



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTOS Y SEPTIMOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS “9 DE OCTUBRE Y JOSE MIGUEL LEORO VASQUEZ” DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO DE IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012”.

Trabajo de Grado Previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad de Educación Física.

AUTOR: Oscurio Cevallos Juan Pablo

DIRECTOR. Dr. Elmer Meneses Msc.

Ibarra, 2012



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100260156-3		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Oscurio Cevallos Juan Pablo		
DIRECCIÓN:	San Antonio de Ibarra calle 10 de agosto y línea férrea		
EMAIL:			
TELÉFONO FIJO:	550-328	TELÉFONO MÓVIL:	0986976475

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTOS Y SEPTIMOS DE EDUCACIÓN BASICA DE LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS “9 DE OCTUBRE Y JOSE MIGUEL LEORO VASQUEZ” DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO DE IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012”.
AUTOR (ES):	Oscurio Cevallos Juan Pablo
FECHA: AAAAMMDD	2012/12/20
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciado en ciencias de la Educación Especialidad de Educación Física
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Elmer Meneses

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Oscurio Cevallos Juan Pablo, con cédula de identidad Nro. 100260156-3 en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

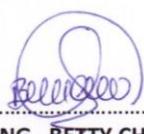
El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 04 días del mes de enero del 2013

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: Oscurio Cevallos Juan Pablo
C.C.: 100260156-3

ACEPTACIÓN:

(Firma).....
Nombre: ING. BETTY CHÁVEZ
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Oscurio Cevallos Juan Pablo, con cédula de identidad Nro. 100260156-3, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado **"JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTOS Y SEPTIMOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS "9 DE OCTUBRE Y JOSE MIGUEL LEORO VASQUEZ" DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO DE IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012"**. que ha sido desarrollado para optar por el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad de Educación Física, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....

Nombre: Oscurio Cevallos Juan Pablo

Cédula: 100260156-3

Ibarra, a los 04 días del mes de enero del 2013

Dr. Elmer Meneses Msc.
DIRECTOR DE TESIS

C E R T I F I C A:

Que el presente trabajo investigativo: **JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTOS Y SEPTIMOS DE EDUCACIÓN BASICA DE LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS “9 DE OCTUBRE Y JOSE MIGUEL LEORO VASQUEZ” DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO DE IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012.**, observo las orientaciones metodológicas de la investigación científica.

Que ha sido dirigido en todas sus partes, cumpliendo con todas las disposiciones emitidas por la Universidad Técnica del Norte, en lo referente a la elaboración del trabajo de grado.

Por lo expuesto:

Autorizo su presentación ante los organismos competentes para la sustentación del mismo.

Ibarra,del 2012

Dr. Elmer Meneses Msc.

DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios y a mis padres. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi capacidad. Es por ellos que soy lo que soy ahora. Los amo con mi alma.

Juan Pablo

AGRADECIMIENTO

Los resultados de este proyecto, están dedicados a todas aquellas personas que, de alguna forma, son parte de su culminación.

Mi sincero agradecimiento esta dirigido hacia las escuelas quienes me ofrecieron su ayuda desinteresada, especialmente a los estudiantes quienes me brindaron su colaboración y predisposición en el desarrollo de la presente investigación.

A mi director de tesis Msc Elmer Meneses quién me ayudó en todo momento y compartió con migo sus conocimientos y experiencias, dando un aporte significativo a la realización de la tesis.

A mis profesores a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, gracias a su paciencia y enseñanza.

Un agradecimiento muy especial y sincero a mis Padres por brindarme su apoyo incondicional en los aspectos sentimentales, morales y económicos.

Finalmente agradezco a esta prestigiosa universidad la cual abrió sus puertas a jóvenes como mi persona, preparándonos para un futuro competitivo y formándome como persona de bien.

ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
1. EL PROBLEMA.....	3
1.1 Antecedentes	3
1.2 Planteamiento del Problema	4
1.3 Formulación del Problema	7
1.4 Delimitación del Problema	7
1.4.1 Unidades de Observación.....	7
1.4.2 Delimitación Espacial	7
1.4.3 Delimitación Temporal	8
1.5 OBJETIVOS.....	8
1.5.1 Objetivo General	8

1.5.2 Objetivos Específicos.....	8
1.6 Preguntas directrices	9
1.7 Justificación e Importancia.....	9
CAPITULO II.....	12
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1 Fundamentación Teórica	12
2.2 Fundamentación Epistemológica	13
2.3 Fundamentación Psicológica	14
2.4 Fundamentación Sociológica	18
2.5 Fundamentación Pedagógica	19
2.6 Fundamentación Educativa.....	21
2.6.1 El Juego.....	22
2.6.2 ¿Qué es Jugar?	23
2.6.3 Juegos Infantiles	24
2.6.4 Juegos	26
2.6.5 Motricidad	32
2.6.6 Conciencia Corporal	37
2.6.7 Psicomotricidad Gruesa	38
2.6.8 Ejercicios de psicomotricidad gruesa coordinación de pies	41
2.7 Posicionamiento Personal.....	42
2.8 Glosario de Términos.....	43

2.9 Matriz Categorical.....	45
CAPITULO III.....	46
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	46
3.1 Tipos de Investigación.....	46
3.1.1 Investigación Bibliográfica.....	46
3.1.2 Investigación de campo.....	46
3.1.4 Investigación Propositiva.....	47
3.2 Métodos.....	47
3.2.1 Métodos Empíricos.....	47
3.2.2 Métodos Teóricos.....	48
3.3 Instrumentos.....	49
3.4 Población.....	50
3.5 Muestra.....	50
CAPITULO IV.....	51
4. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS.....	51
CAPITULO V.....	100
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	100
5.1 Conclusiones.....	100
5.2 Recomendaciones.....	101
CAPITULO VI.....	102

6. POPUESTA	102
6.1 Título de la Propuesta	102
6.2 Justificación e Importancia.....	102
6.3 Fundamentación	104
6.4 Objetivos.....	109
6.4.1 Objetivo General	109
6.4.2 Objetivos Específicos.....	110
6.5 Ubicación Sectorial	110
6.6 Desarrollo de la Propuesta.....	110
6.7 Impactos	133
6.7.1 Impacto Social	133
6.7.2. Impacto Pedagógico	133
6.7.3 Impacto Educativo	134
6.8 Bibliografía	134
ANEXOS.....	137

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1.....	52
Gráfico No. 2.....	53
Gráfico No. 3.....	55
Gráfico No. 4.....	56
Gráfico No. 5.....	57
Gráfico No. 6.....	58
Gráfico No. 7.....	59
Gráfico No. 8.....	60
Gráfico No. 9.....	61
Gráfico No. 10.....	62
Gráfico No. 11.....	63
Gráfico No. 12.....	64
Gráfico No. 13.....	65
Gráfico No. 14.....	66
Gráfico No. 15.....	67
Gráfico No. 16.....	68
Gráfico No. 17.....	69
Gráfico No. 18.....	70
Gráfico No. 19.....	71
Gráfico No. 20.....	72
Gráfico No. 21.....	73
Gráfico No. 22.....	74

Gráfico No. 23.....	75
Gráfico No. 24.....	76
Gráfico No. 25.....	77
Gráfico No. 26.....	78
Gráfico No. 27.....	79
Gráfico No. 28.....	80
Gráfico No. 29.....	81
Gráfico No. 30.....	82
Gráfico No. 31.....	83
Gráfico No. 32.....	84
Gráfico No. 33.....	85
Gráfico No. 34.....	86
Gráfico No. 35.....	87
Gráfico No. 36.....	88
Gráfico No. 37.....	89
Gráfico No. 38.....	90
Gráfico No. 39.....	91
Gráfico No. 40.....	92
Gráfico No. 41.....	93
Gráfico No. 42.....	94
Gráfico No. 43.....	95
Gráfico No. 44.....	96
Gráfico No. 45.....	97
Gráfico No. 46.....	98
Gráfico No. 47.....	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1	52
Tabla No. 2	53
Tabla No. 3	54
Tabla No. 4	55
Tabla No. 5	56
Tabla No. 6	57
Tabla No. 7	58
Tabla No. 8	59
Tabla No. 9	60
Tabla No. 10	61
Tabla No. 11	62
Tabla No. 12	63
Tabla No. 13	64
Tabla No. 14	65
Tabla No. 15	66
Tabla No. 16	67
Tabla No. 17	68
Tabla No. 18	69
Tabla No. 19	70
Tabla No. 20	71
Tabla No. 21	72
Tabla No. 22	73

Tabla No. 23	74
Tabla No. 24	75
Tabla No. 25	76
Tabla No. 26	77
Tabla No. 27	78
Tabla No. 28	79
Tabla No. 29	80
Tabla No. 30	81
Tabla No. 31	82
Tabla No. 32	83
Tabla No. 33	84
Tabla No. 34	85
Tabla No. 35	86
Tabla No. 36	87
Tabla No. 37	88
Tabla No. 38	89
Tabla No. 39	90
Tabla No. 40	91
Tabla No. 41	92
Tabla No. 42	93
Tabla No. 43	94
Tabla No. 44	95
Tabla No. 45	96
Tabla No. 46	97
Tabla No. 47	98
Tabla No. 48	99

RESUMEN

El presente trabajo de investigación abordó los: juegos para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de sextos y séptimos de educación básica de los establecimientos educativos “9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011- 2012” se refirió al poco o casi nada del desarrollo de la motricidad en los niños/as mediante la utilización y aplicación de juegos en la escuela donde esta en un constate aprendizaje, de movimientos nuevos que le permitan interrelacionarse con sus compañeros de aula y el medio social donde se desenvuelve. Por la modalidad tuvo el carácter de desarrollo, se basó en una investigación cuanti-cualitativa, no experimental y descriptiva, cuya información permitió elaborar. Los contenidos del marco teórico estuvieron relacionados con los juegos para el desarrollo de la motricidad en los niños/as. Los investigados fueron toda la población tomada de los niños y niñas de los paralelos mencionados en las dos diferentes escuelas de la parroquia de San Antonio de la provincia de Imbabura quienes se constituyeron en la población y grupo de estudio. La técnica de investigación a emplearse fue la encuesta que permitió recabar la información a fin con el problema, cuyos contenidos específicos beneficiarán a los profesores de de educación física, a los niños/as, mismos que enriquecerán el proceso de aprendizaje creativo, practico y reflexivo que orienten y garanticen una preparación mejor.

DESCRIPTORES: Juegos, Motricidad Guía Didáctica de actividades lúdicas y motoras.

ABSTRACT

The present investigation was concerned with: games for motor development in children of sixth and seventh basic education educational establishments "on October 9 and Jose Miguel Vasquez Leoro" of the parish of San Antonio de Ibarra province Imbabura in the academic year 2011 - 2012 "referred to little or nothing of motor development in children / as through the use and implementation of school games where one finds this in learning new movements that allow interact with their classmates and the social environment in which it operates. By modality had the character development was based on a qualitative research quantitative, non-experimental and descriptive information which enabled the development. The contents of the theoretical framework related to the games were for motor development in children / as. The entire population investigated were taken from the children of the parallels mentioned in the two different schools of the parish of San Antonio in the province of Imbabura who constituted the study population group. The research technique was used that allowed the survey to gather information on the problem, whose specific benefit the physical education teachers, children / as, same as enrich the learning process creative, practical and reflective to guide and ensure better preparation.

WORDS: Games, Motor Guide Teaching play activities and motor.

INTRODUCCIÓN

Por supuesto, el ser humano no se libra del juego, sino que, al contrario, es el que durante más tiempo lo practica, ya que la edad del juego en el ser humano es mayor que en cualquier otra especie animal.

Por todo ello, si aceptamos que el juego es un elemento de desarrollo, podemos convertirlo en un valioso instrumento pedagógico, necesario dentro de la etapa infantil.

La inclusión del juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, pero no existe una plena integración del juego en la escuela, a pesar de que en ese periodo histórico ya se conocía la importancia que éste tiene para el niño. Durante ese siglo, la etapa escolar del niño discurre sin existir en ella una participación activa del juego como instrumento de aprendizaje, sino que queda relegado al tiempo de ocio del niño, no desarrollándose hasta el siglo XX las teorías de aprendizaje basado en el juego, y la figura del animador, persona muy importante para que el niño empiece a jugar y se divierta jugando. La figura del animador debe ser una persona que incite y tolere el juego, y además invite a la humanidad a que se creen lugares de juego, de aventura, de fantasía para que la actividad lúdica siga su curso histórico normal.
resultante .

El problema captó la atención del investigador porque en el ejercicio profesional se ha observado que el profesor de educación física no emplea los juegos para al mejoramiento del ámbito psicomotriz, ni a una preparación didáctica especial lo que le impide buscar las estrategias para una buena comunicación en sus entrenamientos.

Por la modalidad correspondió a un proyecto de desarrollo orientado a solucionar un problema práctico del desarrollo de la motricidad Es una

investigación cualitativa, descriptiva, pues permitió comprender y analizar con objetividad el problema, pues se basó en estudios y orientaciones de las Ciencias Sociales, donde su campo de acción es el medio.

La tesis se estructuró en seis capítulos que se exponen a continuación:

Capítulo I contiene: el Problema de investigación, antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación del problema, objetivos, objetivo general objetivos específicos, justificación e importancia.

Capítulo II contiene: marco teórico, posicionamiento personal, definiciones conceptuales y matriz de variables

Capítulo III contiene: metodología de la investigación, tipos de investigación, métodos de la investigación, definición de la población, instrumentos de la investigación.

Capítulo IV contiene: Análisis interpretación de los resultados, interrogantes de la investigación.

Capítulo V contiene: conclusiones y recomendaciones.

Capítulo VI contiene: Título de la Propuesta, justificación e importancia, fundamentación teórica, objetivos, generales y específicos, ubicación sectorial, desarrollo de la propuesta, impactos, bibliografía, anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

El contexto en el que se realizó la presente investigación está ubicado en la parroquia San Antonio de Ibarra parroquia rural perteneciente al cantón Ibarra de la provincia de Imbabura, ubicada a 5,50 km de la capital provincial.

De acuerdo al sexto Censo de Población de Noviembre del 2.001, la Parroquia de San Antonio cuenta con: 13,987 habitantes. Posee establecimientos educativos como la Escuela Fiscal, 9 de octubre Escuela Fiscal “José Miguel Leoro Vásquez”.

Esta parroquia es muy conocida a nivel nacional e internacional por sus hermosas esculturas y grandes trabajos de madera tallada.

Existen cientos de juegos que se juegan en pueblos, ciudades, en todos los lugares del mundo y que se juegan de generación en generación niños y adultos.

Los juegos patrocinaron un amplio repertorio de posibilidades motrices, de mensajes y de formas de entender lúdicamente la cultura. Solamente por su especificidad en relación a otro tipo de prácticas, parece obvia y evidente su justificación en el ámbito de la educación física y la recreación.

Cualquier juego por simple que sea es una realidad social y cultural, entendiendo que dispone de una estructura reglamentaria (praxiológica, interna) que permite vislumbrar cuales son los límites dentro de los cuales los jugadores pueden intervenir. Además, dichas relaciones se manifiestan bajo unas condiciones contextuales (socioculturales, externas) singulares que le otorgan a cada juego una especificidad particular en cada localidad y en cada momento histórico.

Los juegos pueden plantearse como una mera de diversión, sin más finalidad de pasar un buen rato. Pero, en las manos del educador, se convierte en una herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos. El educador debe conocer la naturaleza caleidoscópica del juego, sus múltiples aspectos. Esto le permitirá elegir los juegos más adecuados para conseguir los distintos objetivos educativos.

Sin duda la práctica de actividades lúdicas como lo son los juegos es tan antigua como la historia de la humanidad. Ya que sin duda antiguas civilizaciones fabricaban juguetes y practicaban juegos en su tiempo de ocio. Los juegos pertenecen a la herencia cultural de todos los pueblos y no solo es una práctica vinculada al mundo infantil, sino que también los adultos lo practican en todos los lugares del mundo con diferentes significados: desde la celebración festiva a la apuesta.

Los juegos sirven para la transmisión de valores y costumbres propias del pueblo que lo practica.

1.2 Planteamiento del Problema

A nivel mundial existe una preocupación por incentivar los juegos, los padres en la búsqueda de la excelencia educativa saturan a sus hijos con diversas actividades escolares y cursos, la escasa actividad física trae

como consecuencia la obesidad y en algunos casos depresión en los niños. Ya que se plantea que los juegos son un goce sencillo que se convierte en un recuerdo atesorado de la infancia. De manera que dichos juegos nos enseñan a compartir y quedando así como un bonito recuerdo de la infancia que aun de adulto añoramos esos momentos que fueron especiales.

En Latinoamérica se han venido desarrollando una serie de actividades para dar a conocer sus costumbres en especial los juegos. En el Ecuador existen diversos juegos y juguetes populares producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla de este país.

Para los estudiosos constituye un reto significativo aportar opciones destinadas a reivindicar los juegos y dotar a las nuevas generaciones de tan sensible herramienta formativa, por demás atribuible al desarrollo físico y espiritual de los pequeños

No resulta desacertado plantear que a partir del desarrollo experimentado por las sociedades, pretendidamente encaminado a un cambio progresivo en la calidad de vida del ser humano, se manifiesta en muchos casos el irrespeto a la diversidad cultural regional, nacional y local, con lo que expresiones como las descritas anteriormente, son desplazadas por otras, exponentes ellas mismas de cierto carácter convencional.

Se conocen las causas principales del sensible deterioro que han experimentado los juegos infantiles, sujetas al apreciable incremento de una cada vez más pujante tecnología, el creciente desarrollo del turismo internacional y al proceso continuado de urbanización que sufren las diferentes regiones, entre otros.

La familia y la escuela son consideradas por los autores de la presente investigación como elementos protagónicos en la transmisión, fomento y rescate de las tradiciones, dada la influencia que estas llegan a ejercer en cada uno de los niños, sobre todo durante el proceso teórico práctico de aprendizaje de dichos juegos, aunque no es menos cierto que muchas veces la interacción grupal en el contexto escolar por sí misma, favorezca tales expresiones.

No obstante, se ha evidenciado que en algunos casos la migración hacia Europa o hacia los Estados Unidos, buscando una mejor estabilidad económica ha influenciado en la debida atención y transferencia de este tipo de culturas y tradiciones. Ello es representativo de la ruptura manifiesta en la transferencia de esas costumbres de una generación a otra. Por otro lado los adultos deben incidir en el proceso de enseñanza de estas formas lúdicas, padres y maestros comparten de manera similar dicho rol.

Los niños en sus tiempos libres realizan determinados juegos tales como las bolas, el trompo o los y otros de carácter deportivo como el futbol, pero muy a pesar de ello es evidente que las formas lúdicas practicadas por otras generaciones han ido decreciendo a través de los años.

La mayoría precisa que los niños en la actualidad poseen videojuegos, dedicando una gran cantidad de su tiempo en estas actividades, afectando fundamentalmente a sus desarrollo psicomotriz e incentivándolos a la violencia.

En la comunidad no se realizan de manera organizadas juegos en las calles, ni competencias de tipo lúdicas que ayuden a fomentar aquellas expresiones.

Todos los argumentos planteados en este problema y las consecuencias más relevantes afectan la identidad cultural de nuestros pueblos y desvalorizamos actividades propias de nuestra comunidad y que son muy ricas para el desarrollo lúdico y motriz de nuestros niños y niñas.

1.3 Formulación del Problema

¿Cómo influyen los juegos en el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de los sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos “9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012?

1.4 Delimitación del Problema

1.4.1 Unidades de Observación

Fueron todos los estudiantes de los sextos y séptimos años de Educación Básica de las escuelas “9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra.

1.4.2 Delimitación Espacial

La investigación se realizó en las escuelas “9 de octubre y José miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra.

1.4.3 Delimitación Temporal

La presente investigación se realizó en el año 2011 – 2012.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

Determinar los juegos para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de los sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos “9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.

Elaborar una estrategia psicopedagógica de los juegos para mejorar la motricidad de los niños y niñas de los Sextos y Séptimos años de Educación Básica de los establecimientos “9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.

1.5.2 Objetivos Específicos

Analizar las clases de juegos que realizan para el desarrollo de la motricidad los niños y niñas de sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos 9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.

Identificar el tipo de motricidad en los niños niñas de sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos 9 de Octubre y José

Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.

Elaborar una propuesta alternativa para el desarrollo de la motricidad en los niños niñas de sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos 9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.

1.6 Preguntas directrices

¿Cuáles son las clases juegos que realizan para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de los sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos “9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.

¿Cuál es el tipo de motricidad en los niños niñas de sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos 9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.

1.7 Justificación e Importancia

La vida moderna ha traído consigo el total abandono de los juegos debido a la tecnología ya que el tiempo que dedicábamos a jugar siendo este a la vez un movimiento lúdico es ahora remplazado por juegos electrónicos como son, video juegos, maquinas traga monedas y el mismo computador. Por lo que el estudio que voy a realizar trata de incentivar a la actividad lúdica mediante el juego y en este caso en especial mediante

los juegos ya que como sabemos el juego es la principal actividad de las personas durante la infancia y por ende contribuye en el desarrollo de la motricidad, pero por encima de todo, jugando nos divertimos y disfrutamos en compañía de nuestros allegados tanto familiares como amigos, además el tiempo que dedicamos a jugar se convierte en un tiempo para encontrarnos a gusto con las personas que nos rodean, aprovechando al máximo las posibilidades que nos ofrece la dinámica el jugar por jugar. La experiencia de varios educadores indica que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas, provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños y una relación más positiva.

En la actualidad, cuando la realidad del niño es tan compleja, el juego como parte de su vida puede ser el medio que lo acerque en forma positiva a los nuevos paradigmas y situaciones del contexto en que se desarrolla y se forma como ciudadano, en forma amena e interesante.

Se debe contemplar también que los juegos son la expresión fiel de las culturas en las que se desarrollan. Nuestros pueblos han creado juegos comunitarios o cooperativos, en los cuales se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social.

Muchas son las razones que llevan al hombre moderno a considerar, cada vez más el juego como un elemento de distensión y, al mismo tiempo, una moda. El ritmo de vida cada vez más frenético en las grandes ciudades, sumado a la intensa publicidad televisiva y periodística que exalta los dotes de los campeones, impulsan a la gente no solo a interesarse por el deporte sino también a practicarlo.

Podemos decir que el deseo de jugar es tan antiguo como el propio hombre, recordando que los juegos olímpicos que se celebraban cada

año en Grecia tenían, al mismo tiempo, un carácter deportivo y religioso. También el juego mantuvo su carácter deportivo ya que en épocas pasadas se practicaban juegos de azar. En nuestro país, en cambio, se halla muy vivo el interés por los juegos entendido como pasatiempo.

Los juegos en la actualidad están adquiriendo un efecto de transcendental importancia cada vez mayor, ya que evitan aburrimiento y cansancio, y no solo proporcionan de distención, sino que ofrecen una valida alternativa a las actividades cotidianas. Por tal razón se afirma que los juegos constituyen una alternativa necesaria el desarrollo de la infancia y sin lugar a duda en la enseñanza aprendizaje del niño representando un paréntesis a lo largo del día en que se puedan descargar las angustias y tenciones. Gracias a las actividades lúdicas es posible crear relaciones de simpatía, de cooperación y de amistad.

Por tanto los juegos ayudan a la formación integral del niño ya que hay que tomar en cuenta para ayudarle en el desarrollo en sus primeros años de vida tomando en cuenta todos sus beneficios. El proyecto que voy a realizar refleja que en la actualidad se está perdiendo la concepción del verdadero valor que tienen los juegos para el desarrollo de la motricidad del niño en edades tempranas.

El trabajo de grado está dirigido a los estudiantes de los sextos y séptimos de educación básica de las escuelas 9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio. Por lo que en la presente investigación se pretende conocer analizar y explicar las tendencias, demandas, motivaciones e inclusión de los juegos

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

El juego es un acto agradable, de expresión y de expansión de la personalidad, por lo tanto una actividad seria y fantástica para cualquier edad.

Durante las diferentes edades se va estructurando con diferentes fines y adaptándose a los rasgos de la personalidad. El niño siente deseo de control, dominio y de afirmación sobre todo lo que le rodea, consiguiéndolo mediante la actividad lúdica.

El niño pasa del juego al deporte sin casi notarse, es decir, de una forma natural porque ellos mismos se imponen unas normas y reglas sencillas que tienen que respetar y porque surge en ellos una necesidad de medirse con la naturaleza, con ellos mismos y con los demás, para superarse y valorarse.

Es indiscutible el buen efecto de la actividad física en el desarrollo neuromotor, perceptivo-motor y motor de los niños, ya sea a través del juego como actividad lúdica, de la educación física como ciencia, o del deporte como integración a la sociedad.

Características del juego.-

Características esenciales que debe cumplir cualquier forma de juego:

Actividad que tiene su finalidad en sí misma. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo.

Actividad desinteresada, voluntaria y espontánea

Actividad placentera, tanto en su faceta hedonista, como placer personal, como en su faceta de reforzamiento moral al superar una prueba

Características secundarias (no se dan en todas las formas de juego):

Actividad reglada (orden y reglas en su ejecución y desarrollo).

Más común al juego del adulto

2.2 Fundamentación Epistemológica

Teoría Constructivista

El juego en el nivel inicial es el principio que orienta la acción educativa ya que promueve la interacción entre lo individual y lo social, entre lo subjetivo y lo objetivo el valor intrínseco que tiene para el desarrollo de las capacidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad y, la importancia de su presencia en las actividades del Jardín a través de sus distintos formatos: juego simbólico, juego dramático, juegos populares, juegos de construcción, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos.

Es función indelegable del nivel inicial brindar la oportunidad y el derecho al juego, como así también superar las desarticulaciones entre el juego, el aprendizaje y la enseñanza.

Con relación a la actividad lúdica, o los juegos, es necesario reflexionar, entre los diversos temas que hacen a la calidad educativa, sobre el tiempo verdadero de juego que se otorga a los alumnos en la actividad cotidiana. Es importante definir estrategias pedagógicas que consideren las diferentes modalidades de juego y enseñanza, respetando el derecho a jugar de los niños a la par que su interés por aprender. No todos los aprendizajes se pueden realizar a través de juegos, la diferencia la establece la intervención docente garantizando la finalidad educativa que posibilita a los niños ampliar sus márgenes de autonomía, cooperación, solidaridad y conocimientos sobre sí mismos, sobre los otros.

