



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

## **FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **TEMA:**

“ANÁLISIS DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ Y SU MEJORAMIENTO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN LOS NIÑO/AS DE LOS QUINTOS, SEXTOS, SÉPTIMOS Y OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DR ALBERTO ACOSTA SOBERÓN” DE LA CIUDAD DE SAN GABRIEL DEL CANTÓN MONTÚFAR DE LA PROVINCIA DEL CARCHI EN EL AÑO ACADÉMICO 2014”.

Trabajo de Grado Previo a la Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad de Educación Física.

**AUTOR:** TIPÁS TOBAR LENIN STALIN

**DIRECTORA:** MSC. ANITA GUDIÑO

Ibarra, 2015

## ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Directora de Trabajo De Grado del siguiente tema: **ANÁLISIS DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ Y SU MEJORAMIENTO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN LOS NIÑO/AS DE LOS QUINTOS, SEXTOS, SÉPTIMOS Y OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DOCTOR ALBERTO ACOSTA SOBERÓN DE LA CIUDAD DE SAN GABRIEL DEL CANTÓN MONTÚFAR DE LA PROVINCIA DEL CARCHI EN EL AÑO ACADÉMICO 2014.**, Trabajo realizado por el estudiante egresado de la carrera de Educación Física: Lenin Stalin Tipás Tobar previo a la obtención del Título de Licenciado en Docencia en Educación Física Deportes y Recreación.

Al ser testiga personal y corresponsal directa del desarrollo del presente Trabajo de investigación que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es todo cuando puedo certificar en honor a la verdad



Msc. Anita Gudiño

**DIRECTORA DE TRABAJO DE GRADO**

## **DEDICATORIA**

Este trabajo está dedicado a Dios que me ha dado la humildad, la paciencia y la sabiduría para realizar las cosas de la mejor manera también por haberme sostenido en los momentos difíciles en los cuales lo busqué pidiéndole su apoyo y su consuelo divino.

Con todo mi amor y cariño dedico a mi madre: Zoila por el apoyo incondicional que me dio día a tras día, a mis hermanos Santiago, Marilyn y Víctor que les quiero y los adoro mucho, a mi preciosa Diana quien es la razón de mi vida y mi compañera a mis dos maravillosos hijos Abraham y Tamy y a todos mis familiares y amigos que con su cariño fueron el pilar fundamental para este maravilloso sueño.

**Lenin Stalin Tipás Tobar**

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi profundo agradecimiento a todos los docentes que forman parte de la Universidad Técnica del Norte en especial a mis catedráticos del Instituto de Educación Física Deportes y Recreación, por haber sido fuente de conocimiento en mi camino de aprendizaje. A la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón”, quienes colaboraron activamente en la ejecución de este proyecto.

De manera especial a la Msc. Anita Gudiño Directora de Tesis por brindarme su valioso tiempo y orientación para la culminación de este trabajo, por su apoyo, confianza y su capacidad para guiar las ideas y llevar a cabo todas las actividades propuestas.

A mi familia por su infinito amor, consideración y respeto que contribuyeron a la materialización de esta meta personal y profesional.

## ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Aceptación de la Directora.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice general.....	v
Índice de gráficos.....	ix
Índice de tablas.....	x
Resumen.....	xi
Abstarct.....	xii
Introducción.....	xiii
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>1. El Problema.....</b>	<b>1</b>
1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.3. Formulación del Problema.....	4
1.4. Delimitación del Problema.....	4
1.4.1. Delimitación de las unidades de observación.....	4
1.4.2. Delimitación Espacial.....	5
1.4.3. Delimitación Temporal.....	5
1.5. Objetivos.....	5
1.5.1. Objetivo general.....	5
1.5.2. Objetivos específicos.....	5
1.6. Justificación de la Investigación.....	6
1.7. Factibilidad.....	7
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>8</b>
<b>2. Marco Teórico.....</b>	<b>8</b>
2.1. Fundamentación Teórica.....	8
2.1.1. Fundamentación pedagógica.....	8
a. Teoría Naturalista.....	8

2.1.2.	Fundamentación sociológica.....	9
2.1.2.1.	Teoría Vygotskyana .....	9
2.1.3.	Fundamentación psicológica.....	9
2.1.3.1	Teoría Piagetiana.....	9
2.1.4.	Fundamentación axiológica.....	11
2.1.4.1.	Teoría de los Valores. ....	11
2.1.5.	Aspecto histórico del juego.....	12
2.1.5.1.	Ideas sobre el juego.....	13
2.1.5.2.	Concepto de juego.....	13
2.1.5.3.	Teoría del juego. ....	13
2.1.5.4.	Características del juego.....	15
2.1.5.5.	Clasificación de los juegos. ....	18
2.1.5.6.	La educación y el juego. ....	19
2.1.5.7.	Los juegos en la escuela primaria.....	20
2.1.5.8.	Funciones del juego. ....	24
2.1.5.9.	Metodología del juego.....	25
2.1.5.10.	Didáctica de la enseñanza de los juegos. ....	27
2.1.6.	Concepto de coordinación motriz. ....	29
2.1.6.1.	Clasificación de la coordinación motriz. ....	30
2.1.6.1.1.	Coordinación sensorio motriz.....	31
2.1.6.1.2.	Coordinación global y general.....	31
2.1.6.1.3.	Coordinación perceptivo motriz.....	32
2.1.6.2.	Factores de la coordinación motriz. ....	32
2.1.6.3.	Las Capacidades coordinativas. ....	33
2.2.	Posicionamiento Teórico Personal .....	36
2.3.	Glosario de Términos .....	37
2.4.	Interrogantes de la Investigación.....	40
2.5.	Matriz Categorical .....	42
<b>CAPÍTULO III</b>	.....	<b>43</b>
<b>3.</b>	<b>Metodología de la Investigación .....</b>	<b>43</b>
3.1.	Tipo de Investigación .....	43
3.1.1.	Investigación documental y bibliográfica. ....	43

3.1.2.	Investigación de campo.....	44
3.1.3.	Investigación descriptiva y propositiva. ....	44
3.2.	Métodos. ....	45
3.2.1.	Método de observación. ....	45
3.2.2.	Método de recolección de información. ....	45
3.2.3.	Método analítico. ....	45
3.2.4.	Método inductivo. ....	46
3.2.5.	Método deductivo. ....	46
3.2.6.	Método sintético. ....	46
3.2.7.	Método matemático.....	46
3.3.	Técnicas de Investigación .....	47
3.4.	Población de la Investigación .....	48
3.5.	Muestra .....	48
<b>CAPÍTULO IV.....</b>		<b>51</b>
<b>4.</b>	<b>Análisis e Interpretación de Resultados .....</b>	<b>51</b>
4.1.	Resultados de la ficha de observación.....	52
4.2.	Resultados de la encuesta realizada a docentes. ....	66
<b>CAPITULO V.....</b>		<b>78</b>
<b>5.</b>	<b>Conclusiones y Recomendaciones .....</b>	<b>78</b>
5.1.	Conclusiones.....	78
5.2.	Recomendaciones.....	79
<b>CAPÍTULO VI.....</b>		<b>80</b>
<b>6.</b>	<b>Propuesta Alternativa .....</b>	<b>80</b>
6.1.	Título de la Propuesta .....	80
6.2.	Justificación e Importancia .....	80
6.3.	Fundamentación Teórica.....	81
6.3.1.	Coordinación dinámica general (motricidad gruesa). ....	82
6.3.2.	Coordinación dinámica especial (Motricidad Fina). ....	83
6.3.3.	Juego Educativo. ....	85
6.3.4.	Concepto de Juego Educativo.....	85

6.3.5. Características de los Juegos Educativos.....	87
6.3.6. Beneficios de la Educación Física .....	89
6.3.7. Clasificación de los Juegos Educativos.....	90
6.3.8. ¿Cómo preparar un juego? .....	92
6.4. Objetivos .....	94
6.4.1. Objetivo general .....	94
6.4.2. Objetivos específicos. ....	94
6.5. Ubicación Sectorial y Física .....	95
6.6. Desarrollo de la Propuesta.....	95
6.7. Impactos.....	163
6.8. Difusión. ....	163
6.9. Bibliografía. ....	164
<b>ANEXOS.....</b>	<b>167</b>
Anexo 1: Árbol de problemas .....	168
Anexo 2: Matriz de coherencia.....	169
Anexo 3: Ficha de observación.....	170
Anexo 4: Encuesta a docentes.....	171
Anexo 5: Fotos.....	174
Anexo 6: Certificado .....	176
Anexo 7: Certificado de socialización.....	174

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Salto con los pies juntos.....	52
Gráfico N° 2	Recorrido en línea recta.....	53
Gráfico N° 3	Recorre en línea recta con pierna derecha .....	54
Gráfico N° 4	Salta con los pies juntos la cuerda .....	55
Gráfico N° 5	Pies uno delante del otro.....	56
Gráfico N° 6	Salta con una pierna empujando una caja .....	57
Gráfico N° 7	Lanza con la mano izquierda .....	58
Gráfico N° 8	Lanza hacia un punto determinado .....	59
Gráfico N° 9	Recibe un objeto lanzado.....	60
Gráfico N° 10	Recibe un objeto con una mano.....	61
Gráfico N° 11	Lanza con una mano y recibe con otra .....	62
Gráfico N° 12	Botea el balón en zig zag .....	63
Gráfico N° 13	Conduce el balón con los pies .....	64
Gráfico N° 14	Inserta hilo en una aguja .....	65
Gráfico N° 15	Nivel de coordinación motriz .....	66
Gráfico N° 16	Infraestructura de la escuela .....	67
Gráfico N° 17	Implementos de la escuela.....	68
Gráfico N° 18	Mejoramiento de la coordinación motriz.....	69
Gráfico N° 19	Juegos de velocidad.....	70
Gráfico N° 20	Juegos visuales.....	71
Gráfico N° 21	Juegos activos.....	72
Gráfico N° 22	Juegos organizados .....	73
Gráfico N° 23	Actividades de coordinación motriz .....	74
Gráfico N° 24	Juegos educativos en las clases .....	75
Gráfico N° 25	Conocimiento de juegos educativos.....	76
Gráfico N° 26	Metodología de juegos .....	77

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1	Matriz categorial.....	42
Tabla N° 2	Cuadro de población.....	48
Tabla N° 3	Cuadro de muestra.....	50
Tabla N° 4	Salto con los pies juntos. ....	52
Tabla N° 5	Recorrido en línea recta.....	53
Tabla N° 6	Recorre en línea recta con pierna derecha.....	54
Tabla N° 7	Salta con los pies juntos la cuerda.....	55
Tabla N° 8	Pies uno delante del otro .....	56
Tabla N° 9	Salta con una pierna empujando una caja.....	57
Tabla N° 10	Lanza con la mano izquierda .....	58
Tabla N° 11	Lanza hacia un punto determinado.....	59
Tabla N° 12	Recibe un objeto lanzado.....	60
Tabla N° 13	Recibe un objeto con una mano .....	61
Tabla N° 14	Lanza con una mano y recibe con otra .....	62
Tabla N° 15	Botea el balón en zig zag.....	63
Tabla N° 16	Conduce el balón con los pies .....	64
Tabla N° 17	Inserta hilo en una aguja.....	65
Tabla N° 18	Nivel de coordinación motriz .....	66
Tabla N° 19	Infraestructura de la escuela.....	67
Tabla N° 20	Implementos de la escuela .....	68
Tabla N° 21	Mejoramiento de la coordinación motriz .....	69
Tabla N° 22	Juegos de velocidad .....	70
Tabla N° 23	Juegos visuales .....	71
Tabla N° 24	Juegos activos .....	72
Tabla N° 25	Juegos organizados.....	73
Tabla N° 26	Actividades de coordinación motriz.....	74
Tabla N° 27	Juegos educativos en las clases.....	75
Tabla N° 28	Conocimiento de juegos educativos .....	76
Tabla N° 29	Metodología de juegos.....	77

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación destaca la importancia de la coordinación motriz y su mejoramiento a través de los juegos educativos en los niño/as de los quintos, sextos, séptimos y octavos años de educación básica de la escuela doctor Alberto Acosta Soberón de la ciudad de San Gabriel del cantón Montúfar de la provincia del Carchi en el año académico 2014, ya que contribuye con el mejoramiento en el procesos enseñanza aprendizaje de los alumnos. Luego de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se logra establecer las causas que afectan la atención la labor pedagógica, por lo que la propuesta contribuirá a la solución del problema detectado en el proceso de investigación que se relaciona con que no se cuenta con un programa académico que dinamice las actividades deportivas. Con esto se logrará, en primer lugar, el cambio de actitud y posteriormente, el mejoramiento de la educación en la Institución mencionada. La propuesta, se encamina hacia el mejoramiento de la calidad de atención a autoridades, docentes y estudiantes y con ello alcanzar la excelencia, que es el objetivo que toda institución debería perseguir. Todo lo que se ha planteado, por parte del investigador se lo puede lograr, pues existe la predisposición de todos quienes están involucrados en el proceso educativo que oferta la escuela “Doctor Alberto Acosta Soberón”.

Se ha dividido en seis capítulos: El problema, marco teórico, metodología de la investigación, análisis e interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones, propuesta

**Descriptor:** coordinación motriz, juegos educativos

## ABSTRACT

This research highlights the importance of motor coordination and improvement through educational games on the child / as the fifth, sixth, seventh and eighth years of primary school education Dr. Alberto Acosta Soberón City San Gabriel Montúfar canton province of Carchi in the academic year 2014, as it contributes to improving the teaching and learning processes of students. After application of the instruments of data collection, we can establish the causes which affect care educational work, so the proposal will contribute to solving the problems identified in the research process that is related to that are not available with an academic program that energizes sports. This is achieved, firstly, the change in attitude and subsequently improving education in the institution mentioned. The proposal is directed toward improving the quality of care authorities, teachers and students and thereby achieves excellence, which is the goal that every institution should pursue. All that has been raised, by the researcher can achieve, as there is the willingness of all those involved in the educational process offered by the school, "Dr. Alberto Acosta Soberón ".

It has been divided into six chapters: The problem, theoretical framework, research methodology, analysis and interpretation of findings, conclusions and recommendations given

**Keywords:** motor coordination, educational games

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende analizar la coordinación motriz. Se ha comprobado que los niños/as que tienen problemas de coordinación motriz encuentran dificultades en el aprendizaje de diferentes deportes. Por ello se considera muy importante determinar los posibles problemas.

La coordinación motriz es fundamental para lograr, ejercicios de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, siendo requeridos en las tareas dadas donde se utilizan de manera simultánea los ojos, las manos, los pies. Como por ejemplo: saltar, lanzar, agarrar. Porque así mejoraremos los procesos de coordinación motriz que facilitaran el acto del desarrollo para el aprendizaje, que persigue no solo un conocimiento del esquema corporal sino cierto control y dominio del mismo, en relación con los objetos sobre los que actúa y el espacio sobre el que tiene lugar la actividad.

Piaget cita, donde ha demostrado que en las primeras actividades sensorio motrices del niño (sus juegos, sus movimientos mientras juega y la observación del afecto de esos movimientos) afectan al desarrollo posterior en sus funciones cognoscitivas y de su comprensión. Cuando experimenta movimiento, el niño puede experimentar el tiempo, el espacio y la lógica de los hechos, aprendiendo así a dar sentido a su ambiente y a lograr una aprehensión más firme de la realidad.

La cantidad de niños y adolescentes que existen en la sociedad Montufareña son víctimas de este desconocimiento, ha llevado a investigar la importancia y efectividad que tienen los juegos educativos para el mejoramiento de la coordinación motriz, cuando se emplea en el aprendizaje volviéndose muy apasionadamente para el niño. El juego para el niño es como el trabajo para el adulto, es la reafirmación de su propio yo y la puerta que abre al conocimiento del mundo que le rodea, el

juego es el punto que le lleva a relacionarse con su entorno. El trabajo de investigación que se presenta consta de seis capítulos.

## **Capítulo I**

Incluye el problema de investigación comprende los antecedentes, el planteamiento del problema, la formulación del problema, la delimitación que incluye unidades de observación la delimitación espacial y temporal la primera parte describe el lugar donde se realizó la investigación y el tiempo realizado. El objetivo general y los específicos donde se puntualizan las actividades que guiaron el desarrollo de la investigación y finalmente la justificación que determina y explica los aportes y la solución al problema, del presente estudio y su factibilidad.

## **Capítulo II**

Describe la fundamentación teórica que sustenta el tema que se investigó y la propuesta desarrollada; a la vez se realizó la explicación en base a varios enfoques, estudio del problema y también se emite juicios de valor, posicionamiento teórico personal, glosario de términos, preguntas de investigación y matriz categorial.

## **Capítulo III**

Describe la metodología que comprende los métodos, técnicas e instrumentos que permiten recolectar información y a la vez cumplir los objetivos propuestos en la investigación.

## **Capítulo IV**

Analiza e interpreta los resultados de las encuestas y fichas de observación aplicados a niños/as y educadores para conocer más a fondo de la situación del problema en una manera técnica.

## **Capítulo V**

Señala las conclusiones y recomendaciones en base de los objetivos específicos y posibles soluciones de los problemas encontrados para los docentes, estudiantes y una alternativa en la utilización de la propuesta.

## **Capítulo VI**

Incluye el desarrollo de la propuesta alternativa planteada para solucionar el problema, como por ejemplo la propuesta de este trabajo de investigación se realizó una guía de juegos educativos para desarrollar la coordinación motriz en los niños/as de la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón” de la Ciudad de San Gabriel.

## **CAPÍTULO I**

### **1. EL PROBLEMA**

#### **1.1. Antecedentes**

El ser humano desde que nace utiliza el movimiento en pro de un desarrollo armónico. Por su naturaleza, el hombre necesita actividad física y ésta se identifica desde los primeros estadios evolutivos con la actividad lúdica, el juego como elemento imprescindible para el desarrollo y aprendizaje de multitud de factores. Las sensaciones placenteras del juego sólo pueden ser entendidas dentro del propio juego. Son muchas las razones por las que el hombre se siente atraído por el juego y multitudes factores que en él se desatan. Sin embargo, la sensación de placer, de sentirse bien, de ser feliz, es un elemento que siempre está presente y se va acrecentando ante la situación de alcanzar el éxito.

Los juegos no son acciones instructivas por su forma y contenido, sino un reflejo consciente del medio ambiente que lo rodea y de las relaciones sociales, Kruskaia denomina a los juegos como "Escuela de Educación Social". Esto nos hace afirmar que entre los juegos existen aspectos comunes, el juego es una actividad consciente y con cierta responsabilidad, sin embargo, tanto la actitud que adopta, como la selección que haga sería espontánea, debe agregar además, que con la aplicación del juego no se persiguen fines productivos, esto lo diferencia del trabajo.

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras

personas y consigo mismo. Las primeras nociones topológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos han de propiciar la activación de estos mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa de contribuir a la adquisición del mayor número de patrones motores básicos con los que se puedan construir nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices.

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

El rendimiento motor varía con la motivación. La emoción y los apoyos físicos que el niño tenga en la casa y en la escuela; el movimiento provoca en el niño una satisfacción natural, y genera un desarrollo básico para conseguir satisfacciones y seguridad emocional. La educación del movimiento procura la mejor utilización de las capacidades físicas del niño, es decir, permite la interacción de las diversas funciones motrices y psíquicas.

En la actualidad, se ha observado con estupor que la tecnología, así como ha servido en el desarrollo intelectual, por otra parte ha perjudicado el desarrollo motriz de la niñez y adolescencia Ecuatoriana, pues se ha vivenciado que los niños y adolescentes frecuentan ostensiblemente en los sitios de navegación vía internet, así como también en sus hogares las páginas que visitan no son las más aconsejables, demostrando que no tienen una guía necesaria para realizar actividades lúdicas. En el Ecuador se ha dado un proceso histórico y particular de incrementar

horas de Educación Física en las escuelas de todo el país, a través del programa “aprendiendo en movimiento” es un programa integrado por una serie de bloques temáticos, que contienen una selección de juegos, actividades recreativas y otras prácticas corporales que, en clave lúdica, desarrollaran las capacidades físicas, psíquicas, sociales y valores de los estudiantes, para su realización. de este modo contribuirá a los estudiantes el desarrollo motor (habilidades, destrezas y mejora de las capacidades motoras en general).

## **1.2. Planteamiento del Problema**

El siguiente trabajo de investigación tiene como propósito Analizar la coordinación motriz y su mejoramiento a través de los juegos educativos en los niños/as de los quintos, sextos, séptimos y octavos años de Educación Básica de la Escuela Doctor Alberto Acosta Soberón del cantón Montúfar.

La mala orientación de los profesores y los padres de familia hacia los niños en su crecimiento para observar las experiencias más plenas para ellos es “jugar”. Sabemos que el juego es una experiencia fundamental para un niño y debemos promoverlo para su crecimiento armónico.

La sociedad actual, la ciencia y la tecnología han sentenciado al niño a la no participación, lo ha alienado desde que se asoma inocente a unas pantallas multicolores que lo manipulan, instrumentos por los que ha abandonado la búsqueda de actividades lúdicas que construyen al desarrollo de sus capacidades motrices.

En los últimos años se ha observado que los niños no utilizan su tiempo libre en actividades lúdicas por la tecnología que los hace esclavos de ella. Por eso los docentes, padres de familia deben incentivar y orientar a los niños a que realicen actividades como el juego que es un ejercicio para desarrollar su coordinación motriz, además de ser saludable

para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc., por el ejercicio que realizan.

Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio.

Por los problemas mencionados anteriormente, planteamos el siguiente problema de investigación.

Análisis de la coordinación motriz y su mejoramiento a través de los juegos educativos en los niños/as de los quintos, sextos, séptimos y octavos años de Educación Básica de la Escuela Doctor Alberto Acosta Soberón de la Ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la Provincia del Carchi en el año académico 2014.

### **1.3. Formulación del Problema**

¿Qué nivel de coordinación motriz y como mejorarla a través de los juegos en los niños/as de los quintos, sextos, séptimos y octavos años de educación básica de la Escuela Doctor Alberto Acosta Soberón de la ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi en el año académico 2013-2014?

### **1.4. Delimitación del Problema**

#### **1.4.1. Delimitación de las Unidades de Observación.**

La presente investigación se realizó a los niños/as de los quintos, sextos, séptimos y octavos años de Educación Básica de la Escuela Doctor Alberto Acosta Soberón Soberón de la ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi.

### **1.4.2. Delimitación Espacial**

El lugar investigado, fue la Escuela Doctor Alberto Acosta Soberón de la ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi.

