Específicos

1. Contribuir a través de los juegos, al desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del nivel de Educación Primaria.
2. Mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas
3. Dar al docente de educación física, una guía para utilizar en sus clases de primaria.
4. Motivar al niño y la niña con juegos especialmente escogidos para mejorar su psicomotricidad y aumentar su motivación al participar en la clase

Indicaciones Generales para la Aplicación de los Juegos

- 1.- explicar de forma clara las actividades y reglas de los juegos
- 2.- realizar juegos de acondicionamiento general
- 3.- tener los materiales a utilizar a la mano
- 4.- motivar a los estudiantes para la participación
- 5.- hacer respetar las reglas
- 6.- respetar a los compañeros (as) y docentes
- 7.- evitar las burlas entre los niños (as)
- 8.- establecer tiempos para cada juego

Juegos para Desarrollar la Psicomotricidad

Para Reconocimiento y Exploración del Cuerpo

1. Nombre: con las frutas reconocemos nuestro cuerpo.

Objetivo: velocidad de reacción y reconocimiento de las partes del cuerpo.

Materiales: silbato, estudiantes y profesores.

Organización: se ubicaran a los estudiantes en columnas, dependiendo el número de estudiantes.

Desarrollo: se le colocara el nombre de una fruta a cada parte del cuerpo, ejemplo: cabeza- patilla, hombros- melón y así sucesivamente con cada parte del cuerpo, es importante repasar los nombres de las frutas para un mejor desarrollo del juego, ya que a medida en como avance el juego se aumentara la velocidad en la voz de mando, el que se equivoque cumplirá una actividad especial y se saldrá del juego.

2. Nombre: hacer lo que yo diga más no lo que yo hago.

Objetivo: reconocimiento de las partes del cuerpo.

Materiales: estudiantes y profesores

Organización: se ubicaran a los estudiantes en formación de ajedrez

Desarrollo: el juego consiste en que los estudiantes deberán realizar todo lo que el profesor les diga, mas no lo que este haga, por lo cual deberán estar atentos a las voces de mando dirigidas por el docente, tomando en cuenta la concentración y velocidad de reacción de los estudiantes.

3. Nombre: escucha y ejecuta

Objetivo: conducción del balón reconociendo las diferentes partes del cuerpo

Materiales: balones, silbato, conos, estudiantes y profesores

Organización: se ubicaran los estudiantes en dos grupos que se distribuirán en columnas, y se colocaran dos conos, cada uno a una distancia de aproximadamente 10 metros.

Desarrollo: se le entregara el balón a los primeros de cada columna y se les indicara con que parte del cuerpo deberán conducirlo en el recorrido de esos 10 metros, tanto de ida como de vuelta. Ganará el equipo que cumpla las indicaciones correctamente.

4. Nombre: izquierda o derecha

Objetivo: identificar las partes del cuerpo y lateralidad

Materiales: silbato, conos, estudiantes y profesores

Organización: se ubicaran a los estudiantes en una columna en la línea media de la cancha y se colocaran 6 o 10 conos tanto en la izquierda como a la derecha.

Desarrollo: el profesor indicara la dirección a la que deberán ir corriendo (izquierda o derecha), los niños que agarren primero el cono se les anotara un punto. Para complicar un poco, el profesor intentara marcar con la mano la dirección contraria a la que diga.

Para el Equilibrio

1. Nombre: Las zanahorias

Objetivo: desarrollar el equilibrio. Lograr la solidaridad.

Materiales: Cajas grandes de color rojo y zanahorias anaranjadas de cartón.

Organización: Se formarán dos equipos el rojo y el azul, se trazarán dos líneas una de salida en la que formarán los niños y otra línea a una distancia de 10 metros donde se colocarán dos cajas respectiva a los colores en las cuales se encontrarán las zanahorias, verticalmente se dibujarán dos sendas correspondientes a los equipos.

Desarrollo: A la señal de la profesora salen los niños de cada equipo caminando sobre una senda con los brazos extendidos, llegan a las cajas donde tomarán dos zanahoria y la llevarán una en cada mano con los brazos extendidos, regresan dándole la zanahoria al otro niño que hará que saldrá realizando el recorrido inverso.

Regla: Gana el equipo que mejor releve las zanahorias, las coloque dentro de sus cajas correctamente y las transporte con las manos extendidas.

