



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

**Informe Final del Trabajo de Graduación o titulación previo a la
obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,
Mención: Cultura Física**

TEMA:

**“EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA SANTA MARIANA DE
JESÚS DEL CANTÓN PUJILI”**

AUTOR: Villavicencio Lara Paúl Maximiliano

TUTOR: MSc. Aguilar Chasipanta Walter Geovanny

Ambato – Ecuador

2014

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

Yo, **Aguilar Chasipanta Walter Geovanny** con cédula de identidad N° 1801697796 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA SANTA MARIANA DE JESÚS DEL CANTÓN PUJILI”** desarrollado por el egresado Villavicencio Lara Paúl Maximiliano considero que dicho informe, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Lic. Mg. Walter Geovanny Aguilar Chasipanta
EL TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Ambato, 12 de Mayo del 2014

Paúl Maximiliano Villavicencio Lara
C.C. 0501781140
AUTOR

SESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presenta trabajo de Grado o Titulación sobre el tema: **“EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA SANTA MARIANA DE JESÚS DEL CANTÓN PUJILI”** autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 12 de Mayo del 2014

Paúl Maximiliano Villavicencio Lara
C.C. 0501781140
AUTOR

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “**EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA SANTA MARIANA DE JESÚS DEL CANTÓN PUJILI**” presentada por el Sr. Paúl Maximiliano Villavicencio Lara egresado de la Carrera de Cultura Física promoción: Marzo - Agosto 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Lic. Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla
MIEMBRO

Lic. Mg. Christian Rogelio Barquín Zambrano
MIEMBRO

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios, a mi Madre y a mis hijos. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mi Madre, quien a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad, a mis hijos y a mí esposa que son las armas de mi fortaleza y dedicación. Es para ellos cualquier sacrificio. Los amo con mi vida.

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud, principalmente está dirigida al Dios Todopoderoso por haberme dado la existencia y permitido llegar al final de mi carrera. Es mi deseo como sencillo gesto de agradecimiento, dedicarle mi humilde obra de Trabajo de Grado plasmada en el presente Informe a mi familia, quienes permanentemente me apoyaron con espíritu alentador, contribuyendo incondicionalmente a lograr las metas y objetivos propuestos.

Dejo constancia de mi sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Cultura Física, por abrirme las puertas y brindarme la oportunidad de alcanzar mi licenciatura y permitir de esta manera la culminación de mis estudios universitarios.

A los Docentes que me han acompañado durante el largo camino, brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación como estudiante universitario.

ÍNDICE GENERAL

A. PRELIMINARES

Portada.....	i
Aprobación Del Director Del Trabajo De Graduación.....	ii
Autoría De La Investigación.....	iii
Sesión de Derechos del Autor.....	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice General.....	viii
Índice de Cuadros.....	xi
Índice de Gráficos.....	xii
Resumen Ejecutivo.....	xiii
B. Introducción.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis Crítico.....	6
1.2.3. Prognosis.....	7
1.2.4. Formulación del Problema.....	8
1.2.5. Preguntas Directrices.....	8
1.2.6. Delimitación del Objetivo de Investigación.....	8
1.3. Justificación.....	9
1.4. Objetivos.....	10
1.4.1. Objetivo General.....	10
1.4.2. Objetivos Específicos.....	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos.....	12
2.2. Fundamentación Filosófica.....	14
2.2.2 Fundamentación Epistemológica.....	15

2.2.3 Fundamentación axiológica.....	16
2.2.4 Fundamentación Ontológica.....	16
2.2.5. Fundamentación Pedagógica.....	17
2.3. Fundamentación Legal.....	17
2.4. Categorías fundamentales de la variable independiente	20
2.5. Hipótesis.....	59
2.6. Señalamiento de Variables.....	59

**CAPÍTULO III
METODOLOGÍA**

3.1. Enfoque de la Investigación.....	60
3.2. Modalidad Básica de la Investigación.....	60
3.3. Nivel o Tipo de Investigación.....	60
3.4. Población y Muestra.....	61
3.5. Operacionalización de variables.....	63
3.5.1. Variables Independiente: El Juego.....	63
3.5.2 Variable Dependiente: Desarrollo Psicomotriz.....	64
3.6 Recolección de información.....	65
3.7 Procesamiento de la información.....	65

**CAPITULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1. Análisis de Resultados.....	66
4.2. Verificación de la Hipótesis.....	86

**CAPITULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Conclusiones.....	90
5.2. Recomendaciones.....	91

**CAPITULO VI
LA PROPUESTA**

6.1. Datos Informativos.....	92
6.2. Antecedentes de la Propuesta.....	93
6.3. Justificación.....	94
6.4. Objetivos de la Propuesta.....	95
6.4.1. General.....	95
6.4.2. Específicos.....	95
6.5. Análisis de Factibilidad.....	95

6.6. Fundamentación Técnica Científica.....	96
6.7. Metodología - Modelo Operativo.....	97
6.8 Plan operativo.....	128
6.9. Administración.....	129
6.10. Previsión de la Evaluación.....	129

MATERIAL DE REFERENCIA

7. Bibliografía.....	131
8. Anexos.....	133

ÍNDICE DE CUADROS

1. Población y Muestra	68
2. Operacionalización Variable Independiente.....	70
3. Operacionalización Variable Dependiente.....	71
4. Conductas Sociales Positivas	73
5. Juego y Rendimiento Académico.....	74
6. Juego y Capacidades Físicas	75
7. Juego y tiempo Libre	76
8. Juego y Trabajo Cooperativo.....	77
9. Planificación de Actividades físicas.....	78
10. Desarrollo Motriz.....	79
11. Desarrollo Motriz.....	80
12. Conocimiento sobre Guía de Juegos	81
13. Disposición para utilizar Guía de Juegos	82
14. Niños Excluidos de los Juegos	83
15. Docentes Propician el Juego.....	84
16. Estudiantes forman grupos.....	85
17. Diálogos de los niños.....	86
18. Nuevos juegos.....	87
19. El Docente Enseña Nuevos juegos	88
20. Juegos en las Horas de Educación Física.....	89
21. Contribución del Juego a la Escritura	90
22. Contribución del Juego para hacer amigos	91
23. Contribución del Juego a la Práctica Deportiva	92
24. Verificación de hipótesis.....	93
25. Verificación de hipótesis.....	93
26. Verificación de hipótesis.....	93
27. Frecuencias Observadas	94
28. Frecuencias Observadas	94
29. Cálculo del Chi Cuadrado	96
30. Verificación de Chi Cuadrado	97
31. Plan Operativo.....	140
32. Previsión de la Evaluación.....	142

ÍNDICE DE GRÁFICOS

1. Árbol de Problemas.....	6
2.Actividades Recreativas.....	14
3.Red de Inclusión de Variables.....	22
4.Constelación de Ideas Variable Independiente.....	23
5.Constelación de Ideas Variable Dependiente.....	24
6. Conductas Sociales Positivas	73
7. Juego y Rendimiento Académico.....	74
8. Juego y Capacidades Físicas.....	75
9. Juego y tiempo Libre	76
10. Juego y Trabajo Cooperativo.....	77
11. Planificación de Actividades físicas.....	78
12. Desarrollo Motriz.....	79
13. Desarrollo Motriz.....	80
14. Conocimiento sobre Guía de Juegos	81
15. Disposición para utilizar Guía de Juegos	82
16. Niños Excluidos de los Juegos	83
17. Docentes Propician el Juego.....	84
18. Estudiantes forman grupos.....	85
19. Diálogos de los niños.....	86
20. Nuevos juegos.....	87
21. El Docente Enseña Nuevos juegos	88
22. Juegos en las Horas de Educación Física.....	89
23. Contribución del Juego a la Escritura	90
24. Contribución del Juego para hacer amigos	91
25. Contribución del Juego a la Práctica Deportiva	92
26. Verificación Chi Cuadrado	96

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA

TEMA:

“EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA SANTA MARIANA DE JESÚS DEL CANTÓN PUJILI”

Autor:Paúl Maximiliano Villavicencio Lara

Tutor:Mg. Walter Aguilar

FECHA: Mayo, 2013

RESUMEN EJECUTIVO

El crecimiento y desarrollo de los niños y la niñas dentro de una economía precaria es diferente al de niños/as de las grandes urbes que cuentan con mayores oportunidades de ser mejor atendidos en sus requerimientos por medio de profesionales en educación que estén en constante actualización de sus conocimientos y/o sean parte de instituciones educativas particulares.