Sobre el mundo. Incluyen experiencias directas, actividades de conjunto, juego-trabajo, juego centralizado, talleres y otras alternativas con o sin componente lúdico. Cabe destacar que el nivel inicial requiere la participación de las familias y otras instituciones de la comunidad para el logro de sus objetivos. Su finalidad es posibilitar el derecho de todos los niños a realizar aprendizajes propios de la edad, promover el acceso al conocimiento en condiciones equitativas desde el nacimiento y garantizar mayor equidad educativa asegurando la inclusión y calidad de la educación. <http://psicopsi.com/juego-nivel-inicial-actividad-ludica>

2.3 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

Se a hecho referencia anteriormente a algunas teorías tradicionales, como la de K. Groos, que veía en el juego un valor adaptativo en tanto

que pre ejercicio de aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia de individuo y especie.

Algunas de las más modernas teorías funcionales tendrían en Groos un insigne precedente. El problema con estas teorías es que son necesariamente parciales, pues si el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Como R. Fajen ha señalado, habría una posible versión simulada, no-literal, lúdica, de la mayor parte de los comportamientos “serios” o literales. En realidad, todos estos estudios etológicos se centran en el juego motor. Las teorías a las que dan lugar ignoran las características peculiares tanto del juego simbólico como del de reglas.

Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se lleva a cabo en el niño a través del juego.

Pero en su trabajo sobre una fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Tiene también que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstos originariamente. El interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos y cuya importancia estriba, precisamente, en el acceso que permiten a ellos. No considera, por tanto, más que un tipo de juego simbólico. Para

Piaget, al cual le dedicaremos más adelante un punto, el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación es el paradigma de predominio de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación.

Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego hay que referirse necesariamente a la obra de L. S. Vygotsky y a la de sus colaboradores y discípulos, especialmente de D. B. Elkonin, que ha recogido una interesantísima muestra de estas investigaciones.

Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales.

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en su componente de ficción. Por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación.

Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su componente de ficción. Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que el componente de ficción se tornaría implícito.

Elkonin insiste en la importancia que tiene la cooperación ya en estos niveles de juego protagonizado. La interacción de roles que en él tienen lugar supone un continuo ejercicio de descentramiento para poder colocarse en el punto de vista de otro.

C. Garvey (1982) señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tiene una riqueza lingüística y una complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia. Estas diferencias entre el comportamiento en situaciones de interacción espontánea con los iguales frente al adulto, llevan a valorar más aún las experiencias de Elkonin. Cabe la hipótesis de que, al igual que ocurre con ciertos aspectos del lenguaje las situaciones de juego nos proporcionen una visión más realista de las auténticas capacidades del niño preescolar. Es este sentido en el que Vygotsky (1982) calificaba al juego como “guía del desarrollo”.

Bruner (1984) ha confirmado que, en lo referente a la adquisición del lenguaje, “las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contextos de juego”.

Si concebimos el juego como la categoría genérica no tiene sentido seguir invalidando su utilidad como concepto, porque agrupa una gran variedad de conductas distintas. Pero además, las sucesivas transformaciones que las estructuras biológicas y psicológicas van sufriendo en el curso del desarrollo, es imposible poder entender la importancia del juego. Se ve, por tanto, que todas estas teorías psicológicas hacen prevalecer un tipo de juego sobre otras formas lúdicas, generalizando su formulación a todas ellas sin matizar sus diferencias estructurales.

El trabajo se enmarca en el constructivismo, Pero, ¿qué entendemos como metodología constructivista?, se cree que la concepción

constructivista de la enseñanza y del aprendizaje de la educación física no conforman una nueva teoría, sino que es una integración coherente de diversas teorías, las cuales destacan que el desarrollo y el aprendizaje humano son básicamente el resultado de un proceso de construcción, lo que supone una evolución respecto al concepto acumulativo del conocimiento, buscando la integración, modificación, establecimiento de relaciones y coordinación entre esquemas de conocimiento que ya poseíamos, dotados de una cierta estructura y organización que varía, en nudos y en relaciones, a cada aprendizaje que realizamos por lo que el papel tradicional en el cual el alumno era un mero receptor de información es sustituido por el planteado por la perspectiva constructivista, en el cual el alumno toma un papel activo, construyendo, reformando, enriqueciendo, sus conocimientos, partiendo siempre del conocimiento anterior que este poseía. Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

<http://html.rincondelvago.com/juegos-y-aprendizaje.html>

2.4 Fundamentación Sociológica

Teoría Socio crítica

El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

Cuando la cultura occidental ha implantado la competitividad para que el individualismo y la prepotencia den lugar a la supremacía de pocos sobre muchos, donde hay un solo ganador y muchos perdedores; resulta conveniente gestar oportunidades para la formación de los individuos desde su niñez, con principios que les permitan reconocer al que por diferencia de actitud, capacidad física, mental y esfuerzo, logra triunfar sin dejar de colaborar con sus pares para que sea el colectivo el que gane.

Conscientes del contexto competitivo en el que se vive, se pretende una situación social en la que se valore la disposición hacia la convivencia, la tolerancia, la gestión en colectivo bajo principios solidarios, se tendrá un magnífico recurso y oportunidad mediante la recuperación y promoción de los juegos, para contribuir a la formación ética, al crecimiento y autoafirmación personal e identitaria de los niños y adolescentes, además de llenar un vacío en el campo educativo donde no existen mayores realizaciones estructuradas e institucionalizadas para el aprovechamiento del patrimonio cultural intangible y de las manifestaciones lúdicas. www.monografias.com

2.5 Fundamentación Pedagógica

Teoría Naturalista

Es que los juegos la gente juega con los demás y no contra los demás:

Se juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los otros.

Se busca la participación de todos.

Se da importancia a las metas colectivas, no a las metas individuales.

Se procura la colaboración y el aporte de todos.

Se busca eliminar la agresión física contra los demás.

Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía cooperación y comunicación.

Existe un conjunto apreciable y diverso de juegos, destinados a socializar pautas de comportamiento colectivo y desarrollar destrezas, entre grupos diferenciados en edad y género.

En el caso de Ecuador -entre otros- tenemos: los billusos, las banderillas, las bolas, los marros, los piropos, los trompos, las tortas, la rayuela, el zumbambico, el miserere, las ruedas, las flechas, sin que te roce, las cometas, los huevos de gato, los aviones, los cachacos, torneo de cintas, palos encebados, las ollitas, la cebolla, la soga, quién quiere al hombre negro, la pájara pinta, el diablo con los diez mil cachos, el florón, la ronda, el gato y ratón, otros más.

En la política cultural y educativa vigente en el país, se plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, enraizada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, conjuntamente con la preservación y el fortalecimiento de sus valores propios, de su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.

De manera específica la Ley de Educación contempla en sus propósitos y fines: “Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país. www.efdeportes.com

2.6 Fundamentación Educativa

Teoría del desarrollo motor

Durante el proceso de estudio y análisis de los juegos, se han creado diferentes puntos de vista y teorías.

Como la de considerar que el niño juega bajo la presión de la energía acumulada en su organismo, lo cual desde el punto de vista biológico, se necesita desde un desgaste; la energía crea la necesidad de juego en el niño.

También se consideró que el juego en los animales y personas como expresión de los factores biológicos básicos entre los cuales el fundamento es el exceso de energía.

La teoría de Stanley-Holl, psicólogo y pedagogo americano, explica la actividad del juego del niño como un apéndice rudimentario de la actividad seria de las generaciones pasadas; donde en los juegos se repite la historia de la cultura de la humanidad y a través de ellos se reviven las diferentes herencias del período temprano de la misma.

Lazatu, creó la teoría del descanso, donde el hombre juega para descasar, utilizando el juego como medio del descanso activo, donde la alternabilidad del trabajo serio e intensivo, con el juego, puede efectivamente favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del S.N.C. (el juego aplicado a los adultos). Esta teoría está relacionada con el problema de la energía en el hombre elementos que nos recuerdan la teoría de Schuler y Spencer, que se fundamenta en la base biológica.

Existe la teoría de los juegos como verificadores, creada por Carr, donde la idea básica es que a través de los juegos el niño se libera y

purifica de varios instintos; los cuales en la sociedad contemporánea, no ayuda al individuo. Por intermedio de los juegos esos instintos primarios con el tiempo se eliminan y el niño paulatinamente se limpia de ellos. El suizo Eduardo Claparep, considera la teoría de Gross y otras teorías, creando la teoría genética funcional, la cual considera la actividad del juego como creador de posibilidades en el niño para adquirir personalidad, derivada de la actividad compleja del hombre; el niño está consciente de la ilusión en el juego y a través del mismo satisface sus necesidades personales.

Revela que el juego, en la medida que satisface las necesidades personales del niño, lo prepara para el futuro, subrayando que por medio de ellos se revelan ideas y costumbres, trasladando las tradiciones de danzas, canciones y otros valores culturales, transmitiendo a los niños de generación en generación la herencia cultural, familiar y nacional. Entre los juegos hay aspectos comunes, aunque existen también diferencias; para el niño es una actividad consiente y con cierto sentido, ya que la misma se asemeja al trabajo; sin embargo, tanto la actitud que adopte, como la selección que haga serán espontáneas.

En conclusión los juegos no se persiguen fines productivos, esto lo diferencia del trabajo.

http://incarbone.portalfitness.com/congreso_mujer3/congreso_mujer/23.htm

2.6.1 El Juego

Según Bruner J, citado por Océano dice: “El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo”. Acción, pensamiento y lenguaje”. (p 3).

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

El diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

2.6.2 ¿Qué es Jugar?

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo.

Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

2.6.3 Juegos Infantiles

Según Zapata (1991) dice: El juego es medio de expresión, instrumento de conocimiento, de socialización, regulador compensador de la afectividad, y efectivo colaborador en el desarrollo de las estructuras del pensamiento; en pocas palabras, es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. El niño juega con sus manos, brazos, pies, boca, posteriormente, con todo el cuerpo. Por medio de estos juegos funcionales, el niño se conoce y experimenta con el mundo externo. (p.37)

2.6.3.1 Características del juego en el desarrollo infantil

Según Elkonin D, Citado por Océano se refiere: todos estos efectos educativos se fundan en la influencia que el juego ejerce sobre el desarrollo psíquico del niño y sobre la formación de la personalidad. Los niños en edades tempranas aún tienen poca fuerza y por tanto no la usan en sus juegos. Sin embargo la flexibilidad es una de las principales características y se manifiestan con frecuencia en muchas de sus prácticas lúdicas. Los juegos que podemos recomendar para los niños de 10 a 12 años teniendo en cuenta el pensamiento abstracto se supone que les empieza a gustar las actividades que suponen una prueba para su intelecto ya que en ella aparece la velocidad, la resistencia, y la fuerza.

Sus relaciones sociales son intensas. Los grupos pueden estar establecido y la separación de sexos pueden provocar problemas de relación, sienten la necesidad y se vive la experiencia de las reglas como acuerdos entre iguales a partir de un consenso se empieza a vislumbrar pues la meta de la auto regulación del propio juego ante las nuevas situaciones lúdicas propuestas. Los juegos que se practican en estas edades ya son complejas, con muchas normas y variantes. Se puede introducir la diferenciación de roles y la estrategia en un mismo juego y en

ellos se suele combinar el uso de la actividad física con la inteligencia. Estos juegos pueden parecer prácticas deportivas, se debe procurar que los grupos que se forman en el juego no sean los mismos que los que se forman de manera natural. (p 4-5).

2.6.3.2 El juego y los objetivos educativos

Según Océano dice: “Al plantearse el juego dentro del proceso educativo, se debe tener en cuenta todos aquellos elementos estructurales que sirven para el desarrollo de un aspecto determinado”.

2.6.3.2.1 Interacción

Se hace referencia a la manera que un jugador percibe a sus compañeros de juego. Se establecen las siguientes interacciones:

Juegos de acciones individuales. El jugador ni se relaciona ni se compara con nadie.

Juegos de oposición. El jugador solo tiene oponentes, en la partida no puede buscar la alianza de otro jugador en ningún momento. Juegos de cooperación- oposición. El jugador tiene compañeros los mismos que a lo largo de la partida van cambiando y se oponen a otro grupo de jugadores.

2.6.3.2.2 Recursos para ejercitar

En este apartado se hacen referencia aquellos aspectos educativos que tienen una vinculación más estrecha con los contenidos curriculares. Los contenidos que se han diferenciado son:

Velocidad

Fuerza

Flexibilidad

Saltos

Lanzamientos

Percepciones corporales: espacio – tiempo y ritmo.

Coordinación motriz. Equilibrio, coordinación, óculo- segmentario.

Memoria

2.6.3.2.3 Valores

Uno de los principales aspectos que se trabajan a través del juego son los valores. Por este motivo, en cada ficha se hace referencia al valor que adquiere más fuerza en el desarrollo de la actividad.

Aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás cumpliendo las normas básicas de convivencia.

Relación del grupo

Mostrar autonomía, decisión y auto superación en el desarrollo de diferentes tareas.

Entender el dialogo como una fuente de enriquecimiento personal.

Ser crítico con las propias actuaciones y la de los demás. (P8-9).

2.6.4 Juegos

Los juegos son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día.

Los juegos están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el

hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

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

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

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

Los juegos pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retallas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Juegos>

2.6.4.1 Clasificación de los Juegos

SENSORIALES

Mejora y perfeccionamiento de los sentidos.

MOTORES

Mejora y desarrollo de la capacidad de movimiento del individuo

ANATÓMICOS

Desarrollo del sistema neuromuscular y articular.

GESTUALES O PREDEPORTIVOS

Desarrollo de los gestos relacionados con la actividad deportiva, y aquellos que se sirven de instrumentos que se utilizan en el ámbito deportivo. Se encuadran dentro de la planificación de iniciación deportiva.

En los estadios más elementales del niño su desarrollo va a estar ligado a los aspectos externos que actúan sobre él de forma proporcional.

En los primeros meses el contacto del niño con el exterior depende exclusivamente de las sensaciones que reciba y estas pueden ser reconocidas a través de la boca, más adelante por la vista, luego el tacto y la manipulación, así como el oído, y poco a poco irán aumentando su receptividad sensorial tanto en cantidad como en complejidad.

En posteriores estadios las experiencias motrices de movilización le van a proporcionar un enriquecimiento sensorial, le facilitarán la adaptación al medio y adquirirá una mayor percepción. A lo largo de su desarrollo la importancia sensorial disminuirá pero esto no quiere decir que no se trabaje paralelamente a otras capacidades que van surgiendo. Los juegos sensoriales también son juegos utilizados para la vuelta a la calma permitiendo relajación global, y mayor atención y concentración al niño sobre su cuerpo.

Los podemos definir como aquellos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor, predomina el movimiento, la manipulación y exploración motora. Todo va ligado al aspecto afectivo e

intelectual. Adquiere conocimientos por la experiencia, no sólo por la explicación verbal.

Durante las primeras etapas no podemos considerar la existencia de este tipo de juegos hacia los cuatro años, aunque hayan comenzado ya con la bipedestación. En su evolución pasarán de juegos sencillos a más complicados, de juegos en solitario a en grupo, de anárquicos a perfectamente reglados.

La complejidad creciente de los movimientos, su simultaneidad y coordinación les exigirán un esfuerzo psicomotor en el desarrollo de los juegos y sobre todo en los años de mayor importancia, donde se producirá una verdadera educación motriz mejorando y ampliando sus cualidades físicas.

Entre estos juegos, y en función del objetivo, se encuentran los siguientes:

1. Juegos de locomoción.
2. Juegos de velocidad.
3. Juegos de saltos.
4. Juegos de lanzamientos y recepciones.
5. Juegos de fuerza.
6. Juegos de agilidad.
7. Juegos de equilibrio.

Son las actividades que van a preparar al niño en sus inicios deportivos y que se adaptan a sus posibilidades fijadas por el desarrollo.

En la aplicación de los juegos pre deportivos podemos establecer una progresión considerando tres fases:

1ª Predisposición deportiva (6-8 años).

- Desarrollo de habilidades y destrezas psicomotrices básicas.
- Desarrollo de los gestos básicos.
- Iniciación al trabajo en grupos.
- Juegos de tipo motor.

2ª Preparación genérica predeportiva (6-10 años).

- Perfeccionamiento de las habilidades y destrezas psicomotrices desarrolladas en la fase anterior.
- Trabajo en equipo.
- Establecimiento de algunas reglas fáciles.
- Juegos de carácter social.

3ª Preparación específica predeportiva (10-12 años).

- Iniciaciones deportivas.
- Adquisición de habilidades y destrezas específicas.
- Familiarización con situaciones similares al deporte.
- Acatamiento de algunas reglas sencillas del deporte.

El juego predeportivo puede aplicarse en busca de un conocimiento global del deporte o para familiarizarse con él y también para mejorar algún aspecto técnico o táctico.

El nivel de dificultad del juego predeportivo dependerá del grado de desarrollo motor, intelectual y afectivo del niño, ya que esto puede condicionar la ejecución de algunas acciones, para entender algunas reglas o para integrarse en el equipo

Son un tipo de juegos que se desarrollan en el medio natural, utilizando los medios que este medio nos pone al alcance como son troncos caídos, árboles, piedras, rocas, etc.

Son muy aptos porque la naturaleza es donde más disfrutan los niños ya que la consideran como algo muy cercano a ellos.

Los juegos de naturaleza pueden ser:

A.- De carácter motor: Desarrollando las siguientes habilidades:

Locomoción.

Velocidad.

Fuerza.

Agilidad.

Equilibrio.

Saltos.

Lanzamiento y recepción.

B.- De carácter sensorial: Estos juegos son muy motivadores, pues incitan a ejercitar la locomoción, desarrollar instintos orientativos, adquirir una gran atención sensorial, aumentar la receptividad sensorial y explorar

1. Juegos de observación. Favorecen y perfeccionan la atención y memoria.

2. Juegos de orientación. Les permitirá conocer en cada momento:

Situación de los puntos referenciales tomados.

Lugar donde se hallan.

Dirección elegida para alcanzar el lugar deseado.

Orientación a través de medios naturales: sol, luna, árboles, hielo.

Orientación a través de medios artificiales: planos, brújulas

http://redesformacion.jccm.es/aula_abierta/contenido/97/387/3049/EF_U5_T2/21_clasificacin_de_los_juegos_en_castilla_la_mancha.html

2.6.5 Motricidad

Según CABEZAS, F 2008 plantea que: La motricidad es una modalidad educativa global, necesaria a todo tipo de niño, desde el normal hasta el niño con problemas e incluye múltiples actividades que suceden por etapas.

El término de motricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La motricidad así definida desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. De manera general puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada.

El objetivo de la motricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional (p 1-3).

La Motricidad está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

La motricidad 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, etc.

La motricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás. En síntesis, podemos decir que la motricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la motricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

2.6.5.1 Importancia y beneficios de la motricidad

En los primeros años de vida, la motricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

2.6.5.2 Las áreas de la motricidad

Son las siguientes:

Esquema Corporal

Lateralidad

Equilibrio

Espacio

Tiempo-ritmo

Esquema Corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

Lateralidad: Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

Referirse al equilibrio del ser humano remite a la concepción global de las relaciones ser-mundo. El "equilibrio-postural-humano" es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que (al menos en una buena medida) conducen al aprendizaje en general y al aprendizaje propio de la especie humana en particular, y que, a su vez, puede

convertirse, si existen fallos, en obstáculo más o menos importante, más o menos significativo, para esos logros.

El sentido del equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

El equilibrio requiere de la integración de dos estructuras complejas:
El propio cuerpo y su relación espacial.
Estructura espacial y temporal, que facilita el acceso al mundo de los objetos y las relaciones.

Características orgánicas del equilibrio:

La musculatura y los órganos sensorio motores son los agentes más destacados en el mantenimiento del equilibrio.

El equilibrio estático proyecta el centro de gravedad dentro del área delimitada por los contornos externos de los pies.

El equilibrio dinámico, es el estado mediante el que la persona se mueve y durante este movimiento modifica constantemente su polígono de sustentación.

El equilibrio está vinculado directamente con los siguientes sistemas:

El sistema laberíntico.

El sistema de sensaciones placenteras.

El sistema kinestésico.

Las sensaciones visuales.

Los esquemas de actitud.

Los reflejos de equilibración.

Los trastornos del equilibrio afectan la construcción del esquema corporal, dificultad en la estructura espacial y temporal. Además, provoca inseguridad, ansiedad, imprecisión, escasa atención y en algunos casos, inhibición.

En el momento en que el equilibrio se altera, una de las manifestaciones más evidentes que surgen es el vértigo. El vértigo se define como una sensación falsa de giro o desplazamiento de la persona o de los objetos, en otras ocasiones lo que aparece es una sensación de andar sobre una colchoneta o sobre algodones, que es lo que se conoce como mareo.

Para estimular el desarrollo del equilibrio de manera adecuada se debe:

Evitar situaciones que generen ansiedad e inseguridad por parte del niño/a.

Educar a partir de una progresión lenta.

Trabajar el hábito a la altura y la caída.

Disminuir la ayuda o la contención paulatinamente.

Introducir juegos, movimientos rítmicos que favorezcan el balanceo.

Posicionarse, cada vez más rápido, en un primer momento con ayuda y luego sin ayuda.

Supresión de los ojos en cortos períodos de tiempo. Juegos con ojos cerrados.

Estructuración espacial: Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el

tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

Tiempo y Ritmo: Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm>

2.6.6 Conciencia Corporal

La conciencia corporal es el medio fundamental para cambiar y modificar las respuestas emocionales y motoras. Aunque se debe tener en cuenta que se entra en un proceso de retroalimentación, puesto que el movimiento consciente ayuda a incrementar a su vez la conciencia corporal y la relajación.

Los fundamentos de la conciencia corporal, del descubrimiento y la toma de conciencia de sí son:

Conocimiento del propio cuerpo global y segmentario.

Elementos principales de cada una de las partes su cuerpo en sí mismo y en el otro.

Movilidad-inmovilidad.

Cambios posturales. (Tumbado, de pie, de rodillas, sentado,...)

Desplazamientos, saltos, giros. (De unas posturas a otras.)

Agilidad y coordinación global.

Noción y movilización del eje corporal.

Equilibrio estático y dinámico.

Lateralidad.

Respiración.
Identificación y autonomía.
Control de la motricidad fina.
Movimiento de las manos y los dedos.
Coordinación óculo manual.
Expresión y creatividad.
Desarrollo expresivo de sentidos y sensaciones.

Para llegar a tener un desarrollo óptimo de la conciencia corporal se deben de tener en cuenta los siguientes aspectos: Tomar conciencia del cuerpo como elemento expresivo y vivencia do. Conocer, desarrollar y experimentar los elementos de la expresión: espacio, tiempo y movimiento y todas sus combinaciones. Conocer, desarrollar y favorecer la comunicación intra-personal, interpersonal, intra-grupal e intergrupala. Trabajo en grupo. Viven situaciones que favorezcan el auto-conocimiento, la percepción, sensibilización, desinhibición, un clima de libertad y creatividad.

De manera general se puede decir que con un adecuado desarrollo de estos tres importantes elementos de la psicomotricidad no sólo se logrará un buen control del cuerpo, sino que también brindará la oportunidad de desarrollar diversos aspectos en el ser humano, tales como las emociones, el aprendizaje, sentimientos, miedos, etc. Todos los elementos desarrollados en forma progresiva y sana conseguirán crear individuos exitosos tanto interna como externamente.

<http://www.ecovisiones.cl/ecosalud/terapias/masajeconciencia.htm>

2.6.7 Psicomotricidad Gruesa

Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes

extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría. Si los quieres ver, solo tienes que observar a los niños en el recreo. Eso es psicomotricidad gruesa de la más pura que hay.

La psicomotricidad es una disciplina educativa, reeducativa, terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

A nivel mundial la psicomotricidad ha cobrado cierta notabilidad en vista a la importancia que ella tiene en la formación y desarrollo de los niños y niñas; ya que es un objetivo prioritario y fundamental: favorecer y potenciar la adaptación armónica de la persona a su medio, a partir de su propia identidad. Una identidad que se fundamenta y se manifiesta a través del cuerpo, un cuerpo que se expresa a través de las relaciones con el tiempo, con el espacio y con los otros.

También se podría decir que la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: Disfunciones patológicas, estimulación, aprendizaje, entre otros.

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán

desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás.

2.6.7.1 Caminar

Según MUÑOZ, L (1996) Se refiere: “A que es una forma natural de locomoción vertical, cuyo patrón motor se caracteriza por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo” (p 144).

2.6.7.2 Correr

Según MUÑOZ, L (1996) dice: Es una forma de locomoción y una ampliación natural de la habilidad básica de andar. Se describe como un patrón en el que un pie se adelanta al otro y el talón del pie adelantado toca el suelo antes de que los dedos del otro pie de despeguen del mismo. (p 147).

2.6.7.3 Lanzar

Según WICKSTROM citado por MUÑOZ, L (1996) plantea: “Es toda secuencia de movimientos que implique arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos” (p 154).

2.6.7.4 Saltar

Según MUÑOZ, L (1996) dice: “Es una habilidad motriz en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies” (p 149).

2.6.8 Ejercicios de psicomotricidad gruesa coordinación de pies

Subir escaleras: sujeto a la baranda y luego suelto.

Bajar escaleras: sujeto a la baranda y luego suelto.

Andar de puntillas.

Saltar con los dos pies, cayendo en el mismo lugar.

Andar sobre una línea recta manteniendo el equilibrio: se puede pintar con tiza un camino haciéndolo cada vez más sinuoso y estrecho.

Caminar marcha atrás manteniendo el equilibrio.

Andar sobre un bordillo manteniendo el equilibrio.

Saltar de baldosa en baldosa.

Andar por baldosas de dos colores (en damero) pisando sólo un color.

Sostenerse sobre el pie derecho manteniendo el equilibrio. Después sobre el izquierdo.

Pasar un “circuito”, realizado en el que hay que andar, saltar, pasar a gatas, dar una voltereta...

2.6.8.1 Coordinación de brazos

Botar una pelota.

Lanzar un objeto (una pelota) a otro: con las dos manos y luego con una mano (derecha e izquierda).

Recibir un objeto (una pelota, una bolsa de tela) con las dos manos y luego con una mano (derecha e izquierda).