### **1.4.3. Delimitación Temporal**

Se llevó a cabo en el año lectivo 2013 - 2014.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo General.**

Analizar la coordinación motriz para su mejoramiento a través de los juegos educativos en los niños y niñas de los quintos, sextos, séptimos y octavos de Educación General Básica de la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón” de la ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi.

### **1.5.2. Objetivos Específicos.**

- Indagar el nivel de coordinación motriz que poseen los niños y niñas de quintos, sextos, séptimos y octavos años de Educación General Básica de la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón” de la Ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la Provincia del Carchi.
- Determinar el nivel de conocimiento que tienen los profesores sobre los juegos educativos para el desarrollo de la coordinación motriz en la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón”
- Elaborar una propuesta alternativa sobre juegos educativos para el mejoramiento de la coordinación motriz de los niños y niñas quintos,

sextos, séptimos y octavos de Educación General Básica de la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón” de la Ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi.

## **1.6. Justificación de la Investigación**

Mediante esta investigación, se analizó la coordinación motriz y su mejoramiento a través de los juegos educativos en los niños/as esto servirá para conocer sus dificultades existentes. Sin duda el juego es importante porque ayuda al mejoramiento de las cualidades motrices.

El juego es divertido ya que esto facilita el desarrollo de sus habilidades y destrezas, que en la actualidad se presenta para mejorar en la educación escolar los niños/as aprenderán, de manera lúdica y motivadora, poniendo en actividad todo su cuerpo ya que esto fortifica y ejercita al niño dando su confianza a sí mismo. Actualmente, jugando se aprende, se obtiene nuevas experiencias.

El juego es un factor eficaz para la preparación de la vida social del niño. Mediante el juego aprende valores entre sus compañeros y así desarrolla todas sus capacidades que es propia del ser humano para ponerlas en práctica en la vida diaria.

Se busca los tipos de juegos educativos que ayuden al mejoramiento de la coordinación motriz para beneficiar a los niños/as en sus dificultades encontradas y hacer consciente al niño de la importancia del juego en su proceso biológico de desarrollo.

Por lo antes expresado, se justifica la elaboración del presente trabajo investigativo, ya que contribuirá con el desarrollo motor, educativo de los niños que se educan en este Plantel, a la vez servirá como guía, para

que se aplique en instituciones educativas similares y se proponga una alternativa a los problemas encontrados de los investigados.

Esta investigación es novedosa, ya que nadie ha hecho un estudio acerca del tema seleccionado en esta institución, también se aportara con alguna alternativa para solucionar los problemas en el área de Educación Física. El estudio constituye un aporte valioso, ya que se beneficiará directamente a los estudiantes, docentes, autoridades, de esta Institución Educativa, como también servirá de base para futuras investigaciones.

### **1.7. Factibilidad**

Esta investigación es posible de realizar, ya que se cuenta con el permiso y aprobación del director de la Institución para realizar este trabajo, también se tiene todos los recursos académicos, económicos, durante todo el proceso. Existe el material bibliográfico sobre el tema a investigar y la información necesaria para efectuar la recolección de datos de cada uno de los investigados, se tiene acceso a la información de campo, se cuenta con la asesoría necesaria y los recursos que se requieren para ejecutar este trabajo.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Fundamentación Teórica

##### 2.1.1. Fundamentación Pedagógica.

##### 2.1.1.1. Teoría Naturalista.

La corriente naturalista, en general plantea que en su evolución el individuo repite el desarrollo de la especie humana. En la escuela hay que enseñar lo que es útil para la vida. Desde el punto de vista didáctico se sustituye el pensamiento por la naturaleza, la palabra por la acción y la reflexión por la observación.

Emilio y la Filosofía Educativa de Rousseau.

**El enfoque de Emilio es hacia la enseñanza individualizada de un varón, alineada con los principios de la educación natural. A través de Emilio, Rousseau hace el primer intento comprensivo para describir el sistema de educación de acuerdo con lo que él ve como “naturaleza”. De acuerdo con Rousseau, es posible preservar la naturaleza original y perfecta del niño a través del control cuidadoso de su educación y el ambiente, basado en un análisis de las diferentes etapas físicas y psicológicas que el niño atraviesa desde el nacimiento hasta su madurez. Igualmente, Rousseau argumenta que el momento para el aprendizaje es provisto por las etapas del crecimiento del individuo, y que el educador lo que necesita hacer es servir de guía y facilitar las oportunidades para aprender (Tubbs, 2005, pág. 253).**

La aportación de los autores Tubbs, Emilio y Rousseau nos ayuda a comprender las inquietudes y las necesidades de los niños, sobre todo,

de preservar su naturaleza original y perfecta de cada uno de ellos. Porque muchos creemos que los conocimientos se adquieren a través de los libros, aunque es cierto que nos aportan mucho; Rousseau contempla solamente a tres los cuales son: la naturaleza, el hombre, y la experiencia.

## **2.1.2. Fundamentación Sociológica.**

### **2.1.2.1 Teoría Vygotskyana:**

Lev Semyónovich Vigotsky 1924, “El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

## **2.1.3. Fundamentación Psicológica.**

### **2.1.3.1 Teoría Piagetiana.**

Para Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

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

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

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

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

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

manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

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

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

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

#### **2.1.4. Fundamentación Axiológica.**

##### **2.1.4.1. Teoría de los Valores.**

**(López, 2005) dice: Son Características morales que toda persona debe poseer, tales como la humildad, la piedad y el respeto como conjunto de ejemplos que la sociedad establece para las personas en la relación social , son guías de la vida que permiten referirnos a una enseñanza constante y funciones sociales que**

**aseguran la convivencia y el respeto mutuo, así pues que ,la comunidad debe implantar valores de respeto entre los ciudadanos/as que la integran para que de ese modo hay convivencia armónica en el accionar diario.**

A la acotación científica del autor en donde la formación integral de las nuevas generaciones de niños/as y jóvenes propios de nuestra sociedad sólo se puede lograr sobre la base de una estrategia teórica que posibilite un enfoque realista, ya que, la formación de valores es un proceso sistemático profundo.

Los valores pueden ser realizados, descubiertos e incorporados por las personas y es aquí la importancia de la tarea educativa, que requiere de un trabajo sistemático que apunte a establecer guías y pautas de conductas.

#### **2.1.5. Aspecto Histórico del Juego.**

**Heredado. la historia del juego, no ha sido patrimonio de un solo pueblo, de una sola época, sin embargo donde alcanzan los datos históricos, el primero que nos habla de ellos es Heródoto, quién señala con lugar de origen la ciudad de Lydia; enumera como causa histórica un caso anecdótico: “En el reinado de Atys se experimentó en todo Lydia una carestía de víveres, hambre cruel asoló todo el país, el pueblo lo soportó duramente mucho tiempo pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entretenimientos, entonces inventaron los dados, la pelota y todo los otros juegos a excepción del ajedrez que fue copia de otros pueblos. (Carlos Fernandini, 2008 pág. 1)**

Como estos juegos inventaron para distraer al hombre, pasaba un día entero jugando a fin de no pensar en comer, y al día siguiente cuidaban de alimentarse y con esta alternativa vivieron hasta 18 años. Otro argumento que acude en abono de la razón histórica es el origen

etimológico del juego, “Ludus” en latín que derivaría de la palabra Lydia, si se da como un hecho incontrovertible su existencia en todos los pueblos, la actitud que tomaron frente a él, las diferencias; así por ejemplo hubieron pueblos como el Hebreo que lo aceptaron plenamente, y otros como el Hindú, que lo rechazó abiertamente.

#### **2.1.5.1. Ideas Sobre el Juego.**

Platón alude en dos de sus obras famosas: La República y las Leyes. En la República libro III, dice Platón: “Los dioses han hecho a los hombres el representante de la música y de la gimnasia y no con el objeto de cultivar el alma y el cuerpo (pues si éste saca ventaja es sólo indirectamente), sino para cultivar el alma sólo y perfeccionar en ella la sabiduría y el valor”. (Navarro, 2002, pág. 27)

#### **2.1.5.2. Concepto de Juego.**

**Según Delgado Linares, (2011) El juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo reglas libremente consentidas. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos. (pág. 36).**

Para este autor el juego es una actividad llena de sentido; no sólo tiene una función social sino que crea su propia estructura social. Este autor también considera que el juego es más antiguo que la cultura.

#### **2.1.5.3. Teoría del Juego.**

Teoría fisiológica Herber Spencer (1855) y Friedrich Schiller (1795)

**El juego supone un consumo de energía sobrante. El niño no gasta su energía en otra cosa ya que no tiene ocupaciones ni responsabilidades por lo tanto el juego supone un sustitutivo del trabajo. Para Schiller el juego está ligado a la aparición de actividades estéticas. Así, el juego está relacionado con el exceso de energía y puede manifestarse física o estéticamente. (Delgado Linares. Pág. 10)**

La principal influencia de esta teoría sobre el pensamiento acerca del juego es la concepción del mismo como algo placentero.

Para Spencer el juego tiene lugar a causa de un exceso de energía acumulada que debe liberarse de algún modo. El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energía.

### **Teoría Pragmática.**

**Karl Gross, Observando el juego en los animales mamíferos, Gross se dio cuenta de que los cachorros simulaban actividades adultas como cazar, pelear o explorar y pensó que en los animales el juego era una especie de entrenamiento para la vida adulta. El juego permite que los órganos maduren a través de la práctica, y aparte del beneficio que supone para la maduración de nuestros huesos y músculos, el órgano que sale más beneficiado es el cerebro. . (Delgado Linares, pág. 11)**

Este autor incide en la importancia del juego para el desarrollo de capacidades.

Por otro lado, Gross realiza una importante aportación refiriéndose a la función simbólica del juego.

Por estas dos últimas aportaciones, Gross ha sido uno de los autores más estudiados y defendidos en las décadas posteriores.

#### **2.1.5.4. Características del Juego.**

La mayoría de los investigadores recogen y resumen las características principales, que pasamos a señalar:

El juego es libre es una actividad espontánea y autónoma, no condiciona desde el exterior. La mayoría de los juegos deben definirse por su carácter gratuito y no obligatorio.

**Según Huizinga (1987) el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según sus reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí mismas y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (García Alfonso, 2009, pág. 12)**

El juego produce placer se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. Hay toda una serie de conductas asociadas al juego, como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar. Son placenteras para sí mismas y se convierten en el verdadero objeto de interés del juego. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad.

Esta propiedad del juego ha sido reconocida por varios autores como Freud, para quien el juego tiene una función equivalente a la de los sueños, o Piaget y Vygotsky, quienes coinciden, cada uno con sus matices, en que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos, necesidades no satisfechas.

El juego implica actividad no todos los juegos son motores o conllevan ejercicio físico pero el jugador está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explorar, moveré, pensar, deducir, imitar, relacionar y comunicarse con los demás.

El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia, muchos juegos no necesitan explicarse, se hacen de forma casi automática. Los bebés juegan con su cuerpo al poco tiempo de nacer, en la etapa simbólica los niños se inventan ellos mismos historias y artefactos para jugar, y hasta los diez años de edad es la ocupación más importante de sus vidas.

Los adultos también juegan porque el juego es algo que forma parte de la cultura, pero podríamos decir que una característica esencial de los niños es que viven y aprenden jugando. Los niños deben jugar si queremos que tengan un crecimiento sano y feliz.

**Trilla, 1993 El juego tiene una finalidad intrínseca, uno de los rasgos más singulares de la conducta de juego es que en él son más importantes los procesos que los fines; en otras palabras, lo importante es participar. En el juego no se busca ningún otro objetivo que el mero hecho de disfrutar con la actividad lúdica, es decir, el placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso. Esta cualidad se denomina autotelismo y es común a toda actividad de ocio. (García Alfonso, 2009, pág. 13)**

El juego organiza las acciones de un modo propio y específico en los juegos se desarrollan procedimientos, normas y formas de hacer las cosas, paso a paso, llevan a conseguir las metas propuestas por los propios juegos o por los jugadores. Sin embargo, el juego carece de una lógica organizativa similar a la del mundo adulto. Los niños proponen sus propios procedimientos y cambian las reglas a mitad del juego para hacerlo más divertido: a todos no suena eso de vale que tú eras, y ahora yo soy. Así podemos diferenciar una conducta lúdica, con elementos características de la situación del juego, de otras conductas que no tienen los rasgos propios del juego.

El juego es una forma de interactuar con la realidad ante todo conlleva una actitud especial de relacionarse con la realidad. Esta forma de

interactuar está condicionada por las circunstancias del medio, pero sobre todo por los factores internos de quien juega y por la actitud que desarrolla ante la realidad. El sujeto que juega realiza la actividad de juego desde sí mismo, poniendo en práctica las capacidades propias que le exige el juego para lograr el éxito.

El juego favorece la socialización, nos enseña a respetar las normas, a entender y a relacionarnos con los demás. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se facilitan procesos de inserción social. Por eso el juego cumple también una función compensadora de las desigualdades socioculturales. Los juegos pueden ser adaptables y permiten la participación de niños de diferentes edades, sexos, razas y culturas.

Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables, los juguetes son solo una herramienta para el juego, pero si no existen o tienen características diferentes a las que se requieren, se pueden eliminar, cambiar o adaptar. Es posible jugar con cualquier elemento natural, fabricado o desechable al que el jugador otorga una función simbólica. También se juega a inventar juegos o se juega con el propio cuerpo. Lo esencial es la propia acción lúdica, a la que se puede agregar o quitar medios dependiendo de la imaginación y la creatividad del jugador.

**García Alfonso, (2009). Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio, pero son inciertos, el tiempo que dedicamos a jugar depende de la motivación del que juega y del atractivo, en parte subjetivo, del propio juego. En la sociedad actual podemos decir que ocupamos los espacios en los que podemos jugar y que estos cambian con cierta frecuencia; se puede jugar dentro de casa, en la calle, en el campo, en una cancha deportiva. Los espacios de juego se modifican y alternan según nuestras necesidades y nuestras posibilidades. Sin embargo, el juego siempre tiene una duración determinada y se pone en práctica en un espacio más o menos acotado a pesar de ello, es incierto en sus resultados, no se sabe cómo ni cuándo va a terminar, lo cual envuelve al juego con un cierto**

**halo de misterio que transforma y condiciona esos límites (págs.14).**

#### **2.1.5.5. Clasificación de los Juegos.**

**López Ana, García Alejandro, 2011.**

**Los Juegos Educativos se Clasifican en:**

- Juegos de velocidad: En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- Juegos de fuerza: estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión
- Juegos de destreza: estos juegos se caracterizan por el empleo-económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.
- Juegos visuales: son los juegos que ayudan a la función visual.
- Juegos auditivos: son los juegos que ayudan a la función auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- Juegos táctiles: estos juegos ayudan al desarrollo del sentido tacto.
- Juegos de agilidad: son todos los juegos que permiten cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos)
- Juegos de puntería: son todos los que se practica tiro al blanco.

- Juegos de equilibrio: son todos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- Juegos de inhibición: son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera que en los juegos sociales.
- Juegos activos: son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.
- Juegos colectivos: son los juegos que se realiza entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia.
- Juegos vigilados: son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.

Juegos organizados: son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. (pág. 2).

#### **2.1.5.6. La Educación y el Juego.**

En la educación a cuya cabeza se encuentran pedagogos como Ferriere, Claparede, Dewey, Fihlo y otros para quienes el proceso de la Educación a base de la psicología del niño y aún de la paidología se exige

la educación a base de las propias actividades, de las espontáneas e innatas manifestaciones del niño.

Los métodos Montessori, Decroly, y el de proyecto juntamente con otros sistemas didácticos están basados en la actividad de los niños y no tratan de contrariar su personalidad por eso el juego es una actividad inherente de la infancia, ocupa una fundamental importancia en el proceso del aprendizaje.

La importancia del juego en la educación es grande en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despierta el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. (Carlos Cueto Fernandín, 2008 pág. 4)

#### **2.1.5.7. Los juegos en la Escuela Primaria.**

Schiller; el citado poeta y educador dice: “que el hombre es hombre completo sólo cuando juega”. De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior

y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica a la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

- Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

- Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante

es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

- Para la formación del carácter. - Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.
- Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares

adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc.

Estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados a velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. (Carlos Cueto Fernandin, 2008 pág. 8, 9)

#### **2.1.5.8. Funciones del Juego.**

Goldstein, 2009. “A pesar de que, como hemos visto, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega.” (pág., 75)

El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un “banco de pruebas permanente” para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad.

El juego promueve y facilita cualquier aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz, entre otros.) como mental: en este sentido, como han señalado Piaget y Bruner entre otros, el juego constituye un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento.

Como señala Hilda Cañeque en su obra juego y vida, ya citada, el juego estimula en la vida del individuo una altísima acción, es decir ayuda al jugador a relacionar las nuevas situaciones vitales que se le presente con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad.

Con el juego, el jugador recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperadas en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función anticipadora: como señala Vigotsky, el niño que juega ensaya en el

campo lúdico comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipa situaciones futuras, igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas.

El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una versión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene verdades, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores y fracasos, y fortalece su resistencia a su frustración. (Natalia Bernabeu, Andy Goldstein, 2008. Pág. 52,53)

#### **2.1.5.9. Metodología del Juego.**

Carlos Fernandini, 2008. En los juegos se hace muy necesaria la acción directa del profesor sobre el grupo, en lo posible el profesor se hará ayudar con un niño de los grados superiores debidamente instruidos de lo que se ha de hacer. Tanto éste como el profesor procurarán estar cerca de los niños durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar dominarse, a esperar el momento de la salida, a cumplir las reglas. Advirtiéndoles cuando sea prudente, que va a dejárseles actuar solos con el fin de observárseles como se desenvuelven. En los juegos suelen ocurrir un verdadero conflicto con los niños, el profesor procurará no tener preferencias.

El juego tiene una particular importancia en la educación del niño ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del

individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa del profesor sea más efectiva en los juegos debe procurar:

- a. Ser paciente, tolerante y alegre.
- b. Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios alumnos.
- c. Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.
- d. Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.
- e. Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.
- f. Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.
- g. No tener nunca una actividad pasiva frente al juego.
- h. Estudiar bien el juego que se va a presentar.
- i. No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.
- j. En los juegos de bando y en los deportivos cambiar a los jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego proporciona.(pág 12)

### **Contribución del Profesor en los Juegos**

La contribución del profesor en los juegos de los niños puede hacerse de tres maneras:

- a. Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego.
- b. Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.
- c. Inventando nuevos juegos.

Los juegos son actividades simples, susceptibles de imaginarlos, arreglarlos y aplicarlos con la combinación metódica de probar sus resultados. Es de esta manera cómo los profesores contribuyen en los juegos escolares inventando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del profesor.

- El desarrollo está más avanzado. Los brazos y piernas se van alargando, los músculos adquieren más volumen, fuerza y elasticidad. Tiene todavía poca resistencia al esfuerzo físico, corta duración.

Hay sobre actividad del sistema nervioso, gran dinamismo, ritmo respiratorio circulatorio rápido. De los nueve años nueva crisis de crecimiento. Es la época en que empiezan los estudios, aparece la atención voluntaria, debe ser acertada la educación en esta edad. (pág, 13)

#### **2.1.5.10. Didáctica de la Enseñanza de los Juegos.**

Al enseñar un juego cada maestro de sección tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la

dirección de esta actividad que asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños.

- a)** Tenga tacto al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
- b)** Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
- c)** Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
- d)** Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
- e)** Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
- f)** Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- g)** Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
- h)** Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
- i)** Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de Ud. solamente.
- j)** Recuerde todos los detalles del juego.
- k)** No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, tras confusión.
- l)** En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
- m)** No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
- n)** No saque del juego a los niños que pierden.
- o)** También hay que considerar la ocasión y el sitio.
- p)** No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
- q)** Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
- r)** Mantenga el interés en el juego.
- s)** Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
- t)** De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
- u)** Haga demostraciones según va explicando el juego.
- v)** Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
- w)** Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así tendrá Ud. mejor armonía y disposición.

- x) Tenga tacto. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.
- y) Tenga el equipo o material que va usar preparado y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.

**Antes de Escoger un Juego Considere si:**

- a) El juego se adapta a las características de los niños.
- b) Si es juego para patio o salón.
- c) Número de participantes.
- d) La hora, día y tiempo que dispone para la clase.
- e) Estudie y practique la mejor manera de organizar el grupo para los juegos. (círculos, relevos).
- f) El juego debe dar participación a todos.
- g) El juego está adecuado a la edad, año de estudios.(pág15).

**2.1.6. Concepto de Coordinación Motriz.**

Lorenzo Camerino, (2009). Son muchos los autores que han dado una definición de Coordinación motriz. A continuación se citan algunas de las más representativas:

- Le Boulch (1997) la define como la interacción, el buen funcionamiento del sistema nervioso central y la musculatura esquelética durante el ejercicio.
- Castañery Camerino (1991). Es la capacidad de regular de forma precisa la intervención del propio cuerpo en la ejecución de la acción justa y necesaria según la idea motriz prefijada.
- Martínez de Haro (1997). La ordenación de movimientos con

sometimiento de jerarquización en las acciones previstas para llegar un objetivo marcado, de forma eficaz y armónicamente económica, incluso a pesar de los cambios del medio.

- Lora Risco (1991). La capacidad de hacer intervenir armoniosa, económica y eficazmente, los músculos que participan en la acción, en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo.
- Álvarez del Villar (1983). La capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado, de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz, a la necesidad del movimiento o gesto deportivo concreto. (Págs. 31-32).

#### **2.1.6.1. Clasificación de la Coordinación Motriz.**

Lorenzo Camerino, (2009). “No existe un consenso general entorno a la clasificación de la coordinación motriz, esta varía en función del autor.” Autores como Le Boulch (1997), García y Fernández (2002) y Escobar (2004) realizan la clasificación de la coordinación atendiendo a aspectos importantes

- **Coordinación Dinámica general:** es el buen funcionamiento existente entre el sistema nervioso central y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular.
- **Coordinación Óculo-Segmentaria:** es el lazo entre el campo visual y la motricidad fina de cualquier segmento del cuerpo. Puede ser ojo-mano, ojo- pie, ojo-cabeza.

Por el contrario, otro enfoque es el que hace Lora Risco, quién en su clasificación engloba muchos aspectos de la motricidad y establece tres

niveles de coordinación con sus correspondientes categorías:

#### **2.1.6.1.1. Coordinación Sensoria Motriz**

- Coordinación Visomotriz.
- Coordinación Audiomotriz.
- Coordinación Sensomotriz General.
- Coordinación Kinestésico motriz y Tiempo de Reacción.