El desarrollo psicomotriz entendido como secuencia ordenada de logros físicos y motores, que se producen de manera continua y gradual, de acuerdo a un orden determinado; sin embargo, se sustentan en aspectos particulares en cada niño o niña de acuerdo a factores genéticos y ambientales.

Si se toma los factores ambientales como una variable que se puede manipular desde áreas del desarrollo, tales como: cognoscitiva, socio-afectiva, psicomotora y lingüística, entonces se puede admitir que es importante dotar a las familias y educadores/as. En la actualidad se maneja con mucho más énfasis el concepto: Motricidad, considerándose que en el mismo está implícito lo psíquico. En el término: Motricidad, se evita el dualismo que pudiera presentarse, no solo de tipo conceptual, sino también semántico. En esta definición se reconoce la actividad física y motriz como un todo funcional.

Palabras Claves: desarrollo, motor, juego, aprendizaje, ejercicio, crecimiento, motricidad, capacidad, psíquico, socio afectivo, madurez

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo constituye una guía valiosa para quienes cumplen la gran tarea de educar y desarrollar la actividad física en los estudiantes, que buscan siempre formas estratégicas para alcanzar calidad y excelencia que les garanticen el éxito en el proceso del inter-aprendizaje.

Permite conocer aspectos importantes acerca del desarrollo motor, su importancia en el aprendizaje, convirtiéndose en bases fundamentales de conocimiento.

Abarca tópicos de gran interés como desarrollar o aplicar el Juego para alcanzar un crecimiento y desarrollo adecuado en los estudiantes, con el propósito de relacionarlos con el aprendizaje y del desarrollo psicosocial del niño y niña

La investigación se encuentra estructurada de la siguiente manera:

En el **Capítulo I**, se contextualiza el problema de investigación desde la visión macro, meso y micro. Se realiza un análisis crítico para una aproximación a la esencia del problema, fortalecido con las interrogantes que se constituyen en subproblemas. En plantea una prognosis para vislumbrar las consecuencias a futuro de mantenerse el problema. Se formula el problema, se establece la relación entre las variables, se delimita el objeto de investigación, se presenta la justificación y culmina con el establecimiento de los objetivos.

En el **Capítulo II**, se establece el Marco Teórico con los antecedentes investigativos que sirven de soporte a la nueva investigación, la fundamentación filosófica y legal y la conceptualización de las categorías fundamentales. También se incluye la hipótesis lógica como respuesta

tentativa al problema, con el correspondiente señalamiento de las variables.

En el **Capítulo III**, se plantea la Metodología, que consiste en establecer cómo y con qué se va a investigar. Para ello se visualiza el enfoque, modalidad y tipo de investigación. Se precisa la población, se concreta la investigación con la operacionalización de las variables, estableciendo los instrumentos de recolección de datos. Finalmente se estructura los planes de recolección y procesamiento de la información.

En el **Capítulo IV**, consta el Análisis e Interpretación de Resultados que incluyen las tablas y gráficos estadísticos, que proporcionan la confiabilidad de la investigación.

En el **Capítulo V**, se establecen las Conclusiones y Recomendaciones, en el que se sintetizan los principales resultados y se formula criterios para contribuir a la solución del problema.

En el **Capítulo VI**, Se describe la estructura de la propuesta de solución al problema.

Finalmente se hace constar las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA

“EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA SANTA MARIANA DE JESÚS DEL CANTÓN PUJILI”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

Al llegar la última década del siglo XX, las preocupaciones educacionales en Ecuador han cambiado. Superados prácticamente los problemas de analfabetismo y acceso a la educación, las preocupaciones se centran ahora en el tema de la calidad y de la equidad educativas. Por ello a partir de 2008 el Ministerio de Educación fijó una política educativa que busca armonizar ambos aspectos, calidad y equidad.

Una de las primeras acciones concretas en que se tradujo esta nueva política del Ministerio de Educación, fue la creación del Programa de Mejoramiento de la Calidad de la Educación, más conocido como el Programa Educa. Este plan, que se inició en 2009, está orientado a elevar el rendimiento en las escuelas básicas urbanas y rurales más pobres del país.