Jugar a hacer blanco sobre objetos con una pelota o bolsa de tela.
<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm>

2.7 Posicionamiento Personal

Desde la perspectiva de la educación física y teniendo en cuenta que el punto de partida de cualquier proceso de aprendizaje son los conocimientos que ya han sido adquiridos previamente, se ha de comenzar la intervención por la acción motriz, lo cual hace necesario el destierro de aquellas actividades que impidan el cumplimiento de este principio y conlleven largos periodos sin realizar una práctica motriz. Junto con esto debe tenerse en consideración que “la concepción constructivista implica el abandono de aprendizajes llevados a cabo por el alumnado a través de estrategias asociativas o memorísticas que dan lugar a tareas mecánicas ya que para llevar a cabo sus aprendizajes, se trata de transmitir habilidades para el estudio y el aprendizaje basadas en el análisis, la reflexión, la comprensión y la interrelación significativa del conocimiento, como forma de promover un desarrollo de meta conocimiento del alumno/a que haga más provechosos sus aprendizajes.

A partir de aquí, se debe tener en cuenta que la práctica docente debe construirse a partir de sus acciones personales, situando a los alumnos y a las alumnas en el centro de dicho proceso educativo.

El papel del profesor/a no puede reducirse al de un mero ejecutor de programas elaborados por otras personas , sino que por el contrario la figura del profesor/a debe entenderse como la de un intelectual que establece, construye y evalúa permanentemente estrategias flexibles de enseñanza adecuadas a cada momento y situación personal; que es consciente de la variedad y complejidad de las interacciones que tienen lugar en el aula y de la diversidad de significados que se les puede

atribuir; y que orienta el conocimiento y el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia la consecución del desarrollo personal de los estudiantes, de su autonomía individual y de su formación como ciudadanos, participativas, críticos y responsables.

En referencia a lo expuesto el investigador opina que la tarea del profesor no solo se limita a transmitir conocimientos o experiencias propias, si no que estos deben ser fundamentados en la pedagogía y en la ciencia respetando las fases sensibles y sus potencialidades físicas y psicológicas de los educandos (deportistas).

2.8 Glosario de Términos

Lúdico.- Referente al juego

Saturan.-Saciar, llenar

Goce.- Acción de gozar, disfrutar

Protagonicos.- Hacer el papel de principal

Fomento.- Promover, Mantener una cosa

Motriz.- Que produce movimiento

Paradigma.- Sin modelo, muestra, ejemplo

Frenético.- Exaltación del animo

Exalta.-Celebrar o festejar mucho

Azar.- Casualidad, chiripa, destino

Trascendental.- Que se extiende a otra cosa

Tendencias.- Inclinação hacia determinados fines

Intrínseco.- Intimo, propio, dentro, exclusivo

Susceptible.- Capas de recibir modificaciones

Implícitas.- Que se entiende incluido en algo sin expresarlo

Hipótesis.- Suposición de una cosa, para sacar una consecuencia

Parcial.- Poco a poco, lentamente

Abstracto.- No concreto, irreal, difícil de comprender

Símil.- Semejanza, comparación

Laberintico.- Lugar construido de suerte, difícil de hallar la salida

Vértigo.- Alteración del sentido del equilibrio

Baranda.- Se pone en escaleras para evitar caídas

2.9 Matriz Categorical

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones.</p>	Juegos	sensoriales	observación Orientación.
		motor	Locomoción. Velocidad. Fuerza. Agilidad. Equilibrio.
		anatómico	Saltos. Lanzamiento y recepción
<p>Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades.</p>	Motricidad	gestual o perceptivo	Muscular Articular
		Gruesa	Libres Dirigidos Caminar Correr Rodar Saltar Girar

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipos de Investigación

La investigación fue de carácter cuanti - cualitativo no experimental por lo que acudimos a realizar una investigación de enfoque cualitativo ya que se aplicara métodos de carácter estadístico descriptivo y los resultados se observaran en términos de calidad y de cualidades,

3.1.1 Investigación Bibliográfica

Permitió investigar todas las clases de libros, textos, revistas de carácter científico, artículos de prensa, folletos, documentos enciclopedias e internet, referentes a los juegos para el desarrollo de la motricidad, lo que facilito la búsqueda de información para la construcción del marco teórico, como para la elaboración de la estrategia psicopedagógica

3.1.2 Investigación de campo

Permitió conocer las condiciones como se obtuvieron los resultados de la aplicación de la encuesta lo que conllevo al propio sitio de trabajo donde se encontraba el objeto de estudio.

3.1.3 Investigación descriptiva

Se utilizó para recoger tops datos del problema de investigación, para luego resumir la información de manera científica y exponer los resultados que contribuyeron a la explicitación del problema de los juegos en el desarrollo de la motricidad.

3.1.4 Investigación Propositiva

El conocimiento de los resultados permitió elaborar la Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas, mediante información actualizadas cuyo propósito fue que sea un documento de consulta

3.2 Métodos

3.2.1 Métodos Empíricos

3.2.1.1 La observación científica

Permitió visualizar entre varios problemas de investigación un problema que este acorde a la realidad y que despertó interés para efectuar el tema que se investigo. Cual fue los juegos para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas.

3.2.1.2 Recolección de la información

Permitió recoger, procesar y analizar los datos, acerca de los juegos para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de sextos y

séptimos de educación básica de los establecimientos educativos “9 de octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de san Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012, esto se logro con el apoyo de ciertos instrumentos y técnicas de investigación.

3.2.2 Métodos Teóricos

3.2.2.1 Método Científico

Siendo el principal dentro de la investigación, permitió construir cada una de las fases con una coherencia lógica, para descubrir, las inquietudes formuladas por el investigador sabré los juegos para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de sextos y septimos de educación básica de los establecimientos educativos “9 de octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de san Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012

3.2.2.2 Inductivo- Deductivo

Se utilizó para la construcción del marco teórico que va de lo general a lo particular y el análisis de los resultados del diagnostico, conclusiones y recomendaciones en función la elaboración de la guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas.

3.2.2.3 Método Analítico- Sintético

Permitió desglosar la información y descomponerla en sus partes, determinando sus causas y efectos, en lo referente a los juegos para el

desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de sextos y séptimos de educación básica de los establecimientos educativos “9 de octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de san Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012

3.2.2.4 Método Descriptivo

Sirvió para describir que tipo de juegos utilizan y como se manifiesta el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de sextos y séptimos de educación básica de los establecimientos educativos “9 de octubre y José Miguel loro Vásquez” de la parroquia de san Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012

3.2.2.5 Método Estadístico

Se utilizó luego de la tabulación de los datos se procedió a resumirlos en tablas y diagramas estadísticos en forma escrita, acerca de la información de los juegos para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de sextos y séptimos de educación básica de los establecimientos educativos “9 de octubre y José Miguel loro Vásquez” de la parroquia de san Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012

3.3 Instrumentos

Las técnica que se utilizo en esta investigación fue la encuesta la misma que estuvo basada en un cuestionario que se aplico a los estudiantes de las escuelas “9 de octubre y José Miguel Leoro Vásquez”

con el propósito de recopilar información referente al tema de investigación.

3.4 Población

La población que participo en esta investigación esta detallada en el siguiente cuadro:

ESCUELAS DE LA PARROQUIA	ESTUDIANTES DE LOS SEXTOS	ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS
JOSE MIGUEL LEORO VASQUEZ	99 estudiantes	81 estudiantes
9 DE OCTUBRE	34 estudiantes	38 estudiantes
TOTAL	133 estudiantes	119 estudiantes

TOTAL: 252

3.5 Muestra

Como la población a investigar consta de 252 estudiantes no se realizo la aplicación de la formula de la muestra porque se procedió a trabajar con la totalidad de la población.

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

La organización y el análisis de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes, fueron organizados, tabulados, para luego ser procesados en términos de medidas descriptivas, como frecuencias y porcentajes de acuerdo a los ítems formulados en el cuestionario

Las respuestas dadas por los investigados, se organizaron de la siguiente manera.

- Análisis descriptivo de cada pregunta.
- Gráfico análisis e interpretación de resultados en función de la información teórica, de campo y posicionamiento del investigador.

RESULTADOS OBTENIDOS DE LOS 6tos GRADOS “A, B, C” DE LA ESCUELA “JOSE MIGUEL LEORO VASQUEZ”

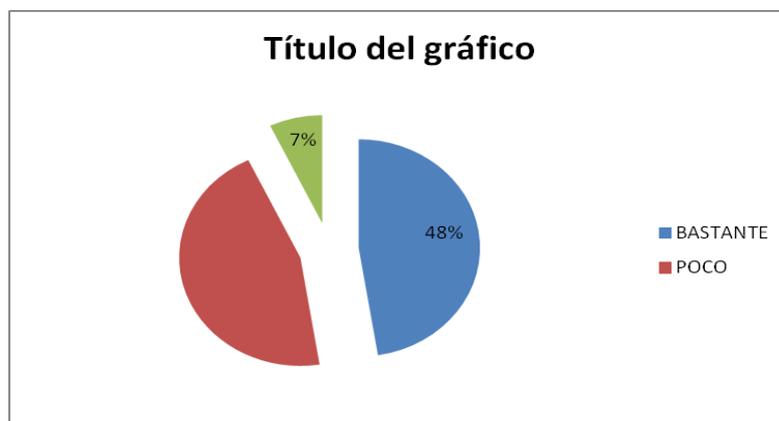
1.- ¿Te gustan los juegos de orientación en las clases de cultura física?

Tabla No. 1

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	47	48
POCO	45	45
NADA	7	7
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 1



Fuente: El Autor

INTERPRETACION:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede observar que 47 estudiantes lo que equivale al 48% manifiestan que les gusta bastante los juegos de orientación en la clase de cultura física; 45 estudiantes equivalente al 45. % dicen que les gusta poco, y un reducido numero de representan al 7 % no les gusta nada.

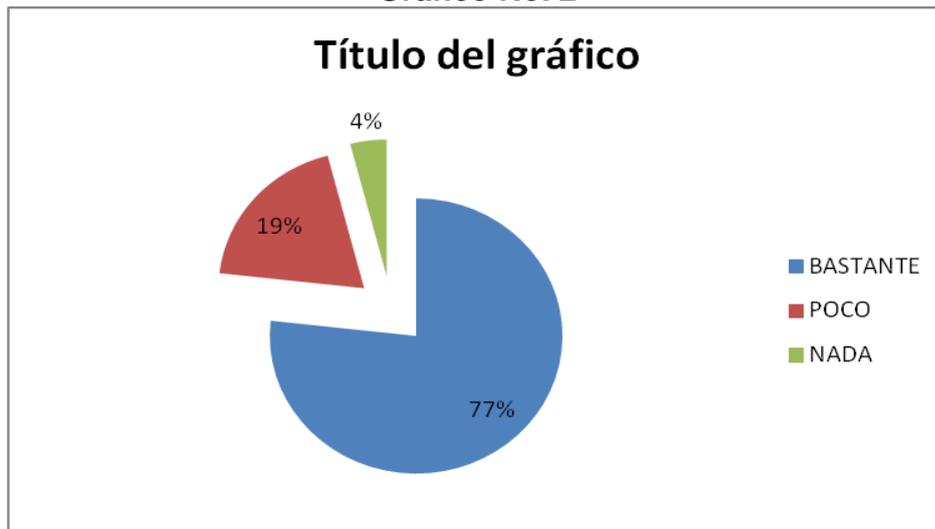
2.- ¿Te gustaría que tu profesor de educación física implemente en sus clases más juegos de velocidad?

Tabla No. 2

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	76	77
POCO	19	19
NADA	4	4
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 2



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los datos obtenidos de los encuestados se determina que 76 estudiantes que equivalen al 77% manifiestan que si les gustaría que se implementen los juegos de velocidad en la clase, 19 estudiantes que son el 19% dicen que les gustaría muy poco, y un 4% dicen que nada.

3.- ¿De estos juegos anotados cual te divierte más cuando participas con tus compañeros?

Tabla No. 3

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Juegos de Observación		
Juegos de Locomoción		
Juegos de Fuerza	48	49
Juegos de Agilidad	30	30
Juegos de Equilibrio		
Juegos de Saltos	21	21
Juegos de Lanzamientos		
Juegos Libres		
Juegos Dirigidos		
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados del cuadro, obtenidos mediante la aplicación de la encuesta se observa que el 49% de los estudiantes lo que equivale a menos de la mitad de los encuestados manifiestan que los juegos de fuerza los divierte más cuando participan con sus compañeros, en cambio el 30% que es más de la cuarta parte dicen que son los juegos de agilidad; no obstante un 21% de los estudiantes que corresponde a menos de la cuarta parte se divierten cuando hay presencia de los juegos de salto.

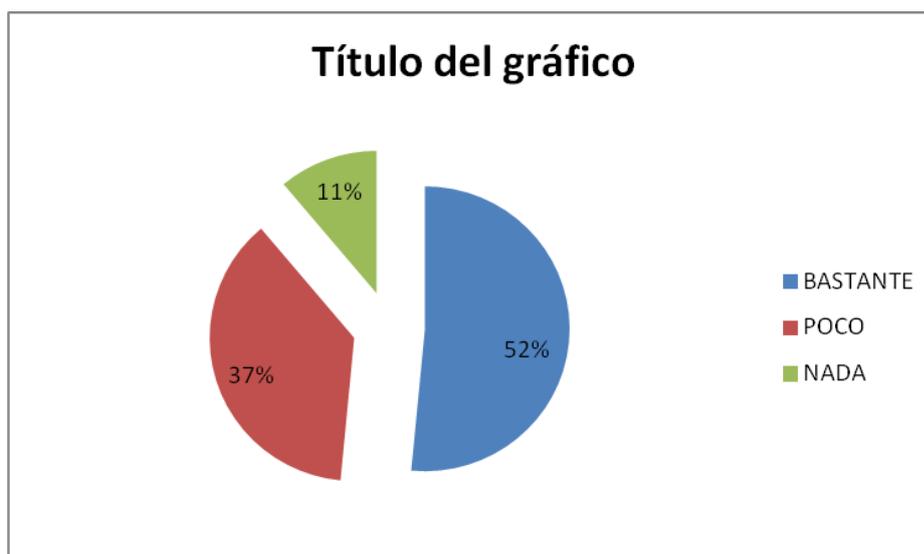
4.- ¿Tus profesor de cultura física en sus horas clase hacen juegos gestuales o perceptivos?

Tabla No. 4

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	51	52
POCO	37	37
NADA	11	11
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 3



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos nos permite observar que el 52% de los estudiantes manifiestan que el profesor de cultura física hace bastante juegos gestuales o perceptivos en la horas clase , un 37% dicen que hacen poco; en cambio un 11% manifiestan que no hacen nada de esos juegos en la clase.

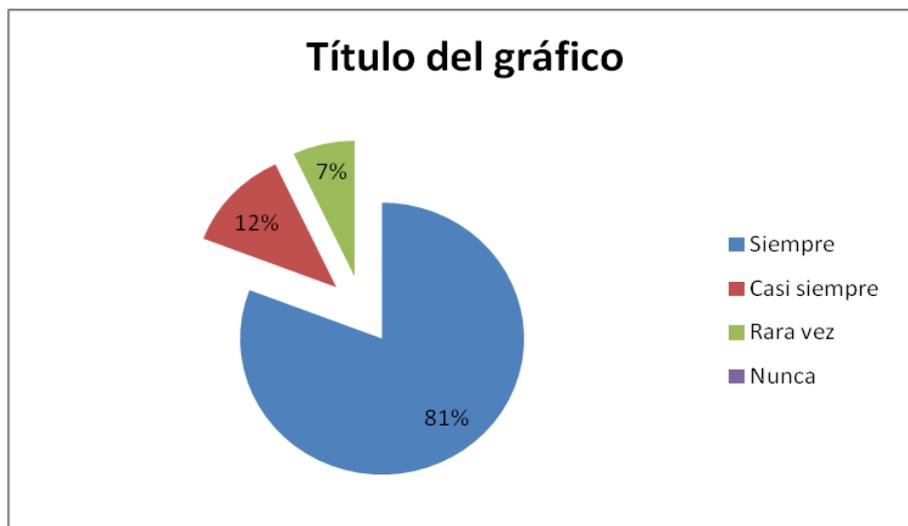
5.- ¿Cuándo juegas sientes que tus músculos y articulaciones mejoran?

Tabla No. 5

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre	80	81
Casi siempre	12	12
Rara vez	7	7
Nunca		
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 4



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos nos permiten observar que el 81% de los estudiantes manifiestan que los músculos y articulaciones siempre se mejoran cuando juegan, un 12% dicen que casi siempre sucede la misma acción que los primeros al jugar, en cambio un 7% manifiestan que rara vez sus músculos y articulaciones sufren un efecto de lucidez al ejercitar un juego.

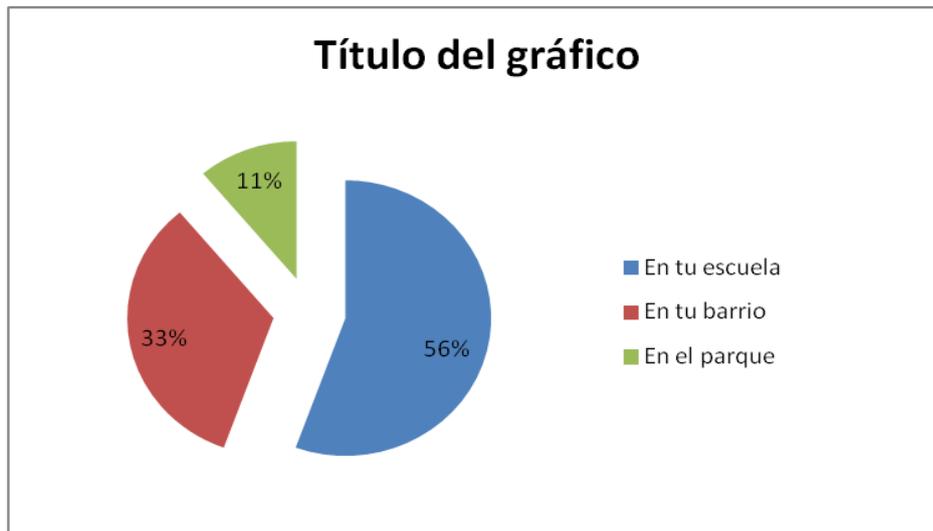
6.- ¿Para el desarrollo de tus juegos cuál es el lugar preferido que escoges?

Tabla No. 6

INDICADORES	FRECUENCIA	%
En tu escuela	55	56
En tu barrio	33	33
En el parque	11	11
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 5



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 56% de los encuestados respondieron que el lugar preferido para el desarrollo de los juegos es la escuela, el 33% manifestó que lo realizan en el barrio, y un 11% prefieren escoger el parque para realizar la actividad lúdica.

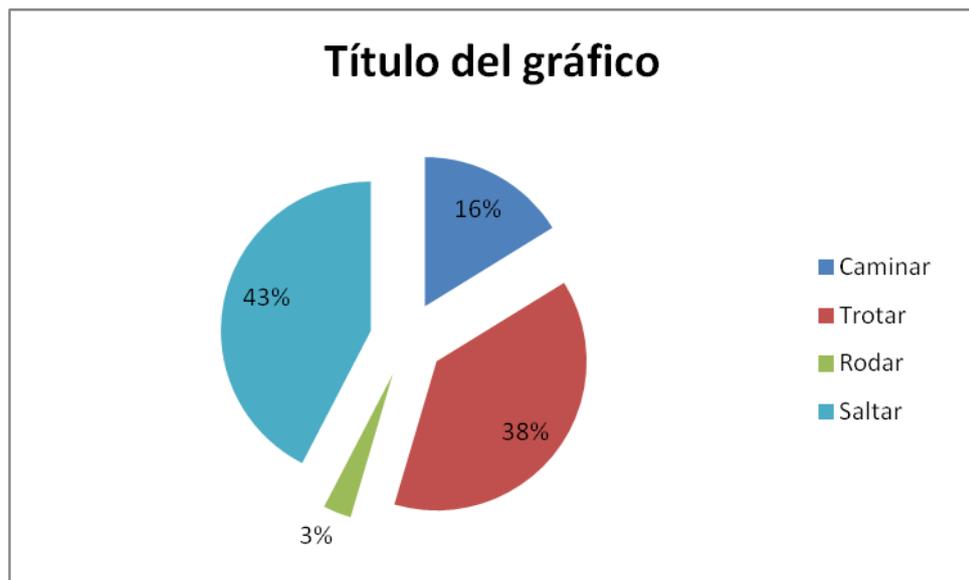
7.- ¿De las siguientes actividades, cuáles te han ayudado a desarrollar tu motricidad?

Tabla No. 7

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Caminar	16	16.
Trotar	38	38.
Rodar	3	3
Girar		
Saltar	42	43
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 6



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 43% de los encuestados respondieron que las actividades que les ha permitido desarrollar su motricidad son el saltar, el 38% manifestó que es el trotar y un 16% dicen que prefieren caminar, así como los demás encuestados responder en menor porcentaje realizar las otras actividades.

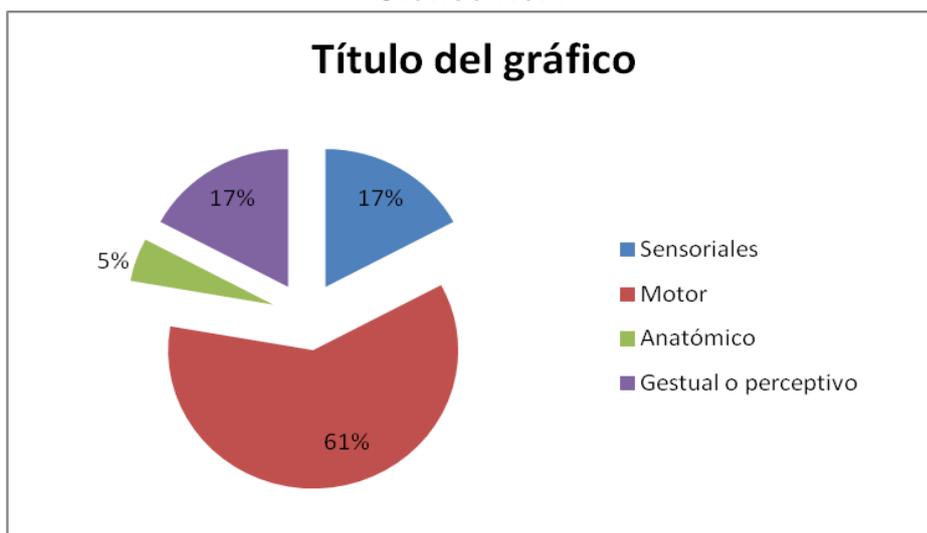
8.-Practicas en las horas de educación física con tú maestro los siguientes juegos?

Tabla No. 8

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Sensoriales	17	17
Motor	60	61
Anatómico	5	5
Gestual o perceptivo	17	17
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 7



Fuente: El Autor

Interpretación:

En relación a los resultados obtenidos un 61% de los encuestados respondieron que los juegos que practican con su profesor son el motor, el 17% manifestó que es el sensorial y un 17% dicen que prefieren el anatómico, así como los demás encuestados responder en menor porcentaje realizar las otras actividades.

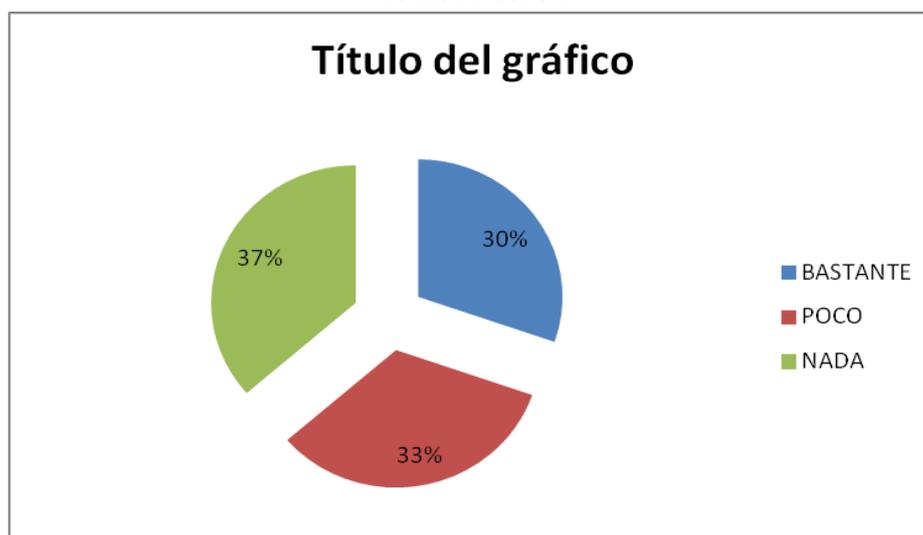
9.-Practicas en las horas de educación física con tu maestro movimientos como, rodar, saltar, girar, correr?

Tabla No. 9

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	30	30
POCO	33	33
NADA	36	37
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 8



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados obtenidos se observa que el 37% de los encuestados de acuerdo al movimiento citado no practican nada de estos, 33% manifiestan hacer poco sobre estos movimientos, y un 30% dicen estar en continua ejecución de los mismos. Por lo que se puede observar que la mayoría de los niños están lejos de la de un acrecentamiento motriz

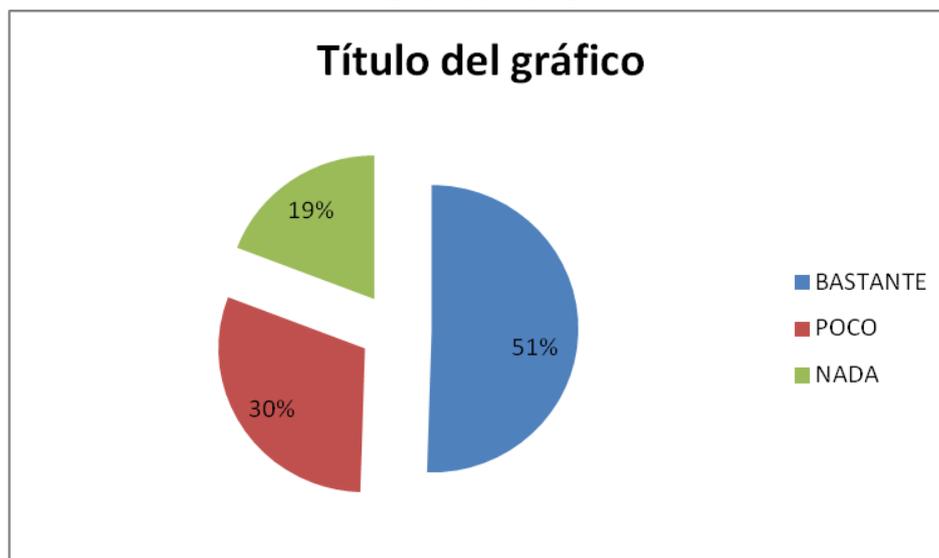
10.-Practica en las horas de educación física con tu maestro movimientos de equilibrio?