La coordinación sensoria motriz hace referencia a la relación ajustada y precisa establecida entre el movimiento y cada uno de los diferentes campos sensoriales. Vista, oído, tacto

Los sentidos servirán para brindar información al cerebro sobre el éxito o fracaso de nuestras actividades motoras. Concretamente la coordinación viso motriz referida a la coordinación ojo–mano, ojo–pie, ojo-cabeza se define como el trabajo conjunto y ordenado de la actividad motora y la actividad visual.

#### **2.1.6.1.2. Coordinación Global y General**

- Coordinación Locomotora. Marcha, cuadrupedias, reptaciones, trepas, deslizamientos carrera y saltos.
- Coordinación Manipulativa. Lanzamientos, recepciones
- Equilibrio. (Estático y dinámico)

La coordinación global o general hace referencia a la participación dinámica o estática de todos los segmentos del cuerpo al ajustar sea un objetivo propuesto. Tiene su base en la concurrencia de diversos factores fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad. La coordinación locomotora es también conocida como coordinación gruesa o global hace referencia a la integración de los segmentos de todo el cuerpo, interactuando

conjuntamente. La coordinación manipulativa o coordinación motriz fina es encargada de realizar los movimientos precisos, está asociada con el trabajo instrumental de la mano y de los dedos, en donde interactúa con el espacio, el tiempo y la lateralidad. En tercer lugar, el equilibrio se define como el mantenimiento adecuado de la posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio. Diferenciando entre equilibrio estático como el control de la postura sin desplazamiento y equilibrio dinámico como la reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad.

#### **2.1.6.1.3. Coordinación Perceptiva Motriz**

- Toma de conciencia del cuerpo. Esquema corporal, control y ajuste corporal, lateralidad, respiración y relajación.
- Toma de conciencia del espacio. Espacialidad: organización y estructuración del espacio.
- Toma de conciencia del tiempo. Temporalidad: Estructuración del tiempo, ritmo.

La coordinación perceptiva motriz hace referencia a la organización de los datos sensoriales por los cuales conocemos la presencia de un objeto exterior en función de las experiencias recibidas, nuestros deseos y necesidades. (pág.12.)

#### **2.1.6.2. Factores de la Coordinación Motriz.**

Lorenzo Camerino (2009) Cita a “Gutiérrez (1991) la coordinación depende de los siguientes factores:

- La velocidad de ejecución.

- El grado de entrenamiento.
- La altura del centro de gravedad.
- La duración del ejercicio.
- Las cualidades psíquicas del individuo.
- Nivel de condición física.
- La elasticidad de músculos, tendones y ligamentos.
- Tamaño de los objetos (si son utilizados).
- La herencia.
- La edad.
- El grado de fatiga.
- La tensión nerviosa. (Pág. 28).

### **2.1.6.3. Las Capacidades Coordinativas.**

Lorenzo Camerino, (2009) Entendemos por capacidades coordinativas los factores que conforman la coordinación motriz. Según un grupo de expertos coordinados por Torres, J. (2000) estas son:

- **Capacidad de equilibrio.** La capacidad de mantener o volver a colocar todo el cuerpo en estado de equilibrio durante o después de cambios voluminosos de posición del mismo. Esta capacidad tiene dos aspectos que deben ser diferenciados: por un lado la capacidad de mantener el equilibrio en una posición relativamente estática o en movimientos muy lentos (equilibrio estático). Y por otro lado, la capacidad de mantener o recuperar el estado de equilibrio cuando se realizan cambios grandes y a menudo muy veloces (equilibrio dinámico).

Como unidad de medida para la capacidad de equilibrio se puede tomar la duración del mantenimiento del estado de equilibrio, o la velocidad y calidad de la reposición del equilibrio. (pág. 45)

- **Capacidad de orientación espacio-temporal.** La capacidad para determinar y modificar la posición y los movimientos del cuerpo en el espacio y en el tiempo, en relación a un campo de acción definido. Está relacionada con la capacidad de diferenciación, la velocidad, la exactitud y corrección de la orientación en combinación con el logro de una cierta exactitud en la ejecución de la tarea motora.

Como unidad de medida la velocidad en la percepción y el procesamiento de señales ópticas-espaciales que impliquen la conducción espacio-temporal del movimiento total del cuerpo de acuerdo a la percepción de desarrollo de los movimientos propios. (Lorenzo Camerino, 2009 pág. 46)

- **Capacidad de ritmo regular e irregular.** La capacidad de registrar y reproducir motrizmente un ritmo dado exteriormente y la capacidad de realizaren un movimiento propio el ritmo interiorizado, el ritmo de un movimiento existe en la propia imaginación. La capacidad de ritmo es un factor coordinativo importante para la participación en juegos colectivos; ya que estimula el aprendizaje motor. El grado de adaptación de la capacidad de ritmo del alumnado también se muestra en la capacidad que tiene el mismo para adaptarse al ritmo motor de otros, al ritmo de un grupo.

Como unidad de medida a la capacidad de ritmo se puede mencionar la comprensión y reproducción correcta de ritmos predeterminados en el movimiento. (Lorenzo Camerino, 2009 pág. 47)

- **Capacidad de reacción.** La capacidad de inducir y ejecutar rápidamente acciones motoras breves, adecuadas en respuesta a una señal, donde lo importante consiste en reaccionar en el momento oportuno y con la velocidad apropiada de acuerdo a la tarea establecida, pero en la mayoría de los casos el óptimo está dado por una reacción lo más rápida posible a esa señal. La capacidad de reacción se basa en la percepción correcta de las informaciones del

medio ambiente, en la velocidad y exactitud de la elaboración de los estímulos percibidos, en la decisión correcta sobre la acción motora adecuada y en su ejecución oportuna y con la rapidez apropiada. Está en estrecha relación con la capacidad de cambio, con la velocidad de movimientos y con las capacidades intelectuales.

Como unidad de medida de la capacidad de reacción se encuentra la velocidad y la adecuación de la reacción a la situación dada. Se deben tener en cuenta señales ópticas, acústicas, táctil y kinestésicas. (Lorenzo Camerino, 2009 pág. 48)

- **Capacidad de diferenciación kinestésica.** La capacidad para lograr una coordinación muy fina de fases motoras y movimientos parciales individuales, la cual se manifiesta en una gran exactitud y economía del movimiento total. Esta capacidad se basa en la percepción consciente y precisa de los parámetros espaciales, temporales y de fuerza durante la ejecución motora, y en la comparación con el modelo interno de movimiento. Su nivel de ejecución está determinado por la experiencia motora y por el grado de dominio de las acciones motoras. Esta capacidad está condicionada por las capacidades de equilibrio y ritmo.

Como unidad de medida puede valer la exactitud de la ejecución de fases individuales del movimiento, la precisión de los movimientos parciales y totales del cuerpo respecto a los parámetros espaciales y temporales. (Lorenzo Camerino, 2009 pág. 50)

- **Capacidad de acoplamiento o combinación motora.** La capacidad de coordinar apropiadamente los movimientos parciales del cuerpo entre sí (por ejemplo, movimientos parciales de las extremidades del tronco y de la cabeza y en relación al movimiento total que se realiza para obtener un objetivo motor determinado). El grado de complejidad va marcado por la ejecución sucesiva y simultánea de movimientos de brazos, uso de implementos, velocidad, dirección y sentido de la

marcha o la carrera. Está directamente relacionada con las capacidades de orientación, diferenciación y de ritmo.

Como unidad de medida se puede utilizar la velocidad, la exactitud de las acciones motoras y la dificultad coordinativa con la condición de que haya tareas motoras combinadas según el aumento del grado de dificultad. (Lorenzo Camerino, 2009 pág. 51)

- **Capacidad de cambio o adaptación.** La capacidad de adaptar el programa de acción motora a las nuevas situaciones, en base a los cambios percibidos o anticipados durante la ejecución motora o como consecuencia de la acción. Los cambios pueden ser más o menos esperados o pueden aparecer en forma repentina y totalmente sorpresiva, lo cual llevará a una mayor implicación de esta cualidad. La capacidad de adaptación está directamente relacionada con las capacidades de orientación y de reacción. Se basa en la velocidad y exactitud de la percepción de los cambios espaciales y en la experiencia motora. Cuánto más ricas son éstas, mayor cantidad de posibilidades de adaptación posee el alumnado.

Como unidad de medida puede valer la corrección de la adaptación o modificación de la acción. Realizar cambios de dirección para que no le pisen la cola. (Lorenzo Camerino, 2009 pág. 52)

## **2.2. Posicionamiento Teórico Personal**

Basándome en la Teoría Piagetiana el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida escolar. La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir, neuro-muscular.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar y jugar, por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, manipular, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que lo disciplina. Tal es el origen para que llegue al pleno disfrute de su libertad de movimiento.

El juego es aquella actividad humana, libre, placentera, efectuada individual o colectivamente, destinada a perfeccionar al hombre. Le brinda la oportunidad de emplear su tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que le permiten desarrollar diferentes movimientos coordinativos y volver al mundo vital de la naturaleza y lo incorporan al mundo creador de la cultura, que sirven a su integración comunitaria y al encuentro de su propio yo, y que propenden, en última instancia, a su plenitud y a su felicidad.

### **2.3. Glosario de Términos**

**Adosar:** Poner una cosa a lado de otra que le sirve de respaldo o apoyo.

**Agilidad:** Capacidad física para cambiar de dirección en el menor tiempo posible.

**Analizar:** Estudiar algo en sus partes para conocerlo y explicarlo.

**Anatomía:** Ciencia que se interesa por el estudio del cuerpo de un ser vivo en términos de su forma, su composición orgánica, los elementos que forman parte de él, su funcionamiento y sus posibles alteraciones.

**Animismo:** Consiste en la atribución de un principio vital, o alma que dota de rasgos personales a los objetos de la naturaleza.

**Catarsis:** Remite a la liberación de las pasiones, es decir, a la expresión de los sentimientos internos que producen una sensación de liberación plena y de pureza.

**Capacidad:** Se componen de ejercicios que permitan obtener un estado óptimo de preparación psicofísica y motriz. También sirve para prevenir lesiones.

**Coadyuvar:** Asistir o ayudar a la consecución de algo.

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

**Dinamizar:** Hacer que comience a funcionar una cosa o que tenga un mayor desarrollo e importancia una actividad.

**Fisiología:** Parte de la biología que estudia los procesos, actividades y fenómenos de las células y los tejidos de los organismos vivos y que explica los factores físicos y químicos causantes de las funciones vitales.

**Habilidad:** Destreza individual motriz susceptible de ser desarrollado (de segmentos o del cuerpo completo).

**Incontrovertible:** que es tan claro para los sentidos o para la inteligencia que no se puede cuestionar ni poner en duda.

**Intrínseca:** Es propio o característico de una cosa por sí misma y no por causas exteriores.

**Kinestésico:** Sentido que detecta la posición del cuerpo, peso, movimiento de los músculos, tendones articulaciones.

**Locomoción:** Es la capacidad de traslado de un lugar a otro.

**Neuromuscular:** son receptores sensoriales en el interior del vientre muscular que detecta cambios en la longitud del músculo. Transmiten la información sobre la longitud del músculo al sistema nervioso central a través de neuronas sensoriales. Esta información puede ser procesada en el cerebro para determinar la posición de las partes del cuerpo.

**Ósmosis:** Difusión que tiene lugar entre dos líquidos o gases capaces de mezclarse a través de un tabique o membrana semipermeable.

**Sincronización:** "tiempo", describe el ajuste temporal de eventos. Se habla de sincronización cuando determinados fenómenos ocurran en un orden predefinido o a la vez.

**Tensión:** Estado en el que se encuentra un cuerpo sometido a la acción de fuerzas opuestas.

**Tópico:** Se refiere a una idea, opinión o expresión trivial, vulgar, usada, repetida o empleada con mucha frecuencia en cierta circunstancia que acaba por no ser original. Un tópico es una idea estereotipada y poco significativa.

**Velocidad:** Es la capacidad física básica que forman parte del rendimiento deportivo, estando presente en la mayoría de las manifestaciones de la actividad física (correr, lanzar, saltar).

**Vestibular:** o también llamado aparato vestibular está relacionado con el equilibrio y el control espacial.

**Voluminoso:** Procedimiento de análisis cuantitativo basado en la medición de cantidad.

#### **2.4. Interrogantes de la Investigación.**

- ¿Cuál es el nivel de coordinación motriz que poseen los niños y niñas, de quintos, sextos, séptimos y octavos años de Educación General Básica de la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón” de la Ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la Provincia del Carchi?

Mediante la aplicación de la ficha de observación hemos llegado a detectar que los niños y niñas mantienen un nivel regular de esta capacidad física anteriormente nombrada.

- ¿Qué nivel de conocimiento que tienen los profesores sobre los juegos educativos para el desarrollo de la coordinación motriz en la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón”?

Los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la institución nos detallan que tienen un nivel regular de conocimientos lúdicos para ayudar al desarrollo de la coordinación motriz de los niños y niñas de esta institución.

- ¿La elaboración de una guía de juegos educativos permitirá el mejoramiento de la coordinación motriz de los niños y niñas quintos, sextos, séptimos y octavos de Educación General Básica de la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón” de la Ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi.?

Esta guía didáctica permite mejorar la coordinación motriz de los niños y niñas ya que contiene diversos juegos de saltar, lanzar, correr lo cual ayuda a generar patrones motores para realizar diversos movimientos sin dificultad alguna.

## 2.5. Matriz Categorial

Tabla N°1

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>Le Boulch (1997). La define como la interacción, el buen funcionamiento del sistema nervioso central y la musculatura esquelética durante el ejercicio.</p>	<p>Coordinación Motriz</p>	<p>-Coordinación Dinámica general</p> <p>-Coordinación Óculo-Segmentaria:</p>	<p>-Saltar con los pies juntos -Recorre un pie delante de otro. <b>Ojo-mano</b> -Lanza y recepta un objeto -Lanza a un lugar determinado -Inserta el hilo en una aguja. <b>Ojo-pie</b> Conduce el balón con el pie en zigzag.</p>
<p>Ana López (2011). Lo que se pretende en la etapa de Primaria en Educación física no es solo que los niños realicen movimientos físicos, que corran, etc., sino que cuando estén fuera del horario escolar tengan el entusiasmo o la alegría de realizar actividades físicas. Para ello, se ha de conseguir que los niños además de aprender y divertirse adopten rutinas físicas y que puedan realizar por ellos mismos sin la necesidad de que se les obligue, convirtiéndose la actividad de ocio y no de obligación.</p>	<p>Juegos Educativos</p>	<p>Juegos de velocidad</p> <p>Juegos visuales</p> <p>Juegos activos</p> <p>Juegos organizados</p>	<p>Carrera, salto, Habilidad. -Juegos de relevos. -Juegos de la quemadas (cazador)</p> <p>-Implementos, pelotas, Hulas. -Juegos de Conducción de objetos. -Juego de las canicas.</p> <p>-Intervienen las partes del cuerpo. -Juego del salto de la cuerda</p> <p>Reglas. Juego de la rayuela.</p>

## **CAPÍTULO III**

### **3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de Investigación**

##### **Según el autor Fidias G. Arias (2012)**

Define la Investigación Exploratoria es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos. (pág.23)

Esta investigación fue exploratoria por recoger e identificar antecedentes generales, números y cuantificaciones, temas respecto al problema de coordinación motriz y su mejoramiento a través de los juegos educativos en los niños/as de la Escuela Dr. Alberto Acosta Soberón del Cantón Montúfar de la ciudad de San Gabriel de la Provincia del Carchi. Está sustentada en la investigación.

##### **3.1.1. Investigación Documental y Bibliográfica.**

##### **Según el autor Santa Palella y Feliberto Martins (2010)**

Define: la investigación documental se concreta exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes. Indaga sobre un tema en documentos escritos. (pág. 90).

Permitió recoger información de libros, folletos, revistas, periódicos, documentos oficiales, internet, entre otros. A fin de ampliar y profundizar los conocimientos adecuados para obtener la información de mi problema.

### **3.1.2. Investigación de Campo.**

**Según el autor (Santa Paella y Feliberto Martins (2010)),**

**Define:** La Investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables. Estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural. El investigador no manipula variables debido a que esto hace perder el ambiente de naturalidad en el cual se manifiesta. (pág. 88).

Se utilizó esta investigación para extraer datos de la realidad mediante técnicas de recolección de datos (ficha de observación coordinación motriz) a fin de alcanzar los objetivos planteados en mi investigación.

### **3.1.3. Investigación Descriptiva.**

**Según el autor Fidias G. Arias 2012**

Define la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (pág.24)

Se describieron los resultados obtenidos según el instrumento utilizado y la proporción obtenida de los resultados para luego dar una solución

para mejorar al problema. Este trabajo se desarrollará en la Escuela Dr. Alberto Acosta Soberón de la ciudad de San Gabriel.

## **3.2. Métodos.**

### **3.2.1. Método de Observación.**

En esta investigación se conoció el porqué del problema y el objeto de la investigación.

En este método participaran todos los elementos de una investigación: como son el objeto de la observación, el sujeto, el ambiente que rodea la investigación, los medios de la observación y el cuerpo de conocimientos.

Estos son la base de conocimientos e información que se requiere para estructurar la respuesta.

Permitiendo obtener información de los hechos tal y como ocurren en la realidad.

### **3.2.2. Método de Recolección de Información.**

Esta investigación se centra principalmente en la recolección de datos reales, observables, comprobables, esto servirá para tener un enfoque de la situación real de la investigación

### **3.2.3. Método Analítico.**

Este método me ayudara desglosar la información y descomponer sus partes o elementos para observar las causas, y los efectos. Con este método pude realizar especialmente la formulación del problema.

#### **3.2.4. Método Inductivo.**

Posibilitará ir de los hechos particulares a los generales cuyos resultados alcanzados de observaciones y experiencias nos llevan a una generalización del sustento teórico.

#### **3.2.5. Método Deductivo.**

Porque de verdades generales establecidas podemos arribar con otras, sin que haya contradicciones lógicas con el fin de comprender más profundamente el material recopilado.

#### **3.2.6. Método Sintético.**

Será aplicado en la elaboración de estrategias puesto que facilita toda la información de los juegos educativos en el mejoramiento de la coordinación motriz los beneficios que poseen.

#### **3.2.7. Método Matemático.**

**Estadístico.-** La información que obtendremos en el trabajo de campo nos servirá para:

- Tabular información
- Determinar las distribuciones de la frecuencia
- Representar y simbolizar la información
- Examinar y analizar la información

Tabulación de ficha de observación, a través de la Estadística, con la representación de cuadros de frecuencia y gráficos de representación visual en barras paralelas, pasteles o círculos.

### **3.3. Técnicas de Investigación**

**La Observación.-**Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. Ayudó a detectar el nivel de coordinación motriz que poseen los niños y niñas de los quintos, sextos, séptimos y octavos años de Educación Básica General de la Escuela Dr. Alberto Acosta Soberón. Sirvió para la obtención del mayor número de datos.

**El Cuestionario.-** es un instrumento básico de la observación en la encuesta y en la entrevista. En el cuestionario se formula una serie de preguntas que permiten medir una o más variables. Posibilita observar los hechos a través de la valoración que hace de los mismos el encuestado o entrevistado. Mediante esta técnica los docentes de la institución dieron a conocer el aporte que tienen los juegos educativos para el mejoramiento físico e intelectual de los niños de la institución.

#### **a. Instrumentos de Investigación**

**Encuesta.-** es una técnica de adquisición de información de interés del investigador. Mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre un tema dado. Se diseñó la encuesta y se aplicó a los docentes de la institución para determinar sobre el beneficio que hacen los juegos educativos para el desarrollo de los niños de la misma institución.

**Ficha de Observación.-**es una técnica de todas las demás técnicas empleada en investigación científica; consiste en registrar los datos que se van obteniendo en los instrumentos llamados fichas, las cuales, debidamente elaboradas y ordenadas contienen la mayor parte de la información que se recopila en una investigación por lo cual constituye un

valioso auxiliar en la investigación. Sirvió para anotar los datos obtenidos de la coordinación motriz que tienen los niños y niñas de la institución.

### 3.4. Población de la Investigación

Esta investigación cuenta con elementos circunscritos de niños/as de los quintos, sextos, séptimos y octavos grados de Educación Básica de la Escuela Doctor Alberto Acosta Soberón de la ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi.

**Cuadro población de los niños/as de la Escuela Doctor Alberto Acosta Soberón de la Ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la Provincia del Carchi.**

Tabla N°2

<b>Año Básico</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Quinto "A"	19	11	30
Quinto "B"	17	12	29
Sexto "A"	15	12	27
Sexto "B"	15	9	24
Sexto "C"	20	4	24
Séptimo "A"	25	8	33
Séptimo "B"	21	10	31
Séptimo "C"	21	14	35
Octavo "A"	17	9	26
Octavo "B"	16	9	25
Octavo "C"	11	17	28
<b>TOTAL</b>	<b>197</b>	<b>115</b>	<b>312</b>

### 3.5. Muestra

Para el cálculo del muestreo en esta investigación hemos tomado la siguiente formula estadística en donde:

$$n = \frac{N \times P \times Q}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + P \times Q}$$

**n** = Tamaño de la muestra

**N** = población o universo

**P.Q** = varianza de la población resulta de la multiplicación de (P) que es probabilidad de éxito y que vale el 50% y (Q) que es probabilidad de fracaso y que vale (50%) por eso  $0.50 \times 0.50 = 0.25$  que es el valor de P.Q

**(N-1)** = corrección geométrica para muestras grandes o superiores a 30

**E**= Margen de error estadísticamente aceptado. (En educación muchos investigadores sugiere el (0.05)0 5%.

**K** = constante (su valor es 2)

Entonces aplicamos la fórmula para calcular nuestra muestra de investigación.