El ministerio ha determinado que el desarrollo de los niños a través del juego permitirá un mejoramiento en el aspecto psicomotriz y sobre todos creara en el niño esa motivación intrínseca para el crecimiento integral.

En la Provincia de Cotopaxi, se han creado sistemas de monitoreo en función a la reforma Curricular del área de Educación Física, la misma

que asido reestructurada en sus bloques de contenidos, determinado tres bloques: Los Movimientos Naturales, Los Juego y Movimiento Formativo, Artístico y Expresivo.

Este bloque curricular tiene como finalidad proyectar al escolar hacia el cuidado armónico de su cuerpo, a disciplinas deportivas como la gimnasia en sus diferentes clasificaciones, además de plantear posibilidades de conocimiento y aprendizaje de bailes, danzas y rondas en los diferentes años de educación general básica, manteniendo la expresión y el conocimiento corporal como elemento esencial de la formación de los escolares a través de la educación física dentro de la formación integral.

Además permitirá ofertar una gama de destrezas con criterio de desempeño, que orienten al estudiante hacia disciplinas deportivas específicas a través del desarrollo de las capacidades como son la fuerza, la velocidad, la resistencia, la agilidad, el equilibrio, la potencia, etc., de plantear posibilidades de conocimiento y aprendizaje de bailes, danzas y rondas en los diferentes años de educación básica, manteniendo la expresión y el conocimiento corporal como elemento esencial de la formación de los escolares a través del área de la educación física como parte de la formación integral.

Otras posibilidades que vamos a encontrar en este bloque curricular será la utilización de aparatos y equipos que las instituciones educativas poseen tales como paralelas, cajoneras, barras, picas, cabos, argollas, trampolín, viga de equilibrio, caballetes, etc., que van a permitir experimentar hazañas de gran valor y que en cada caso tendrá diferente propósito como: conocerse a sí mismo medir su agilidad compararse entre compañeros demostrar habilidades.

El proceso metodológico para estas acciones debe ir progresivamente aumentando cuidadosamente el grado de dificultad, mejorando cada vez

más la coordinación, además de promover la seguridad, el compañerismo, la responsabilidad y la seriedad que merecen estas actividades por el riesgo que implica.