Tabla No. 10

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	50	51
POCO	30	30
NADA	19	19
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 9



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados obtenidos se observa que el 51% de los encuestados de acuerdo al movimiento citado practican bastante el equilibrio con su maestro, el 30% manifiestan hacer poco sobre este movimiento. Y un 19% dicen que no practican nada. Por no existir una mayoría considerable en la ejecución de este movimiento es necesaria la construcción de una estrategia psicopedagógica.

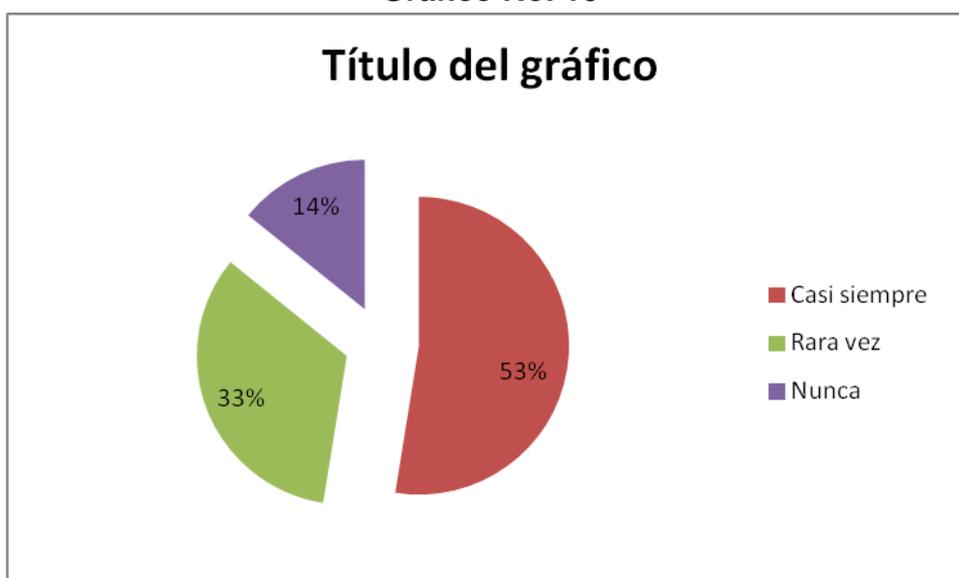
11.- ¿En tu escuela realizan eventos de juegos que te permitan aplicar diferentes movimientos?

Tabla No. 11

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre		
Casi siempre	52	53
Rara vez	33	33
Nunca	14	14
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 10



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los encuetados se puede observar que los resultados determinan que el 53% manifiestan que casi siempre en su escuela realizan eventos de juegos en los cuales se aplican diferentes movimientos, el 33% dicen que rara vez lo hacen, en cambio un 14% respondieron que nunca se ha dado esta situación.

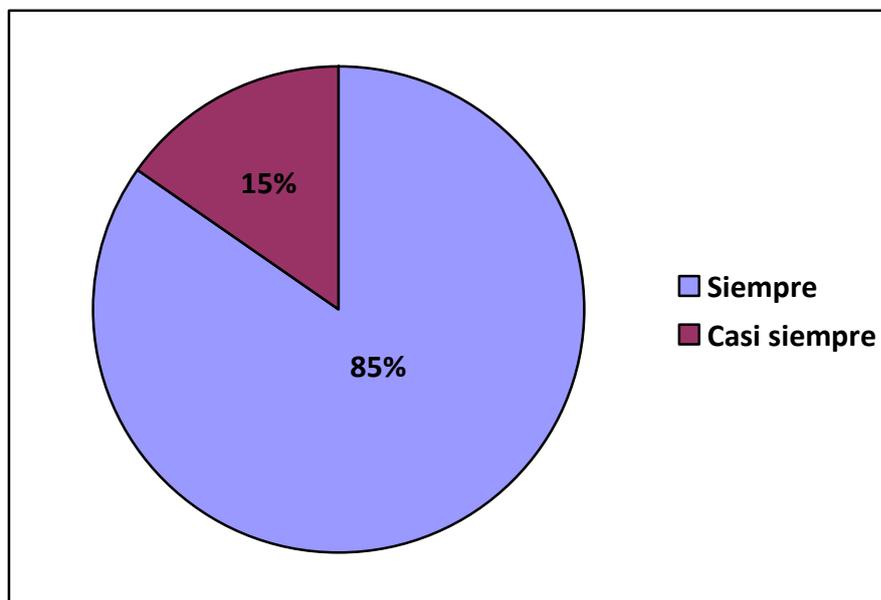
12.- ¿A tus amigos les gusta jugar juegos sin ser dirigidos por sus maestros?

Tabla No. 12

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre	84	85
Casi siempre	15	15
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	99	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 11



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los encuestados se puede observar que los resultados determinan que el 85% manifiestan que siempre les gusta jugar sin ser dirigidos por movimientos, el 15% dicen que casi siempre les gusta ser dirigidos por sus maestros cuando juegan con sus amigos en su contexto de la escuela.

RESULTADOS OBTENIDOS DE LOS 7mos GRADOS “A, B, C” DE LA ESCUELA “JOSE MIGUE LEORO VASQUEZ”

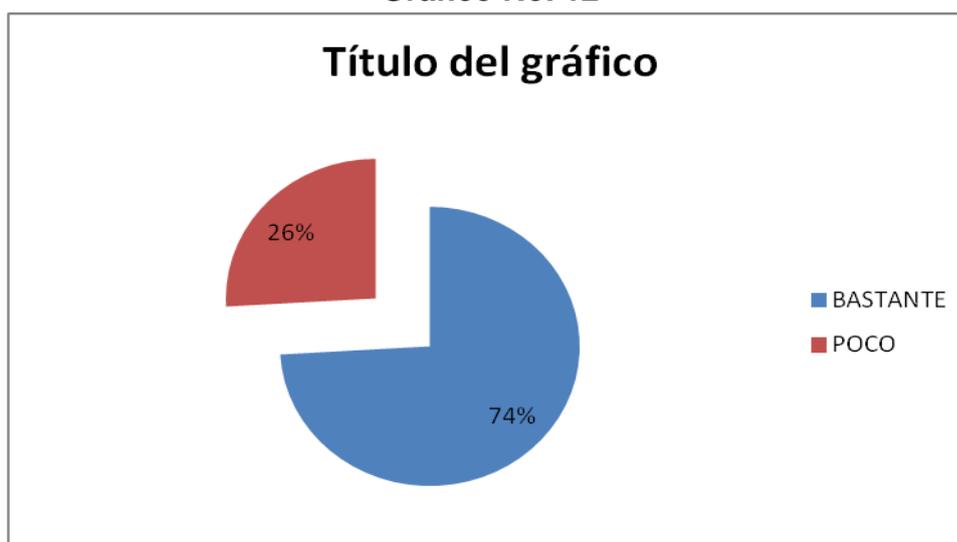
1.- ¿Te gustan los juegos de orientación en las clases de cultura física?

Tabla No. 13

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	60	74
POCO	21	26
NADA		
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 12



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede observar que 60 estudiantes lo que equivale al 74% manifiestan que les gusta bastante los juegos de orientación en la clase de cultura física; 21 estudiantes equivalente al 26% dicen que les gusta poco.

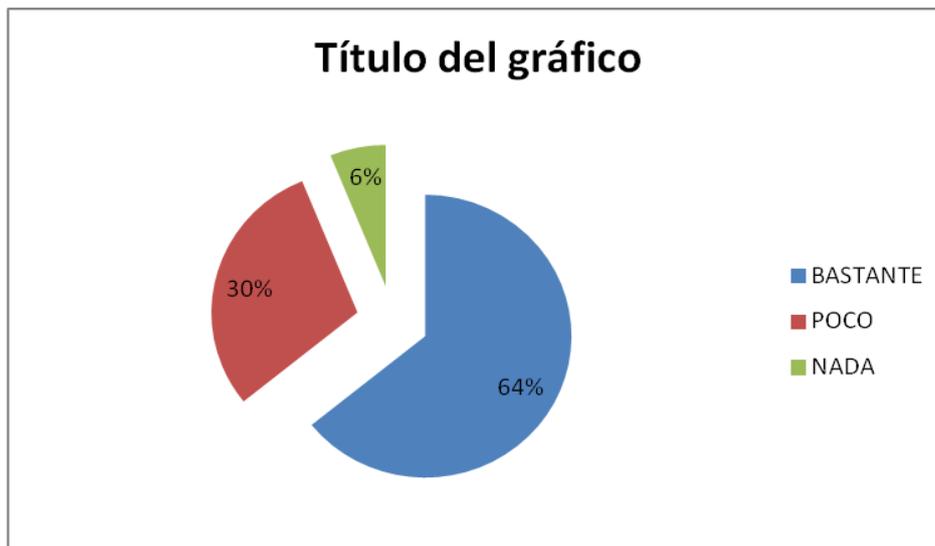
2.- ¿Te gustaría que tu profesor de educación física implemente en sus clases más juegos de velocidad?

Tabla No. 14

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	52	64
POCO	24	30
NADA	5	6
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 13



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los datos obtenidos de los encuestados se determina que 52 estudiantes que equivalen al 64% manifiestan que si les gustaría que se implementen los juegos de velocidad en la clase, 24 estudiantes que son el 30% dicen que les gustaría muy poco, y un 6% dicen que nada en relación a la presencia de los juegos propuestos.

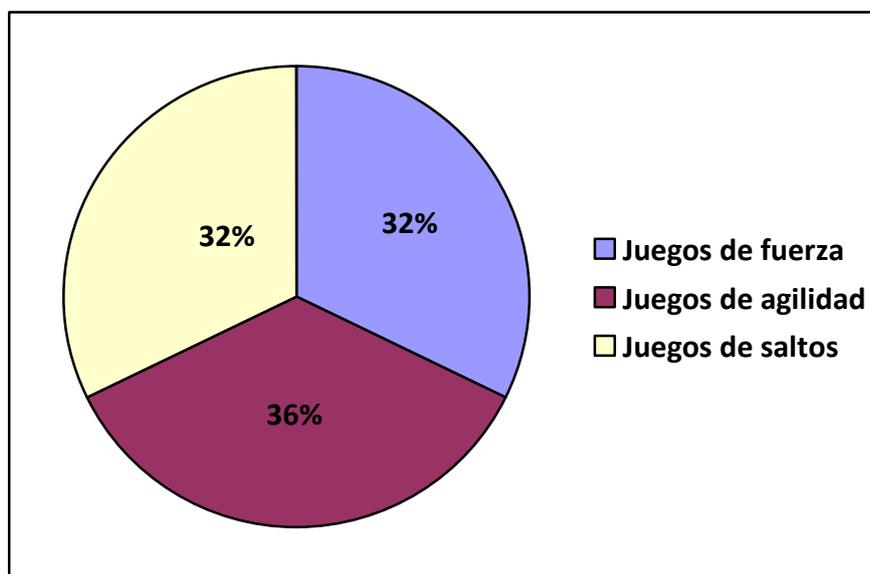
3.- ¿De estos juegos anotados cual te divierte más cuando participas con tus compañeros?

Tabla No. 15

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Juegos de Fuerza	26	32
Juegos de Agilidad	29	36
Juegos de Saltos	26	32
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 14



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados del cuadro, obtenidos mediante la aplicación de la encuesta se observa que el 36% de los estudiantes lo que equivale a menos de la mitad de los encuestados manifiestan que los juegos de agilidad los divierte más cuando participan con sus compañeros, en cambio el 32% que es más de la cuarta parte dicen que son los juegos de fuerza; no obstante un 32% de los estudiantes que corresponde a menos de la cuarta parte se divierten cuando hay presencia de los juegos de saltos.

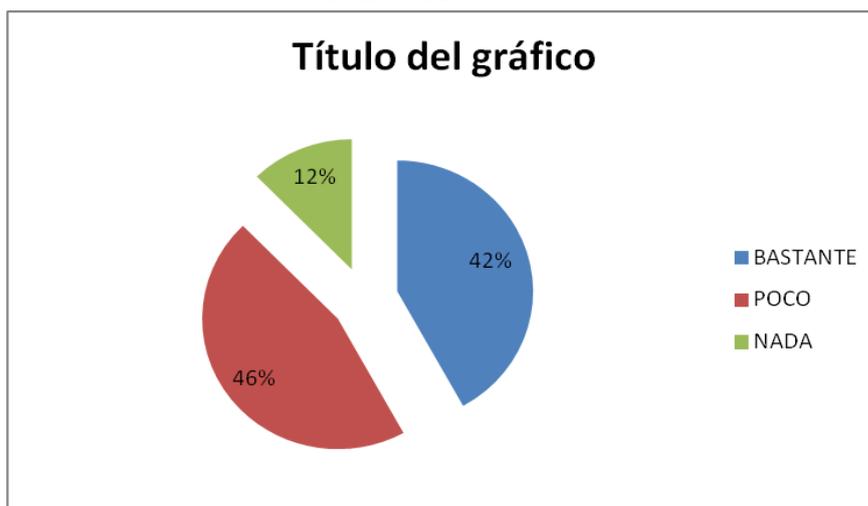
4.- ¿Tus profesores de cultura física en sus horas clase hacen juegos gestuales o perceptivos que te ayuden a desarrollar la motricidad?

Tabla No. 16

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	34	42
POCO	37	46
NADA	10	12
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 15



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos nos permite observar que el 46% de los estudiantes manifiestan que el profesor de cultura física hace bastante juegos gestuales o perceptivos en la horas clase, un 42% dicen que hacen poco; en cambio un 12% manifiestan que no hacen nada de esos juegos en la clase.

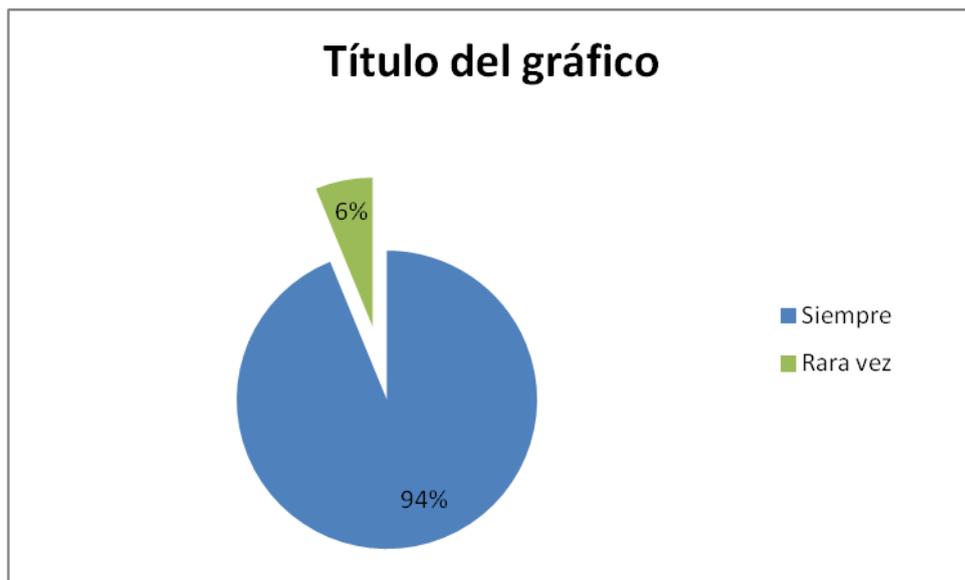
5.- ¿Cuándo juegas sientes que tus músculos y articulaciones mejoran para realizar una nueva actividad física?

Tabla No. 17

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre	76	94
Casi siempre		
Rara vez	5	6
Nunca		
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 16



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos nos permite observar que el 94% de los estudiantes manifiestan que siempre sus músculos y articulaciones mejoran al realizar juegos, un 6% dicen que rara vez sucede esto al someterse a jugar.

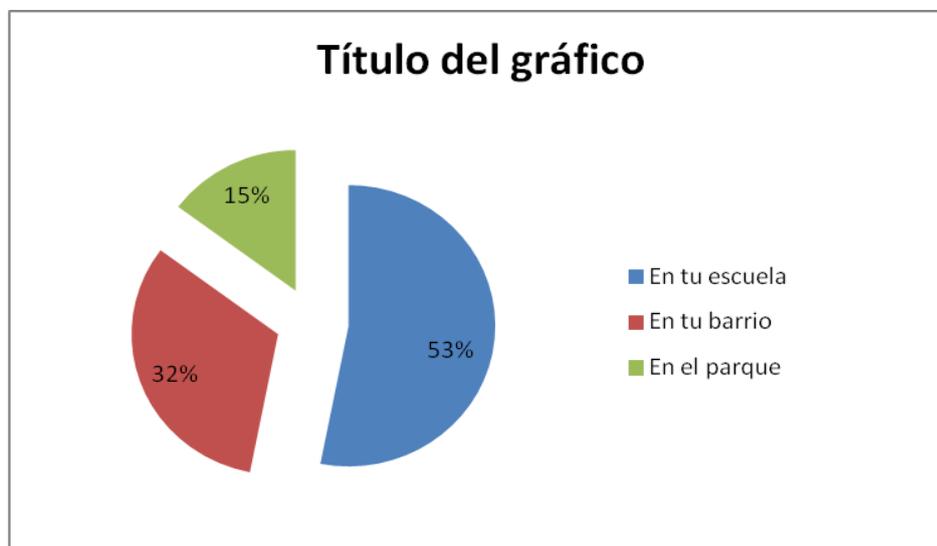
6.- ¿Cuándo juegas cual es el lugar preferido que escoges?

Tabla No. 18

INDICADORES	FRECUENCIA	%
En tu escuela	43	53
En tu barrio	26	32
En el parque	12	15
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 17



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 53% de los encuestados respondieron que el lugar preferido para el desarrollo de los juegos es la escuela, el 32% manifestó que lo realizan en el barrio, y un 15% prefieren escoger el parque para realizar la actividad lúdica.

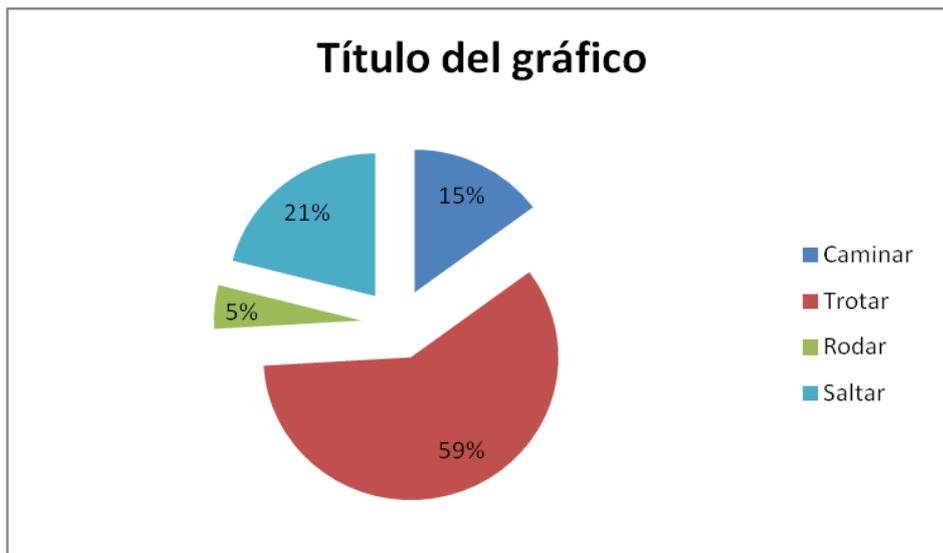
7.- ¿De las siguientes actividades, cuáles te han ayudado a desarrollar tu motricidad?

Tabla No. 19

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Caminar	12	15
Trotar	48	59
Rodar	4	5
Girar		
Saltar	17	21
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 18



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 59% de los encuestados respondieron que las actividades que les ha permitido desarrollar su motricidad son el trotar, el 21% manifestó que es el saltar y un 15% dicen que prefieren caminar, así como los demás encuestados responder en menor porcentaje realizar las otras actividades.

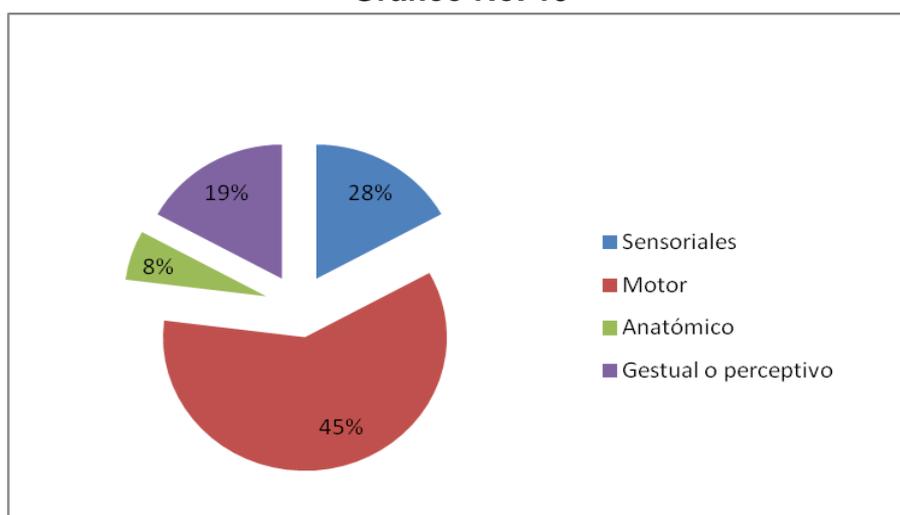
8.-Practicas en las horas de educación física con tú maestro los siguientes juegos para desarrollar la motricidad?

Tabla No. 20

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Sensoriales	23	28
Motor	36	45
Anatómico	7	8
Gestual o perceptivo	15	19
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 19



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 45% de los encuestados respondieron que practicaban los juegos motores 28% manifestó que preferían los sensoriales y un 19% dicen que prefieren los gestual o perceptivo, pues los demás responden en menor porcentaje realizar las otras actividades de tipo anatómicas.

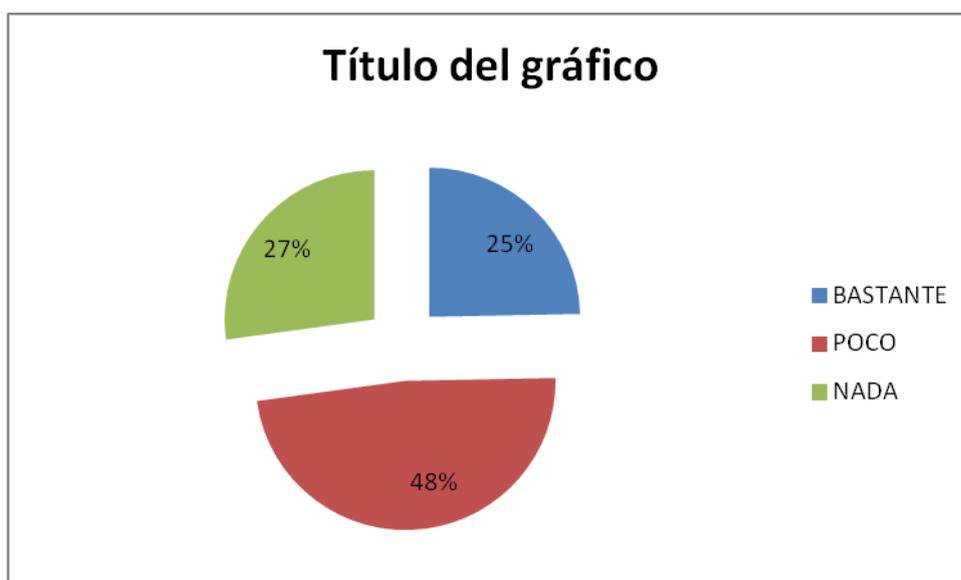
9.-Practica en las horas de educación física con tu maestro movimientos como, rodar, saltar, girar, correr?

Tabla No. 21

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	20	25
POCO	39	48
NADA	22	27
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 20



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados obtenidos se observa que el 48% de los encuestados de acuerdo al movimiento citado practican poco de estos, el 27% manifiestan no hacer nada sobre estos movimientos. Y un 25% dicen estar en continua ejecución de los mismos. Por lo que se puede observar que la mayoría de los niños están lejos de la de un acrecentamiento motriz

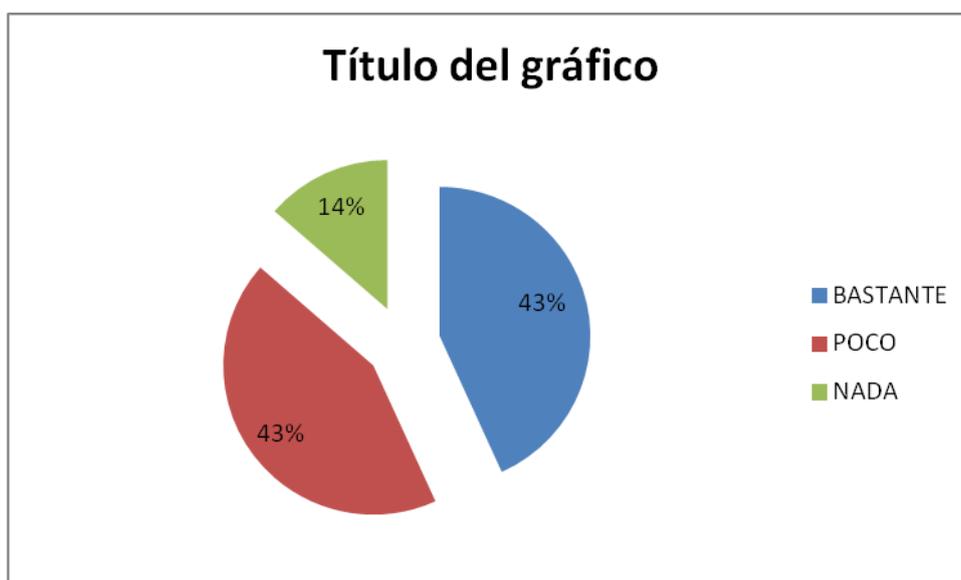
10.-Practica en las horas de educación física con tu maestro movimientos de equilibrio?