2. Nombre: futbol de cangrejo

Objetivo: mantener el equilibrio y desarrollar resistencia

Materiales: balón, silbato, estudiantes y profesores

Organización: se formaran dos equipos de 5 estudiantes

Desarrollo: los niños se dividirán en 2 equipos de mínimo 5 estudiantes cada uno, se colocaran objetos (ropa, piedras, entre otros) en ambos extremos del área de juego para marcar las porterías. Los niños pueden desplazarse en todas las direcciones, pero deben permanecer en la postura del cangrejo, boca arriba con los brazos y piernas tocando el suelo, se puede jugar de 5 a 10 minutos.

Entre las variantes tenemos: la pelota puede ser golpeada con cualquier parte del cuerpo inclusive las manos y sin portero.

3. Nombre: el puente

Objetivo: coordinar equilibrio y velocidad de movimiento

Materiales: vasos con agua, estudiantes y profesores

Organización: se divide el grupo en 2 equipos y se ubicaran en los extremos del puente que se dibujara, el cual deberá medir aproximadamente 3 metros de largo por 40 centímetros de ancho.

Desarrollo: se sitúan dos jugadores cada uno al extremo del puente, con un vaso de agua lleno completamente en la mano. El objetivo es lograr cruzar 5 veces el puente de extremo a extremo lo más rápidamente posible sin derramar al agua y sin salirse del puente. No puede haber ningún tipo de contacto físico entre los jugadores, cuando cada niño complete el recorrido se comprueba el contenido de los vasos y gana el que haya derramado menos agua.

4. Nombre: carrera de bastones

Objetivo: coordinar equilibrio y velocidad de movimiento

Materiales: palos de escobas a la mitad, silbato

Organización: se dibuja la línea de salida a 30 metros de la línea de llegada, se divide a los jugadores en 2 grupos y cada equipo forma una columna detrás de la línea de salida.

Desarrollo: cuando se da la señal los dos niños situados en el primer lugar, deben dirigirse a toda velocidad a la línea de llegada llevando un bastón en equilibrio en la palma de la mano sin que se caiga, cada vez que el bastón toque el suelo, el niño deberá volver a la línea de salida e intentarlo nuevamente, cuando cruce la línea de llegada deberá regresar rápidamente y entregarle rápidamente el bastón a su compañero y ubicarse al final de la columna. Gana el primer grupo que consiga que la mayoría de los integrantes cumpla con el camino.

Variantes: en vez de utilizar un bastón, se pueden utilizar otros implementos como vasos de plásticos u otros.

5. Nombre: Cruzando el río

Objetivo: mantener el equilibrio sobre una hoja de papel

Materiales: hojas reciclables o cartón y silbato

Organización: se formaran dos grupos de 10 y cada grupo se dividirá en 2 grupos a la vez, estarán ubicados en columnas enfrentada a una distancia de 5 metros aproximadamente.

Desarrollo: los primeros de las dos columnas principales, deberán tener dos hojas de papel o cartón, al sonar el silbato tendrán que trasladarse hasta la columna del frente utilizando las hojas como un puente, solo pasaran si pisan las hojas.

Para Saltos, Saltos y Caída

1. Nombre: Salta y llega en un pie.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de saltar con una pierna.

Organización: Los alumnos se forman en hileras detrás de una línea de partida. A 3 o 5 metros aproximadamente se traza la línea de llegada.

Desarrollo: A la señal de salida, el primer alumno de cada hilera sale saltando con un solo pie en dirección a la línea de llegada, al llegar a esta levanta la mano, que es la señal para la salida del compañero que le sigue, y así sucesivamente hasta que

todos hayan vencido la distancia. Gana el equipo que primero termine y tenga todos sus integrantes formados en la línea de llegada.

2. Nombre: Saltando obstáculos

Objetivos: Ejercitar las habilidades de correr y saltar, mejorar la coordinación.

Materiales: Cubos plásticos o cajas de cartón

Organización: Se forman los equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una de llegada. Frente a cada equipo se colocan dos obstáculos de 20 cm de altura aproximadamente separados entre sí 4 metros.

Desarrollo: El primer alumno de cada hilera sale corriendo al frente, salta por encima de los obstáculos, sigue hasta la línea de llegada, la pisa, regresa corriendo hacia su equipo para darle salida al siguiente jugador y se incorpora al final de su hilera. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

Regla: Se debe esperar la salida detrás de la línea.