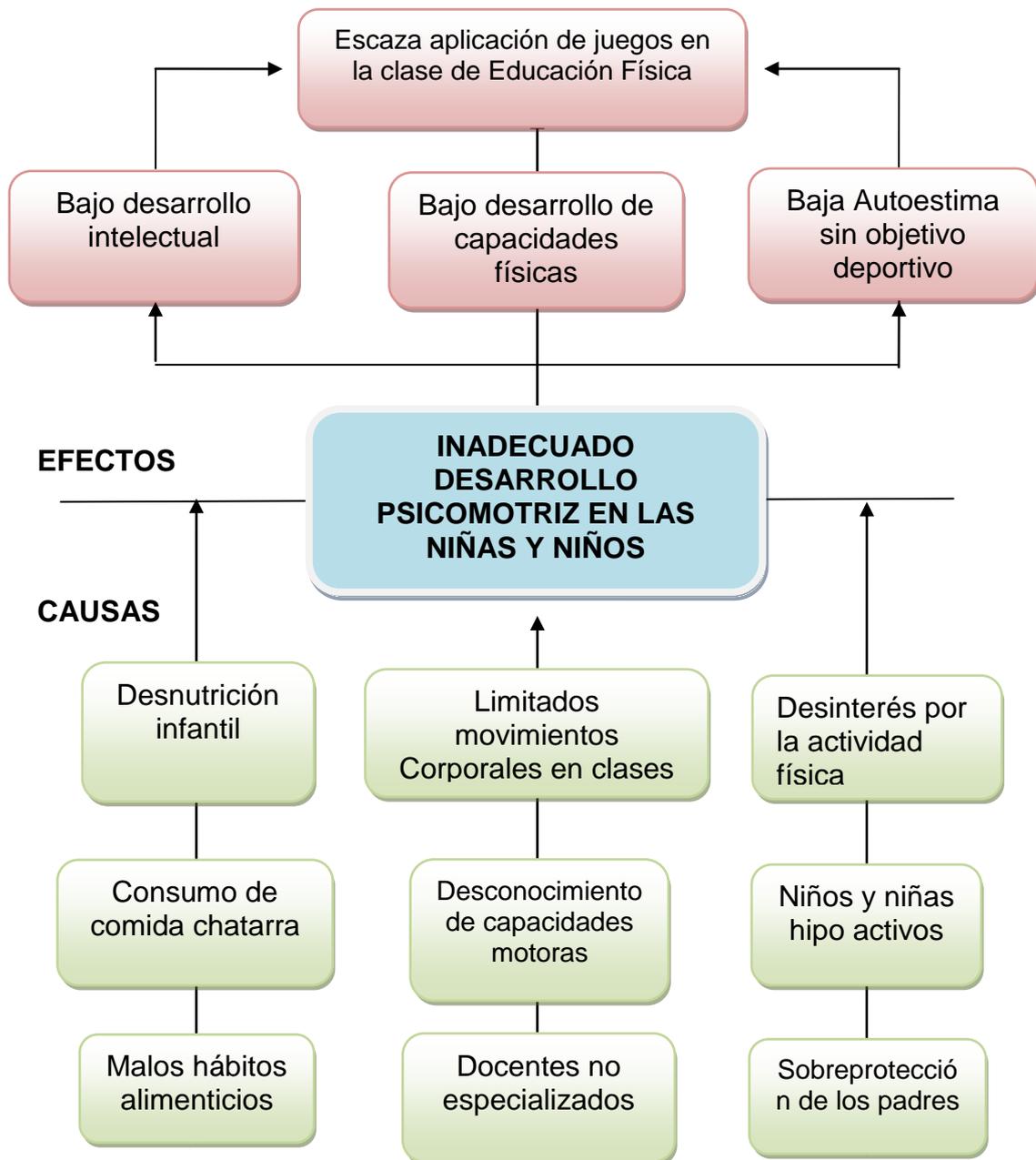
Sin embargo los docentes no están capacitados en función a como cumplir con estos objetivos que propone la reforma curricular del área de educación física, deportes y recreación

En el cantón Pujilí, específicamente en la Escuela Santa Marian De Jesús, se ha establecido estrategias metodológicas tradicionalistas, en función más a la recreación de los niños y niñas de las diferentes edades, sumándose a ello la des actualización en metodología a de la educación física.

Los niños y niñas pertenecen al sector rural y su naturaleza misma hace que su desarrollo motriz sufra alteraciones motoras y por ende psicológicas por no poder integrarse y disfrutar los juegos con otros niños , los docentes solo se han limitado a realizar actividades física, deportivas y recreativas sin poner énfasis en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes.

ARBOL DE PROBLEMAS

Grafico N° 1: **Árbol de Problemas**



Elaborado por: Paul Maximiliano Villavicencio Lara

1.2.2. Análisis Crítico

El problema central de la presente investigación es el Inadecuado desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de la Escuela Santa Mariana de Jesús del Cantón Pujilí, esto se debe a las siguientes causas: los malos hábitos alimenticios en los hogares de los estudiantes, lo que le induce a el consumo de comida chatarra, provocando una desnutrición infantil que le desmotiva a realizar actividad lúdica, afectando en el desarrollo psicomotriz.

Otra de las causas es que los docentes de educación física no son especializados y por ende tiene un desconocimiento de las capacidades motoras que le limitan a realizar movimientos corporales en los niños y niñas en clases, afectando en su psicomotricidad la sobreprotección de los padres de familia, ha determinado que sus hijos sean hipo activos, lo cual ha originado un desinterés por la actividad física, dando como resultado una inadecuado desarrollo psicomotriz.

Estas causas determinan los siguientes efectos, bajo desarrollo intelectual, bajo desarrollo de capacidades físicas, una baja autoestima sin objetivo deportivo, siendo todo esto por una escasa aplicación de juegos en la clase de educación física.

1.2.3. Prognosis

¿Qué podría pasar al futuro si no se solucionara este problema?

Si no se da la atención al desarrollo motriz a través del juego es posible que en el futuro se tengan adolescentes con serios problemas motores, que le motivaran a dejar sus estudio o a tener complejos, afectando a su auto estima e imagen, originándose un problema social de adaptabilidad.