Tabla No. 22

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	35	43
POCO	35	43
NADA	11	14
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 21



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados obtenidos se observa que el 43% de los encuestados de acuerdo al movimiento citado practican bastante el equilibrio, de la misma manera un 43% manifiestan hacer poco sobre este movimiento, y un 14% dicen que no practican nada. Por no existir una mayoría considerable en la ejecución de este movimiento es necesaria la construcción de una estrategia psicopedagógica

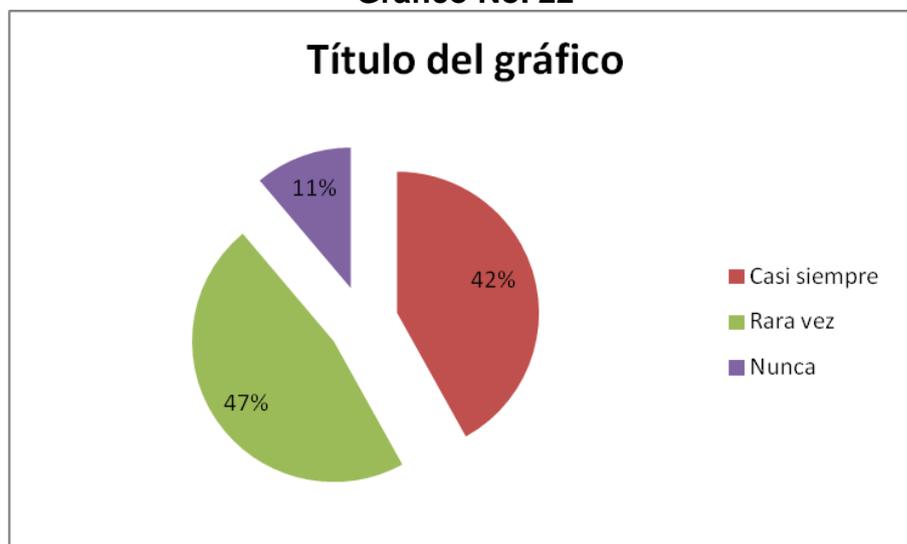
11.- ¿En tu escuela realizan eventos de juegos que te permitan aplicar diferentes movimientos?

Tabla No. 23

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre		
Casi siempre	34	42
Rara vez	38	47
Nunca	9	11
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 22



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los encuetados se puede observar que los resultados determinan que el 47% manifiestan que rara vez en su escuela realizan eventos de juegos en los cuales se aplican diferentes movimientos, el 42% dicen que casi siempre lo hacen, en cambio un 11% respondieron que nunca se ha dado esta situación.

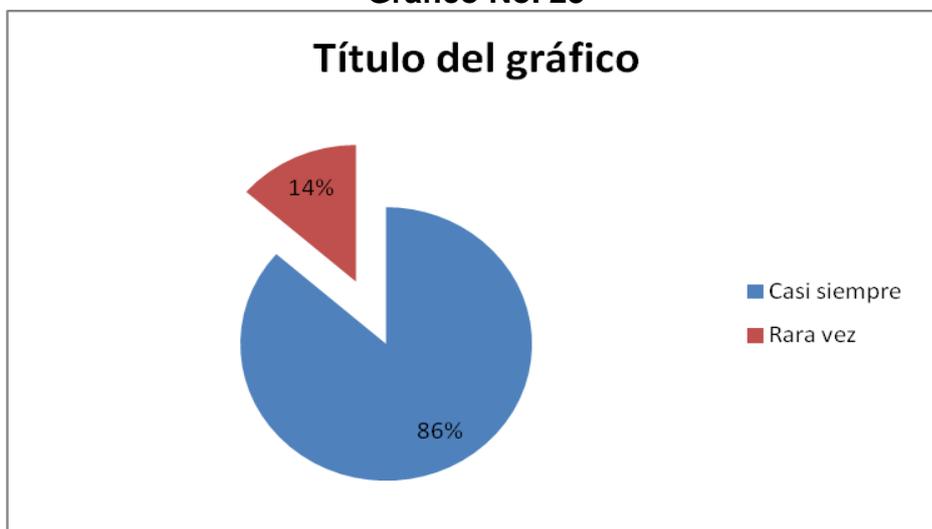
12.- ¿A tus amigos les gusta jugar juegos sin ser dirigidos por sus maestros?

Tabla No. 24

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre		
Casi siempre	70	86
Rara vez	11	14
Nunca		
TOTAL	81	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 23



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los encuetados se puede observar que los resultados determinan que el 86% manifiestan que casi siempre les gusta jugar sin ser dirigidos por sus maestros, el 14% dicen que rara vez les gusta ser dirigidos por sus maestros cuando juegan con sus amigos en el contesto de la escuela.

RESULTADOS OBTENIDOS DEL 6to GRADO DE LA ESCUELA “9 DE OCTUBRE”

1.- ¿Te gustan los juegos de orientación en las clases de cultura física?

Tabla No. 25

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	33	97
POCO		
NADA	1	3
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 24



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede observar que 33 estudiantes lo que equivale al 97% manifiestan que les gusta bastante los juegos de orientación en la clase de cultura física; 01 estudiantes equivalente al 3% dicen que no les gusta nada sobre las actividades de orientación en la clase de cultura física.

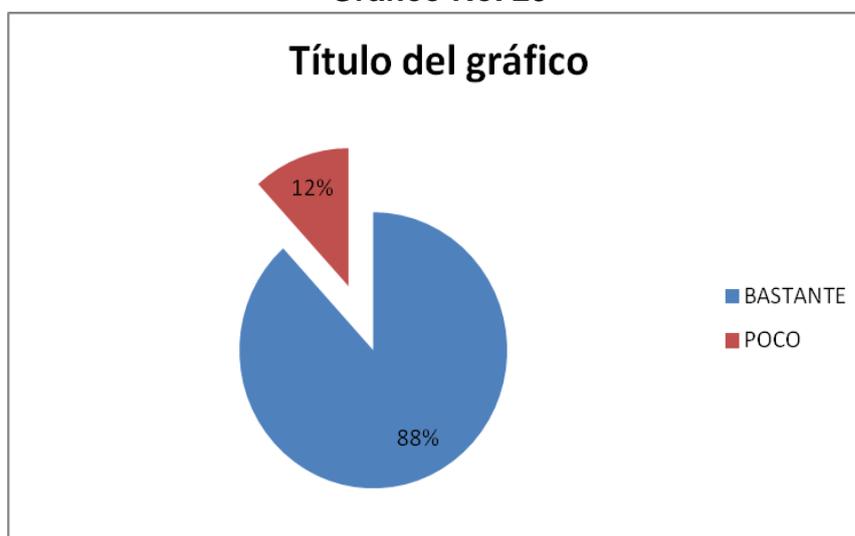
2.- ¿Te gustaría que tu profesor de educación física implemente en sus clases más juegos de velocidad?

Tabla No. 26

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	30	88
POCO	4	12
NADA		
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 25



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los datos obtenidos de los encuestados se determina que 30 estudiantes que equivalen al 88% manifiestan que si les gustaría que se implementen los juegos de velocidad en la clase, 4 estudiantes que son el 12% dicen que les gustaría muy poco, la presencia de estas actividades lúdicas en su hora de educación física.

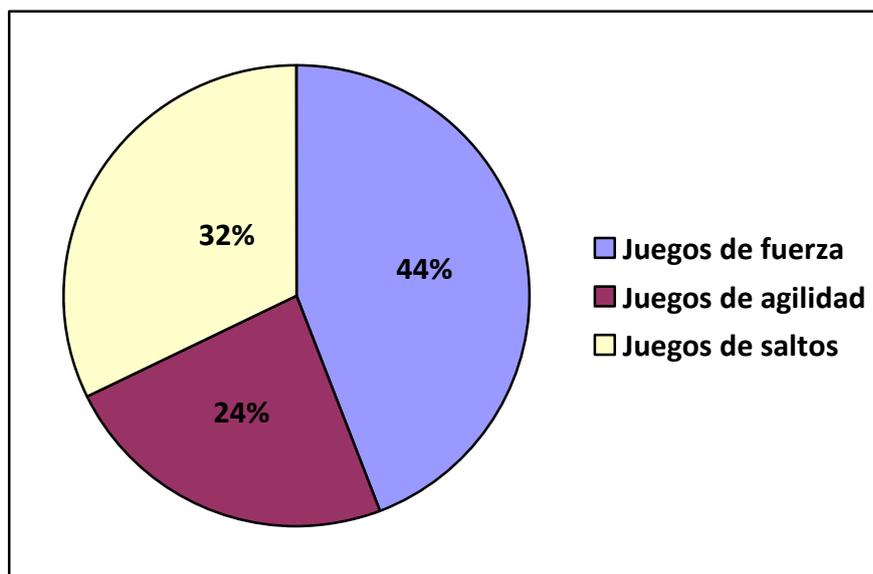
3.- ¿De estos juegos anotados cual te divierte más cuando participas con tus compañeros?

Tabla No. 27

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Juegos de Fuerza	15	44
Juegos de Agilidad	8	24
Juegos de Saltos	11	32
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 26



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados del cuadro, obtenidos mediante la aplicación de la encuesta se observa que el 44% de los estudiantes lo que equivale a menos de la mitad de los encuestados manifiestan que los juegos de fuerza los divierte más cuando participan con sus compañeros, en cambio el 32% que es más de la cuarta parte dicen que son los juegos de saltos; no obstante un 24% de los estudiantes que corresponde a menos de la cuarta parte se divierten cuando hay presencia de los juegos de agilidad.

4.- ¿Tus profesores de cultura física en sus horas clase hacen juegos gestuales o perceptivos?

Tabla No. 28

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	2	6
POCO	30	88
NADA	2	6
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 27



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos nos permite observar que el 88% de los estudiantes manifiestan que el profesor de cultura física hace pocos juegos gestuales o perceptivos en la horas clase , un 6% dicen que hacen bastante; de la misma manera otro 6% manifiestan que no hacen nada de esos juegos en la clase.

5.- ¿Cuándo juegas sientes que tus músculos y articulaciones mejoran?

Tabla No. 29

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre	33	97
Casi siempre	1	3
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 28



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos nos permiten observar que el 97% de los estudiantes manifiestan que cuando juegan siempre se sienten mejor en sus músculos y articulaciones, un 3% dicen que casi siempre pasan en condiciones óptimas.

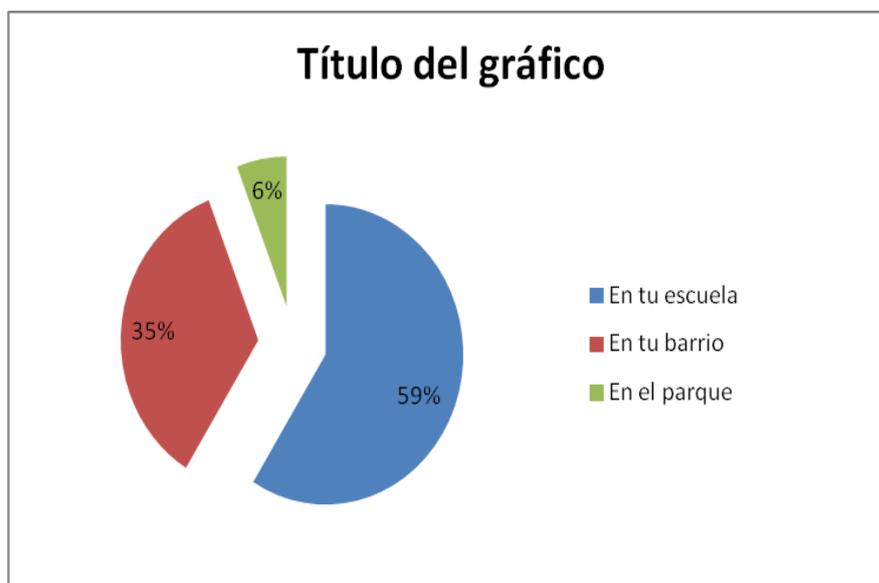
6.- ¿Cuándo juegas cuál es el lugar preferido que escoges?

Tabla No. 30

INDICADORES	FRECUENCIA	%
En tu escuela	20	59
En tu barrio	12	35
En el parque	2	6
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 29



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 59% de los encuestados respondieron que el lugar preferido para el desarrollo de los juegos es la escuela, el 35% manifestó que lo realizan en el barrio, y un 6% prefieren escoger el parque para realizar la actividad lúdica.

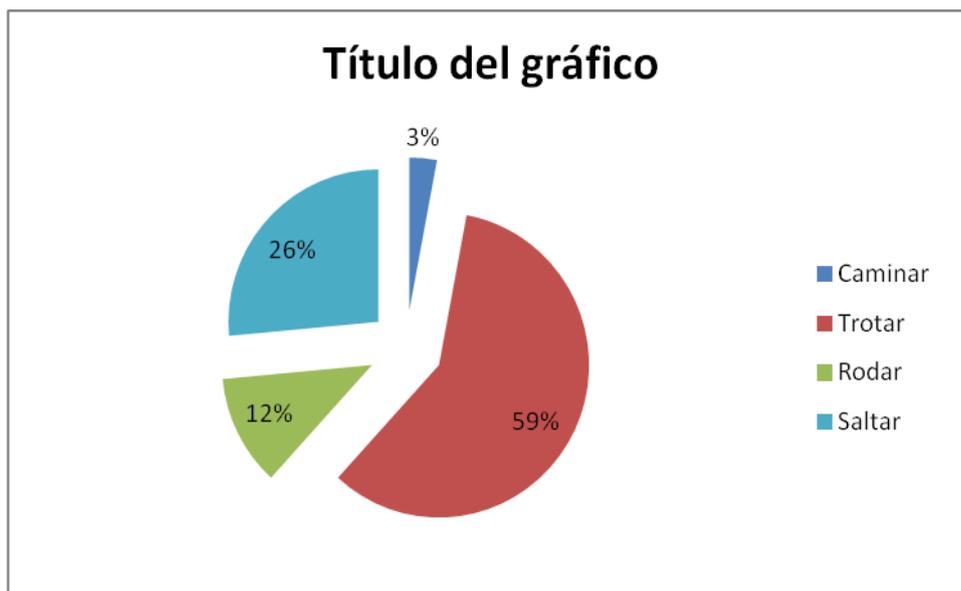
7.- ¿De las siguientes actividades, cuáles te han ayudado a desarrollar tus movimientos naturales?

Tabla No. 31

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Caminar	1	3
Trotar	20	59
Rodar	4	12
Girar		
Saltar	9	26
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 30



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 59% de los encuestados respondieron que las actividades que les ha permitido desarrollar sus movimientos naturales son el trotar, el 26% manifestó que es el saltar, y un 12% dicen que prefieren rodar, así como los demás encuestados responder en menor porcentaje realizar las otras actividades.

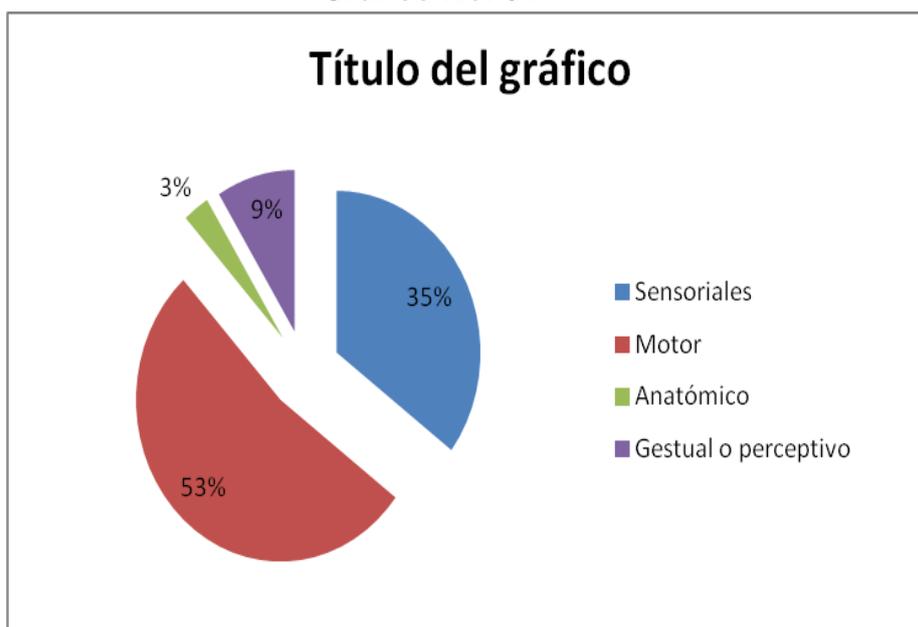
8.-Practicar en las horas de educación física con tu maestro los siguientes juegos?

Tabla No. 32

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Sensoriales	12	35
Motor	18	53
Anatómico	1	3
Gestual o perceptivo	3	9
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 31



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 53% de los encuestados respondieron que practicaban los juegos motores, el 35% manifestó que preferían los sensoriales y un 9% dicen que prefieren los gestual o perceptivo, pues los demás responden en menor porcentaje realizar las otras actividades de tipo anatómicas.

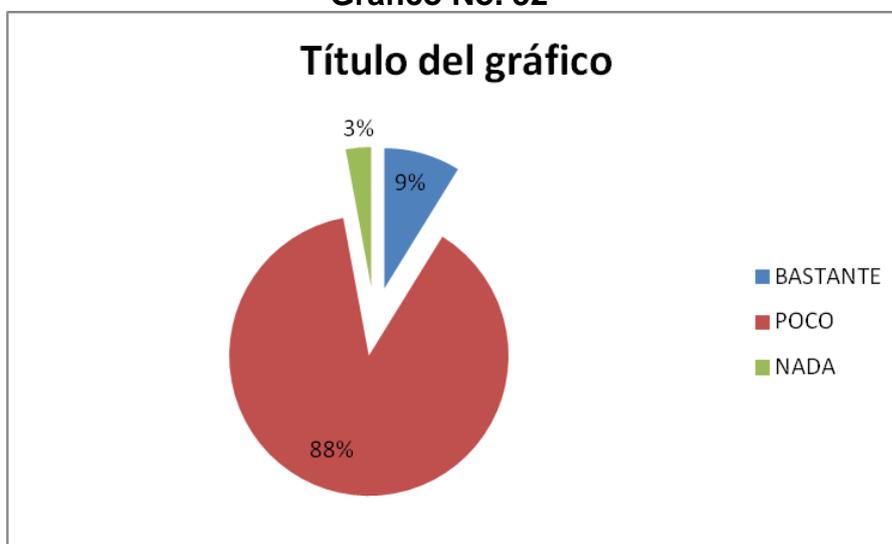
9.-Practica en las horas de educación física con tu maestro movimientos como, rodar, saltar, girar, correr?

Tabla No. 33

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	3	9
POCO	30	88
NADA	1	3
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 32



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados obtenidos se observa que el 88% de los encuestados de acuerdo al movimiento citado practican poco de estos, el 9% manifiestan hacer bastante sobre estos movimientos, y un 3% dicen no hacer nada de los mismos. Por lo que se puede observar que una minoría de los niños está lejos de un acrecentamiento motriz en esta escuela.

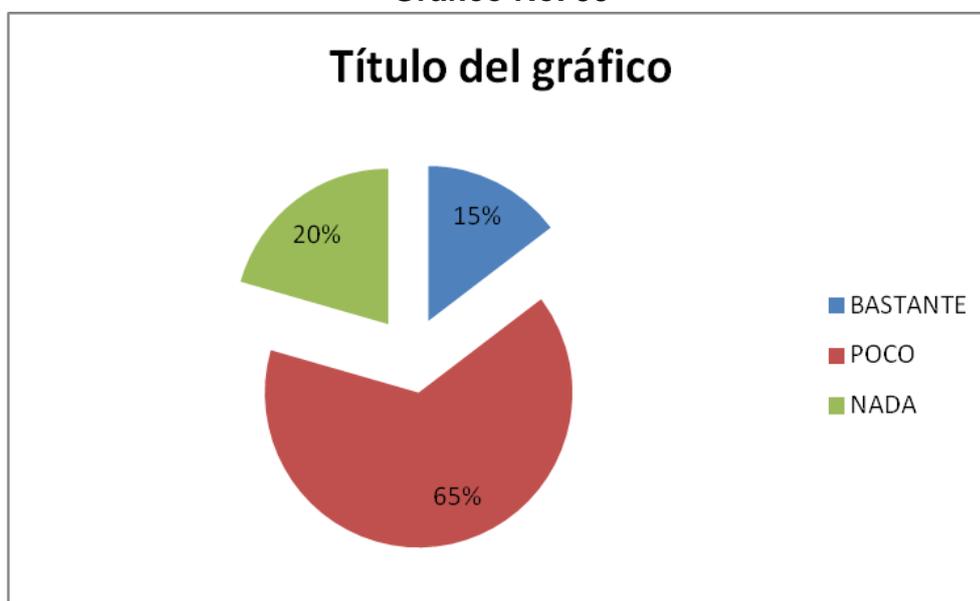
10.-Practica en las horas de educación física con tu maestro movimientos de equilibrio?

Tabla No. 34

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	5	15
POCO	22	65
NADA	7	20
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 33



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados obtenidos se observa que el 65% de los encuestados de acuerdo al movimiento citado practican poco el equilibrio, el 20% manifiestan no hacer nada sobre este movimiento. Y un 15% dicen que practican bastante. Es considerable la ejecución de este movimiento por que se hace necesaria la construcción de una estrategia psicopedagógica.

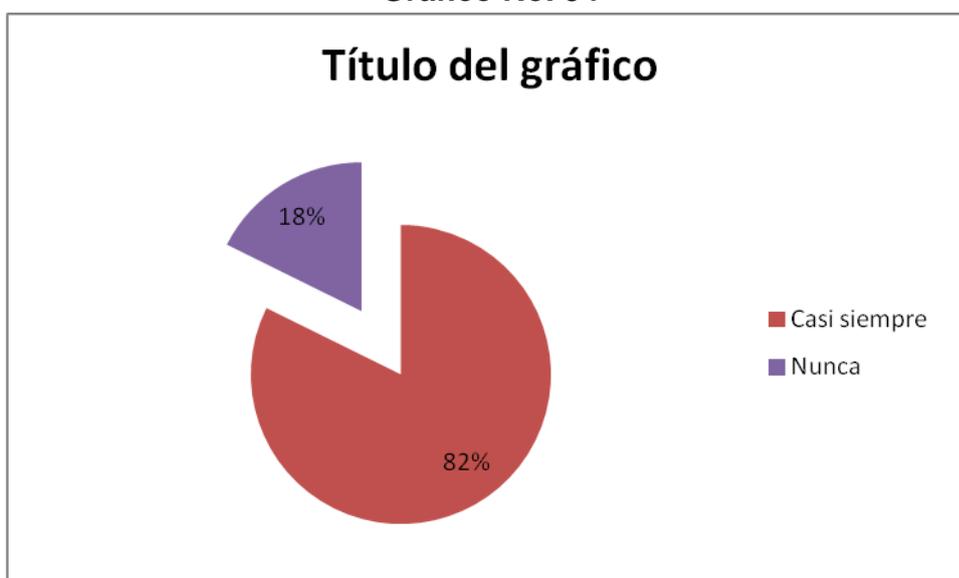
11.- ¿En tu escuela realizan eventos de juegos que te permitan aplicar diferentes movimientos?

Tabla No. 35

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre		
Casi siempre	28	82
Rara vez		
Nunca	6	18
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 34



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los encuetados se puede observar que los resultados determinan que el 82% manifiestan que casi siempre en su escuela realizan eventos de juegos en los cuales se aplican diferentes movimientos, el 34% dicen que rara vez lo hacen, en cambio un 18% respondieron que nunca se ha dado esta situación.

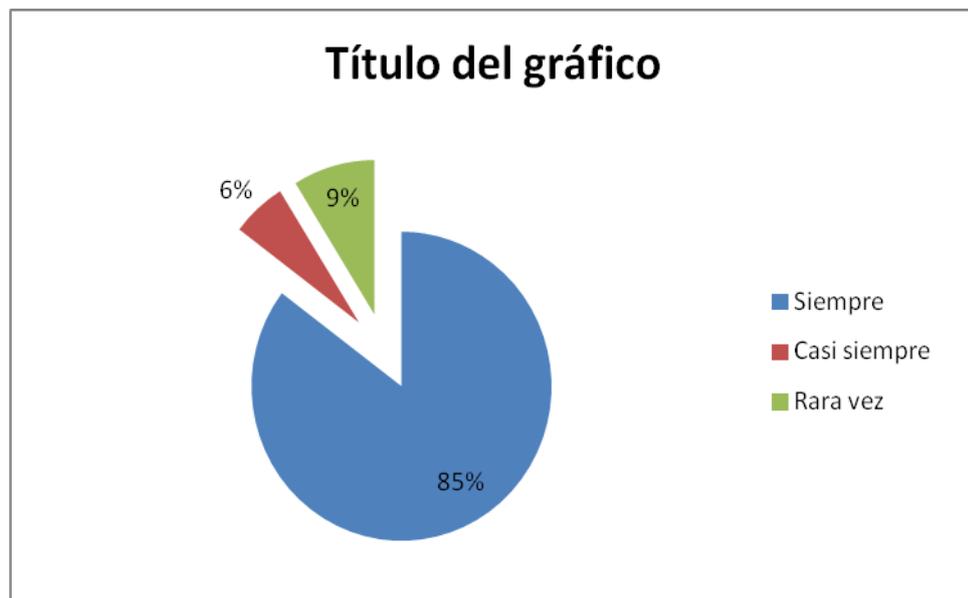
12.- ¿A tus amigos les gusta jugar juegos sin ser dirigidos por sus maestros?

Tabla No. 36

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre	29	85
Casi siempre	2	6
Rara vez	3	9
Nunca		
TOTAL	34	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 35



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los encuetados se puede observar que los resultados determinan que el 85% manifiestan que siempre les gusta jugar sin ser dirigidos por movimientos, el 6% dicen que casi siempre les gusta ser dirigidos por sus maestros cuando juegan con sus amigos en su contesto de la escuela, y un 9% responden que rara vez les gusta que el profesor les dirija

RESULTADOS OBTENIDOS DEL 7mo GRADO DE LA ESCUELA “9 DE OCTUBRE”

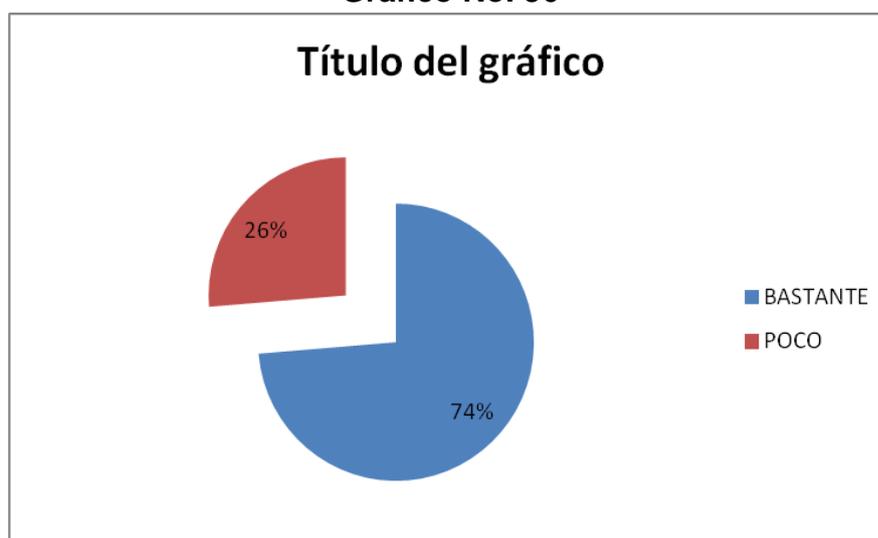
1.- ¿Te gustan los juegos de orientación en las clases de cultura física?