**Cálculo de la muestra.**

$$n = \frac{312 \times 0.25}{(312 - 1) \frac{0.05^2}{2^2} + 0.25}$$

$$n = \frac{78}{311 \times 0.000625 + 0.25}$$

$$n = \frac{78}{0.444375}$$

$$n = 175.52 = 176$$

$$m = \frac{n}{N}$$

$$m = \frac{176}{312} = 0.56$$

Quinto "a" =  $30 \times 0.56 = 16.8 = 17$

Quinto "b" =  $29 \times 0.56 = 16.2 = 16$

Sexto "a" =  $27 \times 0.56 = 15.1 = 15$

Sexto "b" =  $24 \times 0.56 = 13.44 = 14$

Sexto "c" =  $24 \times 0.56 = 13.44 = 14$

Séptimo "a" =  $33 \times 0.56 = 18.48 = 19$

Séptimo "b" =  $31 \times 0.56 = 17.36 = 18$

Séptimo "c" =  $35 \times 0.56 = 19$

Octavo "a" =  $26 \times 0.56 = 14.56 = 15$

Octavo "b" =  $25 \times 0.56 = 14$

Octavo "c" =  $28 \times 0.56 = 15$

### Cuadro de muestra de alumnos

Tabla N°3

<b>Año Básico</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Quinto "A"	10	7	17
Quinto "B"	8	8	16
Sexto "A"	8	7	15
Sexto "B"	7	7	14
Sexto "C"	7	7	14
Séptimo "A"	10	9	19
Séptimo "B"	9	9	18
Séptimo "C"	10	9	19
Octavo "A"	8	7	15
Octavo "B"	7	7	14
Octavo "C"	8	7	15
<b>TOTAL</b>	<b>92</b>	<b>84</b>	<b>176</b>

## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La organización y el análisis de los resultados obtenidos de las fichas de observación aplicadas a los niños/as y las encuestas aplicadas a los Profesores de la Escuela Dr. “Alberto Acosta Soberón” fueron organizadas, tabuladas para luego ser procesadas en términos de medidas descriptivas, como frecuencias y porcentajes de acuerdo a los ítems formulados en la ficha de observación y en la encuesta.

Las fichas de observación que se aplicó a niños y niñas de quintos, sextos, séptimos y octavos grados de Educación Básica constan de 14 ítems en los que se evaluó el nivel de coordinación motriz.

Para la aplicación de las encuestas a los maestros se elaboró 12 preguntas relacionadas a los juegos educativos que se debería realizar a diario con relación al mejoramiento de la coordinación motriz.

Las respuestas suministradas y observadas de cada ítem fueron procesadas de acuerdo a los siguientes datos que a continuación se detallan.

#### **Análisis de cada ítem y pregunta.**

Gráfico, análisis e interpretación de los resultados en función de la información de campo.

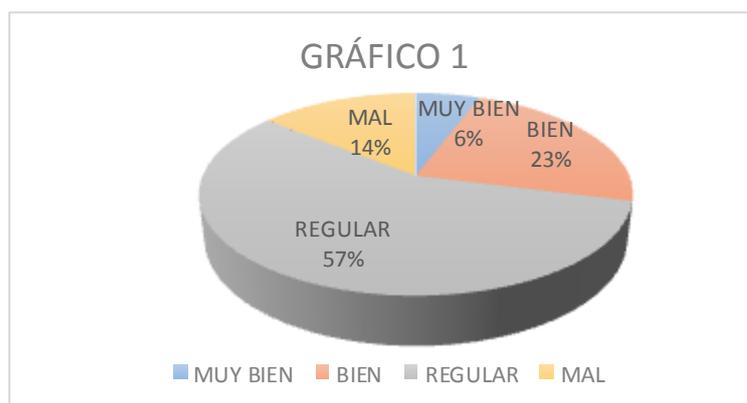
**4.1.Resultado de la ficha de observación a los niños/as de quinto, sextos, séptimos y octavos grados de Educación General Básica de la Escuela Dr. “Alberto Acosta Soberón”.**

**1. Salta con los pies juntos en el mismo lugar de 7 a 8 saltos.**

**Tabla N° 4** Salto con los pies juntos.

Variable	Frecuencia	%
muy bien	10	6
bien	41	23
regular	100	57
mal	25	14
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

**Análisis.**

De acuerdo a los datos obtenidos luego de aplicar la ficha de observación a los niños y niñas, se evidenció que la mayoría de alumnos habitualmente poseen errores al momento de saltar con los pies juntos en el mismo lugar, estos datos nos dicen que debemos trabajar la coordinación dinámica general mediante diferentes formas de saltar, mientras que la minoría de estudiantes lo demuestran un buen desarrollo de coordinación motriz.

**2. Recorre en línea recta con la pierna izquierda saltando la distancia de 5m.**

**Tabla Nº 5** Recorrido en línea recta.

Variable	Frecuencia	%
muy bien	39	22
bien	41	23
regular	80	46
mal	16	9
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

**Análisis.**

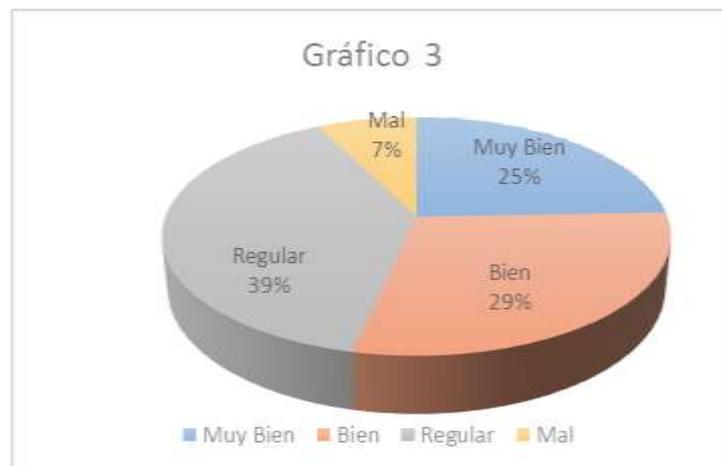
Podemos observar en el indicador que la mayoría de niños y niñas tienen dificultad para saltar con la pierna izquierda, haciendo un recorrido de 5m, mediante este dato nos podemos dar cuenta que falta trabajar la coordinación dinámica general en estos niños investigados, hay pocos niños que han tenido la oportunidad de desarrollar el movimiento natural del salto con la pierna nombrada anteriormente.

### 3. Recorre en línea recta con la pierna derecha saltando la distancia de 5m.

**Tabla Nº 6** Recorre en línea recta con pierna derecha

Variable	Frecuencia	%
muy bien	43	25
bien	51	29
regular	69	39
mal	13	7
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

### Análisis.

Los resultados indican que la mayoría de niños y niñas observados demuestran una forma correcta de saltar con la pierna derecha mediante un recorrido de 5m, por otra parte tenemos el resto de observados tienen problemas al momento de saltar con la pierna nombrada anteriormente. Esto refleja el poco trabajo que tienen los niños en la materia de Educación Física.

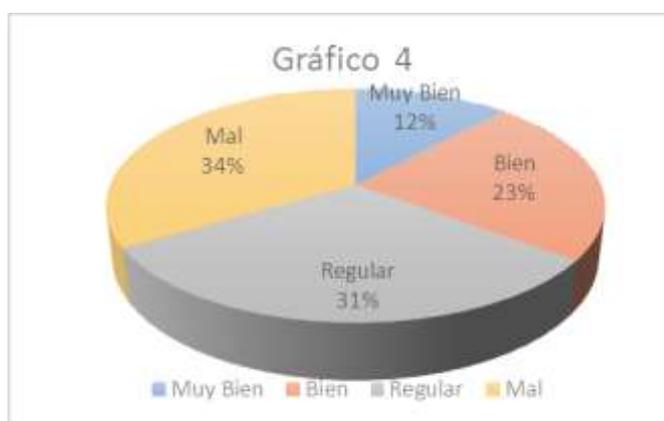
#### 4. Salta con los pies juntos por encima de una cuerda.

**Tabla N° 7** Salta con los pies juntos la cuerda

Variable	Frecuencia	%
muy bien	21	12
bien	41	23
regular	55	31
mal	59	34
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

#### **Análisis.**

En la tabla podemos evidenciar que la mayoría de niños y niñas observados tienen problemas al momento de saltar la cuerda con los pies juntos lo que invita a trabajar la coordinación dinámica general a través de diferentes actividades lúdicas para tener alumnos con un buen desarrollo motriz, por lo contrario hay pocos niños que llegan a dominar esta actividad de una forma adecuada y segura.

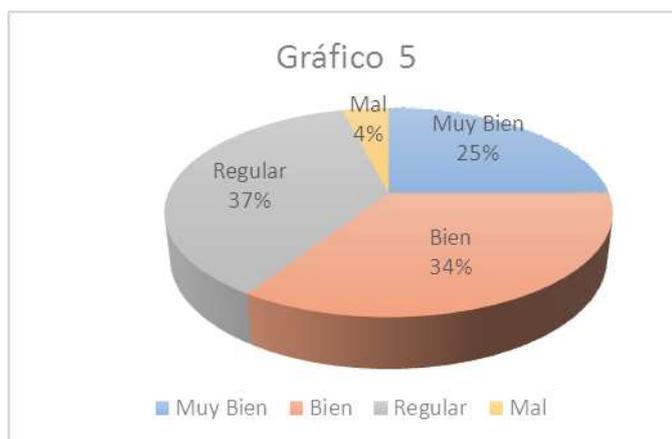
**5. Recorre una línea recta una distancia de 2m con los pies uno delante de otro.**

**Tabla N° 8** Pies uno delante del otro

Variable	Frecuencia	%
muy bien	44	25
bien	60	34
regular	65	37
mal	7	4
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

## **Análisis**

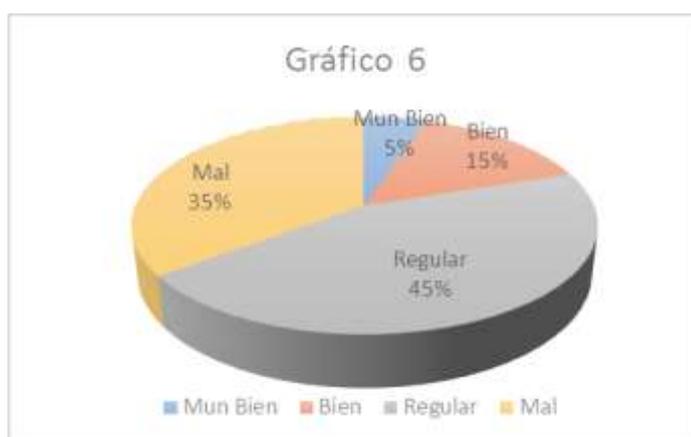
Se ha observado que la mayoría de estudiantes observados, tienen condiciones aceptables para poder caminar a través de una línea recta un pie delante de otro, los niños restantes tienen dificultades al momento de ejecutar esta actividad, esto refleja los problemas que tienen los niños cuando realizan ejercicios físicos, esto invita a los alumnos a esforzarse físicamente para no tener problemas motrices.

**6. Salta sobre una pierna empujando una caja, a lo largo de una distancia de 3m.**

**Tabla Nº 9** Salta con una pierna empujando una caja

Variable	Frecuencia	%
muy bien	9	5
bien	26	15
regular	79	45
mal	62	35
Total	176	100

Fuente: Ficha de observación.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

**Análisis.**

En el presente indicador se puede mirar que la mayoría de los niños y niñas tienen inconvenientes al momento de saltar sobre una pierna empujando una caja pequeña, en una distancia de 3m, esto permite trabajar el desarrollo de la coordinación óculo pédica para tener niños coordinados físicamente, la minoría de los educandos observados presentan un nivel aceptable para realizar este ejercicio físico.

## 7. Lanza con la mano izquierda un objeto hacia un punto determinado.

**Tabla N° 10** Lanza con la mano izquierda

Variable	Frecuencia	%
muy bien	9	5
bien	41	23
regular	72	41
mal	54	31
Total	176	100

Fuente: Ficha de observación.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

### Análisis.

De acuerdo a la ficha aplicada la mayoría de los niños y niñas no logran un dominio de su mano izquierda al momento de lanzar un objeto a una dirección determinada, estos datos nos llevan a la conclusión que debemos trabajar la coordinación óculo manual mediante actividades de acuerdo a estas falencias, para poder llevar un buen desarrollo motriz de estos niños, mientras que un grupo pequeño a la hora de lanzar ejecuta los movimientos de una forma correcta.

## 8. Lanza con la mano derecha un objeto hacia un punto determinado.

**Tabla Nº 11** Lanza hacia un punto determinado

Variable	Frecuencia	%
muy bien	26	15
bien	65	37
regular	66	37
mal	19	11
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

### Análisis.

En el presente indicador se puede descubrir que la mitad de los estudiantes establecen un dominio adecuado para realizar lanzamientos con la mano derecha en una dirección determinada, mientras que la mitad restante tienen inconvenientes al momento de practicar lanzamientos con la mano nombrada anteriormente. Esta última información nos guía para trabajar de una forma correcta la coordinación óculo manual mediante actividades que ayuden a mejorar esta cualidad física.

## 9. Es capaz de recibir un objeto lanzado con las dos manos.

Tabla N° 12 Recibe un objeto lanzado.

Variable	Frecuencia	%
muy bien	34	19
bien	42	24
regular	85	48
mal	15	9
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

### Análisis.

De acuerdo a los datos obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de niños y niñas observados tiene dificultad al momento de coordinar las manos para realizar una recepción de un objeto, estos resultados nos orientan para trabajar la coordinación óculo manual de una forma correcta, también podemos darnos cuenta que una cantidad de investigados están desarrollando habilidades motrices.

## 10. Es capaz de recibir un objeto lanzado, con una sola mano.

**Tabla N° 13** Recibe un objeto con una mano

Variable	Frecuencia	%
<b>muy bien</b>	16	9
<b>bien</b>	50	29
<b>regular</b>	85	48
<b>mal</b>	25	14
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

### Análisis.

Los resultados arrojados por la ficha de observación muestran que existen niños y niñas con dificultad al momento de coordinar sus movimientos, cuando recibe un objeto con una sola mano, esta información nos da a conocer los problemas motrices que tienen estos educandos, Existe un porcentaje bajo de estudiantes investigados que están desarrollando adecuadamente su coordinación óculo manual.

**11. Es capaz de lanzar un objeto con una mano y recibirlo con la otra mano.**

**Tabla N° 14** Lanza con una mano y recibe con otra

Variable	Frecuencia	%
<b>muy bien</b>	6	3
<b>bien</b>	30	17
<b>regular</b>	109	62
<b>mal</b>	31	18
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

**Análisis.**

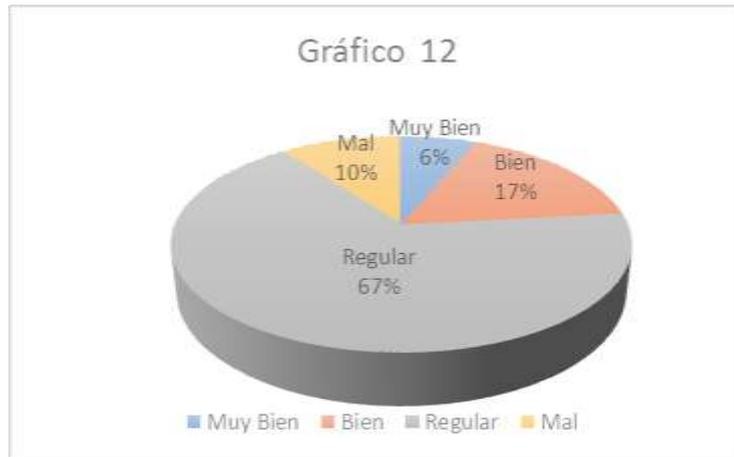
Como se puede evidenciar en el presente gráfico muestra que la mayoría de los niños y niñas tienen inconvenientes al momento de ejecutar movimientos coordinados como lanzar y recibir un objeto al mismo tiempo, estos resultados nos dan a conocer que los educandos no poseen un nivel adecuado de coordinación óculo manual lo que permite enfocarse más a realizar un trabajo adecuado para ayudar a estos niños con conflicto motriz, son pocos niños que llegan a tener un buen dominio al momento de realizar esta actividad más antes nombrada.

## 12. Botear el balón en zigzag.

Tabla N° 15 Botea el balón en zigzag

Variable	Frecuencia	%
muy bien	11	6
bien	30	17
regular	117	67
mal	18	10
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

### Análisis.

En el presente gráfico de información se puede observar que un número mayoritario de niños niñas mantienen problemas de coordinación óculo manual al momento de realizar ciertas actividades como: conducir un balón boteando en zigzag, este problema se radica por la falta de actividades lúdicas, existe un número bajo de estudiantes que en este momento están desarrollando sus movimientos con objetos.

### 13. Conduce el balón con los pies en zigzag.

**Tabla N° 16** Conduce el balón con los pies

Variable	Frecuencia	%
muy bien	16	9
bien	30	17
regular	104	59
mal	26	15
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin

### Análisis.

El gráfico de la investigación detalla que los estudiantes tienen inconvenientes con la coordinación óculo pédica al momento de efectuar acciones como: conducir el balón con los pies en zigzag, existen varios factores por el cual los estudiantes no han podido mejorar estos fundamentos motrices, hay un porcentaje bajo encontrado en niños y niñas que están comenzando a realizar actividades para despertar su habilidad motriz.

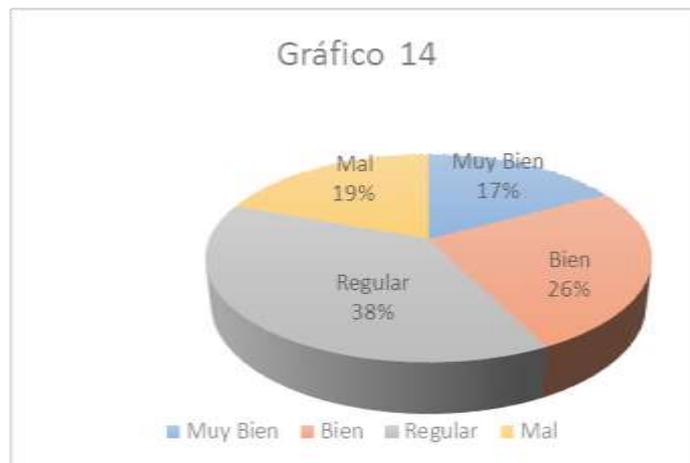
#### 14. Inserta el hilo en una aguja.

**Tabla N° 17** Inserta hilo en una aguja

Variable	Frecuencia	%
muy bien	30	17
bien	45	26
regular	67	38
mal	34	19
<b>Total</b>	<b>176</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación.

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

#### Análisis.

En el presente gráfico se puede evidenciar que la mayoría de los niños y niñas tienen complicaciones con la coordinación óculo manual al momento de ejecutar actividades diarias como: insertar el hilo en una aguja, aquí se evidencia que falta desarrollar sus movimientos de las manos y dedos, hay un número adecuado de estudiantes que realizan esta actividad sin tener conflictos de problemas motrices.

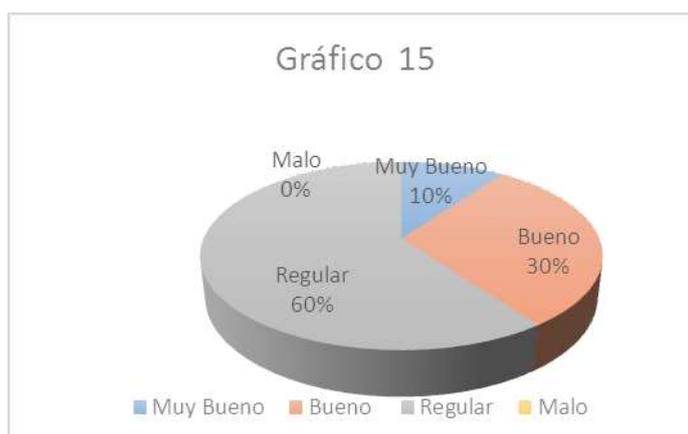
## 4.2. Resultados de la encuesta realizada a docentes.

### 1. Qué nivel de coordinación motriz considera que tienen los niños/as.

Tabla N° 18 Nivel de coordinación motriz

Indicador	Profesores	Porcentaje
muy bueno	1	10%
bueno	3	30%
regular	6	60%
malo	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

### Análisis.

Una vez realizada la respectiva encuesta a los docentes determinan que los niños y niñas les falta mejorar su coordinación motriz por este motivo la mayoría de profesores consideran que tienen un nivel regular en esta cualidad nombrada anteriormente, mientras que los docentes restantes manifiestan que los niños tienen un muy buen nivel de desarrollo en sus habilidades motrices, desde el punto de vista educativo falta concentrar más las clases de educación física.

## 2. La infraestructura con la que cuenta la Escuela, para el mejoramiento de la coordinación motriz de los niños es.

**Tabla N° 19** Infraestructura de la escuela

Indicador	Profesores	Porcentaje
muy bueno	3	30%
buena	5	50%
regular	2	20%
mala	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

### Análisis.

Interpretando los gráficos se puede evidenciar que la mayoría de docentes concuerda que la infraestructura está en un buen estado físico para ser utilizadas en una forma correcta y también para que pueda ayudar a desarrollar aspectos físicos en los niños, un mínimo porcentaje de educadores da a conocer que las instalaciones físicas no están en condiciones adecuadas para practicar actividades lúdicas.

### 3. Los implementos que tiene la escuela en qué escala ayudan a mejorar la coordinación motriz de los niños/as.

**Tabla N° 20** Implementos de la escuela

Indicador	Profesores	Porcentaje
muy bueno	1	10%
bueno	8	80%
regular	1	10%
malo	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

### **Análisis.**

Los profesores en su mayoría, manifiestan que los implementos que cuenta la institución están en un buen estado, para que utilicen los niños y niñas y ayuden en su desarrollo motor, existe un bajo porcentaje de docentes que detallan el deterioro de los materiales deportivos por cause de un mal mantenimiento por parte de las personas encargadas y también la carencia de adquirir nuevos materiales para las clases de Educación Física.

#### 4. Los juegos educativos en qué medida ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz de los niños/as.

**Tabla N° 21** Mejoramiento de la coordinación motriz

Indicador	Profesores	Porcentaje
muy bueno	10	100%
bueno	0	0%
regular	0	0%
mala	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

#### **Análisis.**

Al preguntar a los docentes sobre el aporte que brindan los juegos educativos, todos los profesores llegan a la conclusión de que esta actividad ayuda a mejorar el aspecto físico, y más aún a despertar la coordinación motriz en los niños, también se ha evidenciado que los educandos aprenden más fácilmente mediante el juego y comienzan a la adquisición de capacidades intelectuales y física al mismo tiempo.