El no fomentar el juego en la edad escolar se estaría provocando un problema en el comportamiento del niño en edades superiores ya que sus capacidades físicas y motoras le impedirían realizar práctica deportiva y recreativa, dedicándose a otras actividades sedentarias como los juegos electrónicos, al sedentarismo, e incluso a la delincuencia juvenil, al alcohol, droga, por eso es importante recatar los juegos en los centros educativos para evitar tener una juventud rebelde y per juiciosa.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo incide el Juego en el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños y niñas de la Escuela Santa Mariana De Jesús del Cantón Pujilí.

1.2.5. Preguntas directrices

¿Cómo se relaciona el juego con el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de la Escuela Santa Mariana De Jesús?

¿Cuáles son las causas para el mal desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de la Escuela Santa Mariana De Jesús?

¿Qué aporte brindaría una guía de Juegos para mejorar el desarrollo psicomotriz de los niño y niña de la Escuela Santa Mariana De Jesús?

1.2.6. Delimitación

Campo: Educativo - Recreativo

Área: Recreativa

Aspecto: Juego - desarrollo psicomotriz

Delimitación Espacial

La investigación se desarrollará en la Escuela Santa Mariana de Jesús del Cantón Pujilí a los niños y niñas de la institución.

Delimitación Temporal

El trabajo investigativo será estudiado en el segundo semestre del año lectivo 2012 - 2013

1.3.- JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de este proyecto, es de **interés** por cuanto nos permite obtener un enriquecimiento profesional por cuánto reforzara los conocimientos adquiridos en el proceso de su formación profesional así como también lograra satisfacer las necesidades educativas de los niños y niñas en su entorno familiar.

Es **importante** despertar en las y los docentes la necesidad de trabajar diariamente en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas a fin de lograr expresen sus habilidades; y destrezas sus sentimientos y sus pensamientos y fortaleciendo la socialización e integración en el convivir diario.

Este trabajo investigativo es **novedoso** por cuanto los docentes y familias pueden recordar algunos juegos de su infancia y practicar nuevos; permitiendo mejorar las relaciones interpersonales.

Se prevé que está propuesta investigativa será de gran **utilidad** a nivel educativo familiar y social ya que provocara cambios sustanciales en todos los beneficiarios del mismo.

La aplicación de esta investigación es de **impacto** educativo y social, por cuanto permitirá que la niña y niño, desarrollen adecuadamente sus capacidades físicas y motoras aportando al trabajo interdisciplinario en la escuela y mejorando las relaciones familiares.

Es **factible** por cuanto existe la predisposición de las autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes, para mejorar el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, a través del juego.

1.4. OBJETIVOS

General

Determinar la incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de la Escuela Santa Mariana de Jesús del Cantón Pujilí.

Específicos

- Diagnosticar la relación del juego con la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Escuelas Santa Mariana de Jesús del cantón Pujilí.
- Analizar las causas para el mal Desarrollo de la Psicomotricidad de los niños y las niñas de la Escuelas Santa Mariana de Jesús del cantón Pujilí.
- Diseñar una Guía de juegos para el desarrollo motriz, que permita fortalecer la maduración psicológica y motriz en los niños y niñas de la Escuelas Santa Mariana de Jesús del cantón Pujilí.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Según Horacio Masías Orellana, chileno y profesor de Educación Física en su investigación la Importancia de Juego en nuestro sistema motor dice:

Movernos es una necesidad humana, y gracias a este movimiento hemos desarrollado nuestra especie durante siglos. Es tan natural el movimiento para los humanos, que al nacer tenemos incorporamos una serie de reflejos motores innatos (Reflejo de marcha, reflejo prensil, etc.).

Nadie nos enseña a caminar, a tomar cosas, a correr, a saltar, a rodar, todas estas acciones las desarrollamos a partir de estos reflejos, y su desarrollo depende fundamentalmente de las oportunidades de experimentarlos y repetirlos una y otra vez. Existen varias etapas en el desarrollo motor que van desde los reflejos involuntario hasta los movimientos controlados o voluntarios y cada una de ellas dependen de la experiencia. Lugo de pasar de los estadios más rudimentarios de movimiento, pasamos a los patrones motores, los cuales podemos dividir en tres tipos: Patrones Motores locomotivos dinámicos (Todo lo que involucra movernos: Caminar, correr, reptar, trepar, etc.), patrones motores locomotivos estáticos (Saltos, giros, etc.), y patrones motores de manipulación (manipular objetos, lanzar objetos, recoger objetos, atrapar cosas, etc.).