3. Nombre: Canguro saltador

Objetivos: Mejorar la fuerza de piernas y la coordinación, ejercitar la habilidad de saltar.

Materiales: Pelotas

Organización: Se forman los equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una de llegada. El primer alumno de cada equipo sostiene una pelota.

Desarrollo: A la señal del maestro sale el primer alumno de cada hilera saltando con la pelota entre las piernas, imitando a un canguro, hasta la línea de llegada, toma la pelota en sus manos, corre a entregarla al compañero siguiente y se incorpora al final de su hilera. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

Regla: Al alumno que se le caiga la pelota debe colocársela entre las piernas en el lugar donde se le cayó y continuar el juego.

Variante: Saltar con la pelota en otra posición.

4. Nombre: Relevé en salto.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de saltar:

Materiales: Banderitas u otros objetos.

Organización: Se forman los equipos en hileras divididas en dos, una frente a la otra, separadas entre sí por la distancia que determine el maestro. Por cada equipo se nombra un capitán que tendrá una banderita en la mano.

Desarrollo: A una señal del maestro, sale el capitán de cada equipo saltando en un solo pie, en dirección al niño que tiene al frente. Debe mantener la pierna flexionada. Al llegar entrega la banderita y se incorpora al final de su hilera. El alumno que recibe la banderita realiza la misma actividad. Gana el equipo que primero intercambie sus jugadores y realice correctamente la actividad.

Variantes: Saltar de otras formas.

5. Nombre: El gato y la liebre.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de saltar.

Materiales: Cuerdas o vallas y banderitas.

Organización: Se forman los equipos en hileras. A una distancia de 5 metros aproximadamente y frente a cada equipo se coloca una banderita. En esa dirección y también a 5 metros se coloca una valla u otro obstáculo.

Desarrollo: A la señal del maestro el primer alumno de cada equipo avanza en cuadrúpeda hasta la primera señal, corre hasta la valla y la salta. El regreso lo inicia inmediatamente mediante un salto y continúa corriendo para darle salida al siguiente compañero que realiza las mismas acciones y así sucesivamente hasta que todos hayan realizado la actividad. Gana el equipo que primero termine.

Regla: La cuadrúpeda debe realizarse con apoyo de manos y pies

Desplazamientos y Coordinación

1. Nombre: Carrera A Pies Juntos

Objetivos: Coordinación Locomotriz.

Materiales: una cuerda por pareja y tizas

Organización: se ubicaran en una fila uno al lado del otro, donde se señala una salida y una llegada para realizar la carrera. N° de jugadores: de 6 a 20.

Desarrollo: Se sortean a todos los participantes para formar parejas. Se enfrentan dos parejas, que tienen que ir atados por uno de sus tobillos y cogidos de la mano. A la señal del profesor intentan terminar en carrera el recorrido establecido. Siempre deben de ir cogidos de la mano. La pareja perdedora tiene que contar dos chistes al grupo restante.

2. Nombre: Las Siete Y Media

Objetivos: Coordinación óculo-motriz

Materiales: una moneda del mismo valor por jugador.

Organización: Se marca en el suelo el dibujo de un reloj, situando también una línea a 4 metros de distancia desde dicho dibujo. N° de jugadores: 2 a 6.

Desarrollo: Todos los jugadores lanzan su moneda desde el dibujo a la línea de 4 metros. El que se acerque más a la línea es el primer lanzador, marcándose así los turnos de salida. El lanzador tira su moneda y la de sus compañeros, una a una, para intentar hacer la cantidad de siete y media, sumando el número de las casillas donde caigan sus monedas. Para hacer la media, tendrá que caer la moneda en cualquiera de las líneas. El jugador que se acerque más a esa puntuación, sin pasarse, se llevará todas las monedas. Cualquier jugador puede plantarse cuando crea conveniente y dejar de lanzar.

4. Nombre: cazador cazado

Objetivo: ejercitar la capacidad de los niños para coordinar movimientos en grupo

Materiales: estudiantes, profesores y silbato

Organización: se forman dos equipos (A y B), con la misma cantidad de integrantes

Desarrollo: cuando el profesor de la señal (en este caso 2 silbatos) el equipo A debe perseguir al equipo B, hasta oír de nuevo la señal. En ese momento se intercambian los papeles el equipo B persigue al equipo A hasta que el silbato vuelva a sonar. Cuando un jugador sea alcanzado resulta eliminado y debe abandonar el área de juego. El último jugador que permanece en el área de juego será considerado ganador.