Tabla No. 37

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	28	74
POCO	10	26
NADA		
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 36



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede observar que 28 estudiantes lo que equivale al 74% manifiestan que les gusta bastante los juegos de orientación en la clase de cultura física; 10 estudiantes equivalente al 26% dicen que les gusta poco sobre las actividades de orientación en la clase de cultura física.

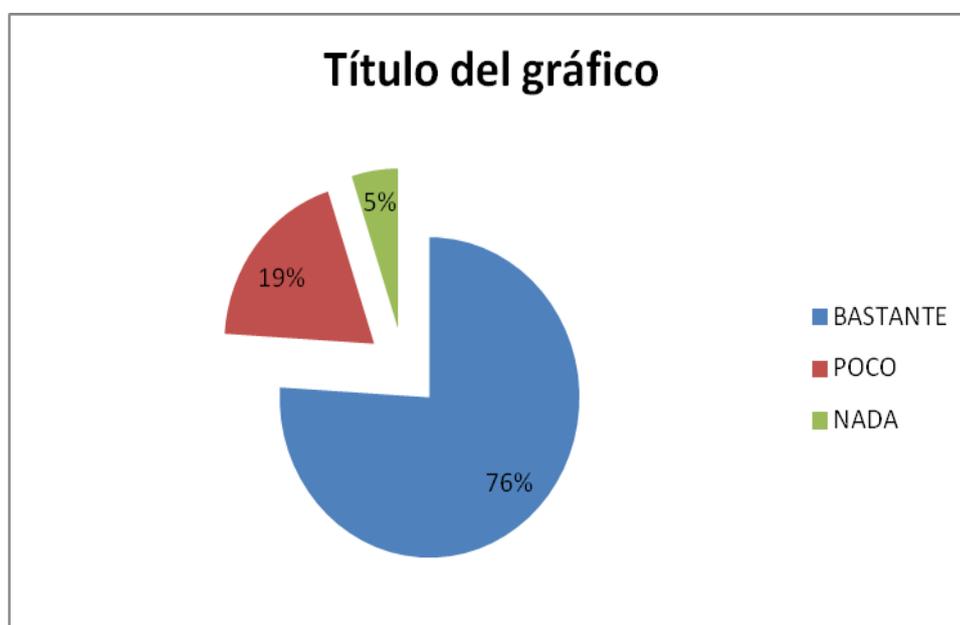
2.- ¿Te gustaría que tu profesor de educación física implemente en sus clases más juegos de velocidad?

Tabla No. 38

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	29	76
POCO	7	19
NADA	2	5
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 37



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los datos obtenidos de los encuestados se determina que 29 estudiantes que equivalen al 76% manifiestan que si les gustaría que se implementen los juegos de velocidad en la clase, 7 estudiantes que son el 19% dicen que les gustaría muy poco, la presencia de estas actividades lúdicas en su hora de educación física, así como 2 estudiantes que equivale al 5% dicen que no les gusta nada de esta situación.

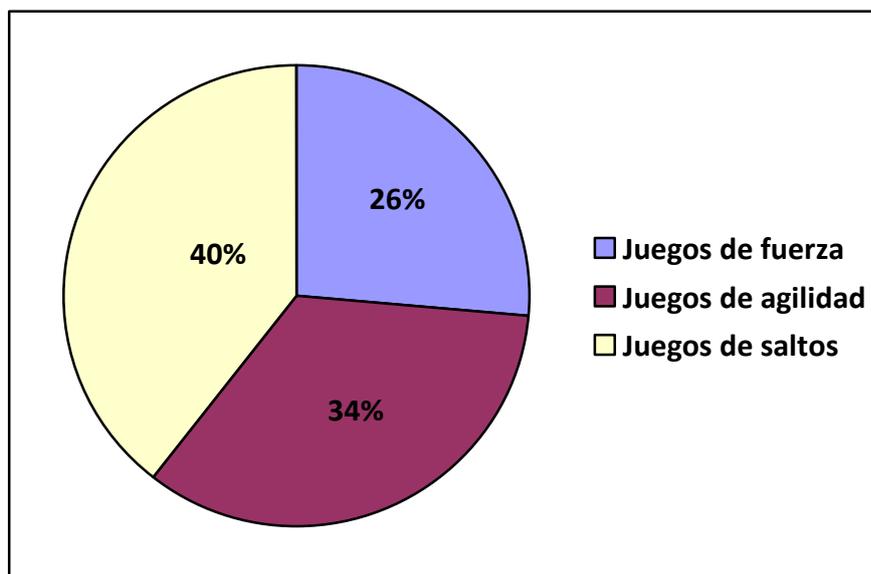
3.- ¿De estos juegos anotados cual te divierte más cuando participas con tus compañeros?

Tabla No. 39

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Juegos de Fuerza	10	26
Juegos de Agilidad	13	34
Juegos de Saltos	15	40
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 38



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados del cuadro, obtenidos mediante la aplicación de la encuesta se observa que el 40% de los estudiantes lo que equivale a menos de la mitad de los encuestados manifiestan que los juegos de salto los divierte más cuando participan con sus compañeros, en cambio el 34% que es más de la cuarta parte dicen que son los juegos de agilidad; no obstante un 26% de los estudiantes se divierten cuando hay presencia de los juegos de fuerza.

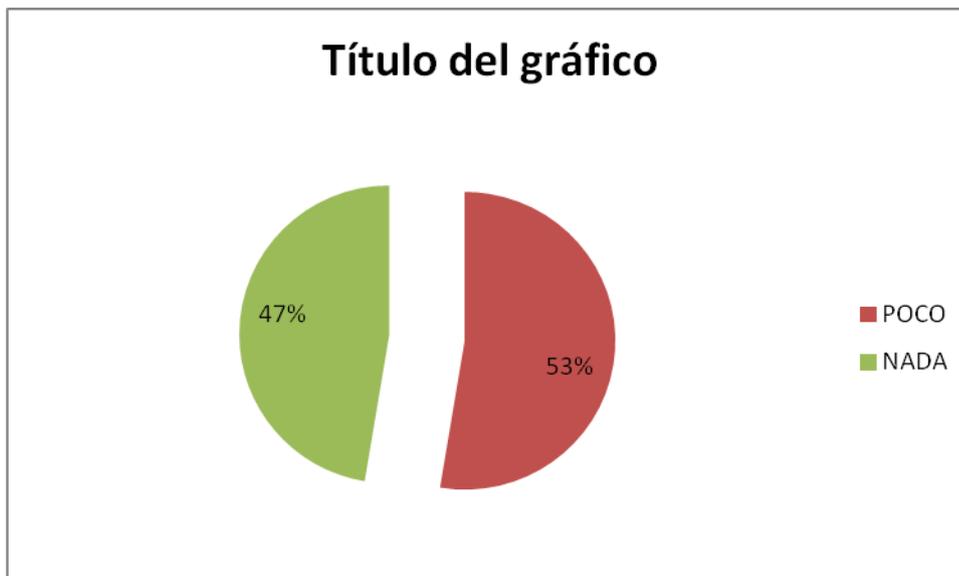
4.- ¿Tus profesores de cultura física en sus horas clase hacen juegos gestuales o perceptivos?

Tabla No. 40

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE		
POCO	20	53
NADA	18	47
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 39



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos nos permite observar que el 53% de los estudiantes manifiestan que el profesor de cultura física hace pocos juegos gestuales o perceptivos en la horas clase, un 47% dicen que no hacen nada; de esos juegos en la clase.

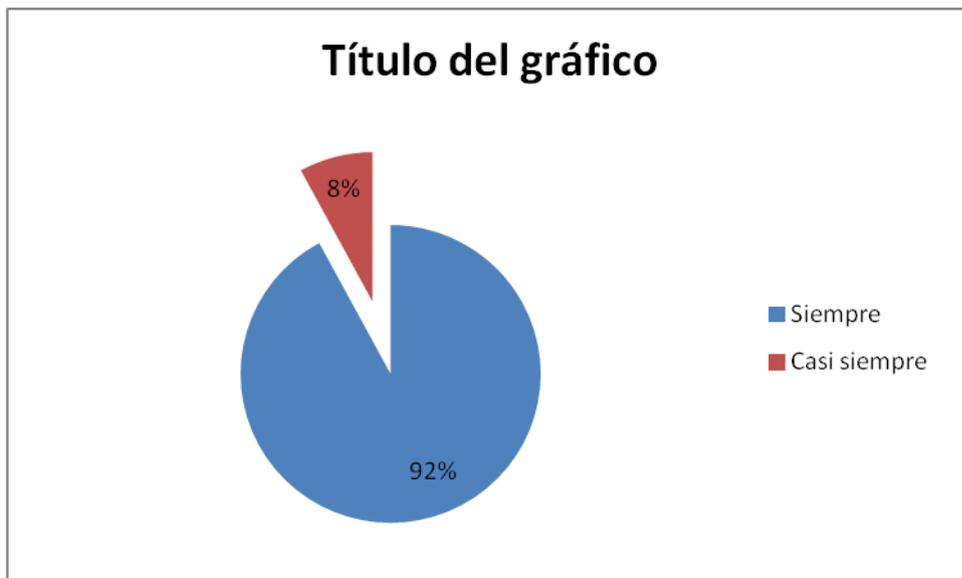
5.- ¿Cuándo juegas sientes que tus músculos y articulaciones mejoran?

Tabla No. 41

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre	35	92
Casi siempre	3	8
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 40



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos nos permiten observar que el 92% de los estudiantes manifiestan que cuando juegan siempre se sienten mejor en sus músculos y articulaciones, un 8% dicen que casi siempre pasan en condiciones óptimas.

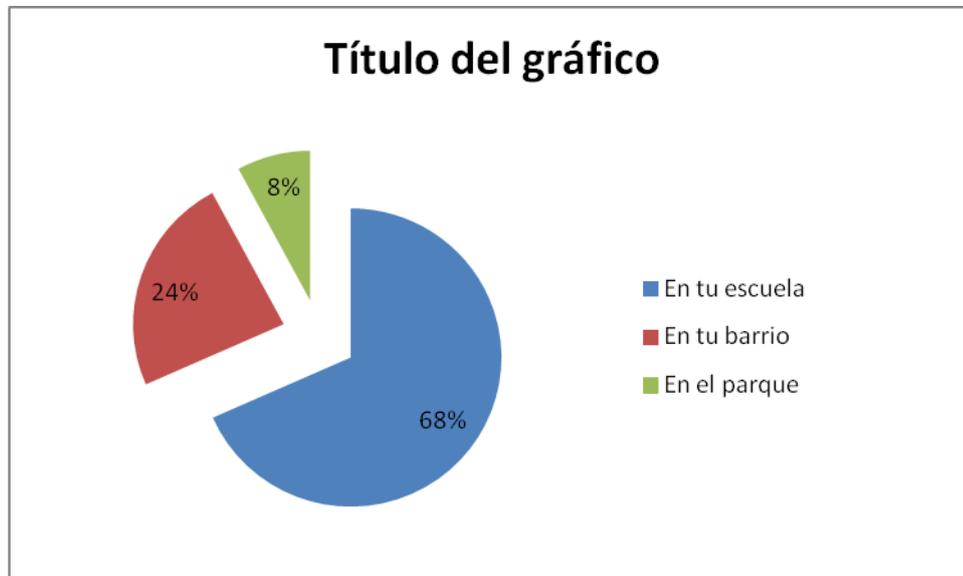
6.- ¿Cuándo juegas cual es el lugar preferido que escoges?

Tabla No. 42

INDICADORES	FRECUENCIA	%
En tu escuela	26	68
En tu barrio	9	24
En el parque	3	8
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 41



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 68% de los encuestados respondieron que el lugar preferido para el desarrollo de los juegos es la escuela, el 24% manifestó que lo realizan en el barrio, y un 8% prefieren escoger el parque para realizar sus actividades lúdicas.

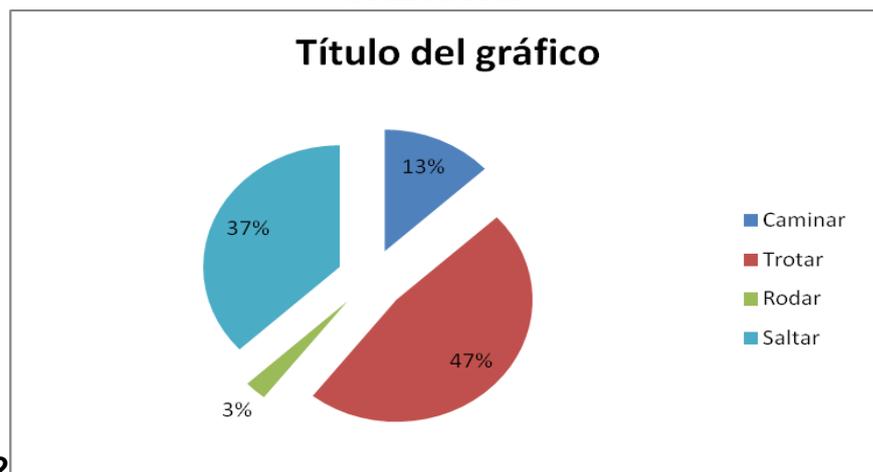
7.- ¿De las siguientes actividades, cuáles te han ayudado a desarrollar tus movimientos naturales?

Tabla No. 43

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Caminar	5	13
Trotar	18	47
Rodar	1	3
Girar		
Saltar	14	37
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No.



42

Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 47% de los encuestados respondieron que las actividades que les ha permitido desarrollar sus movimientos naturales son el trotar, el 37% manifestó que es el saltar, y un 13% dicen que prefieren caminar, así como los demás encuestados responder en menor porcentaje realizar las otras actividades.

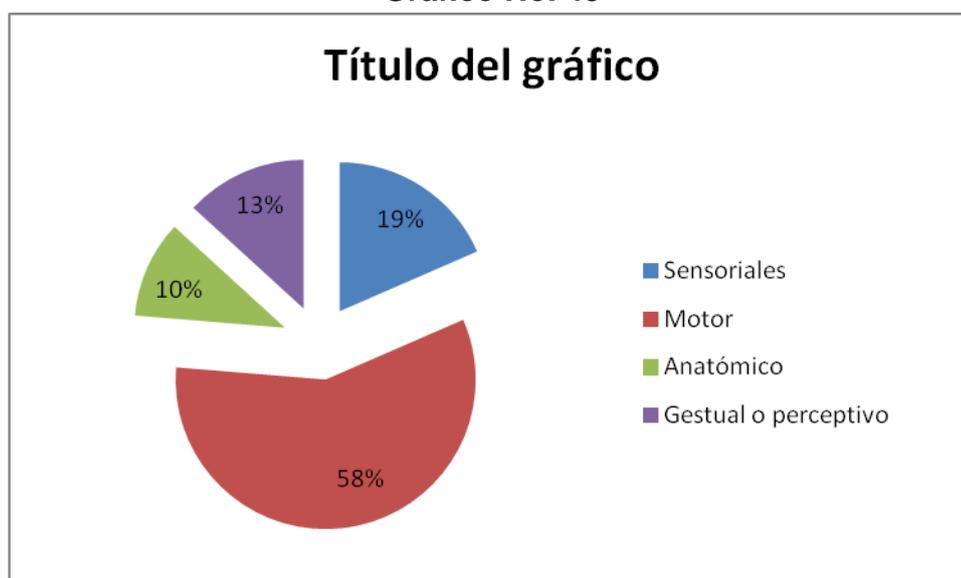
8.-Practicadas en las horas de educación física con tú maestro los siguientes juegos?

Tabla No. 44

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Sensoriales	7	19
Motor	22	58
Anatómico	4	10
Gestual o perceptivo	5	13
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 43



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En relación a los resultados obtenidos un 58% de los encuestados respondieron que practicaban los juegos motores, el 19% manifestó que preferían los sensoriales y un 13% dicen que prefieren los gestual o perceptivo, pues los demás responden en menor porcentaje realizar las otras actividades de tipo anatómicas.

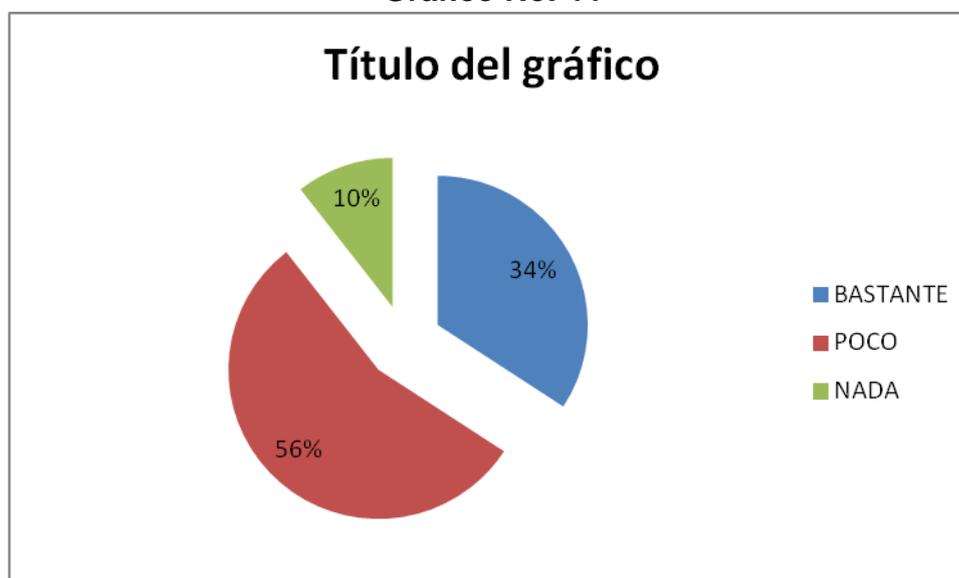
9.-Practica en las horas de educación física con tu maestro movimientos como, rodar, saltar, girar, correr?

Tabla No. 45

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	13	34
POCO	21	56
NADA	4	10
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 44



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados obtenidos se observa que el 56% de los encuestados de acuerdo al movimiento citado practican poco de estos, el 34% manifiestan hacer bastante sobre estos movimientos, y un 10% dicen no hacer nada de los mismos. Por lo que se puede observar que una minoría de los niños está lejos de un acrecentamiento motriz en esta escuela.

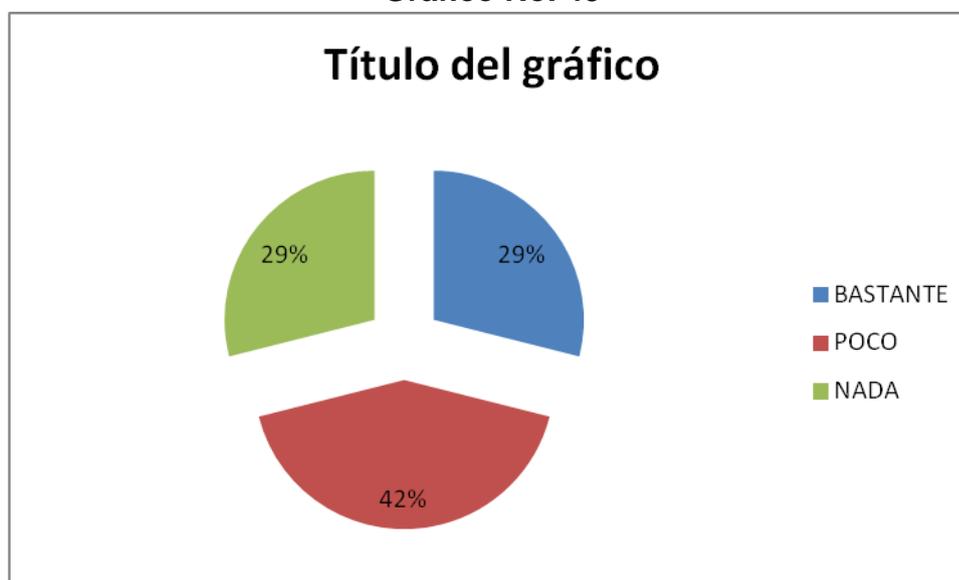
10.-Practica en las horas de educación física con tu maestro movimientos de equilibrio?

Tabla No. 46

INDICADORES	FRECUENCIA	%
BASTANTE	11	29
POCO	16	42
NADA	11	29
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 45



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

En base a los resultados obtenidos se observa que el 42% de los encuestados de acuerdo al movimiento citado practican poco el equilibrio, el 29% manifiestan no hacer nada sobre este movimiento. Y un 29% dicen que practican bastante. Es considerable la ejecución de este movimiento por que se hace necesaria la construcción de una estrategia psicopedagógica.

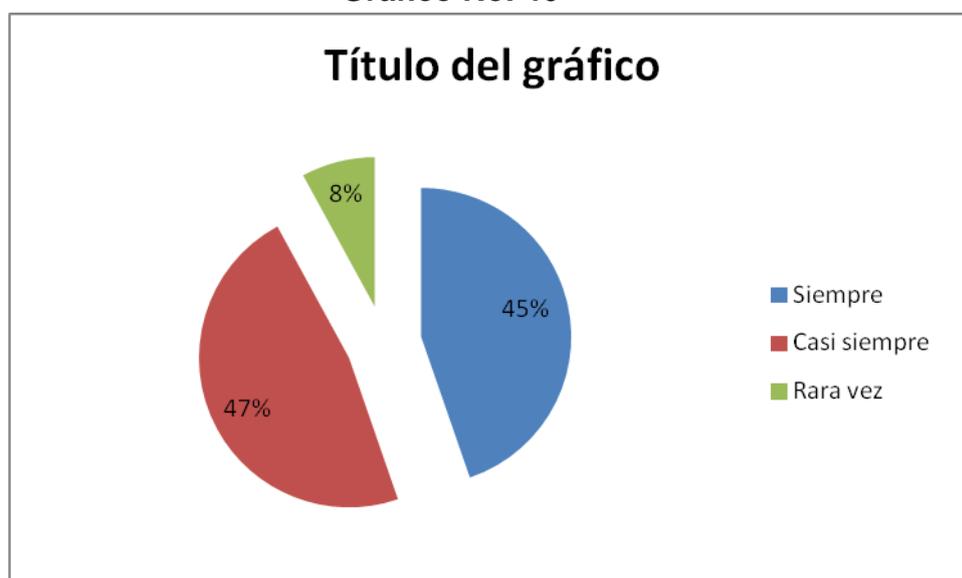
11.- ¿En tu escuela realizan eventos de juegos que te permitan aplicar diferentes movimientos?

Tabla No. 47

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre	17	45
Casi siempre	18	47
Rara vez	3	8
Nunca		
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 46



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los encuetados se puede observar que los resultados determinan que el 47% manifiestan que casi siempre en su escuela realizan eventos de juegos en los cuales se aplican diferentes movimientos, el 45% dicen que siempre lo hacen, en cambio un 8% respondieron que rara vez se ha dado esta situación.

12.- ¿A tus amigos les gusta jugar juegos sin ser dirigidos por sus maestros?

Tabla No. 48

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre	35	92
Casi siempre	3	8
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	38	100

Fuente: Encuesta

Gráfico No. 47



Fuente: El Autor

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los encuetados se puede observar que los resultados determinan que el 92% manifiestan que siempre les gusta jugar sin ser dirigidos sus movimientos, el 8% dicen que casi siempre les gusta ser dirigidos por sus maestros cuando juegan con sus amigos en el contexto de la escuela.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Más de la mitad de los estudiantes encuestados consideran en relación a los juegos de orientación que poco o nada les gusta participar de ellos.

De los encuestados menos de la mitad de los diferentes paralelos les gusta participar con la presencia de los juegos mencionados durante se desarrolla la clase: juegos de salto, agilidad y de fuerza.

La mayoría de los encuestados en relaciona los paralelos se sienten a gusto cuando juegan ya que sus articulaciones y músculos se mejoran

Menos de la mitad de los encuestados cree desarrollar sus movimientos naturales a través de ciertas habilidades motrices ejecutadas durante la clase de educación física.

Más de la mitad de los estudiantes encuestados dicen que prefieren jugar sin ser dirigidos por sus maestros en el momento de las clases de educación física.

Más de la mitad de los encuestados en las escuelas citadas hacen notar que los profesores de educación física no desarrollan los juegos gestuales o perceptivos en la clase de educación física.

5.2 Recomendaciones

Que las instituciones educativas promuevan y motiven a sus docentes para la aplicación de los juegos dentro del aprendizaje en función de desarrollo de la motricidad.

Que los docentes de educación física realicen juegos que beneficien el desarrollo de la motricidad en sus clases de educación física.

Que los niños sean participes del juego en la clase para sientan y disfrute en su que hacer individual y colectivo.

Por lo expuesto se propone una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad en los niños/as de sextos y séptimos de educación básica de los establecimientos educativos “9 de octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de san Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012

CAPITULO VI

6. POPUESTA

6.1 Titulo de la Propuesta

GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS MOTORAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS/AS DE SEXTOS Y SÉPTIMOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS “9 DE OCTUBRE Y JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ” DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO DE IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA.

6.2 Justificación e Importancia

Con esta propuesta se busca dar cumplimiento a los objetivos planteados que permitirán dar soluciones concretas al problema planteado sobre los juegos para el desarrollo de la motricidad El juego es una actividad necesaria para los seres humanos siendo de importancia en la esfera social puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales ,a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales ,motoras o afectivas y todo se lo debe realizar de forma gustosa sin sentir obligación

Según Husinga (1987) el juego es una ocupación libre ,que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados según reglas obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia del ser

Los juegos sirven para preparar al hombre y algunas especies para la vida adulta consideradas esto como supervivencia de la especie por lo que puede considerarse como juego de tipo educativo cuya esencia es el logro de un nuevo hombre en una nueva sociedad, con nuevos modos de comportamiento personal y social.