**5. Según su criterio los juegos de velocidad en que escala ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz, ejemplo (juego de relevos).**

**Tabla Nº 22**Juegos de velocidad

Indicador	Profesores	Porcentaje
<b>muy bueno</b>	6	60%
<b>bueno</b>	4	40%
<b>regular</b>	0	0%
<b>mala</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

**Análisis.**

En mayoría los docentes encuestados consideran que los juegos de velocidad aportan diferentes cualidades físicas como: la coordinación motriz en los niños y niñas que es una de las más importantes en esta edad para desarrollar. La tercera parte de profesores consideran que estos juegos aportan en una manera aceptable aspectos motrices físicos y un desarrollo coordinativo bueno en los educandos.

**6. Según su opinión los juegos visuales en que escala ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz, ejemplo (juego de las canicas)**

**Tabla N° 23**Juegos visuales

Indicador	Profesores	Porcentaje
<b>muy bueno</b>	7	70%
<b>bueno</b>	3	30%
<b>regular</b>	0	0%
<b>malo</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

**Análisis.**

En el presente indicador gráfico se puede evidenciar que la mayoría de los profesores, están de acuerdo que los juegos visuales ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz, estos juegos permiten utilizar la vista con las diferentes partes del cuerpo por ejemplo ojo-pie, ojo-mano. Un grupo minoritario de encuestados también se manifiestan que estos juegos aportan de una manera favorable al desarrollo motriz.

7. Según su criterio los juegos activos en qué escala ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz, ejemplo (juego del salto de la cuerda).

**Tabla N° 24**Juegos activos

Indicador	Profesores	Porcentaje
<b>muy bueno</b>	8	80%
<b>bueno</b>	2	20%
<b>regular</b>	0	0%
<b>mala</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

### **Análisis.**

En mayoría los docentes encuestados consideran que los juegos activos permiten el desarrollo adecuado de la coordinación motriz, ya que en estos juegos interviene todas las partes del segmento corporal, también concuerdan un número minoritario de profesores de que estos juegos tienen una buena manera de contribuir a esta cualidad física.

**8. Según su opinión los juegos organizados en qué escala ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz, ejemplo (juego de la rayuela).**

**Tabla N° 25 Juegos organizados**

Indicador	Profesores	Porcentaje
<b>muy bueno</b>	9	90%
<b>bueno</b>	1	10%
<b>regular</b>	0	0%
<b>mala</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

### **Análisis.**

Según los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los profesores concuerdan que los juegos organizados favorecen al desarrollo físico como: la coordinación motriz que es una cualidad importante en los niños y niñas, ya que estos juegos vienen siendo de carácter grupal y bajo reglas establecidas.

**9. En su planificación anual constan actividades para el mejoramiento de la coordinación motriz.**

**Tabla Nº 26** Actividades de coordinación motriz

Indicador	Profesores	Porcentaje
si	4	40%
no	6	60%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla  
Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

**Análisis.**

En el presente indicador gráfico tenemos más de la mitad de los profesores no cuentan con actividades lúdicas en su planificación anual esto perjudica a la niñez de la institución por el motivo que no hay secuencia de desarrollo físico como: la coordinación motriz, basándonos en los resultados de la encuesta se evidencia un número minoritario de profesores que realizan actividades para el mejoramiento motor de los educandos.

**10. Durante las clases de Educación Física utilizan juegos educativos como parte del mejoramiento de la coordinación motriz.**

**Tabla N° 27** Juegos educativos en las clases

Indicador	Profesores	Porcentaje
si	3	30%
no	7	70%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

**Análisis.**

La mayoría de profesores encuestados se manifiestan que no realizan con frecuencia actividades lúdicas como son juegos educativos en las clases de educación física, por lo tanto los niños se encuentran perjudicados a no realizar movimientos que es una parte fundamental en la vida del niño es donde pueden desarrollar grandes beneficios educativos, por otra punto se encuentra a pocos maestros involucrados en el desarrollo motriz de los estudiantes.

## 11. Conoce juegos educativos para mejorar la coordinación motriz de los niños.

**Tabla N° 28** Conocimiento de juegos educativos

Indicador	Profesores	Porcentaje
si	3	30%
no	7	70%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

### **Análisis.**

Según los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los profesores no conocen juegos educativos enfocados a mejorar la coordinación motriz de los niños, es un resultado alarmante al ver que están dejando a un lado la Educación Física, viendo que hoy en día es una materia importante porque ayuda a los estudiantes a desarrollar lo intelectual, moral y físico, se encuentra un número minoritario de docentes que ejecutan actividades lúdicas para beneficiar a los educandos.

**12. conoce la metodología para enseñar juegos educativos que desarrollen la coordinación motriz.**

**Tabla N° 29** Metodología de juegos

Indicador	Profesores	Porcentaje
si	4	40%
no	6	60%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta.

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.



Fuente: Tabla

Elaborado por: Tipás Tobar Lenin Stalin.

**Análisis.**

En el presente indicador se puede observar que más de la mitad de los docentes no aplican una metodología adecuada para la realización de juegos al aire libre, este problema conlleva aun retraso físico en los niños ya que no existe un proceso sistemático para mejorar la coordinación motriz, por otra parte tenemos un pequeño grupo de profesores que se han preparado para poder ejecutar actividades en espacios abiertos.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones.

Una vez concluido el trabajo de investigación y analizado cada uno de los aspectos del mismo se puede llegar a establecer varias conclusiones las mismas que se señala a continuación.

- La mayoría de niños y niñas al realizar actividades como: saltar, caminar tienen dificultades al ejecutar estos movimientos por lo tanto se ha podido evidenciar que la coordinación dinámica general se encuentra en un nivel regular, los estudiantes no han tenido un proceso adecuado para desarrollar esta cualidad física, Se puede concluir que los niños pequeños tienen una mejor coordinación motriz comparando con los alumnos de octavo que pierden el interés de realizar actividad física debido a que están atraídos por las redes sociales.
- Se ha logrado también evidenciar que la mayoría de los niños y niñas no realizan ejercicios de coordinación por lo tanto existen problemas al momento de combinar movimientos, se detectó que los estudiantes mantienen un nivel regular de coordinación visomotriz,
- Los docentes muestran desconocimientos de juegos educativos que ayuden al desarrollo de los niños y niñas en el aspecto físico como es la coordinación motriz, también se manifiestan que la metodología en espacios abiertos es muy diferentes a la del aula.

- Los profesores explican que todos los juegos educativos llevan a un conocimiento y desarrollo de lo intelectual, social, moral y físico como: la coordinación motriz, También se pronuncian que la infraestructura e implementos de la institución se encuentra en un estado físico bueno para ser utilizados de una forma correcta en beneficio de los estudiantes.

## **5.2. Recomendaciones.**

- Se recomienda a los docentes en sus clases de Educación Física poner mayor énfasis en los juegos educativos para mejorar la coordinación dinámica general y la clase se haga más dinámica, también se debe orientar a los estudiantes, en utilizar correctamente su tiempo libre.
- Se sugiere a los docentes utilizar juegos con implementos ya que estos contienen movimientos óculo segmentarios como: lanzar, receptar, correr y lanzar, corre y conducir objetos con las manos y pies, estas actividades llevaran a pulir la coordinación visomotriz.
- Se solicita a autoridades y docentes poner mayor interés en la materia de Educación Física ya que dentro de ella existen juegos educativos que ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz, también asistir a cursos, talleres relacionados a lo expuesto, también aplicar metodologías y técnicas para que puedan mejorar las actividades lúdicas en espacios abiertos.
- Se recomienda a los docentes utilizar juegos educativos que permitan una gran variedad de movimiento para el desarrollo de la coordinación motriz de los niños y niñas, se debe utilizar las instalaciones físicas de la institución e implementos de una forma adecuada al desarrollo motriz ya que es importante en esta edad escolar.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA.**

#### **6.1. Título de la Propuesta**

GUÍA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS QUINTOS, SEXTOS, SÉPTIMOS Y OCTAVOS GRADOS DE LA ESCUELA DR. “ALBERTO ACOSTA SOBERÓN” DE LA PROVINCIA DEL CARCHI DE LA CIUDAD DE SAN GABRIEL DEL CANTÓN MONTÚFAR.

#### **6.2. Justificación e Importancia**

El diagnóstico de la ficha de observación que realizamos a los niños y a las niñas de los quintos, sextos, séptimos y octavos grados de la Escuela Dr. “Alberto Acosta Soberón” de la provincia del Carchi del cantón Montúfar revela la necesidad de elaborar una guía metodológica para desarrollar la coordinación motriz, siguiendo un proceso adecuado que manejen los profesores de la institución.

La propuesta que se presentara es sencilla e innovadora considerando que es un material esencial para ayudar a la coordinación motriz. En este sentido, la propuesta pretende ser una alternativa para atender las necesidades del desarrollo de los niños y niñas. Para elaborar esta guía, consideramos que el juego educativo es la actividad adecuada, en nuestro caso se trata de una innovación, por las siguientes características:

- Los juegos educativos tienen un carácter eminentemente participativo y colaborativo.
- Los juegos educativos van dirigidos específicamente a desarrollar la coordinación motriz de los niños y niñas.

Los profesores mediante esta guía podrán ayudar a sus estudiantes a desarrollar la coordinación motriz ya que es esencial para el aprendizaje de movimientos y técnica de los diferentes deportes y así en un futuro poder tener grandes deportistas que representen a nuestro país.

### **6.3. Fundamentación Teórica**

#### **a. Coordinación Motriz.**

##### **Peter Thomson (2008)**

“La coordinación es la capacidad de realizar movimientos en varios niveles de dificultad con rapidez, eficacia, y precisión”.

La coordinación motriz es uno de los elementos cualitativos del movimiento, que va a depender del grado de desarrollo y del potencial genético de los alumnos para controlar el movimiento de los estímulos, y como no de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

La coordinación posee una vital importancia para la adquisición de diferentes actividades, principalmente en la infancia, edades donde se aprecia gran capacidad de aprender, esto es muy significativo para aprender habilidades específicas para futuras disciplinas deportivas. Para el deportista maduro, los ejercicios de coordinación son todavía

importantes porque mantienen un elevado nivel de estabilidad, ante los desequilibrios que son el resultado de entrenamiento específico.

La coordinación es una capacidad física complementaria que permite al deportista realizar movimientos ordenados y dirigidos a la obtención de un gesto técnico. Es decir la coordinación completa a las capacidades físicas básicas para hacer de los movimientos gestos deportivos. Podemos hacer cualquier tipo de movimientos: rápidos – velocidad., durante mucho tiempo – resistencia – y para desplazar objetos pesados – fuerza. Para “convertir” estos movimientos en gestos técnicos precisan de coordinación. (Sigüenza Joffre, pág. 26)

## **b. Clasificación de Coordinación.**

### **Kosel A (2006)**

“La coordinación es una capacidad física complementaria que permite al deportista realizar movimientos ordenados y dirigidos a la obtención de un gesto técnico. Es decir la coordinación complementa a las capacidades físicas para hacer de los movimientos gestos deportivos. “ Vamos a concretar una clasificación general sobre la coordinación;

#### **6.3.1. Coordinación Dinámica General (motricidad gruesa).**

Hacer movimientos corporales más o menos diferentes con el propio cuerpo, con las habilidades motrices básicas, que son ejercicios de coordinación, sobre todo para niños pequeños y personas con discapacidad hasta ejercicios mucho más complicados. Como pueden ser mortales.

Los movimientos son dirigidos y están sincronizados afectando a todo el cuerpo, desde los pies hasta la visión, pasando por tronco y brazos o

manos. En el gesto del salto, tanto vertical, como horizontal, la correcta contracción y relajación secuenciada y ordenada desde los músculos aumentará la marca. Es muy importante automatizar el patrón motriz del gesto deportivo de lanzamiento de peso, en que la coordinación será la que sume inercias y fuerzas para mandar el objeto lo más lejos posible.

Estas actividades pueden ser:

- Carreras con apoyos determinados.
- Carreras con saltos
- Saltos sin desplazamientos
- Desplazamientos en cuadrupedia
- Locomoción sobre los brazos con o sin ayuda
- Suspensiones o trepas con sin balanceo
- Transporte llevando cargas distintas
- Giros y elementos que engloben la acrobacia
- (Sigüenza Joffre, pág. 28)

### **6.3.2. Coordinación Dinámica Especial (Motricidad Fina).**

Es el lazo entre el campo visual y la motricidad fina de cualquier segmento del cuerpo, que tiene que ver con la ejecución de movimientos que demanda control muscular particularmente a los de manos y pies combinados con la vista. Relacionando con la coordinación óculo-manual se tendrá en cuenta la apreciación del peso y de los volúmenes: al hacer juegos de destrezas que impliquen la utilización de objetos de grosor y pesos diferentes es interesante atraer la atención del niño sobre las nociones del volumen y peso, que hacen intervenir la asociación entre el mundo táctil, el sentido kinestésico y la vista.

La mano depende del tronco, del cuerpo, pero no debe de estar soldada a él. La independencia brazo-tronco, es el factor más importante

de la precisión en la coordinación óculo-manual, la cual se buscará globalmente y también con ejercicios y juegos más localizados.

Estas actividades pueden ser:

- Botar la pelota con las dos manos
- Lanzar la pelota al aire y cogerla
- Rodar la pelota por el suelo con una o dos manos
- Lanzar dejarla botar y recogerla
- Por parejas lanzarse la pelota
- Pasarse la pelota con bote intermedio
- Botar la pelota siguiendo el desplazamiento del compañero
- (Sigüenza Joffre, pág. 30)

### **c. Factores que Intervienen en la Coordinación**

La coordinación va a influir de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizaje de destrezas y técnicas específicas, que más tarde harán su aparición en el mundo escolar.

Es por ello que la coordinación es una cualidad neuromuscular íntimamente ligada con el aprendizaje y qué está determinada, sobre todo por factores genéticos.

A continuación vamos a señalar aquellos factores que determinan la coordinación.

- La velocidad de ejecución.
- Los cambios de dirección y sentido.
- El grado de entrenamiento.
- La altura del centro de gravedad.
- La duración del ejercicio.
- Las cualidades psíquicas del individuo.

- Nivel de condición física.
- La elasticidad de músculos, tendones y ligamentos.
- Tamaños de los objetos (si son utilizados).
- La herencia.
- La edad.
- El grado de fatiga.
- La tensión nerviosa.

(Sigüenza Joffre, pág. 33)

### **6.3.3. Juego Educativo.**

**Alejandro García Vallejo, Ana López (2011)**

Lo que se pretende en la etapa de Primaria en Educación física no es solo que los niños realicen movimientos físicos, que corran, etc., sino que cuando estén fuera del horario escolar tengan el entusiasmo o la alegría de realizar actividades físicas. Para ello, se ha de conseguir que los niños además de aprender y divertirse adopten rutinas físicas y que puedan realizar por ellos mismos sin la necesidad de que se les obligue, convirtiéndose la actividad de ocio y no de obligación.

### **6.3.4. Concepto de Juego Educativo**

Antes de saber a qué nos referimos cuando hablamos de juego educativo, hay que tener claro que significado tienen ambas palabras por sí mismas, para más adelante ver el conjunto, por lo tanto ahora vamos a ver que definición tiene la palabra “juego”:

El juego representa una actividad (física o pasiva) libre o voluntaria, pura, improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el ocio que se lleva a cabo con el propósito principal de divertirse,

entretenerse, y de las cuales se deriva placer, expresión personal y satisfacción, de manera que la participación en el propio juego provee la gratificación deseada. Son parecidas a las actividades de la infancia. Así, es una actividad lúdica o la práctica de actividades sin esperar recibir nada a cambio, y se desarrolla en ausencia de intereses.

Es un proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra sino que está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos.

Existen tres tipos de educación: la formal, la no formal y la informal. La educación formal hace referencia a los ámbitos de las escuelas, institutos, universidades, módulos. La no formal se refiere a los cursos, academias, etc., y la educación informal es aquella que abarca la formal y no formal, pues es la educación que se adquiere a lo largo de la vida.

Con el juego, los niños se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades.

A través del juego se pueden inculcar muchos principios y valores: generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo.

Se pueden diferenciar dos tipos de juego:

- El espontáneo. Sin reglas fijas, de creatividad y libertad.
- El dirigido. Ordenado, dirigido, con un fin y con unas reglas.

El juego nos presenta dos elementos muy importantes como son: la creatividad y la libertad, implicando valores morales como; espíritu de superación, lealtad, cortesía, alegría, responsabilidad, perseverancia, espíritu deportivo, dominio de sí mismo. Valores físicos como; coordinación, habilidad, reflejos, rapidez, fuerza, destreza. Valores humanos; tanto intelectuales como: inteligencia, atención, memoria, iniciativa, observación, creación, sentido colectivo.

Por lo tanto desarrolla facultades físicas, intelectuales y morales, resolviendo necesidades: psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura, de riesgo, de evasión. (pág. 3)

### **6.3.5. Características de los Juegos Educativos.**

Las características que encontramos son:

#### **1. Tiene que poseer una “Educación integral”:**

- La Educación física pretende un enriquecimiento de la persona en relación consigo mismo, con otras personas y con el mundo que le rodea.
- Es un medio para el desarrollo físico, moral y de la personalidad.
- Se busca mejorar los comportamientos y actitudes sociales de los individuos
- Se pone en juego como una unidad los aspectos emocionales, afectivos, espirituales, físicos y psicomotores

#### **2. “Se estructura en la capacidad del hombre para actuar físicamente en su entorno” (“Capacidad para actuar físicamente en el ambiente que le rodea”):**

- Desarrollo de la motricidad humana o conducta motriz

- El movimiento traduce procesos internos, expresa reacciones de un organismo en situación
- El movimiento es un aspecto significativo de la conducta del ser humano.
- El movimiento es una actividad externa (se evidencia en la realización práctica) e interna o personal.

**3. “La acción motriz sitúa en el centro del proceso físico-educativo al educando”:**

- La conducta motriz coloca en el eje de todo el proceso al individuo en acción como manifestación de toda su personalidad
- Es la acción motriz del educando la que genera el proceso físico-educativo
- Es de carácter auto-constructivo y autorregulado de la acción, por lo que implica conceder la mayor importancia a las diferencias individuales.
- Permitir a cada individuo comunicarse como persona única y original.

**4. “Relación humana físico-educativo”:**

- El punto de referencia central de todo el proceso educativo es la actividad del alumno.
- El educador es considerado como un intermediario, encargado de regular el proceso educativo
- Se basa en la comunicación y participación de experiencias educativas
- La acción pedagógica es activa, es un proceso dinámico-interactivo entre el maestro y el estudiante
- La educación física, como sistema, podría ser definida como una acción pedagógica sobre una acción motriz.

Por lo tanto el objetivo y la meta para los juegos en Educación Física tienen que ser (AAHPERD, 1990):

- Destrezas para ejecutar una variedad de actividades físicas.
- Aptitud física.
- Participación en actividades físicas regulares.
- Conoce los beneficios e implicaciones de involucrarse en actividades físicas.
- Valora la actividad física y su contribución a un estilo de vida físicamente activo. (pág. 4).

### **6.3.6. Beneficios de la Educación Física**

**Alejandro García Vallejo, Ana López (2011)**

**La Educación física tiene un puesto alto en muchos países porque saben la buena contribución que ofrece al pueblo y al individuo. Los niños en Educación física desarrollan la coordinación, lateralidad, ritmo, imagen de cuerpo y orientación de espacio. La Educación física provee aptitud física y destrezas motoras, aptitud social, cultural, competencia recreativa y competencia intelectual. Los cursos de Educación física que nos sean de beneficio son aquellos que practiquemos por toda la vida. Además, a través de la Educación física se desarrolla y mejora el bienestar general y la aptitud física de sus participantes. (pág. 4)**

A continuación, se va a exponer un resumen de los beneficios que provee los juegos educativos:

- Ayuda que el alumno descubra el mundo y sus capacidades
- Promueve el valor y práctica del movimiento humano
- Fomenta el bienestar holístico y el disfrute de la vida
- Prepara al alumno para el trabajo y el descanso
- Las tareas cotidianas se convierten en actividades creadoras y de control.
- La adquisición y refinamiento de destrezas motoras.

- Desarrollo y mantenimiento de la aptitud física para el logro de un bienestar y salud óptima
- Conocimiento sobre actividades físicas y ejercicios
- Promoción de actitudes positivas que conduzcan al aprendizaje y participación para toda la vida.
- El niño desarrolla coordinación, lateralidad, balance, ritmo, imagen de cuerpo y orientación de espacio
- “La Educación física provee aptitud física y destrezas motoras, aptitud social, cultural, competencia recreativa y competencia intelectual”(Car Willgoose).
- A través de la Educación física se desarrolla y mejora el bienestar general y la aptitud de sus participantes. (pág. 5)

### **6.3.7. Clasificación de los Juegos Educativos en Educación Física.**

#### **Alejandro García Vallejo, Ana López (2011)**

Juegos educativos que ayudan al desarrollo de la coordinación motriz.

- a. Juegos de Velocidad: En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- b. Juegos de Destreza: Estos juegos se caracterizan por el empleo-económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.
- c. Juegos Visuales: Son los juegos que ayudan a la función visual.
- d. Juegos Táctiles: Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto.
- e. Juego de Agilidad: Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos, etc.).

- f. Juegos de Puntería: Son todos los que se practican con el tiro al blanco.
- g. Juegos de Equilibrio: Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- h. Juegos Activos: Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.
- i. Juegos Colectivos: Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia.
- j. Juegos Vigilados: Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.
- k. Juegos Organizados: Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados.(pág. 6)

### **Método de Enseñanza.**

Puede ser de dos tipos:

- a. Enseñanza por método directo: este tipo de enseñanza es el más frecuente en el ámbito de la educación. Se basa en una exposición a los alumnos del método de trabajo a seguir. Las ventajas que tiene este método de enseñanza es que el docente asegura en cierta manera los objetivos marcados para dicha sesión. Por ejemplo si el docente pretende trabajar la lateralidad mediante este método lo que hará es mandar una serie de ejercicios con el material que el estime oportuno y de la forma que el considere oportuna. Además están: la variedad (no

son demasiado repetitivos); Corregimos y eliminamos los desajustes del niño; se produce un equilibrio en los resultados;... La desventaja que tiene este método es que no desarrolla el niño su imaginación. Se dice que el niño ya lo tiene todo hecho y por tanto no tiene que aportar cosas nuevas.

- b.** Enseñanza por descubrimiento: este tipo de enseñanza es el contrario al anterior. O sea es el discente el que va descubriendo ejercicios nuevos del mismo tipo que uno propuesto (o sea que refuerza ciertos aspectos). En este caso trabajo de la lateralidad se hará, por ejemplo, con unas pelotas. El docente proporciona a los alumnos el material y a partir de ahí son ellos los que empiezan a descubrir. Las ventajas que tiene este método son las desventajas del anterior y viceversa. Así, el niño trabaja su imaginación e inventiva, pero se corre el riesgo de no "tratar" lo suficiente o correctamente el tema propuesto. Además, es mucho más lento aunque, eso sí, más perdurable.