Conclusiones

En la presente investigación; “guía de juegos para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 7 a 9 años del nivel de primaria”; además de realizar la aplicación de los instrumentos que nos permitieron la recolección de datos, para determinar el diagnóstico que nos dice la necesidad de mejorar y desarrollar las capacidades físicas de los mencionados niños (as); nos planteamos una serie de objetivos específicos que guiaron el estudio y a su vez nos permitieron llegar a las siguientes conclusiones:

1.- A partir de la aplicación de la encuesta y test de evaluación psicomotriz; se determinó que los niños de la U.E Luisa del Valle Silva; puntualmente del 2do y 3er grado de primaria, presentaban dificultades en la motricidad gruesa (saltos y caída, desplazamientos, equilibrio y coordinación), las cuales son esenciales para que el niño (a) pueda hacer una iniciación en los deportes individuales y colectivos de manera adecuada, además de mejorar sus habilidades y destrezas; luego de aplicado el test un alto porcentaje de niños (as) se encuentran con dificultades , según la escala de evaluación para cada prueba. Por lo tanto se consta que esta deficiencia está presente; de seguir sin mejorar, la iniciación de los niños en los deportes colectivos o individuales puede verse afectada, ya que no habrá un desarrollo de las habilidades motrices y las destrezas especiales para los deportes.

2.-Luego de aplicar el instrumento a los docentes que laboran en la U.E Luisa del Valle Silva del Municipio Naguanagua, llegamos a la conclusión que estos ven

factible y viable la aplicación de la guía de juegos para desarrollar la psicomotricidad; por considerarlo novedoso, motivador para estas edades y que bien aplicado daría excelentes resultados, a pesar de manifestar que se pueden presentar ciertas dificultades o limitaciones, que tienen que ver con el recurso material y con la infraestructura del plantel; sin embargo si se solventan estas dificultades, ellos ven muy viable la aplicación de la guía antes referido.

La guía de juegos que se propone tiene la finalidad de desarrollar la psicomotricidad mediante la aplicación del juego como recurso fundamental, los juegos fueron seleccionados de acuerdo a los resultados obtenidos del test.

3.- Cuando analizamos los resultados del Test, donde la mayoría de los niños (as) están en los rangos de regular y deficientes en la mayoría de las pruebas, creemos que es por las edades tempranas.

Recomendaciones

Para la escuela: Que se sigan ejecutando continuamente actividades recreativas como parte de las sesiones de clase, y que no solo se realicen en los grados que aquí se mencionan sino en todos, desde maternal hasta 3er grado.

Al departamento de Educación Física, Deporte y Recreación: Facilitar los resultados del presente trabajo a los estudiantes de la mención de educación física, para que estos sean utilizados como antecedentes a futuras investigaciones.

Para los profesores Que apliquen actividades recreativas, ya que éstas además de ser parte de la sesión de clase, sirven para desarrollar las diferentes capacidades físicas en los estudiantes de una forma divertida.

A los estudiantes de educación física, deporte y recreación: Realizar sus investigaciones con respeto y acatando las normas de cada institución donde estas sean efectuadas, así como aplicar actividades que sean acordes a la edad y nivel del niño (a) con que se esté trabajando, para respetar su desarrollo biológico y psicológico.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). *El proyecto de la investigación. Introducción a la metodología científica*. 6 a edición. Caracas: Episteme.
- Bastidas, F. (2011). *Ejecución de un proyecto de investigación como modalidad de Trabajo Especial de Grado*. CDCH Universidad de Carabobo.
- Berruazo, J. (1995). *Psicomotricidad en el desarrollo del niño de preescolar*. FEDUPEL Venezuela.
- Berstein, J.(1991). *Perfiles Cuánticos*. McGraw-Hill/Interamericana de España. Madrid. España.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona.
- Campos, E. y Lugo, H. (2012). *Recreación como medio alternativo para promover el desarrollo de la Psicomotricidad en los niños y niñas de 3 a 5 años del C.E.I.S Bosqueserino Municipio San Diego Estado Carabobo*. Trabajo especial de grado no publicado, Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela.
- Capone, S. (1978). *Dietary Modulation of Omega - 3 / Omega - 6 polyunsaturated fatty acid ratios in patients with breast cancer*.
- Carrasco, J. (1990). *Aprendo a Investigar en Educación*. Madrid, España: Editorial Rialp. S.A.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). Gaceta Oficial N° 36.860, Diciembre 30, 1999.
- Dávila (1993). *Comportamiento Humano en el Trabajo*. México. Editorial Mc Graw-Hill.
- Díaz, L. (2009). *Visión investigativa en ciencias de la salud (Énfasis en paradigmas Emergentes)*. CDCH: Valencia.
- Díaz, F. (2011). *Estrategia docente para un aprendizaje significativo*. México. Me Graw-Hill.