El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica por medio de ello se hace más efectivo el aprendizaje ; este instruye ,desarrolla físicamente, crea y fomenta normas sociales y morales como los valores de generosidad , dominio en sí mismo ,entusiasmo ,fortaleza ,valentía, autodisciplina capacidad de liderazgo altruismo ,habilidad ,reflejos, rapidez fuerza, destreza, inteligencia, atención, memoria, iniciativa, observación, creación, sentido colectivo

Según los expertos jugar estimula el desarrollo, facilita las relaciones interpersonales, favorece la creatividad y contribuye a fomentar la motivación.

Además por medio del juego el niño ingresa a la sociedad

Le enseña a seguir reglas

Le ayuda a superar la timidez

Es más colaborador y menos individualista

Produce un aumento generalizado de movimiento coordinado

Potencia la creación y regulación de hábitos

Desarrolla el placer por el movimiento

Posibilita de poner en práctica cualquier actividad física deportiva y en su conjunto determinan la actitud física de un individuo por ello se hace necesario basarse en el entrenamiento de las diferentes capacidades que se fundamenta en la combinación de las mismas en la función fisiológica o características físicas y técnicas de cada individuo

6.3 Fundamentación

El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano.

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.

Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos

Desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos, los niños:

Descubren sensaciones nuevas.

Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...).

Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico-temporal...).

Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.

Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.

Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen...

Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior. El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno. Los estudios que han analizado las conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual permiten llegar a diversas conclusiones. Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad

(verbal, gráfica, motriz...), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...).

El juego favorece la comunicación y la socialización

Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento ya descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil se podrían resumir en una frase: «el juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación».

Esta premisa contiene dos ideas. La primera, «el juego llama a la relación», subraya que es un importante instrumento de socialización, porque estimula que los niños y niñas busquen a otras personas, interactúen con ellas para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en este proceso. Por las investigaciones que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo social infantil sabemos que en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en los que representan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su «yo social» a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego. Se han realizado diversos trabajos que analizan las conexiones entre juego y desarrollo social (véase cuadro 2).

Por lo tanto, el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen. Sin embargo, el juego no es sólo un instrumento de socialización con los iguales, ya que es una actividad de inestimable valor en las relaciones entre padres e hijos, un importante instrumento de comunicación e interacción entre los adultos y los niños. Y aquí entroncamos con la segunda parte de la premisa inicial, «el juego sólo puede llegar a ser juego por la relación», que subraya la naturaleza social del juego. En este sentido, algunos investigadores del juego han destacado que los niños desarrollan su capacidad lúdica en gran medida gracias a los tempranos juegos que los padres realizan con ellos desde los primeros meses de la vida, juegos en los que la madre juega a ocultarse y aparecer, juegos como los cinco lobitos, juegos en los que una cuchara con puré se convierte en un avión que vuela y se dirige a la boca del niño... Así, muchos estudiosos del tema consideran que el origen del juego infantil está en el contacto lúdico del niño con sus padres. De este modo, se resalta la gran importancia que tienen para el desarrollo infantil los juegos entre padres e hijos desde los primeros meses de la vida.

El juego es un instrumento de expresión y control emocional. Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.

Diversos estudios que han analizado las conexiones entre juego y desarrollo afectivo-emocional concluyen que el juego es un instrumento

de expresión y control emocional que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental (véase cuadro 3).

Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego en la esfera afectivo-emocional confirman que el juego aumenta los sentimientos de autoaceptación, el autoconcepto-autoestima, la empatía, la emocionalidad positiva...

Conclusiones e implicaciones para el contexto escolar y familiar

Las conclusiones de la investigación sobre el juego han puesto de relieve que las actividades lúdicas que los niños realizan a lo largo de la infancia les permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar tensiones, explorar y descubrir el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar sus horizontes... Por ello, se puede afirmar que estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva, creativa y cooperativa es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil, además de tener una función preventiva y terapéutica.

De estas conclusiones se desprenden dos direcciones de actuación. En primer lugar, la importancia de emplear el juego como una metodología educativa tanto en educación infantil (estructurando el aula en espacios de juego, potenciando variadas experiencias lúdicas dentro y fuera del recinto de la escuela...), como en educación primaria (realizando programas de juego cooperativo y creativo para el desarrollo socio-emocional). Y en segundo lugar, la importancia de utilizar el juego como un medio de interacción y comunicación entre padres e hijos, ya que puede ser un privilegiado vehículo de comunicación y relación familiar no sólo con los niños más pequeños, sino también con los mayores y con los adolescentes. Juegos deportivos (pelota, goma, cuerda, bicicletas...),

juegos de habilidad y reflejos (diábolo, antón pirulero, canicas, tabas, peonza), juegos de representación o simulacro (muñecas, médicos, marionetas, películas, circo...), juegos de mesa (dominó, tres en raya, parchís...), juegos con el lenguaje (veo-veo, adivina las mentiras...), juegos creativos (construcción, dibujo, pintura...), etc., todos ellos tienen cabida en este contexto de interacción familiar.

Estimular el juego de los niños es aceptar sus propuestas y también proponerles juegos nuevos. Los profesores y profesoras y los padres pueden recordar los juegos que jugaron en la infancia y enseñarlos a sus alumnos e hijos. Los niños y niñas a su vez enseñarán estos juegos a sus compañeros y, de este modo, el conocimiento implícito en los juegos se transmitirá de generación en generación. Respecto al tipo de juego que se pretende fomentar, la idea general sería proponer juegos variados que potencien experiencias de distintos tipos: que fomenten el desarrollo del cuerpo, de los sentidos, la inteligencia, la capacidad de comunicación, la expresión de emociones... Proponer juegos que no tipifiquen roles sexistas, ya que si jugar con las muñecas enseña a las niñas conductas asociadas con la maternidad, a los niños les enseñará conductas relacionadas con la paternidad. Potenciar juegos cooperativos, en los que todos participan, juegos que fomenten la comunicación y tengan en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Compartir un espacio de libertad y arbitrariedad que es el espacio del juego...

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Proponer una guía didáctica de actividades lúdicas motoras para desarrollar la motricidad en los niños/as de sextos y séptimos de educación básica de los establecimientos educativos “9 de octubre y

José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de san Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012

6.4.2 Objetivos Específicos

Mejorar el desarrollo de la motricidad en los niños/as mediante la utilización de la guía didáctica de actividades lúdica.

Incentivar a los profesores a la utilización de la guía didáctica para desarrollar la motricidad en los niños de los diferentes establecimientos educativos.

6.5 Ubicación Sectorial

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Parroquia: San Antonio

Población: Mixta

Instituciones: “9 de octubre y José Miguel Leoro Vásquez”

Infraestructura: Propia

6.6 Desarrollo de la Propuesta

La guía tiene como objetivo dar una orientación para la realización de actividades lúdicas motoras, ya que del adecuado desarrollo va a depender que el niño /a se realice como persona integral, social, individual.

Las actividades abajo sugeridas pueden ser enriquecidas con música, valiéndose de, sonido de algún instrumento musical; utilizando rimas, cantos o simplemente con la voz o aplauso de la maestra.

Se pueden entregar a los niños y niñas objetos livianos como pelotas, fundas con diferentes rellenos, etc., dependiendo del objetivo que se plante el maestro, además estas actividades se las realiza tanto dentro del medio de aprendizaje como fuera del mismo

UNIDAD 1

La unidad esta constituida de algunas actividades lúdicas motoras:

1. CAMINAR

Para las actividades expuestas a continuación se recomienda realizarlas en ocasiones con y sin zapatos además de sin medias en algunas superficies.

ACTIVIDADES:

- Librementemente por espacios libres o restringidos, pudiéndose alternar con ordenes sencillas como: al oír un golpe o aplauso sentarse, arrodillarse, congelarse, saltar, etc.
- Dar pasos pequeños y grandes.
- Caminar utilizando diferentes direcciones como: atrás –adelante, izquierda – derecha.
- Por todo el espacio en las puntas de los pies, y a la señal de la maestra: sentarse, caminar normalmente, arrodillarse, caminaren cuclillas.
- Caminar en las puntas de los pies sobre una línea o dibujo hecho en el piso.
- Caminar en las puntas de los pies entre obstáculos

2. EQUILIBRIO

Las actividades expuestas a continuación se recomienda la utilización de diferentes elementos como: cuerdas, maderas, dibujos diferentes en el piso, bolsitas rellenas; algunos de estos elementos deben ser individuales.

ACTIVIDADES:

- Caminar sobre una línea o un dibujo en el piso.
- Caminar sobre una cuerda simulando ser un equilibrista.
- Caminar sobre la barra de equilibrio.
- Caminar con una bolsita sobre la cabeza, realizando diferentes movimientos. Esta actividad se puede realizar haciendo competencias.
- Caminar por todo el espacio y a la orden de la maestra elevarla pierna hacia atrás y los brazos a los lados.
- Alzar un pie y dar unos zapateos con el mismo, luego con el otro pie.
- Alcanzar objetos colgados del techo parándose en las puntas de los pies.

3. SALTAR

Para la realización de las siguiente actividades se sugieren la utilización de: cuerdas, aros o ulas, colchonetas, llantas, rayuela simple; además se puede aprovechar para la interiorización de nociones como: adentro – afuera, izquierda – derecha.

ACTIVIDADES:

- Sobre una colchoneta y cuando la educadora de la orden: caer sentados, detenerse.
- Una cuerda extendida en el piso, para un lado y para el otro izquierda – derecha.

- Un aro o ula puesta en el piso, saltar para adentro y para afuera.
- Dar pequeños y grandes saltos.
- Jugar en una rayuela sencilla.

4. CARRERA

Se recomienda que esta actividad se la realice en espacios amplios y se pueden utilizar elementos como: pelotas, pitos, juegos.

ACTIVIDADES

- En un espacio amplio, correr en parejas a coger una pelota y regresar.
- Correr libremente por todo el espacio y a la orden del maestro detenerse según la consigna dada: sentado, saltar, acostado, etc.
- Correr siguiendo el ritmo y la consigna: rápido, lento, saltar.
- Jugar al “gato y al ratón”.
- Jugar a “las estatuas”, los niños /as se colocan en fila y corre hacia la maestra y cuando da la orden se colocan en una posición congelados.
- Jugar “al semáforo”, los niños /as tienen que correr según el color que diga la maestra. (rojo, amarillo, verde)

5. DESPLAZAMIENTOS

Las siguientes actividades se las realizan con diferentes elementos, que obliguen a reptar, trepar, deslizar, subir y bajar; estas se recomiendan hacerlas en espacios amplios.

ACTIVIDADES:

- Jugar a “Seguir al capitán”, se forma un trencito y lo que hace el primero todos tienen que hacerlo.
- Caminar venciendo obstáculos, se forma un laberinto con diferentes objetos obliguen a: reptar, trepar, rodar y deslizar.
- Arrastrarse de diferentes formas por debajo de una cuerda con una altura apropiada.

- Subir y bajar de un cajón de diferentes formas, como: gateando, utilizando en mismo pie.
- Subir escaleras sujetándose de la pasa manos y bajar sentado primero y luego parado.
- Marchar libremente como soldados, cantando “Somos Soldados”; se puede utilizar en esta actividad sombreros de papel.
- Trazar líneas paralelas con tiza en un espacio establecido y caminar dentro del mismo, siguiendo ordenes como: gatear, saltar, sentarse, etc.
- Caminar entre líneas paralelas realizando diferentes movimientos como: zic-zac, en líneas oblicuas, imitando movimientos diferentes.

6. COORDINACIÓN VISO – MOTORA

Esta actividad par su realización necesita la utilización de: pelotas, aros o canastas, arcos o cualquier cosa se parezca; además se recomienda realizarlo en el área verde.

ACTIVIDADES:

- Lanzar una pelota, los niños /as colocados en una ronda la pasan a los amigos.
- Lanzar una pelota a una canasta o un aro, por turnos los niños/as trataran de encestar la misma.
- Patear una pelota, los niños /as colocados en dos filas la patean pasándola a los amigos.
- Patear una pelota a un arco, en esta se puede hacer jugando fútbol.

7. POSTURAS CORPORALES

Esta actividad se la puede realizar tanto dentro como fuera del aula, y se recomienda la utilización de láminas, juegos, canciones, rimas.

ACTIVIDADES:

- Imitar animales, medios de transporte formando grupos pequeños según señale la maestra.
- Adoptar diferentes posturas corporales como: joroba dos, con manos en la cintura, inclinados hacia la derecha y/o izquierda, en cuclillas.
- Presentar imágenes de animales e imitar sus movimientos.
- Jugar al “Rey manda”, la maestra.
- Cantar “Don Mc Donald”, imitando el sonido y movimiento de los animales mencionados.
- Seguir el ritmo establecido por la pandereta realizando diferentes movimientos.

UNIDAD 2

En esta unidad se presenta algunas alternativas de juegos, que de acuerdo al juego tienen algunas indicaciones:

- a) Tipos de juego. Cuando veamos esto nos servirá para saber qué juegos estamos utilizando o iremos a utilizar, los juegos pues irán desde velocidad, resistencia, etc.
- b) Objetivos del juego. Este sería el siguiente apartado que nos encontraremos, y aquí se nos presentarán los objetivos que queremos conseguir con este juego.
- c) Nivel requerido. Esta característica nos definirá para quién podemos utilizar el juego. Representa la dificultad física que puede representar el juego como conocimiento y experiencia en un movimiento determinado.
- d) El número de participantes. En este apartado quedará reflejado el número de participantes que se necesitan para el juego.
- e) Material para el juego. Se expondrá en este punto los materiales utilizados si es que se utilizan alguno, y se hará una breve descripción

del material, y si es de fácil obtención o con otros elementos alternativos.

- f) Desarrollo del juego. En este punto se hará una breve explicación del juego, para entenderlo y coger su mecánica.
- g) Gráfico. Aquí se hará una representación gráfica del juego para obtener una idea más concreta de la representación del juego.

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y CONOCIMIENTO

- JUEGOS DE HABILIDADES

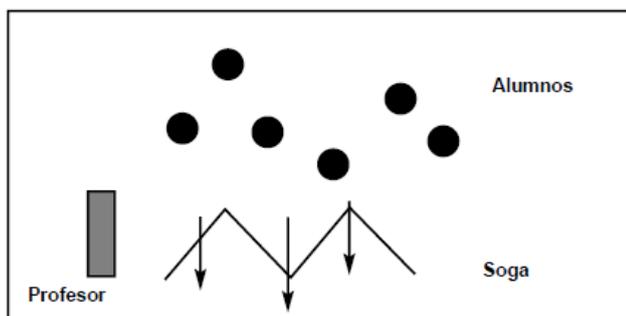
La viborita

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Ejercitar la mejora del salto.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.

Material: sogas

Desarrollo del juego

Con una soga la agitamos tanto en forma horizontal como vertical el grupo intenta pasar de diversas formas, el que la toca, suma puntos en contra.



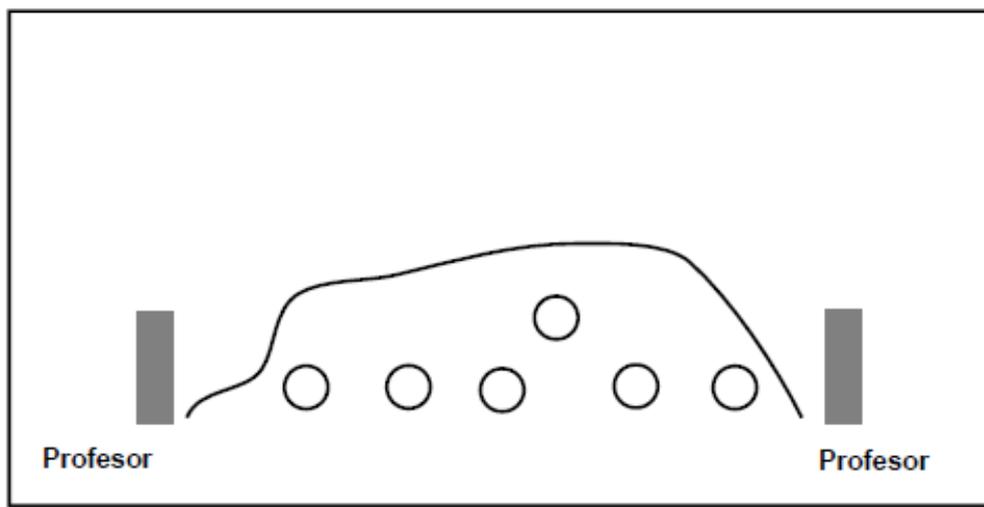
Saltar la soga

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Ejercitar la mejora del salto.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.

Material: soga

Desarrollo del juego

Se divide al grupo en equipos numerosos los que intentarán, cada uno con su propia estrategia ingresar todos, sumando la mayor cantidad de saltos posibles, en caso de no ingresar todos se cuentan los saltos dados, tendrán 3 oportunidades.



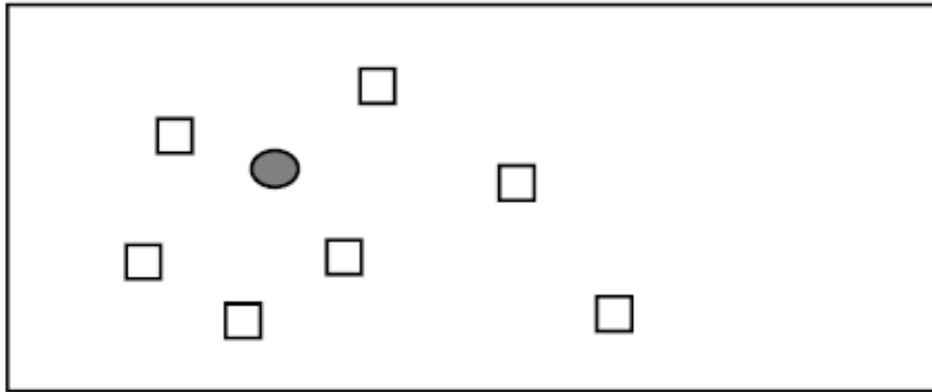
Mancha rango

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Ejercitar la mejora del salto.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.

Sin material

Desarrollo del juego

La característica es de cualquier mancha, aquí el que es manchado, apoya sus manos en las rodillas y flexiona un poco las piernas, esperando ser salvado para seguir jugando por cualquier jugador que lo salte en rango. Por tiempo se irán cambiando las manchas.



□ Jugadores ● Marcha △ Rango

1. Bancos suecos.
4. Canguros y ranas.
5. Canguro saltarín.
6. Carrera de liebres.
7. Carrera de sacos.
8. Caza balones.
9. La comba
10. El cuadrado.
11. La culebrilla.
12. El enano saltarín.
13. El muro.
14. El pañuelo saltarín.
15. A pasar
16. La pídola.
17. Platillo volador.
18. De puente a puente.
19. Las ranitas.
20. La rayuela.
21. Relevos de comba
22. Salto la bola
23. Salto a las botellas tumbadas.
24. Salto de la pulga.
25. El Sol.

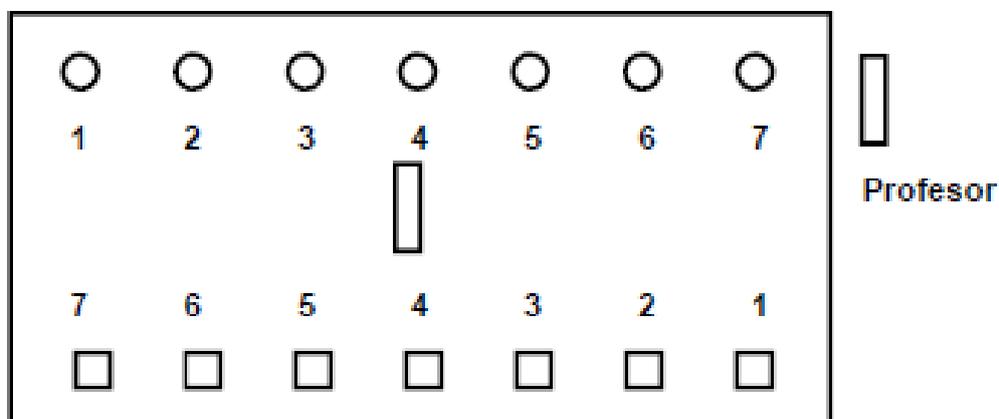
- JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Guerra de los números

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Entre unos quince y veinte.
- Material necesario: Sin material.

Desarrollo del juego

Se divide la clase en dos. En un espacio se marcan dos líneas separadas entre si unos 20 metros. Detrás de ellas estarán los equipos que deberán numerarse desde el uno en adelante, en el centro de los dos equipos el profesor llamará por número o números, aquellos con el número que respondan, deberán buscar de la mano del profesor un objeto y volver a sentar, el que lo posea sumará puntos para su equipo.

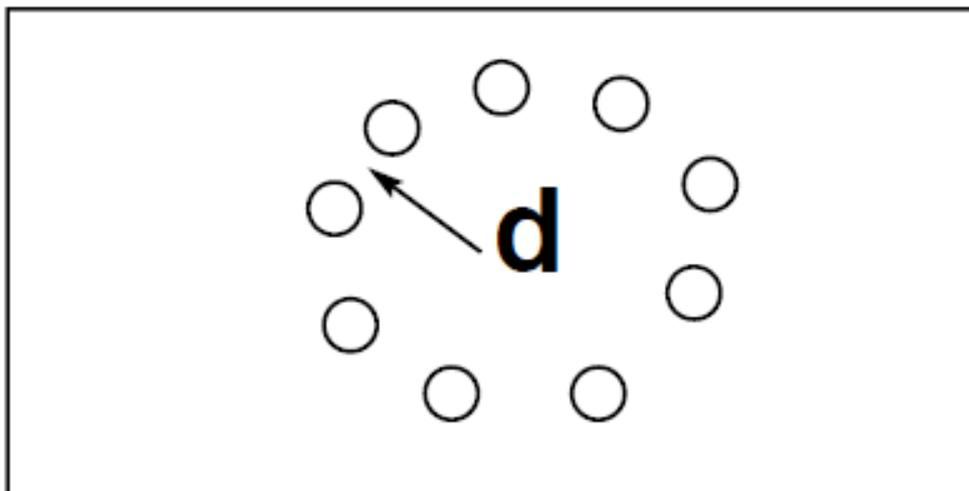


El palo que cae

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Entre unos quince y veinte.
- Material necesario: Sin material.

Desarrollo del juego

Los niños forman un círculo en el centro uno de ellos con el dedo, tiene parado sobre el piso un palo de escoba, de pronto grita el nombre de alguno de la ronda y suelta el palo, el nombrado deberá acudir antes de que este caiga (a las tres caídas va una prenda).

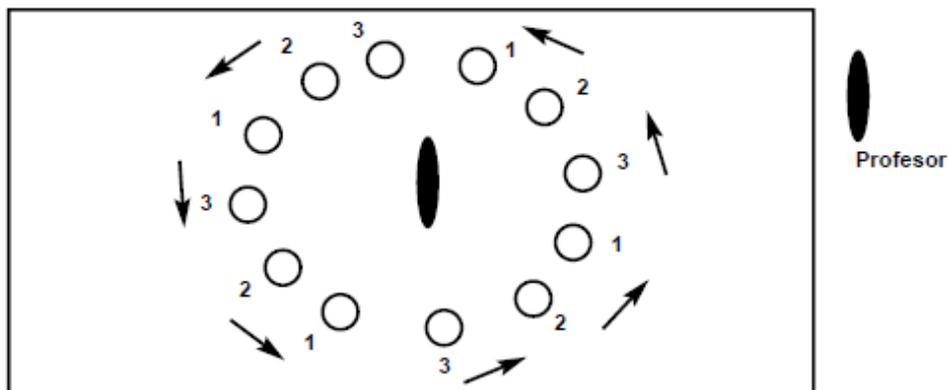


Círculo numerado

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Entre unos quince y veinte.
- Material necesario: Sin material.

Desarrollo del juego

Se pueden realizar uno o más círculos, lo indispensable será la numeración de cada uno de ellos en forma correlativa hasta la mitad del mismo, donde se volverán a repetir los números. Otra posibilidad por ej.: será numerar de cuatro en cuatro. El profesor dirá un número y ellos deberán correr a la ronda hasta sentarse nuevamente, el que se ubica primero gana.



- JUEGOS DE REACCION

1. La conquista de Alaska.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera y de velocidad de reacción.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento, ala velocidad de reacción y de la resistencia.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Dos equipos de cinco a ocho participantes.
- Material necesario: Un banderín, pica (que serían palos largos) o cono.
- Desarrollo del juego: Los dos equipos forman dos cadenas alrededor del banderín y a unos cinco o diez metros de éste y mirando hacia fuera. Uno de cada grupo se coloca enfrente de los adversarios. A la señal, los que van solos intentan apoderarse del objeto y los contrincantes lo impiden. Todos los jugadores pasan por la posición de atacante.
- Gráfico:

2. La conquista de los balones contrarios.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento y mantenimiento de la velocidad.
- Nivel requerido: 1.

- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Veinte balones o pelotas.
- Desarrollo del juego: Se reparten en dos equipos, y cada equipo tiene dentro de la portería diez balones. El equipo contrario lo mismo. Entonces los equipos deben llegar a la portería del equipo contrario y coger los balones y llevárselos a la suya, sólo puede coger cada persona un balón. Si un jugador es tocado por el contrario debe permanecer quieto hasta que un compañero le salve.

3. Escapada.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera y de velocidad de reacción.
- Efectos del juego: Velocidad prolongada, de reacción y de desplazamiento.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Tríos.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Cada grupo de tres corre lentamente en línea. El del medio intentará una escapada cuando considere oportuno para llegar antes de que los compañeros puedan tocarle.