### **6.3.8. ¿Cómo preparar un juego?**

Para que un juego salga bien, hay que tener en cuenta una serie de puntos:

- Saber dónde colocarse: Sabemos que los niños son distraídos. Cuando queramos explicar un juego deberemos colocarnos de manera que todos nos vean y a todos veamos. Debemos colocarnos a cierta distancia del grupo, lo que nos obligará a levantar la voz, y hablar lenta y claramente. De esta forma, las palabras tendrán una mayor fuerza, y las oirán todos.
- Cuidar la voz: Tenemos que acostumbrarnos a hablar claramente, articulando las palabras y evitando la precipitación. Sobre todo, no

chillar, es necesario encontrar el timbre adecuado, y nunca forzar la voz.

- Saber orientar: Es necesario que nuestras instrucciones sean escuchadas y respetadas.
- Cuidar la actitud: El líder es el punto de mira de los niños/as, se fijan en todo y no serán remisos a imitarlo. Por eso es necesario cuidarse en la postura, mostrarse firme y sereno, ser justo, ser dinámico.
- Saber corregir: Corregir en el momento apropiado.
- La presentación: En principio haremos la presentación. Una narración fantástica, llena de misterio, puede ser la llave para un gran éxito con un juego. Se puede presentar como historia o cuento, no obstante tampoco conviene abusar de este sistema.

Hay juegos que precisan de una presentación especial, son los pequeños juegos, atrayentes y divertidos.

- La explicación: Deberá caracterizarse por:
  - De pocas palabras, bien elegidas, describiendo el juego.
  - Definición del campo de juego.
  - Concreción del papel de cada jugador.
  - Reglas claras y forma de puntuar.
  - Dar oportunidad de que los participantes pregunten todas sus dudas.
  - Comenzar ordenadamente.
  - Hacer un reparto justo de fuerzas y jugadores, para que todos tengan la oportunidad de ganar.

- Presentar el juego con dinamismo, que invite a jugar.
- Si es necesario, hacer un ensayo previo.
- Durante el juego: Es necesario un árbitro imparcial que vigile su marcha, así como mantener el interés y cambiar el ritmo del juego si resulta demasiado largo o poco interesante.
- Final del juego:
  - Se concretará el ganador.
  - Se efectuará una evaluación del mismo
  - Recoger el material utilizado
  - Organizar para que todo regrese a la normalidad. (pág. 8)

## **6.4. Objetivos**

### **6.4.1. Objetivo General**

Elaborar una guía didáctica de juegos educativos para mejorar la coordinación motriz de los niños y niñas de los quintos, sextos, séptimos y octavos grados de la escuela Dr. “Alberto Acosta Soberón”

### **6.4.2. Objetivos Específicos.**

- Seleccionar juegos de acuerdo a los contenidos programados a través de información bibliográfica, para mejorar la coordinación motriz de los niños y niñas.
- Diseñar una guía didáctica mediante un recurso tecnológico para el beneficio de los niños de la Institución.

- Socializar y aplicar la guía a través de un taller a docentes y niños para que conozcan la importancia de este documento.

#### **6.5. Ubicación Sectorial y Física**

##### **ESCUELA DR. “ALBERTO ACOSTA SOBERÓN”**

**Director:** Msc. Manuel Flores

**Provincia:** Carchi

**Cantón:** Montúfar

**Parroquia:** San José

**Barrio:** San José

**Número de estudiantes:** 665

**Número de profesores:** 30

**Número de aulas:** 27

**Casa de vivienda del conserje:** No

**Patios:** 2

**Terreno para sembrar:** Si

#### **6.6. Desarrollo de la Propuesta**

Tomando en cuenta los resultados de la ficha de observación aplicada a los niños/as y la encuesta realizada a los profesores vamos a desarrollar una guía de juegos educativos para mejorar la coordinación motriz de los niños y niñas de los quintos, sextos, séptimos y octavos grados de la escuela Dr. “Alberto Acosta Soberón.

Por sus características aporta el mejoramiento educativo en la Educación Física, al lograr la coordinación motriz en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados, tomando como base el método juego, trabajo que permite la construcción

de aprendizajes en forma lúdica y un recurso de ayuda al maestro para realizar actividades para potenciar sus capacidades motoras y su gusto por aprender.

A continuación se esquematiza la propuesta.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**INSTITUTO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN**

**GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA  
MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y  
NIÑAS DE QUINTO, SEXTO, SÉPTIMO Y OCTAVO AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA  
“DR. ALBERTO ACOSTA SOBERÓN”**



**LENIN STALIN TIPÁS TOBAR**

## Introducción

La presente guía permite contribuir el desarrollo de la coordinación motriz de los niños y niñas. Estos juegos han de propiciar la activación de mecanismos motrices, mediante situaciones de exploración con el entorno, la interacción con los objetos, con otros niños y consigo mismo, se trata en esta etapa de contribuir a los niños la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puedan construir nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente la coordinación motriz.

El hilo conductor de esta propuesta es promover un aprendizaje significativo que permita al estudiante fortalecer la capacidad de coordinación dinámica general, coordinación óculo segmentaria ojo-pie, ojo-mano, por medio de esta gama de juegos que contienen actividades de saltar, correr, lanzar, atrapar, también ayudando a cada niño o niña aceptarse a sí mismo y a compartir con su entorno.

Con cada juego los niños y niñas participan activamente, ríen, interactúan, es solidario, experimenta situaciones nuevas, resuelve problemas, comparte con sus compañeros, busca estrategias para ganar, crea nuevas ideas, controla sus emociones, aprende de convivencia, de socialización, interpreta situaciones nuevas y lo más importante contribuye al desarrollo de la coordinación motriz, por esta razón los educadores cuentan con esta presente guía como una herramienta metodológica que ayuda al desarrollo de los niños y niñas preparándoles para enfrentar a un mundo pleno de exigencias y desafíos.

# JUEGOS EDUCATIVOS



## UNIDAD I

Juegos de coordinación  
dinámica general



## UNIDAD II

Juegos de coordinación óculo  
manual



## UNIDAD III

Juegos de coordinación óculo  
pédica

# UNIDAD I

## JUEGOS DE COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL



## PALOMITAS DE MAÍZ

• Lograr que el niño mejore su coordinación motriz mediante saltos de ambos pies.

OBJETIVO



• Desde dos niños/as en adelante.

PARTICIPANTES



• Canchas deportivas

LUGAR



• Sin material

MATERIALES



### Descripción.

Los niños deben desplazarse dando saltos de menos a más por una zona delimitada de la pista y cuando se encuentren con otro niño se agarraran y seguirán saltando. Según nuestras indicaciones, irán elevándose hasta que llegue un momento en el que todos salten unidos.



Fuente: Lenin Tipás

**Evaluación.** Coordina los movimientos al momento de saltar con su compañero.

## EL ZORRO

• Desarrollar la agilidad a través de diferentes formas de desplazamiento y así mejorar la coordinación dinámica general.

### OBJETIVO



• Desde 5 niños/as Gran grupo.

### PARTICIPANTES



• Pista o polideportivo o gimnasio.

### LUGAR



• Sin material

### MATERIALES



### Descripción.

Todos los alumnos excepto uno (que estará en el centro de la pista) se sitúan en el fondo de la pista formando una línea. A la señal de profesor o de un alumno situado en el centro intentará tocar a sus compañeros desplazándose lateralmente. El niño que sea tocado se quedará también en el centro para capturar a los demás compañeros.



Fuente: Tipás Lenin

**Evaluación.** Realiza saltos lateralmente.

## EL GLOBO LOCO

•Desarrollar la agilidad y la coordinación dinámica general

OBJETIVO



•Desde 2 niños/as en adelante.  
Gran pequeño.

PARTICIPANTES



•Pista o polideportivo o gimnasio.

LUGAR



•Globos y cuerdas.

MATERIALES



### Descripción.

Cada jugador se ata de 4 globos (dos en las muñecas y dos en los tobillos). Se reparten los jugadores de los dos equipos por todo el campo y a la señal todos los jugadores intentan explotar los globos de los del equipo contrario. Gana el equipo que antes explote los globos del otro equipo.

**Reglas:** No vale salirse del campo marcado para el juego



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación:** Coordina los movimientos de sus manos y de sus pies.

## EL CAZATREN

• Desarrollar la agilidad y la coordinación dinámica general a través de distintas formas de desplazamiento.

**OBJETIVO**



• Desde 4 niños/as en adelante pequeño grupo.

**PARTICIPANTES**



• Patio

**LUGAR**



• Pañuelos

**MATERIALES**



### Descripción.

Los participantes deben ir cogidos por las caderas. El último llevará un pañuelo enganchado por detrás. El primero de cada grupo debe intentar quitar el pañuelo a los otros grupos.

**Reglas:** No se pueden separar los grupos. El pañuelo debe estar visible y fácil de coger.



Fuente: Lenin Tipás

**Evaluación.** Participa de experiencias grupales que conllevan la adquisición de agilidad y coordinación dinámica general.

## LA ORUGA

• Desarrollar la agilidad y la coordinación dinámica general a través de esta actividad lúdica.

### OBJETIVO



• Desde 4 niños/as en adelante. Pequeño grupo

### PARTICIPANTES



• Canchas

### LUGAR



• Sin material

### MATERIALES



### Descripción.

Los grupos forman una fila y deberán de ir agarrados de los tobillos del compañero que tenemos delante. Desplazarse por el terreno sin desplazar la formación de oruga ¿qué grupo consigue recorrer la mayor distancia sin romperse?

**Reglas:** No soltar al compañero de delante



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Interviene activamente en el juego.

## EL ZIG ZAG

• Desarrollar la agilidad y el control de cuerpo para mejorar la coordinación dinámica general.

OBJETIVO



• Desde 4 niños/as en adelante. Pequeño grupo.

PARTICIPANTES



• Canchas

LUGAR



• Sin material

MATERIALES



### Descripción.

Se divide la clase en diferentes grupos que correrán en fila dejando un espacio entre ellos. El último de cada fila irá pasando entre los demás en forma de zigzag, colocándose el primero y así sucesivamente.

**Reglas:** No se puede tener contacto con los demás alumnos y se debe seguir siempre la trayectoria de zigzag.



Fuente: Lenin Tipás

**Evaluación.** Ejecuta acciones que involucren movimientos coordinados.

## TRES PIERNAS

• Desarrollar la agilidad y la coordinación dinámica general a través de distintas formas de desplazamiento.

OBJETIVO



• Desde 2 niños/as en adelante. Por parejas.

PARTICIPANTES



• Canchas

LUGAR



• Cuerdas y conos

MATERIALES



### Descripción.

Se colocan dos filas de dos alumnos/as detrás de una línea a una distancia de 15 metros aproximadamente y frente a cada una de las filas se colocan los conos. El juego consiste en hacer el recorrido de dos en dos con las piernas centrales atadas. Cuando se realiza el recorrido y se traspasa la línea saldrá la pareja siguiente.

**Reglas:** Si se desata la cuerda tendrán que parar y volver a atar.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina movimientos de salto junto con su compañero.

## LOS PALOS

• Desarrollar la agilidad y la coordinación dinámica general.	• Desde 5 niños/as en adelante. Gran grupo.	• Polideportivo	• Palos de escoba.
OBJETIVO 	PARTICIPANTES 	LUGAR 	MATERIALES 

### Descripción.

Se colocan en círculo con un palo en la mano en sentido vertical. A una voz determinada del profesor cada alumno soltará su palo y se dirigirá a la que ha dejado su compañero a la derecha siguiendo siempre su rotación.

**Reglas:** Hay que evitar que el palo del compañero caiga al suelo.



Fuente: Lenin Tipás

**Evaluación.** Descubre sus capacidades y limitaciones a través del juego.

## TOCARSE LAS RODILLAS

<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar la agilidad y la coordinación dinámica general a través de diferentes formas de desplazamiento</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desde 2 niños/as en adelante. Gran grupo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Patio</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sin materiales.</li></ul>
<b>OBJETIVO</b> 	<b>PARTICIPANTES</b> 	<b>LUGAR</b> 	<b>MATERIALES</b> 

### Descripción.

Cada alumno deberá tocar las rodillas a otro compañero y evitar que las toque a él.

**Reglas:** contabilizar el número de rodillas que tocas. No vale salir corriendo



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Demuestra distintas formas de desplazamiento en el espacio total y parcial.

## LA HÉLICE

•Desarrollar la coordinación dinámica general y velocidad de reacción.

**OBJETIVO**



•Desde 5 niños/as. Grupo grande.

**PARTICIPANTES**



•Polideportivo

**LUGAR**



•Cuerda larga saco blanco, dos balones de goma – espuma con red

**MATERIALES**



### Descripción.

Los jugadores se colocan formando un círculo amplio. Desde el centro el profesor hará girar un saco a modo de hélice (saltando la cuerda).

Cuando el profesor diga “entramos” todos intentaran entrar al centro sin ser tocados por el saco, al decir “salimos” lo inverso .gana el último en ser eliminados.

**Reglas:** El ultimo que entre o salga queda eliminado. Todos tocados por el saco también.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Demuestra la habilidad de esquivar los obstáculos que se le presenten.

## LAS GALLINAS

•Desarrollar la destreza coordinativa y el control del cuerpo.

OBJETIVO



•Desde 2 niños/as.  
Grupo grande.

PARTICIPANTES



•Polideportivo

LUGAR



•Globos

MATERIALES



### Descripción.

Cada alumno se desplaza con un globo entre las piernas, intentando quitar el globo a los demás sin que le quiten a él. Gana el que logra quitar más globos.

**Reglas:** Quien pierda el globo queda eliminado.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Juega con movimientos coordinados e intencionales en diferentes espacios.

## LA REATA

•Mejorar la habilidad de saltar y la coordinación dinámica.

OBJETIVO



•Desde 3 niños/as en adelante. Pequeño grupo.

PARTICIPANTES



•Canchas deportivas

LUGAR



•Una cuerda de cuatro metros aproximadamente

MATERIALES



### Descripción.

Dos jugadores voluntarios o elegidos por sorteo agarran los extremos de la soga y se encargan de darle vueltas. Los demás jugadores forman una fila y van saltando de diferentes formas y en el orden en que se convenga o sorteando previamente el turno

**Reglas:** Entra el primer jugador y salta una vez, sale y se coloca detrás del último jugador de la fila.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina el movimiento de la destreza de saltar.

## EL PASEO

•Desarrollar la coordinación dinámica general mediante saltos con la soga.

OBJETIVO



•Desde 3 niños/as en adelante. Pequeño grupo

PARTICIPANTES



•Canchas

LUGAR



•Una cuerda de cuatro metros aproximadamente

MATERIALES



### Descripción.

Dos jugadores voluntarios o elegidos por sorteo agarran los extremos de la soga y se encargan de darle vueltas.

Consiste en ir y venir de un jugador a lo largo de la cuerda; por lo general en estos casos la cuerda se mueve muy despacio.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos al momento de saltar la soga.

## EL CORREO

<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar la coordinación dinámica general mediante la habilidad de saltar la soga.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desde 3 niños/as en adelante. Pequeño grupo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Canchas deportivas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Una cuerda de cuatro metros aproximadamente</li></ul>
<b>OBJETIVO</b> 	<b>PARTICIPANTES</b> 	<b>LUGAR</b> 	<b>MATERIALES</b> 

### Descripción.

Dos jugadores voluntarios o elegidos por sorteo agarran los extremos de la soga y se encargan de darle vueltas. El jugador que va a saltar, establece el siguiente diálogo con uno de los jugadores que giran la cuerda:

“¡Tan, tan!”

“¿Quién es?”

“¡El cartero!”

“¿Cuántas cartas trae?”

“¡Quince!” (Ejemplo)

El jugador puede contestar el número que quiera y de acuerdo con éste es la cantidad de vueltas que debe saltar.

**Reglas:** Sin reglas.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Demuestra diferentes formas de saltar.

## SALTANDO JUNTOS

• Desarrollar la coordinación dinámica general y mantener posiciones de equilibrio.

OBJETIVO



• Desde 2 niños/as en adelante. Pequeño grupo

PARTICIPANTES



• Pista polideportiva o gimnasio

LUGAR



• Sin material

MATERIALES



### Descripción.

Dos jugadores se ponen de pie, uno frente a otro. Ambos levantan la pierna izquierda hasta dejarla paralela al suelo. Cada uno agarra, por el tobillo, la pierna del compañero de forma que juntos forman una figura de la "H". Una vez que estén en equilibrio, intentar saltar juntos y girar, agacharse y levantarse o cualquier otra cosa sin soltarse.

**Reglas:** no se puede soltar.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos de saltar junto con su compañero.

## RECORRIDOS

<ul style="list-style-type: none"><li>•Mantener el equilibrio mediante recorridos .</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Desde 1 niño/a en adelante. Pequeño grupo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Pista polideportivo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Tizas de colores</li></ul>
OBJETIVO 	PARTICIPANTES 	LUGAR 	MATERIALES 

### Descripción.

Cada niño pintará una línea de un lado a otro de la pista con curvas, rectas y en zig-zag, después realizarán su recorrido pisando la línea manteniendo el equilibrio sin salirse.

**Reglas:** no se puede pisar fuera de la línea.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Recorre de una forma adecuada por la línea trazada.

## CAMINO A LA DULCERÍA

•Desarrollar la coordinación dinámica general mediante saltos.

OBJETIVO



•Desde 2 niños/as en adelante.  
Pequeño grupo

PARTICIPANTES



•Canchas.

LUGAR



•Aros, música

MATERIALES



### Descripción.

Colocar los aros alineados en el piso, mientras que los participantes forman una fila. El guía explica que el camino de aros lleva a una dulcería y que cada vez que avancen por éste camino y lleguen a su destino, desplazándose de la manera indicada, al escuchar la música, comienzan a avanzar por el camino de aros, siguiendo las indicaciones del guía: caminando, corriendo, saltando con dos pies, moviendo los brazos, hacia atrás, gateando, saltando de un pie al otro.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Salta con los pies juntos sobre los obstáculos.

## MAR Y TIERRA

•Mejorar la coordinación dinámica general.

OBJETIVO



•Desde 4 niños/as en adelante.  
Grupo grande

PARTICIPANTES



•Canchas.

LUGAR



•Sin material

MATERIALES



### Descripción.

Se forma dos filas, detrás de una línea que representa el límite, a la voz del profesor que pueda ser mar o tierra, el jugador sacará una pierna al frente según cual sea la orden (pierna derecha: mar; pierna izquierda: tierra).



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Juega cumpliendo las reglas.

## LANZA Y SALTA

•Desarrollar la agilidad y la coordinación dinámica general.

OBJETIVO



•Desde 2 niños/as en adelante. Individual.

PARTICIPANTES



•Pista polideportivo o gimnasio.

LUGAR



•Balones.

MATERIALES



### Descripción.

Lanzando una pelota contra la pared, saltarla cuando de un bote en el suelo. ¿De cuantas formas puedes saltarla? Ahora lanzamos contra la pared e intentamos dar un giro antes de cogerla. ¿Cuántos giros puedes dar?



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Demuestra diferentes formas de saltar.

## LOS ENSACADOS

•Potenciar la coordinación dinámica general y fomentar el equilibrio.

OBJETIVO



•Desde 2 niños/as en adelante. Individual.

PARTICIPANTES



•Patio.

LUGAR



•Sacos, costales.

MATERIALES



### Descripción.

Se pinta en el suelo una línea con tiza, a una distancia considerando de la meta, los niños y niñas se ponen detrás de la línea con dos pies juntos dentro del saco. Cuando se da la salida tienen que correr pegando saltos con los dos pies juntos, si se cae se levanta y continúa hasta llegar a la meta. Gana el primero que llegue a la pared o atraviesa la línea.



Fuente: Lenin Tipás.

### Evaluación.

- Salta con ambas piernas
- Se desplaza con las dos piernas juntas
- Cuando salta mantiene el equilibrio

# UNIDAD II

## JUEGOS DE COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL



## CÍRCULO

- Mejorar la coordinación óculo manual y el equilibrio.

OBJETIVO



- De 8 niños/as en adelante.  
Gran grupo

PARTICIPANTES



- Patio

LUGAR



- Un balón

MATERIALES



### Descripción.

Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo se coloca en el exterior de un círculo grande pintado en el suelo, el otro grupo en el interior. Los de afuera tratan de dar con el balón a cualquiera de los que están dentro. Cuando alguno lo consigue, intercambia su puesto con él.

**Reglas:** Los de dentro tienen que evitar ser tocados.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos de lanzar en diferentes planos y escenarios.

## SALTAMONTES

• Desarrollar la coordinación óculo manual.

OBJETIVO



• Desde 2 niños en adelante. Pequeño grupo.

PARTICIPANTES



• Canchas

LUGAR



• Toallas pequeñas y pelotas de tenis

MATERIALES



### Descripción.

Los/as participantes se colocan por parejas o por tríos. Cada una tendrá una toalla pequeña cogida por los extremos. El juego consiste en pasarse una pelota de tenis golpeándola con la toalla extendida. Cuando hayan cogido práctica los participantes formarán grupos y jugarán a pasarse la pelota por encima de la red de vóley sin dejar que caiga la pelota al suelo.

**Reglas:** No dejar caer la pelota al piso.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Juega con movimientos coordinados con su compañero.

## EL CAZADOR

•Mejorar la coordinación óculo manual.

OBJETIVO



•Desde 3 niños/as en adelante. Grupo pequeño.

PARTICIPANTES



•Polideportivo

LUGAR



•Una pelota blanda y aros

MATERIALES



### Descripción.

Se distribuye los aros por todo el espacio del juego. Todos se colocan dentro de un aro, excepto el “cazador” que recibe una pelota blanda y se pasea con ella por todo el espacio. Cuando el profesor dé la señal, todos deben de cambiar de aro, mientras el cazador trata de tocar con la pelota a cualquiera de sus compañeros. Si alguno es tocado mientras se encuentra fuera del aro intercambia su puesto con el cazador.

**Reglas:** Hay que cambiar de aro mientras cada vez que se dé la señal.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Realiza diversas formas de lanzar.

## TIRO AL BLANCO

•Mejorar la coordinación óculo manual.