- Elschenbroich, D. (2000). *El juego de los niños. Estudios sobre la génesis de la infancia*. Bilbao:Zero.
- Fernández García, D. (2006). *Taller de educación física. Estimulación temprana*. España: Málaga. Ediciones Daly S. L.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa “Juego, Coopero Y Aprendo” Para El Desarrollo Psicomotor Niños De 3 Años De Una I.E. Del Callao*. [Resumen en línea]. Tesis para optar el grado académico de maestro en educación mención de psicopedagogía de la infancia. Disponible: http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf [consulta: 20-02-2016] Lima – Perú.
- Gibson, I. (1960). *Las Organizaciones*. Chile: Editorial Mac-Graw Hill Interamericana, S.A.
- Gimeno, S. y Pérez, G. (1989.). *La enseñanza: su teoría y su práctica*. Madrid: Akal.
- Groos, P. (1902). *El contenido de la Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid. Editorial Araya.
- Hernández y Cols. (2010). *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación- acción en la formación del profesorado*. Barcelona: Martínez Roca.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*, 5ª edición. México: McGraw Hill.
- Hill, C. (1976). *Juegos de carrera con pelotas y juegos de competencias*. Editorial Kapelusz. Buenos Aires.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid. Alianza-EMECE.
- Hurtado, J. (2000). *Paradigma y Métodos de Investigación en Tiempos de Cambio*. Caracas: Editorial Episteme Consultores Asociados C.A.
- Hurtado y Toro (1999). *Paradigmas y Métodos de Investigación en Tiempos de Cambio*. Tercera Edición.
- Lee, W. (1977). *Muchas vidas, muchos sabios*. Javier Vergara Editor. Bogotá.
- Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela 39.741. (Extraordinaria). Agosto 2011.

- Ley Orgánica de Educación (2009). Gaceta Oficial de la República de Venezuela 5929 (Extraordinario).
- Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente. Gaceta Oficial N° 5. 266 Extraordinario de fecha 2 de octubre de 2008.
- Macherano, A. (2015). *Orientaciones metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad en el nivel de educación secundaria*. Trabajo especial de grado no publicado, Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela.
- Obreque, A. (2013). *Control motor y movimiento normal*. [Página web en línea]. Disponible: <http://es.slideshare.net/AlbertoObrequeRobles/control-motor-y-movimiento-normal> [consulta: 25-02-2016]
- Osorio y Herrador, (2007). *El cuerpo como elemento fundamental para promover el desarrollo integral y la construcción de aprendizajes*. Trabajo especial de grado de preparado no publicado, Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela.
- Palella, F., y Martins, S. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa* (3ª. Ed.). Caracas. Fedupel.
- Parlebás, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1977). *Seis estudios de psicología*. Barcelona. Seix Barral.
- Pugmire-Stoy (1996). *Juegos Recreativos*. Editorial Servi-k, c.a. Caracas Venezuela
- Rea, A. y Zapata, V. (2015). *Estrategias Pedagógicas para el Desarrollo de Habilidades Psicomotrices Básicas en adolescente con Necesidades Educativas Especiales*. Trabajo especial de grado no publicado, Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela.
- Sabino (2000). *Beneficios del baile y su utilidad en el deporte*. Revista digital. Editorial Salud Para Todos. Disponible: <http://revistadigital/beneficiosparaelbaile.com>. [Consulta: 2015, Diciembre, 10].
- Sherrington, C. (1900). *Philosophical Investigations*. Macmillan, Nueva York. Estados Unidos.

Ministerio de Educación y Deportes (2005). *La Educación Bolivariana*. Caracas: Autor.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. (2014). *Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas.