4. Laberinto inestable.

5. Norte, sur, este, oeste.

6. El pañuelito.

- JUEGOS DE VELOCIDAD

Pelo pelito

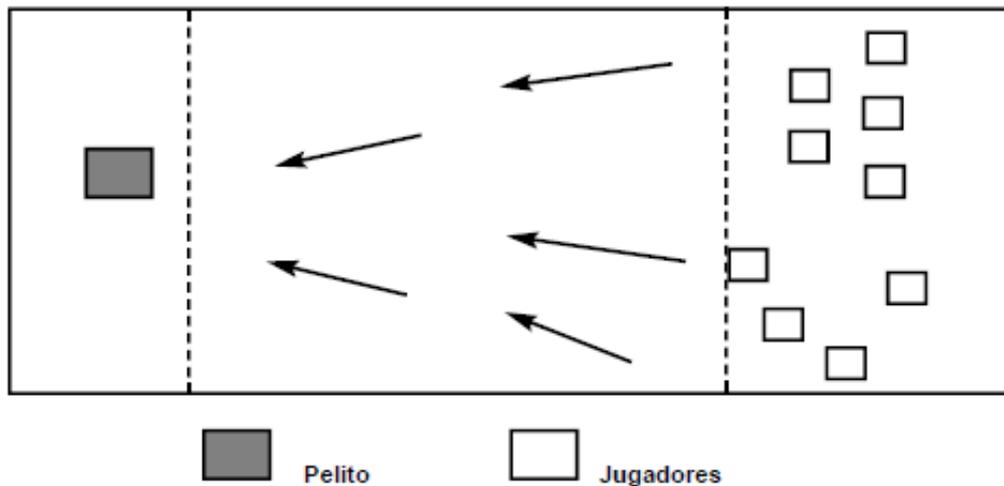
- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Entre unos quince y veinte.

- Material necesario: Sin material.

Desarrollo del juego

Se elige un participante para pelo pelito, los demás estarán a unos 20 metros de distancia, el juego comienza cuando el elegido gira de espalda al grupo diciendo «uno, dos, tres, pelo pelito es «y gira nuevamente, el grupo intentará moverse rápidamente para tocarlo, mientras esté de espalda, cuando gire hacia ellos deberán inmovilizarse, el que es atrapado en movimiento, volverá a la partida.

El que logra tocarlo será «pelo pelito».



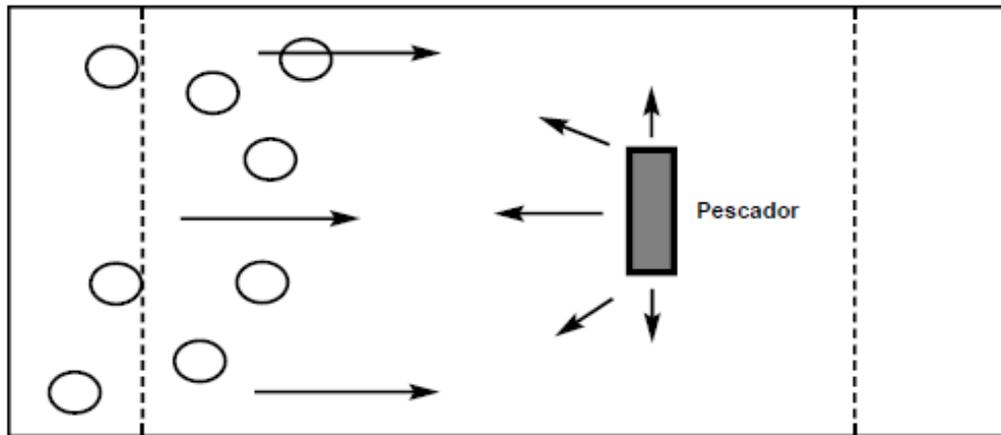
7- La red del pescador

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Entre unos quince y veinte.
- Material necesario: Sin material.

Desarrollo del juego

Se elige del grupo uno para pescador y se ubica en el medio del palio, los demás serán peces, que tendrán que cruzar, todo aquel atrapado pasará

a formar una red (tomados de las manos) con el pescador. Ganarán aquellos peces que no fueron atrapados.

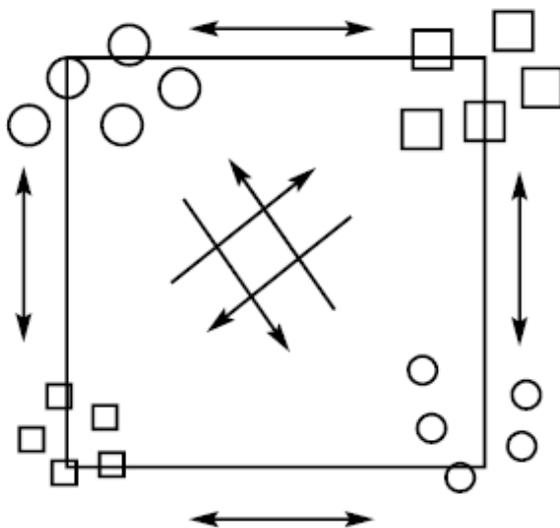


Dirigiendo el tránsito

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Entre unos quince y veinte.
- Material necesario: Sin material.

Desarrollo del juego

En un espacio cuadrado se divide el grupo por esquinas, en el centro el profesor indicará con sus brazos las esquinas a cambiar, el grupo que lo haga más rápido sumará puntos.



7. La araña y las moscas.
8. Atrapa el rabo.
9. Banda de ladrones.
10. La cadena.
11. Carrera loca.
12. Carrera de piñas.
13. Carrera de tres pies.
14. Cazar terneros.
15. Los comecocos y los fantasmas.
16. La conquista de Alaska.
17. La conquista de los balones contrarios.
18. Escapada.
19. La estatua salva.
20. El hombre de negro.
21. El juego del si y del no.
22. Laberinto inestable.
23. Norte, sur, este, oeste.
24. El pañuelito.
25. Persecución por equipos en dos campos.
26. Petrificar.
27. Relevos en aumento.
28. Salidas desde distintas posiciones.
29. Transporte chino.

- JUEGOS DE FUERZA

1. El bordón.
 - Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
 - Efectos del juego: Mejora de la fuerza.
 - Nivel requerido: 1.
 - Nº de participantes: Grupo numeroso.
 - Material necesario: Picas y conos.

- Desarrollo del juego: Nos agarramos todos de las manos formando un círculo y dejando un árbol o pivote (pica vertical) en el centro del mismo. El cono nos servirá para mantener la pica vertical. A la señal todos traccionan hacia atrás evitando acercarse al pivote. Quien toque el pivote, pierde.

2. La botella borracha.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Una serie de jugadores forman un círculo dentro del cual se coloca el elegido como la “botella borracha”. A la señal los distintos jugadores del círculo deben de ir moviendo la botella evitando que ésta caiga al suelo. La botella debe adoptar una posición totalmente rígida con pies juntos y brazos pegados a los costados y estar a merced del manejo de sus compañeros.

2. A burro.

- Tipo de juego: capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza y el transporte.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: sin material.
- Desarrollo del juego: Cuatro “burros” formando un círculo y cuatro jinetes formando otro exterior; cada jinete juega con su burro. En el centro se pone el que liga o vigilante, teniendo en cuenta que el diámetro del círculo interior debe ser un poco mayor que la envergadura del que la liga. Los jinetes intentarán subir a cuestras de su burro, y el vigilante se lo impide intentando tocarlos antes de que hayan subido. El jinete que consiga subir permanecerá a salvo

mientras esté arriba y sin que ninguna zona del cuerpo toque el suelo; A su vez el burro no puede despegar los pies del suelo, pero si puede moverse para intentar descabalgarse a su jinete. El burro si se rila, o el jinete si se cae al tiempo que el vigilante los toque pues estos pierden. Los jinetes suben y bajan las veces que quieran.

3. La campana.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora del transporte, el equilibrio y la fuerza.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso, organizado por parejas.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Por parejas, espalda contra espalda y con los brazos entrelazados. El jugador "A", flexionando el tronco, arrastra al "B" que queda tumbado en decúbito supino encima de él; y viceversa. Hay que procurar encajar la zona glútea del de arriba en la zona lumbar del de abajo.

Gateando por el túnel.

- Tipo de juego: capacidad motora de fuerza.
- Efectos de juego: Mejora de la fuerza.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Una invitación a la reptación-gateo. Equipo-hilera: Grupo mediano y con las piernas abiertas. El último gatea por debajo de las piernas hasta salir por la primera posición. Así hasta que termine todo el equipo.

5. El cantillo.

6. Carrera de caballos.

7. Carrera de coches.
8. El chorizo.
9. Churro.
10. La cinta transportadora
11. Comba individual.
12. Cuadrigas.
14. El látigo.
15. El molinillo.
16. El nudo.
17. La pescadilla se muerde la cola.
18. El pulso.
19. El rey de la pista
20. Robar la mano.
21. El salto de caballo.
22. Sillita de la reina.
23. Soga tira.
24. Las torres según apoyos.
25. El transporte de quitamiedos.

- JUEGOS DE RESISTENCIA.

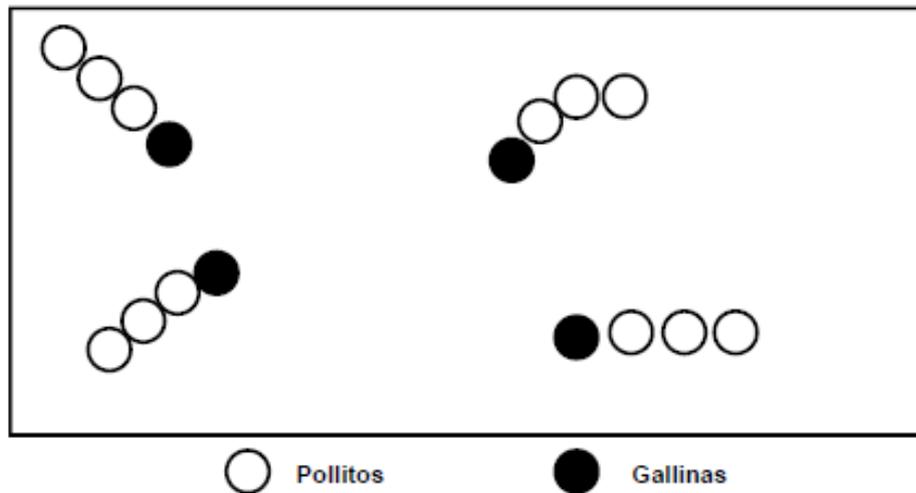
- Tipo de juego: capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: mejora la capacidad de resistencia.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Entre unos quince y veinte.
- Material necesario: Sin material.

Desarrollo del juego

La gallina y los pollitos

Se divide al grupo en hileras de 4 o más, el de adelante será la gallina los demás los pollitos, el juego consiste en que las gallinas deberán tomar los

pollitos que están últimos sin que le roben los suyos. El juego se puede plantear por tiempo o termina cuando queda una hilera.

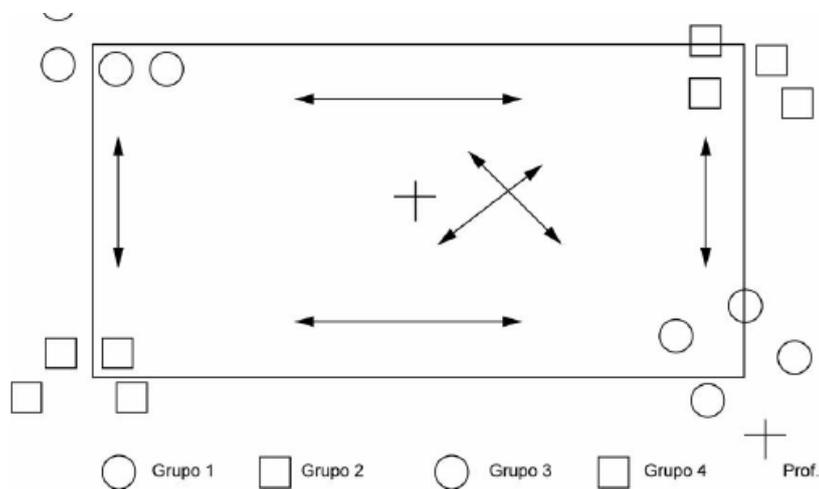


Carrera de conductores

- Tipo de juego: capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: mejora la capacidad de resistencia.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Entre unos quince y veinte.
- Material necesario: Sin material.

Desarrollo del juego

Se divide al grupo en cuatro, cada uno estará trotando en los vértices de un cuadrado, cada equipo tendrá un número el profesor será el que ordenará los cambios (por ej.: «1 a 3, 2 a 4») el equipo que se cambia primero de lugar va sumando puntos

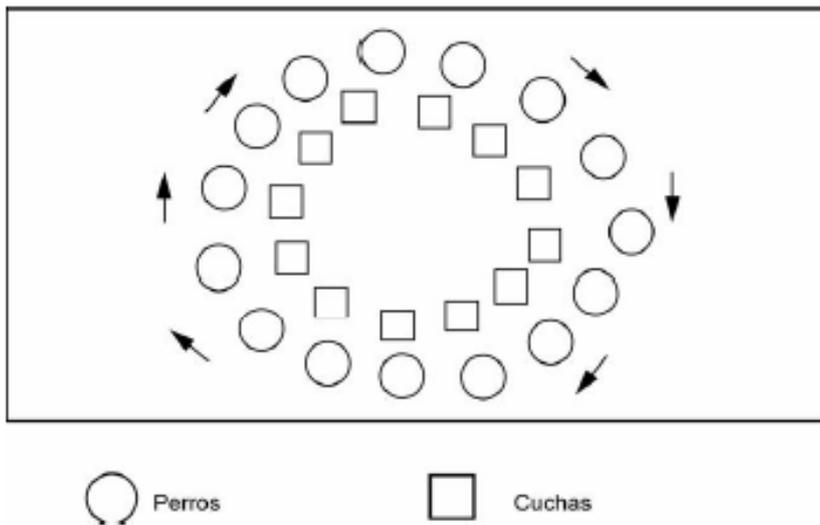


La perrera

- Tipo de juego: capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: mejora capacidad resistencia
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Entre unos quince y veinte.
- Material necesario: Sin material.

Desarrollo del juego

Se arman dos círculos uno dentro del otro, los del interno con piernas separadas serán las cuchas, los del externo los perros, que trotarán en círculos hasta el silbato donde deberán seguir trotando, esta vez con los que eran de la ronda interior (cuchas). Es necesario controlar el tiempo de trabajo.



1. A por él.
2. La cadena
3. La cola del burro.
4. El corta hilos.
5. Cortahilos.
6. Da el número.
7. Enfila la aguja.
8. Pelota a caballo.

9. La pita farola
10. Pita house.
11. Pita punto.
12. El rescate.
13. Nos robamos la cola.
14. Sálvese el de tres.
15. A sobar.
16. La tortuga.
17. El tulipán.
18. Uno contra tres.
19. La zorra en el corral.
20. El zorro, gallina y polluelos.

- JUEGOS FLEXIBILIDAD.

1. La caza del pañuelo.
 - Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
 - Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
 - Nivel requerido: 1.
 - Nº de participantes: Grupo numeroso.
 - Material necesario: Pañuelos.
 - Desarrollo del juego: Cada jugador pose un pañuelo colgado detrás del pantalón. Todos tienen que andar o correr en cuadrúpeda, intentando quitar pañuelos y que no se lo quiten.

2. El enredo:
 - Tipo de juego: Capacidad motora sobre la flexibilidad.
 - Efectos del juego: Mejora de la flexibilidad y el equilibrio.
 - Nivel requerido: 2.
 - Nº de participantes: grupo numeroso.

- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: En grupos de tres o cuatro personas y a una distancia que permita a cada miembro tocar las diferentes partes del cuerpo de cualquiera de los otros. Partiendo de la posición de pie, lo único que hay que hacer es seguir las instrucciones que se den sin abandonar las diferentes posiciones que se vayan consiguiendo.

3. Movimiento de brazos.

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Formando un círculo de espaldas a su centro, unidos por las manos con los brazos extendidos. Efectuar todos simultáneamente, un paso al frente para aumentar la separación, manteniendo los brazos extendidos paralelos al suelo. Aguantar la posición y aumentar el círculo.

4. Movimiento de caderas

5. Movimientos de piernas (I).

6. Movimiento de piernas (II).

7. Movimiento de piernas (III).

8. Movimiento de tronco (I)

9. Movimiento de tronco (II).

10. Movimiento de tronco (III).

11. Movimiento de tronco (IV).

12. Movimiento de tronco y brazos.

13. Movimiento de tronco y piernas

14. Movimiento de tronco y piernas

15. El nudo.

16. Leones y canguros.

17. Paseo en avestruz.
18. Los patitos
19. Pelea de gallo
20. Pelota túnel.
21. Que té pilla el gato.
22. La pita elasticidad.
23. El pulso.
24. Safari de canguros

6.7 Impactos

6.7.1 Impacto Social

Los juegos permiten la estimulación del niño, llevándolo a una participación activa y comprometida en el proceso de interaprendizaje en el desarrollo de la motricidad.

La escuela actúa como un ente de dirección y solución donde se prepara al niño para la vida cotidiana, en cambio el juego al contrario es una actividad social donde el niño aprende a integrarse, aceptar y desarrollar reglas sociales

6.7.2. Impacto Pedagógico

La ejecución de los juegos para el desarrollo de la motricidad requiere de un profundo conocimiento de los fundamentos esenciales; razón que aplicación de esta propuesta significa un aporte concreto y significativo para la enseñanza e interaprendizaje en la educación de la motricidad. Sea esta una herramienta metodológica que garantice la permanencia y

eficacia del niño en la escuela, que le permita redefinir los valores para mejorar la relación y el acoplamiento de los educandos en la sociedad.

6.7.3 Impacto Educativo

Los establecimientos educativos de la parroquia San Antonio de la ciudad de Ibarra tienen como objetivo trabajar con una educación de calidad para formar estudiantes creativos y reflexivos; con la aplicación de los juegos para el desarrollo de la motricidad.

Esa propuesta tendrá un impacto social porque tendrá su difusión a través de folletos que se entregaran a los entrenadores del Valle del Chota y también a los entrenadores que deseen seguir esta guía didáctica.

6.8 Bibliografía

- ALFARO Torres Rolando (2002) Juegos cubanos. Aprendizaje y desarrollo de la motricidad; guía didáctica, tercer ciclo.
- AUSUBEL, David, SULLIVAN, Edmundo; El desarrollo Infantil; editorial Barcelona – España, 1981, 1963.
- BARTOLOMÉ, Rocío, GORRIS, Nieves; Manual para el Educador Infantil; Editorial McGraw – Hill Interamericana, S.A.; edición 1997, Santa Fe de Bogotá– Colombia.
- Cabezas Córdova Fausto (2008) Psicomotricidad.
- CALDERON C., Luis H.; Patito Jardinero; primer año de educación básica, Quito – Ecuador.
- CAROLI Rita-Marinello Donato (1995) El gran libro de los juegos. científico – médica, reimpresión; Barcelona – España, 1978. Científico – médica, reimpresión; Barcelona – España, 1978.

- COMELLAS & CARBO, Ma. Jesús. PERPINYA i TORREGROSA, Anna; La Psicomotricidad en Preescolar; Ed. CEAC, S.A.; Barcelona – España, 1990.
- Dr. BARNESS, Lewis; Manual de Nutrición Pediátrica; editorial panamericana; Tercera edición; Buenos Aires – Argentina, 1994.
- Dr. ESTRELLA, Rodrigo; Biología Ecología; editorial Don Bosco, Quito –Ecuador, 1994.
- Educación Infantil; Psicomotricidad; guía didáctica, ciclo IV.
- Educación Infantil; Psicomotricidad; guía didáctica, ciclo IV.
- GARAIGORDOBIL, M. (1990): Juego y desarrollo infantil. Madrid. Seco-Olea.
- GARAIGORDOBIL, M. (1993): Juego cooperativo y socialización en el aula. Programa para fomentar el desarrollo socio-afectivo de niños de 6 a 8 años. Madrid. Seco-Olea.
- GAZZANO, Elena; Educación Psicomotriz; volumen 1; editorial cincel; edición 1984. p. 110
- GESELL, Arnold; El niño de 1 – 4 años; editorial piados, 2da reimpresión;
- GESELL, Arnold; El niño de 1 – 5 años; editorial piados, 4ta edición; Buenos Aires – Argentina, 1963.
- Guarderas Jijón, Fabián; Psicología; Primera Edición 1999.
- GUITART, R.M. (1998): Juegos no competitivos. Barcelona. Grao, 1990.
- Hernández Israel (2007) Sistema de juegos infantiles.
- LE BOULCH, Jean. (1995); El Desarrollo Psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años; editorial Piados, SAICF; edición 1995, Barcelona – España..
- LE BOULCH, Jean; El Desarrollo Psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años; editorial Piados, SAICF; edición 1995, Barcelona – España.
- LOUDES, Jean; Educación Psicomotriz y actividades físicas; editorial

- LOUDES, Jean; Educación Psicomotriz y actividades físicas; editorial
- MORALEDA Cañadilla, Mariano; Psicología Evolutiva; Editorial Luis Vives.
- Muñoz Muñoz Luis Armando (1996) Educación Psicomotriz.
- NURIA SILVESTRE, Maria Rosa; Psicología Evolutiva, infancia, preadolescencia; ediciones CEAC; 1ra edición, Barcelona – España, 1993.
- PAPALIA, Diana, WENDKOS, Sally; Desarrollo Humano; editorial McGraw – Hill; 2da edición, México, 1985.
- VYGOTSKY, L.S. (1982): «El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño». Versión castellana de la conferencia dada por Vygotsky en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933. Leningrado. Cuadernos de Pedagogía, 85, pp. 39-49.
- WINNICOTT, D. (1982): Realidad y juego. Barcelona. Gedisa, 1971
- ZAPATA, Oscar. (2001); La Psicomotricidad y el Niño; editorial Trillas; primera edición; México, 2001

Lincografía

html/informacion_sociedad/manual/a10n5.htm

<http://scollvas.galeon.com>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Juegos_populares

<http://psicopsi.com/juego-nivel-inicial-actividad-ludica>

http://redesformacion.jccm.es/aula_abierta/contenido/97/387/3049/EF_U5_T2/21_clasificacin_de_los_juegos_populares_en_castilla_la_mancha.hH

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm>

www.efdeportes.com

www.estadomundialdelainfancia1998.htm

www.monografias.com

www.sepsiquiatria.org/sepsiquiatria/

ANEXOS

ANEXO A

Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cómo influyen los juegos en el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de los sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos “9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012?</p>	<p>Determinar los juegos para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de los sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos “9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.</p> <p>Elaborar una estrategia psicopedagógica de los juegos para mejorar la motricidad de los niños y niñas de los Sextos y Séptimos años de Educación Básica de los establecimientos “9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.</p>
SUBPROBLEMAS/ INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<p>¿Cuáles son las clases juegos que realizan para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de los sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos “9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.</p> <p>¿Cuál es el tipo de motricidad en los niños niñas de sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos 9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.</p>	<p>Analizar las clases de juegos que realizan para el desarrollo de la motricidad los niños y niñas de sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos 9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.</p> <p>Identificar el tipo de motricidad en los niños niñas de sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos 9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.</p> <p>Elaborar una propuesta alternativa para el desarrollo de la motricidad en los niños niñas de sextos y séptimos años de educación básica de los establecimientos 9 de Octubre y José Miguel Leoro Vásquez de la parroquia de San Antonio de Ibarra provincia de Imbabura en el año lectivo 2011-2012.</p>

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA TEGNOLOGIA

Encuesta dirigida hacia los niños

El objetivo recopilar información a fin de realizar un estudio sobre:
**“JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE
LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BASICA DE LAS ESCUELAS 9
DE OCTUBRE Y JOSE MIGUEL LEORO VASQUEZ DE LA PARROQIA
DE SANTONIO DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2011-20112”**

Instructivo:

Lea detenidamente cada una de las preguntas que a continuación se detallan, conteste con la mayor sinceridad posible ya que de eso depende el éxito de este trabajo.

1.- ¿Te gustan los juegos de orientación en las clases de cultura física?

- Bastante
- Poco
- Nada

2.- ¿Te gustaría que tu profesor de educación física implemente en sus clases más juegos de velocidad?

- Bastante
- Poco
- Nada

3.- ¿De estos juegos anotados cual te divierte más cuando participas con tus compañeros?

- Observación

- Locomoción
- fuerza
- Agilidad
- Equilibrio
- Saltos
- Lanzamientos
- Libres
- Dirigidos

4.- ¿Tus profesores de cultura física en sus horas clase hacen juegos gestuales o perceptivos?

- Bastante
- Poco
- Nada

5.- ¿Cuándo juegas sientes que tus músculos y articulaciones mejoran?

- Siempre
- Casi siempre
- Rara vez
- Nunca

6.- ¿Cuándo juegas cual es el lugar preferido que escoges?

- En el patio de la escuela
- En tu barrio
- En el parque

Otros lugares

.....
.....

7.- ¿De las siguientes actividades, cuáles te han ayudado a desarrollar tus movimientos naturales?

- a) Caminar
- b) Trotar
- c) Rodar
- d) Girar
- e) Saltar

8.- Practicas en las horas de educación física con tú maestro los siguientes juegos?

- Sensoriales
- Motor
- Anatómico
- Gestual o perceptivo

9.- Practica en las horas de educación física con tu maestro movimientos como r, rodar, saltar, girar, correr?

- Bastante
- Poco
- Nada

10.- Practica en las horas de educación física con tu maestro movimientos de equilibrio?

- Bastante
- Poco
- Nada

11.- ¿En tu escuela realizan eventos de juegos que te permitan aplicar diferentes movimientos?

Siempre

Casi siempre

Rara vez

Nunca

12.- ¿A tus amigos les gusta jugar juegos sin ser dirigidos por sus maestros?

Siempre

Casi siempre

Rara vez

Nunca



ESCUELA FISCAL MIXTA "9 DE OCTUBRE"

San Antonio de Ibarra - Imbabura

Bolívar 5-133 y Cevallos

Teléfono: 2933-329

San Antonio, 09 de Mayo de 2012

Oficio N° 028

En mi calidad de Directora de la Escuela Fiscal Mixta "9 de Octubre" de la parroquia San Antonio de Ibarra, ante la solicitud presentada por el señor JUAN PABLO OSCURIO CEVALLOS, autorizo al mencionado señor realizar la investigación para su tesis en el plantel.

Atentamente,



Dra. Rocío Lascano M.

DIRECTORA.



Escuela Fiscal Mixta
" JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ "
San Antonio de Ibarra - Imbabura - Calle Ramón Teanga - Teléfono: 2932 480

San Antonio, 9 de Mayo del 2012

ASUNTO.- Autorización para investigación.

Sr.
Juan Pablo Oscuro Cevallos
ESTUDIANTE DE LA UTN
Presente.-

De mis consideraciones:

Por medio de la presente se autoriza desarrollar la investigación académica al Sr. Juan Pablo Oscuro Cevallos estudiante de la Universidad Técnica del Norte.

Atentamente,

MSc. Jaime V. Orna F.
DIRECTOR