OBJETIVO



•De 2 niños/as. Por parejas

PARTICIPANTES



•Pplodeportivo

LUGAR



•Botellas y balones

MATERIALES



### Descripción.

Uno frente a otro a unos seis metros de distancia; en el centro se colocan una botella. Tratan de derivarlo simultáneamente.

**Reglas:** Ganará el que más veces derribe la botella.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Ejecuta diferentes formas básicas de lanzamiento.

## VIDAS

•Desarrollar la coordinación óculo manual.

OBJETIVO



•De 4 a 20 niños/as grupó grande

PARTICIPANTES



•Cancha

LUGAR



•Un balón

MATERIALES



### Descripción.

Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo ocupa el interior del rectángulo y el otro se sitúa en dos de sus lados opuestos, normalmente los cortos. Si alguno de los jugadores de dentro consigue coger el balón en el aire, antes de que éste haya tocado el suelo, evitando que caiga, consigue una vida.

**Reglas:** Cuando un jugador de dentro es tocado por el balón, pierde una vida. En caso de que no tuviera ninguna vida, es eliminado. Cuando todos los jugadores que ocupan el interior del rectángulo son eliminados, excepto uno, los de fuera deben eliminar al que queda en menos de siete lanzamientos ya que si no lo consiguen, éste salva a todos sus compañeros, reanudándose el juego otra vez con los equipos dispuestos de la misma forma. En caso de que lo consigan, el juego se reanuda cuando ambos equipos han intercambiado sus papeles.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Atrapa la pelota en el aire con las manos.

## LA PETANCA CON BALÓN

•Mejorar la coordinación óculo manual.

OBJETIVO



•De 2 niños/as. Pequeño grupo

PARTICIPANTES



•Patio

LUGAR



•Balones blandos pequeños de diferentes colores y un balón de baloncesto.

MATERIALES



### Descripción.

Cada grupo coloca un balón de baloncesto a una distancia determinada. Cada jugador lanza un balón de color intentando colocarlo lo más cerca posible al de baloncesto. Ganará el jugador que más próximo lo deje.

**Reglas:** Lanzar de uno en uno. Lanza por colores. No tocar los balones hasta que termine el juego. Se permite desplazar los balones de los compañeros.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos de las manos.

## LANZAMIENTO DE BOLOS

<ul style="list-style-type: none"><li>• Ser capaz de lanzar, recepcionar y desplazarse con objetos conocidos componiendo gestos coordinados.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• De 2 niños/as. Pequeño grupo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cancha</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Botellas de plástico y balones</li></ul>
<b>OBJETIVO</b> 	<b>PARTICIPANTES</b> 	<b>LUGAR</b> 	<b>MATERIALES</b> 

### Descripción.

Se colocan las botellas en el centro de la pista, los jugadores se colocan de ocho a diez metros de las botellas. Lanzan un balón de forma rodada hacia las botellas, cada botella que derribe será un punto.

**Reglas:** La última botella valdrá dos puntos. No vale traspasar la línea de tirada. Establecer turnos de tirada.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Busca estrategia para derribar el obstáculo.

## EL PALMO

• Ser capaz de manejar objetos con fiabilidad para mejorar la coordinación óculo manual.

OBJETIVO



• De 2 niños/as.  
Pequeño grupo

PARTICIPANTES



• Patio

LUGAR



• Canicas

MATERIALES



### Descripción.

Los alumnos depositan las canicas en el suelo distintas unas de otras. El juego consiste en lanzar las canicas sobre otras canicas rivales y dejarla a un palmo o menos de ésta para eliminarla.

**Reglas:** Ganará el jugador que elimine a los demás.



Fuente: Tipás Lenin.

**Evaluación.** Lanza el objeto al destino determinado.

## EL TÚNEL

•Desarrollar movimientos y la coordinación óculo manual.

OBJETIVO



•De 12 niños/as en adelante. Grande grupo

PARTICIPANTES



•Canchas deportivas

LUGAR



•Una pelota por grupo

MATERIALES



### Descripción.

Se forman equipos de seis jugadores colocados en hilera, agachados y con las piernas abiertas. El que está el primero lleva una pelota que la pasa hacia atrás rodándola entre las piernas de los compañeros. Al llegar la pelota al último. Éste la coge y corre con ella hasta colocarse el primero. Así sucesivamente.

**Reglas:** Vence el equipo que antes llegue al final de la pista.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Combina y recepta el balón con ambas manos.

## LA SACA

<ul style="list-style-type: none"><li>•Mejorar movimientos y coordinación óculo manual.</li></ul> <p>OBJETIVO</p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>•De 2 niños/as en adelante. Pequeño grupo</li></ul> <p>PARTICIPANTES</p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>•Patio</li></ul> <p>LUGAR</p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>•Canicas</li></ul> <p>MATERIALES</p> 
---	--	---	--

### Descripción.

Se hace un círculo en el suelo y se colocan tantas canicas como participantes haya. Los alumnos se sitúan a una distancia del círculo y con una canica cada uno. El juego consiste en sacar todas las canicas del círculo.

**Reglas:** Ganara el jugador que más canicas saque del círculo.



Fuente: Tipás Lenin.

**Evaluación.** Respeta turnos de intervención y participación.

## LA FRONTERA

•Mejorar la coordinación óculo manual y movimientos.

OBJETIVO



•De 10 niños/as en adelante. Grupo grande

PARTICIPANTES



•Pista polideportiva

LUGAR



•Balones de balonmano y de baloncesto

MATERIALES



### Descripción.

En el centro de la pista se limita una franja de 2 metros de anchura. En el interior habrá cinco niños botando un balón de baloncesto. El resto de compañeros estarán en un lado de la pista botando otros de balonmano. El juego consiste en pasar de un lado a otro de la pista sin ser tocados por los jugadores de la franja central. Los cinco primeros eliminados serán los que pasarán al centro

**Reglas:** Los jugadores del centro no pueden salir de la franja central. No se puede dejar de botar el balón, ni permanecer quieto en un lugar más de 15 segundos.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina movimientos al momento de botear la pelota.

## PASES POR PAREJAS

- Mejorar la coordinación óculo manual.

OBJETIVO



- De 2 niños/as en adelante. Pequeño grupo

PARTICIPANTES



- Pista polideportivo

LUGAR



- Balones

MATERIALES



### Descripción.

Pasar el balón al compañero con las manos.

**Reglas:** Por cada pase con éxito al compañero ambos jugadores dan un paso hacia atrás. ¿Qué pareja llega lo más lejos?



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina movimientos al ejecutar pases y recepción.

## HUEVOS DEL GATO

•Mejorar la coordinación óculo manual mediante lanzamientos

OBJETIVO



•De 2 niños/as en adelante.  
Pequeño grupo

PARTICIPANTES



•Cancha de tierra

LUGAR



•Hoyos  
•Pelotas pequeñas

MATERIALES



### Descripción.

Cada estudiante en el espacio previamente determinado cava un hoyo, por sorteo se decide quién va a alcanzar la pelota (introducir en un hoyo). El que tiene que alcanzar lo hace desde tras de una línea que está ubicada a cierta distancia. Si la pelota entra en un agujero, el dueño coge y trata de pegar a cualquier compañero, sin salirse del recuadro; si logra el objetivo, quien es pegado se hace acreedor a una pepa (semilla o piedra pequeña) y pasa a lanzar la pelota; caso contrario; sigue lanzando y se gana una pepa así sucesivamente.

**Reglas:** Se establece límite de tiempo o un número determinado de pepas. El estudiante que más pepas tenga se coloca junto a un muro o pared con los brazos abiertos (crucificado), desde una distancia prudencial (10m) cada participante lanza la pelota tratando de pegar al crucificado las veces que hayan determinado.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Lanza un objeto a un lugar determinado.

## EL FRONTÓN

<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar la coordinación óculo manual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• De 4 niños/as en adelante. Pequeño grupo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Polideportivo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pared</li><li>• Pelotas</li></ul>
OBJETIVO 	PARTICIPANTES 	LUGAR 	MATERIALES 

### Descripción.

Los alumnos organizados individualmente, en parejas lanzan la pelota contra el frontón o pared, dejando de que de un bote en el piso, la acción debe ser continua y alternada entre los jugadores.

**Reglas:** El juego continuo hasta alcanzar un puntaje previsto, el bote de la pelota debe hacerse dentro del campo delimitado.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos de sus manos y pies.

## CESTA MÓVIL

•Desarrollar la coordinación óculo manual y los movimientos del niño.

OBJETIVO



•De 4 niños/as en adelante.  
Pequeño grupo

PARTICIPANTES



•Polideportivo  
•Espacios verdes

LUGAR



•Papelera o bote  
•Balones pequeños.

MATERIALES



### Descripción.

Dos con una cesta colgada en la espalda (papelera o bote), en continuo movimiento. Los demás con pelotas pequeñas tratan de encestar. Cuando los demás con pelotas pequeñas tratan de encestar. Cuando todas las pelotas están en las cestas, cambio de rol (se la quedan otros dos)

**Reglas:** Los que llevan la cesta no pueden correr.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos al momento de lanzar un objeto.

## EL RELOJ

•Desarrollar la coordinación óculo manual y los movimientos y acciones.

OBJETIVO



•De 5 niños/as en adelante.  
Pequeño grupo

PARTICIPANTES



•Polideportivo  
•Espacios verdes  
•Canchas

LUGAR



• Balones

MATERIALES



### Descripción.

Se colocan los alumnos en círculos separados unos de otros. Un niño se coloca o se sienta en el centro. El juego comienza cuando el niño sentado comienza con los ojos cerrados a contar, cuando llega a 10 levanta la mano derecha: cuando llega a veinte levanta la mano izquierda y cuando llega a 30 da una palmada por encima de la cabeza. Mientras los demás se van pasando la pelota de mano en mano, al oír la palmada el niño que esté con el balón se sienta en el suelo con una pierna flexionada. Se comienza otra vez el juego y el niño que está a la izquierda del que se ha sentado lo saltará para pasar la pelota. Se vuelve a repetir el proceso hasta que quede un solo niño en pie que será el que se sienta en el centro.

**Reglas:** Hay que saltar a los niños que estén en el suelo.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Lanza correctamente la pelota hacia el compañero de a lado.

## DESTRUIR EL ARMA

•Desarrollar la coordinación óculo manual a través de lanzamientos.

OBJETIVO



•De 2 niños/as en adelante.  
Pequeño grupo

PARTICIPANTES



•Espacios verdes

LUGAR



• Piedras  
• Palos  
• Ramas

MATERIALES



### Descripción.

Dividir en dos subgrupos a los participantes procurando que sean homogéneos. Cada subgrupo construirá una torre con piedras, ramas y palos lo más lo más seguro posible. A una señal convenida los subgrupos tratarán de destruir la torre del equipo contrario hasta que se haya desplomado completamente utilizando diferentes objetos de lanzamiento.

**Reglas:** Lanzar de un punto determinado para evitar accidentes.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Lanza correctamente a un objeto determinado.

## PUNTERÍA SOBRE CONEJOS

•Desarrollar la coordinación óculo manual a través de lanzamientos en movimiento.

OBJETIVO



•De 4 niños/as en adelante. Pequeño grupo

PARTICIPANTES



•Espacios verdes  
•Canchas

LUGAR



• Pelota  
•Funda de esponja

MATERIALES



### Descripción.

Designar previamente al cazador. El resto de alumnos se ubicarán al contorno del profesor en posición de cuclillas. El objeto será lanzado hacia el espacio, momento en el cual los conejos correrán en diferentes direcciones para evitar ser cazados con el golpe de la pelota del cazador. El alumno cazador luego de atrapar la pelota probará su puntería lanzándola a uno de los conejos. Gana el cazador que haya logrado acertar a un conejo.

**Reglas:** El cazador se ubicará en el interior de una circunferencia de 1 metro de diámetro en el lugar que atrape la pelota, no podrá dar más de un paso fuera de ella. Los alumnos perseguidos correrán como conejos.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Lanza correctamente mientras se encuentra en movimiento.

## UNA CUARTA

•Desarrollar la coordinación óculo manual a través de lanzamientos.

OBJETIVO



•De 2 niños/as en adelante.  
Pequeño grupo

PARTICIPANTES



•Polideportivo  
•Canchas

LUGAR



• Pared  
•Fichas o monedas

MATERIALES



### Descripción.

Varios jugadores lanzan en forma ordenada una moneda contra la pared una vez en el suelo se procede a medir con la mano (cuarta) las distancias.

**Reglas:** Gana el jugador cuya moneda se acerque más a la de sus contrincantes. Incentivar a la práctica de los juegos en el tiempo libre y en grupos.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Realiza lanzamientos con precisión.

## AVANZADAS

•Desarrollar la coordinación óculo manual a través de lanzamientos.

OBJETIVO



•De 8 niños/as en adelante.  
•Grupo grande

PARTICIPANTES



•Espacios verdes  
•Canchas

LUGAR



• Pelota saltarina

MATERIALES



### Descripción.

Formar 2 equipos y se separan por lo menos unos 10m cada equipo y se lanzan una pelota saltarina que es similar a una pelota de béisbol, el grupo que la logra coger en el aire sin dejar caer debe organizarse a escondidas y entregar la pelota a uno de sus participantes para luego ir a donde está el equipo contrario e intentar meter un gol arrastrado en su pequeño arco previamente construido.

**Reglas:** Gana el equipo que más goles meta.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Es capaz de atrapar la pelota en el aire.

## **UNIDAD III**

### **JUEGOS DE COORDINACIÓN ÓCULO PÉDICA**



## LOS FUSILAMIENTOS

•Desarrollar la coordinación óculo pédica mediante lanzamientos.

OBJETIVO



•Desde 5 niños/as. Grupo pequeño

PARTICIPANTES



•Polideportivo

LUGAR



•Pared  
•Balones blandos

MATERIAL



### Descripción.

Diez niños se colocan pegado a una red. Dos alumnos libres lanzan simultáneamente (con el pie) dos balones intentando dar a los fusilados, si te dan quedas eliminado. Los dos últimos serán los siguientes en lanzar.

**Reglas:** Hay que moverse, saltar, girar, para evitar ser tocados por el balón.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Lanza con dirección al objeto propuesto.

## LAS CUATRO PORTERÍAS

•Desarrollar la coordinación óculo pédica mediante lanzamientos en movimiento

OBJETIVO



•Desde 4 niños/as.  
Grupo grande

PARTICIPANTES



•Polideportivo.  
•Espacios verdes

LUGAR



•Balones blandos y porterías .

MATERIAL



### Descripción.

La Clase dividida en grupos. Las porterías colocadas en cada esquina del campo, cada grupo tiene dos porterías para defender y dos para intentar meter gol, colocados en las esquinas del campo.

**Reglas:** Lanzar los balones con cuidado.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos de correr y patear el balón.

## PELOTA POR EL PUENTE

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través del juego.

OBJETIVO



•Desde 5 niños/as. Grupo pequeño

PARTICIPANTES



•Canchas deportivas.

LUGAR



•Pelotas grandes que no boten ni pasen mucho (3 a 4)

MATERIAL



### Descripción.

Los niños forman un corro con las piernas abiertas, los pies han de tocar a los del compañero. Un niño lanza una pelota con los pies arrojándola por el suelo e intentando que pase por entre las piernas de algún compañero. Este, sin mover los pies, golpeando la pelota con las manos, ha de evitarlo e intentar al mismo tiempo pasarla por entre las piernas de otro compañero. Transcurrido un rato, y según el número de participantes, se introducen más pelotas. Al niño que le marca un gol sale del corro y espera que a otro le pase lo mismo para ocupar su lugar.

**Reglas:** No vale agacharse



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Realiza la combinación de movimientos.

## ELEVAR LA PELOTA

•Desarrollar la coordinación óculo pédica mediante movimientos y acciones.

OBJETIVO



•Desde 2 niños/as.

PARTICIPANTES



•Polideportivo  
•Canchas deportivas.

LUGAR



•un globo gogante  
•Una pelota que no sea pesada.

MATERIAL



### Descripción.

Para jugar se ha de formar un grupo de diez personas como máximo. El juego consigue en elevar la pelota evitando que caiga al suelo. Se puede tocar con los pies y también con cualquier parte del cuerpo, sin establecer ningún tipo de orden entre los jugadores aunque una misma persona no puede tocar la pelota dos veces consecutivas. Se cuentan las veces que la pelota es golpeada para saber cuánto tiempo se consigue mantener en el aire.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Recapta la pelota con los pies en el aire.

## PILLA, PILLA

•Desarrollar la coordinación óculo pédica mediante movimientos.

OBJETIVO



•Desde 5 niños/as. Grupo pequeño

PARTICIPANTES



•Espacios verdes  
•Canchas deportivas

LUGAR



•Hilo de bramante  
• globos.

MATERIAL



### Descripción.

Los sujetos llevan atada a cada zapatilla una cuerda aproximadamente 1m de longitud en cuyo extremo se coloca un globo inflado. Cuando los jugadores lo convengan tratarán de pisar el globo del rival evitando que éste aplaste los suyos.

**Reglas:** No se permite agarrar al adversario o coger el hilo o cualquier globo con las manos.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos con el pie al momento de fijar el balón.

## VOLEYBOL- FÚTBOL

•Desarrollar la coordinación óculo pédica mediante movimientos y acciones precisas.

OBJETIVO



•Desde 2 niños/as en adelante. Pequeño grupo

PARTICIPANTES



•Cancha de voleybol.

LUGAR



•Balón  
• Red

MATERIAL



### Descripción.

Intercambiar la pelota con el pie produciendo patadas, golpes y conducciones verticales que puedan superar la red en su trayecto ascendente y posibilitar el juego de equipo mediante pases y otros intercambios mientras bote la pelota.

**Reglas:** No se permite pasar el balón con las manos.



Fuente. Lenin Tipás.

**Evaluación.** Interviene activamente en el juego.

## LAS TIJERAS

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de distintas formas de desplazamiento.

OBJETIVO



•Desde 2 niños/as en adelante. Por parejas

PARTICIPANTES



•Patio

LUGAR



•Sin material

MATERIAL



### Descripción.

Un alumno sentado en el suelo se encuentra abriendo y cerrando las piernas mientras otro alumno de pie junto a él, ha de saltar de modo alternativo entre las piernas de su compañero que les abre y las cierra para no pisarlo.

**Reglas:** Coordinar los movimientos con los del compañero.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos al momento de saltar con su compañero.

## CRUZA EL RÍO Y NO TE MOJES

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de diferentes formas de desplazamiento

OBJETIVO



•Desde 2 niños/as. en adelante

PARTICIPANTES



•Espacios verdes.  
•Canchas

LUGAR



•Aros de diferentes tamaños.

MATERIAL



### Descripción.

Se colocan aros intercalados en diferentes tamaños formando un camino (de piedras) no recto y hay que ir pisando de piedra en piedra sin caer al río el que se caiga se moja.

**Reglas:** No hay que salir del aro



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Salta de una forma coordinada.

## QUE NO CAIGA LA PICA

• Desarrollar la coordinación óculo pédica y el equilibrio

OBJETIVO



• Desde 1 niño/a. en adelante

PARTICIPANTES



• Cancha  
• Espacios verdes

LUGAR



• Palos de escoba

MATERIAL



### Descripción.

Los alumnos cogen un palo cada uno y se ponen a lo largo de todo el campo para hacer equilibrio la pica con el empeine del pie sin que se caiga la pica.

**Reglas:** Sin reglas



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Realiza movimientos coordinados.

## EL GOL

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través del juego.

OBJETIVO



•Desde 2 niños/a. en adelante.  
•Grupo pequeño

PARTICIPANTES



•Cancha  
•Espacios verdes

LUGAR



•Balones de fútbol.

MATERIAL



### Descripción.

Por parejas uno en frente de otro y a una distancia determinada, intentar meter gol al compañero que se encuentra con las piernas abiertas.

**Reglas:** El que esta con las piernas abiertas no se puede mover.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Envía el balón en la dirección designada.

## TRIÁNGULO

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de diferentes situaciones lúdicas.

OBJETIVO



•Desde 4 niños/a. en adelante.

•Grupo pequeño

PARTICIPANTES



•Cancha  
•Espacios verdes

LUGAR



•Balones de fútbol.

MATERIAL



### Descripción.

Grupos de cuatro, tres de ellos se colocan formando un triángulo. Realizan entre ellos pases con el pie. En el centro se colocará el otro alumno que intentará interceptar el balón.

**Reglas:** Al que le intercepte el balón o da un mal pase se la queda dentro del triángulo.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Envía el balón al compañero sin ser interceptado.

## PERROS Y GATOS

• Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de diferentes movimientos.

OBJETIVO



• Desde 8 niños/a. en adelante.  
• Grupo grande

PARTICIPANTES



• Cancha  
• Espacios verdes

LUGAR



• Una pelota por 2 jugadores..  
• Balones suaves

MATERIAL



### Descripción.

Se forman dos equipos, unos serán los gatos y otros los perros. Se marca un campo con una línea divisoria, se coloca encima de ella una pelota por pareja (un jugador por cada equipo). El maestro pronuncia el nombre de un grupo (perro o gato) y sus miembros han de patear la pelota e intentar tocar con ella a sus parejas que huyen corriendo por el campo establecido. En un momento determinado, la pelota vuelve a colocarse en la línea divisoria y se reinicia el juego.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Mantiene una buena predisposición para la realización de esta actividad.

## SLALOM

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de movimientos.

OBJETIVO



•Desde 10 niños/a. en adelante.  
•Grupo grande

PARTICIPANTES



•Cancha  
•Espacios verdes

LUGAR



•Balones de fútbol

MATERIAL



### Descripción.

Se sitúan los miembros del grupo en fila y separados unos de otros por dos metros. El último con un balón deberá ir haciendo zig-zag entre los compañeros conduciendo el balón con los pies. Cuando llega al principio se coloca a dos metros del que estaba primero compañero y sale el siguiente.

**Regla:** Gana el equipo que antes llegue a un lugar establecido.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos con el balón por los diferentes obstáculos.

## SALTAR O PISAR EL ELÁSTICO

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de saltos.

OBJETIVO



•Desde 3 niños/a. en adelante.  
•Grupo pequeño.

PARTICIPANTES



•Cancha  
•Espacios verdes

LUGAR



•Elástico de 3 a 4 metros.

MATERIAL



### Descripción.

Organizados en grupos de tres a cinco jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

**Regla:** El niño que no cumple una serie determinada de saltos pierde, continúa el siguiente jugador. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Salta coordinando los movimientos.

## LA REINA

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de desplazamientos con el balón.

OBJETIVO



•Desde 2 niños/a. en adelante.  
•Grupo pequeño.