Vera Guardia, C. (1990). *Desarrollo Humano, Deporte y Recreación*. Maracaibo-Zulia

Vygotsky, L. (1993). *Estudio del desarrollo de los conceptos científicos en la edad infantil. Problemas de psicología general*, cap. 6, pp. 248-255, en *Obras Escogidas*. Madrid: Aprendizaje Visor.

ANEXOS

ANEXO A

TEST DE PSICOMOTRICIDAD

ANEXO B

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA, DEPORTE Y RECREACION

Presente.

Ante todo reciba un cordial saludo, la presente es para notificarle que usted ha sido seleccionado en calidad de experto para la validación del instrumento, que fue elaborado con el fin de recolectar información necesaria y pertinente para contribuir con la investigación titulada: *“Guía de juegos para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 7 a 9 años del nivel de primaria”*

Dicha investigación es realizada por los bachilleres, Alexandra Sther y Emilis Mendoza, como requisito indispensable y obligatorio para optar al título de Licenciada en Educación Física Deporte y Recreación en el periodo II - 2015.

Agradecemos de ante mano su valiosa colaboración.

Atentamente.

Investigadores.

Yo, _____, C.I. _____, acepto participar en calidad de experto, para validar y brindar mis conocimientos en pro de dicha investigación.

Título de la Investigación

- Guía de juegos para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 7 a 9 años del nivel educación primaria

Objetivo General

- Diseñar un guía de juegos para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del nivel de Educación Primaria de la U.E Luisa del Valle Silva

Objetivos Específicos

- Diagnosticar cual es el nivel de desarrollo de la psicomotriz de los niños y niñas del nivel de Educación Primaria.
- Determinar las características morfofuncionales de los niños y niñas de siete a nueve años de la U.E Luisa del Valle Silva
- Seleccionar los juegos psicomotores que se adapten a los niños y niñas de siete a nueve años, y que desarrollen la psicomotricidad.
- Elaborar una guía de juegos para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas del nivel de primaria.

%	25%		50%		25%		100%
Ítems	Redacción		pertinencia		Coherencia		Observaciones
Guion de entrevista	si	No	si	no	si	no	
1.- ¿Cree usted que serán de utilidad los juegos para las de clases de Educación Física en los niños de primaria? Sí____ No____ ¿Por qué?							

<p>2.- ¿Considera usted que el desarrollo de la psicomotricidad es uno de los temas más importantes en la formación del niño y la niña en la etapa de primaria?</p> <p>Si ____ NO ____</p> <p>¿Por qué?</p>							
<p>3.- ¿Cree usted, que los niños y las niñas de la etapa de primaria deben desarrollar una psicomotricidad, que los ayude a una futura ejecución de destrezas?</p> <p>Sí ____ No ____</p> <p>¿Por qué?</p>							
<p>4.- ¿Cree usted que a través de una guía de juegos se puede favorecer el desarrollo psicomotor en los niños de educación básica?</p> <p>Sí ____ No ____</p> <p>¿Por qué?</p>							
<p>5.- ¿Qué cualidades psicomotrices considera usted se pueden potenciar en edades de 7 a 9 años?</p>							

TOTAL:

Escala de validación:

100 – 90% Muy valido

89 – 70% Valido

69 – 50% Medianamente valido

49 – 30% Poco valido

29 – 10% No valido.

ANEXO C

INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACION
DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA, DEPORTE Y RECREACION

ENCUESTA

<p>1.- ¿Cree usted que serán de utilidad los juegos para las de clases de Educación Física en los niños de primaria? Sí ___ No ___ ¿Por qué?</p>
<p>2.- ¿Considera usted que el desarrollo de la psicomotricidad es uno de los temas más importantes en la formación del niño y la niña en la etapa de primaria? Si ___ NO ___ ¿Por qué?</p>
<p>3.- ¿Cree usted, que los niños y las niñas de la etapa de primaria deben desarrollar una psicomotricidad, que los ayude a una futura ejecución de destrezas? Sí ___ No ___ ¿Por qué?</p>
<p>4.- ¿Cree usted que a través de una guía de juegos se puede favorecer el desarrollo psicomotor en los niños de educación básica? Sí ___ No ___ ¿Por qué?</p>
<p>5.- ¿Qué cualidades psicomotrices considera usted se pueden potenciar en edades de 7 a 9 años? Sí ___ No ___ ¿Por qué?</p>