PARTICIPANTES



•Cancha  
•Espacios verdes

LUGAR



•Balones  
•Bolos o conos

MATERIAL



### Descripción.

Los niños se colocan frente a frente, a cierta distancia. Entre ellos hay una fila de bolos, con la reina en medio (diferente). Los participantes se pasan una pelota pegándola con el pie, tratando de tirar todos los bolos excepto la reina. Si esta cae se vuelve a levantar.

**Regla:** Ganan los jugadores que voten todos los bolos excepto la reina.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Realiza lanzamientos a la dirección.

## BALOMPIÉ POR PAREJAS

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de lanzamientos y recepciones.

OBJETIVO



•Desde 4 niños/a, en adelante.  
•Grupo pequeño.

PARTICIPANTES



•Cancha de fútbol sala  
•Espacios verdes

LUGAR



•Balones  
•Arcos

MATERIAL



### Descripción.

En un campo de fútbol sala, sin importar número de jugadores en total, se formarán dos equipos que colocados por parejas y cogidos por la mano intentarán meter gol en la portería contraria, sin que puedan desunirse.

**Regla:** Solo el portero estará sin compañero/a.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Coordina los movimientos junto con su compañero al momento de tener el balón.

## SALTAR EL PALO

<ul style="list-style-type: none"><li>•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de saltos</li></ul> <p>OBJETIVO</p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>•Desde 2 niños/a. en adelante.</li><li>•Grupo pequeño.</li></ul> <p>PARTICIPANTES</p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>•Cancha</li><li>•Espacios verdes</li></ul> <p>LUGAR</p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>•Palos de escoba</li></ul> <p>MATERIAL</p> 
--	---	---	--

### Descripción.

Cada estudiante coloca un palo de escoba en forma horizontal frente a sus pies, primero comenzara haciendo un salto adelante con los pies juntos y de la misma forma regresa saltando hacia atrás, luego saltara alternadamente primero pie derecho y luego pie izquierdo de la misma forma regresara a la posición inicial, después saltara con el pie derecho hacia delante e izquierdo hacia atrás, y por último combinara todos los ejercicios.

**Regla:** Gana el niño/a que realice lo más rápido y realice bien la secuencia



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Salta de diferentes formas coordinando los movimientos.

## RAYUELA CIELO

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de saltos

OBJETIVO



•Desde 2 niños/a. en adelante.  
•Grupo pequeño.

PARTICIPANTES



•Cancha

LUGAR



•Tiza  
•Fichas

MATERIAL



### Descripción.

Se tira la piedra dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo. En el cielo se descansa (se apoyan los dos pies) y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2. Siempre en un solo pie, se recoge la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente. En la última ronda la piedra se arroja al cielo. Si se comete alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador.

**Regla:** Quien primero complete sin faltas las diez rondas gana el juego.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Ejecuta saltos con creatividad.

## RAYUELA DE LA SEMANA

•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de saltos.

OBJETIVO



•Desde 2 niños/a. en adelante.  
•Grupo pequeño.

PARTICIPANTES



•Cancha

LUGAR



•Tiza  
•Fichas

MATERIAL



### Descripción.

El niño debe conducir la ficha utilizando un solo pie, comenzando por el cajón del día lunes, salta al martes, miércoles, jueves, sábado, domingo y desde éste cuadro lanza la ficha fuera y sale de la rayuela. Luego lanza la ficha al martes y así sucesivamente hasta completar los días de la semana. Cuando ha logrado terminar el recorrido, el jugador puede hacer su casa en cualquier recuadro o día. Se declara triunfador al estudiante que acumula mayor número de casa.

**Regla:** Debe conducir la ficha empujándola con un solo pie por todos los días, no debe pisar o quedar la ficha en ninguna de la líneas del trazado de la rayuela.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Lanza con el pie la ficha a una dirección designada.

## RAYUELA DE CARACOL

<ul style="list-style-type: none"><li>•Desarrollar la coordinación óculo pédica a través de saltos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Desde 2 niños/a. en adelante.</li><li>•Grupo pequeño.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Cancha</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Tiza</li><li>•Fichas</li></ul>
OBJETIVO 	PARTICIPANTES 	LUGAR 	MATERIAL 

### Descripción.

Es un juego en el que tiene que dibujar con una tiza en el suelo un caparazón. Consiste en ir saltando por todo el caracol sin tocar las líneas hasta llegar al centro y después volver de la misma manera, si lo consigues sin tocar las líneas puedes dibujar una casilla (denominada casa) y poner la inicial de tu nombre dentro. En esta casilla puedes descansar cada vez que hagas el recorrido del caracol y la otra persona que vaya a hacer el mismo recorrido deben saltarla sin tocarla

**Regla:** Cada persona que consiga hacer el recorrido sin pisar las líneas podrá dibujar una casilla dentro del caracol tantas veces consiga superar la prueba. Si algún participante pisa una casilla de otro participante será sancionado perdiendo su turno. Ganará el participante que consiga tener más casillas.



Fuente: Lenin Tipás.

**Evaluación.** Se desplaza con un solo pie.

### **6.7. Impactos.**

En cuanto al proceso de desarrollo de la coordinación motriz esta propuesta mejorará dicho proceso metodológico, que permitirá formar futuros ciudadanos cultos, educados y deportistas que contribuirán al progreso y engrandecimiento deportivo que tanto necesita nuestra provincia.

### **6.8. Difusión.**

Una vez diseñada la propuesta, se la difundirá a los profesores, haciéndoles conocer que se trata de una innovadora guía de juegos que beneficiara a mejorar la coordinación motriz de los niños.

## **6.9. BIBLIOGRAFÍA.**

1. BERNABEU, Nataly, Andy Goldstein (2008) Creatividad y Aprendizaje el juego como herramienta pedagógica. Editorial Laval Edición 1°.
2. CAMERINO FOGUET, Oleguer, CASTAÑER BALCELLS, Marta, (2005) 1001 Ejercicios y Juegos Recreativos, Editorial. Paidotribo sexta edición, Barcelona España.
3. CASTRO, Adela (2008) Juegos para Educación Física Desarrollo de Destrezas Básicas, Editorial Narcea Madrid España.
4. CUERPO de Maestros, (2006) Educación Física, Editorial Mad, Sevilla.
5. DELGADO LINARES, Inmaculada,(2011) Juego infantil y su Metodología. Editorial Parainfo Edición 1°.
6. DÍAZ BOLIO, Nayeli (2008), Fantasía en Movimiento, Editorial Limusa Noriega.
7. FIDIAS G, Arias, (2012), proyecto de investigación, introducción a la investigación científica Editorial Episteme 6° Edición.
8. GARCIA, Alfonso Josué, (2009) EL Juego Infantil y su Metodología, Editorial Editex, México.
9. GARCÍA LÓPEZ, Antonio, (2009) Los Juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 Años, Editorial Inde segunda edición, Zaragoza España.
10. KOSEL A, (2006). Actividades gimnásticas. La coordinación motriz. Barcelona. Editorial hispano Europea.

11. LÓPEZ, Ana Belén, García Alejandro (2011) EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires.
12. LORENZO CAMERINO, Flaviano, (2009) Diseño y Estudio para la Validación de un test motor original. Editorial de la Universidad de Granada.
13. MÉNDEZ GIMÉNEZ, Antonio, (2009) Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física Juegos con material alternativo, juegos pre deportivos y juegos multiculturales Editorial Paidotribo.
14. MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2014) Aprendiendo en Movimiento.
15. PILA TELEÑA, Juegos en la Educación física, Editorial, Alpedrete, Madrid España.
16. MUÑOZ, Aníbal (2014) Clubes escolares para el buen vivir Proyectos- Micro proyectos Educación Física. Editorial Milenio. Ambato primera edición.
17. MUÑOZ AGUIRRE, Aníbal, (2015) Educación Física en Movimiento, Editorial ideas afines, primera edición, San Gabriel-Carchi.
18. MUÑOZ, Aníbal (2013) Planificación Curricular Educación Física Guía Didáctica para profesores de Educación General Básica. Editorial Carlos Osejo. Primera Edición San Gabriel-Carchi.
19. NAVARRO, Vicente, (2002). El Afán de Jugar Teoría y Práctica de los Juegos Motores. Editorial Inde Barcelona España.
20. PALELLA, Santa y MARTINS, Feliberto, (2010) Metodología de la investigación editorial Fedupel Caracas.

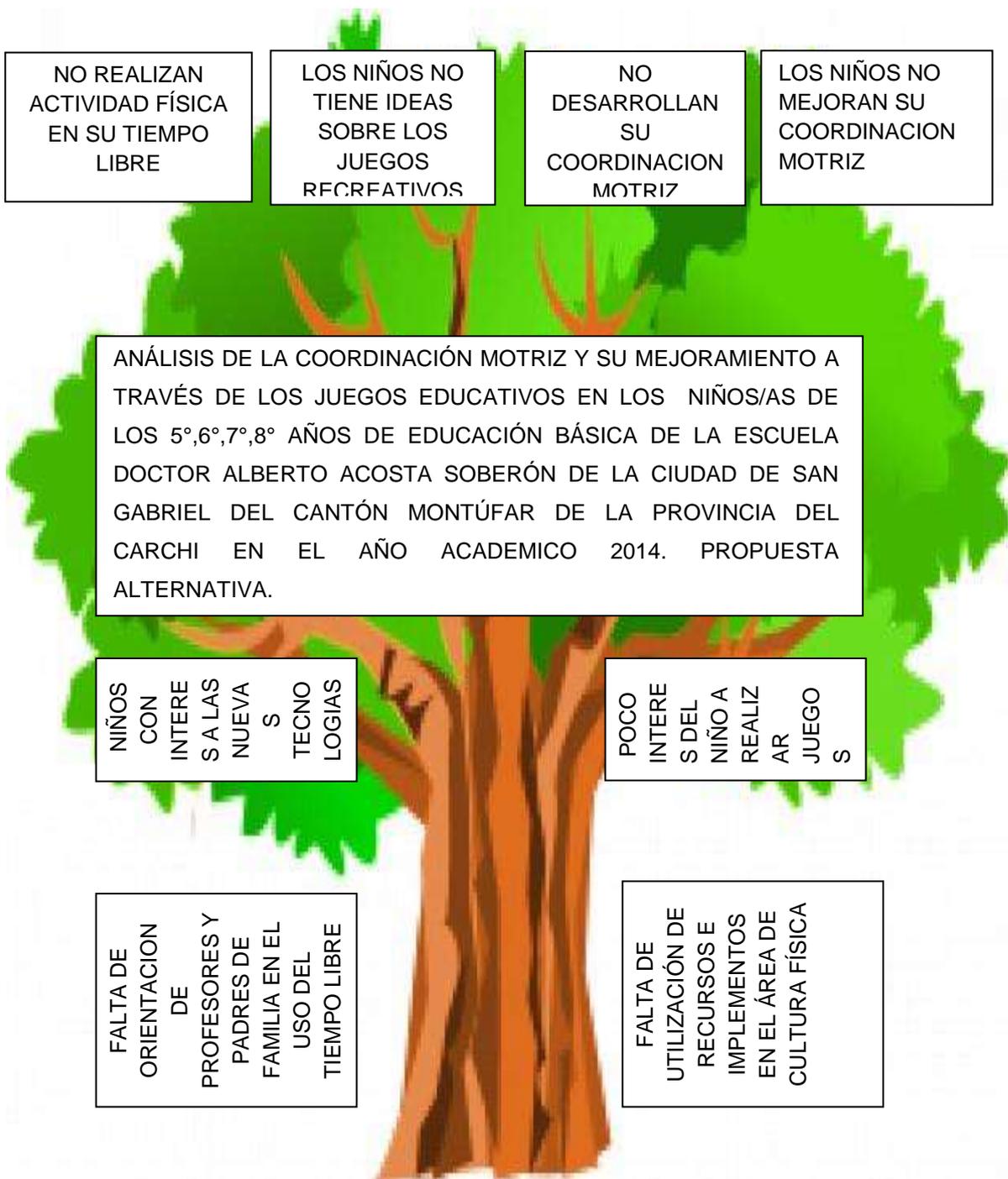
21. ROSS VASTA, (2008) Psicología Infantil. Editorial Ariel Edición 3°.
22. SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, José, CARMONA BUSTAMENTE, Jesús. (2009) Juegos Motores para Primaria, Editorial. Paidotribo Barcelona España.
23. SIGUENZA, Joffre, (2011), Metodología Dirigida al Desarrollo de la Coordinación Motriz, Azuay.
24. TREJO LÓPEZ, Oliva (2012) Juegos y experimentos como la base educativa de la infancia. Editorial printed España.
25. TRIGO AZA, Eugenia, (2011) Juegos Motores y Creatividad, Editorial. Paidotribo cuarta edición Barcelona España.

#### **LINKOGRAFIA**

- 26 CARLOS CUETO FERNANDIN 2008 Los juegos educativos en la educación primaria <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml>
- 27 MARINA PUERTAS ALCANTARA 2013 <http://blogrecursosdidacticosninfantil.blogspot.com/2013/01/juego-definicion-caracteristicas-y.html>

# ANEXOS

## ANEXO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS



## ANEXO 2: MATRIZ DE COHERENCIA.

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>
<p>¿Cuál es el nivel de coordinación motriz y que juegos educativos le ayudan al mejoramiento a los niños/as de los quintos, sextos, séptimos y octavos años de Educación Básica de la Escuela Doctor Alberto Acosta Soberón de la ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi en el año académico 2014?</p>	<p>Analizar la coordinación motriz y su mejoramiento a través de los juegos educativos en los niños/as de los quintos, sextos, séptimos y octavos de la Escuela Doctor Alberto Acosta Soberón de la ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi.</p>
<b>SUBPROBLEMAS/INTERROGANTES</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el nivel de coordinación motriz que poseen los niños y niñas de los quintos, sextos, séptimos y octavos años de Educación General Básica de la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón” de la Ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la Provincia del Carchi?</li> <li>• ¿Qué nivel de conocimiento que tienen los profesores sobre los juegos educativos para el desarrollo de la coordinación motriz en la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón”?</li> <li>• ¿La elaboración de una guía de juegos educativos permitirá el mejoramiento de la coordinación motriz de los niños y niñas quintos, sextos, séptimos y octavos de Educación General Básica de la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón” de la Ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi.?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indagar el nivel de coordinación motriz que poseen los niños y niñas de los quintos, sextos, séptimos y octavos años de Educación General Básica de la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón” de la Ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la Provincia del Carchi.</li> <li>• Determinar el nivel de conocimiento que tienen los profesores sobre los juegos educativos para el desarrollo de la coordinación motriz en la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón”</li> <li>• Elaborar una propuesta alternativa sobre juegos educativos para el mejoramiento de la coordinación motriz de los niños y niñas quintos, sextos, séptimos y octavos de Educación General Básica de la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón” de la Ciudad de San Gabriel del Cantón Montúfar de la provincia del Carchi.</li> </ul>

### ANEXO 3: FICHA DE OBSERVACIÓN

#### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA INSTITUTO DE EDUCACIÓN FÍSICA

**DATOS REFERENCIALES**

**ESCUELA:** Dr. “ALBERTO ACOSTA SOBERÓN”

**NOMBRE**.....

**EDAD**.....

**FECHA**.....

**Marque con una x según la destreza que tenga el niño/a.**

ASPECTOS A OBSERVARSE	EVALUACIÓN			
	MAL	REGULAR	BIEN	MUY BIEN
Salta con los pies juntos en el mismo lugar de 7 a 8 saltos.				
Recorre en línea recta con la pierna izquierda saltando la distancia de 5m.				
Recorre en línea recta con la pierna derecha saltando la distancia de 5m.				
Salta con los pies juntos por encima de una cuerda.				
Recorre una línea recta una distancia de 2m con los pies uno delante de otro.				
Salta sobre una pierna empujando una caja, a lo largo de una distancia de 3m.				
Lanza con la mano izquierda un objeto hacia un punto determinado.				
Lanza con la mano derecha un objeto hacia un punto determinado.				
Es capaz de recibir un objeto con las dos manos.				
Es capaz de recibir un objeto lanzado con una mano.				
Es capaz de lanzar un objeto con una mano y recibirlo con la otra mano.				
Botear el balón en zigzag.				
Conduce el Balón con los pies en zigzag				
Inserta el hilo en una aguja.				

**COORDINACIÓN**

Muy Bien..... Si ejecuta todos los elementos correctamente y dominio.

Bien..... Si ejecuta los pasos correctos y el circuito no.

Regular..... Si ejecuta solamente uno de los pasos correctos.

Mal..... Si no ejecuta ninguno.

## ANEXO4: ENCUESTA A DOCENTES.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTES Y RECREACIÓN**

**ENCUETADOR: LENIN TIPÁS**

**OBJETIVO:** Recolectar información sobre la coordinación motriz de los niños/as de los quintos, sextos, séptimos y octavos años de Educación General Básica y su mejoramiento a través de los juegos educativos en la Escuela “Dr. Alberto Acosta Soberón”.

Lea detenidamente las preguntas y elija el nivel de preferencia que considera conveniente según su criterio. Señale del 1 al 4 considerando el 1 malo, 2 regular, 3 bueno. 4 muy bueno.

**1.- ¿Qué nivel de coordinación motriz considera que tienen los niños/as.**

1	2	3	4

**2.-La infraestructura con la que cuenta la Escuela, para el mejoramiento de la coordinación motriz de los niños/as.**

1	2	3	4

**3.-Los implementos que tiene la Escuela en que escala ayudan a mejorar la coordinación motriz de los niños/as.**

1	2	3	4

**4.-Los juegos educativos en qué medida ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz de los niños/as.**

1	2	3	4

**5.- Según su criterio los juegos de velocidad en que escala ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz, ejemplo (juego de relevos)**

1	2	3	4

6.-Según su opinión los juegos visuales en que escala ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz, ejemplo (juego de canicas).

1	2	3	4

7.-Según su criterio los juegos activos en que escala ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz, ejemplo (juego del salto de cuerda)

1	2	3	4

8.-Según su opinión los juegos organizados en que escala ayudan al mejoramiento de la coordinación motriz, ejemplo (juego de la rayuela).

1	2	3	4

9.-En su planificación anual constan actividades para el mejoramiento de la coordinación motriz.

SI	NO

10.-Durante las clases de Educación Física utiliza juegos educativos como parte del mejoramiento de la coordinación motriz.

SI	NO

11.-Conoce juegos educativos para mejorar la coordinación motriz a los niños/as.

SI	NO

12.- Conoce la metodología para enseñar juegos educativos que desarrollen la coordinación motriz.

SI	NO

**OBSERVACIONES**.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

ANEXO 5: FOTOS.





## ANEXO 6: CERTIFICADO



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**"DR. ALBERTO ACOSTA SOBERÓN"**  
San Gabriel - Carchi  
"Infancia Feliz, Educamos para la Vida con Amor"

---

San Gabriel, 17 de junio del 2014.

El Director (E.) de la Escuela "Dr. Alberto Acosta Soberón", a petición verbal de la parte interesada:

### CERTIFICA

Que: el Señor TIPÁS TOBAR LENIN STALIN, con número de cédula No. 1003586821 Egresado de la Carrera de Educación Física, de la Universidad Técnica del Norte; realizó en nuestra Institución una investigación aplicando ficha de observación y encuesta a docentes sobre el análisis de la coordinación motriz y su mejoramiento a través de los juegos educativos en los estudiantes de Quinto, Sexto, Séptimo y Octavo Grados

Autorizo al portador hacer uso del presente para los fines correspondientes.

Atentamente,

Msc. Manuel Flores  
DIRECTOR (E.)



## ANEXO 7: CERTIFICADO DE SOCIALIZACIÓN



### UNIDAD EDUCATIVA MENOR "DR. ALBERTO ACOSTA SOBERÓN"

San Gabriel - Carchi  
"Infancia Feliz, Educamos para la Vida con Amor"  
Año Lectivo 2014-2015

San Gabriel, 2 de abril de 2015.

La Rectora de la Unidad Educativa Menor "Dr. Alberto Acosta Soberón" facultada por la Ley Orgánica de Educación Intercultural vigente.

### CERTIFICA

Que el estudiante el Sr. Lenin Stalin Tipás Tobar portador de la cédula N° 1003586821, egresado de la Carrera de Educación Física de la Universidad Técnica del Norte; realizó en nuestra Institución la socialización a los Docente y estudiantes de los quintos, sextos y séptimos grados, la Guía Didáctica de los juegos educativos para mejorar la coordinación motriz.

Autorizo al portador hacer uso del presente para los fines correspondientes.

Atentamente,

Msc. Teresa Martínez  
RECTORA (E.)





**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:	100358682-1	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Tipás Tobar Lenin Stalin	
DIRECCIÓN:	San Gabriel-Carchi calle Pichincha y Rocafuerte	
EMAIL:	tleninstalín@yahoo.com	
TELÉFONO FIJO:	2291-976	TELÉFONO MÓVIL 0988358428

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ANÁLISIS DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ Y SU MEJORAMIENTO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN LOS NIÑO/AS DE LOS QUINTOS, SEXTOS, SÉPTIMOS Y OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DR. ALBERTO ACOSTA SOBERÓN DE LA CIUDAD DE SAN GABRIEL DEL CANTÓN MONTÚFAR DE LA PROVINCIA DEL CARCHI EN EL AÑO ACADÉMICO 2014".
AUTOR (ES):	TIPÁS TOBAR LENIN STALIN
FECHA: AAAAMMDD	2015/04/07
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Educación Física
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Anita Gudiño. Msc.

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Tipás Tobar Lenin Stalin, con cédula de identidad Nro. 100358682-1, 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 07 días del mes abril de 2015

**EL AUTOR:**

(Firma) 

Nombre: Tipás Tobar Lenin Stalin.  
C.C. 1003586821



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Tipás Tobar Lenin Stalin, con cédula de identidad Nro. 100358682-1 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 titulado: **“ANÁLISIS DE LA COORDINACIÓN MOTRIZ Y SU MEJORAMIENTO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN LOS NIÑO/AS DE LOS QUINTOS, SEXTOS, SÉPTIMOS Y OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DR ALBERTO ACOSTA SOBERÓN” DE LA CIUDAD DE SAN GABRIEL DEL CANTÓN MONTÚFAR DE LA PROVINCIA DEL CARCHI EN EL AÑO ACADÉMICO 2014”** que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad 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.

Ibarra, a los 07 días del mes de abril de 2015

(Firma)   
Nombre: Tipás Tobar Lenin Stalin  
Cédula: 100358682-1