Este desarrollo se realiza de forma espontánea y natural, ya que los niños utilizan uno de los sistemas más completos de desarrollo motor, psicológico y social.

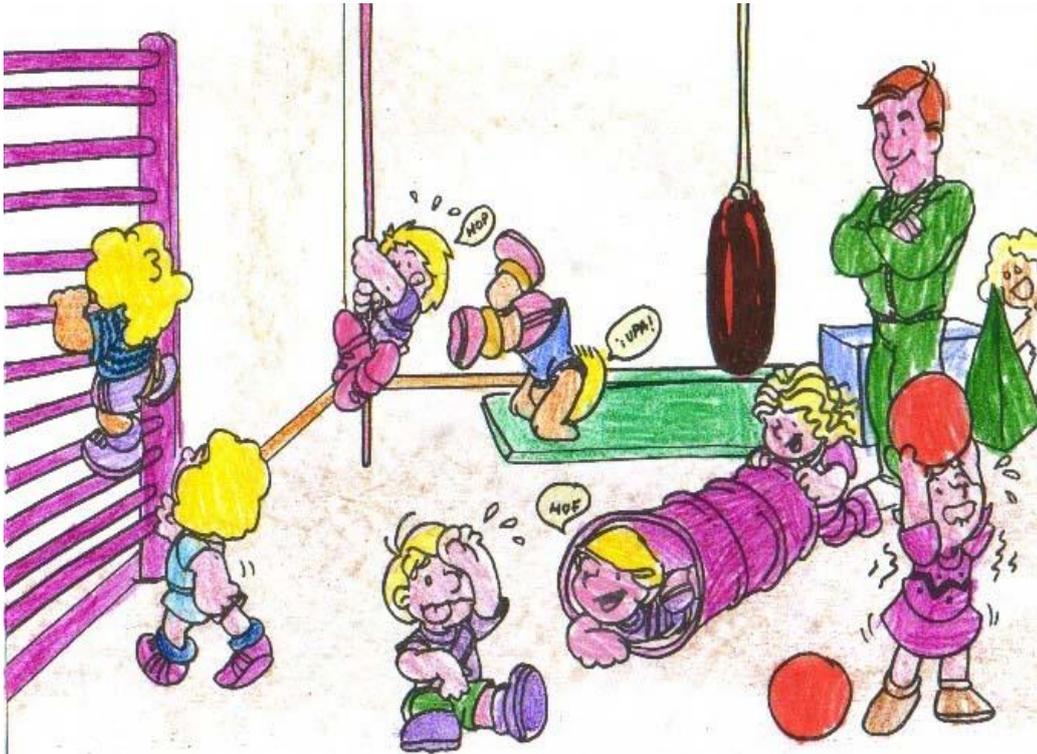
El juego es un desarrollador de patrones motores por excelencia, ya que incorpora todos los patrones motores básicos, los mezcla e hace interactuar entre sí, definiéndolos y desarrollándolos, logrando en forma natural el desarrollo normal de estos patrones de movimiento (Jugar al pillarse desarrolla los patrones motores de carrera, desarrolla la coordinación viso-espacial, desarrolla la coordinación tiempo espacio, etc.). Además el juego es desarrollador de conductas y normas sociales, ya que involucra en sí mismo un sistema de orden y reglamentaciones, con sanciones y normas de conducta que los niños aprenden a seguir y respetar (Si eres atrapado en el juego del pillarse, deberás ir a la cárcel y esperar que alguien te libere, no puedes salir de ahí cuando quieras, sino solo cuando alguien te libere). Además de lo anterior, el juego desarrolla múltiples valores sociales como la solidaridad, el respeto por las normas, la honestidad, el compañerismo, etc.

Existen muchos juegos tradicionales que poseen esta rica carga de beneficios, lamentablemente cada día son menos los espacios que poseen los niños para poder jugarlos.

Es fundamental entender que los patrones motores básicos aparecen alrededor de los 5 a 6 años y se desarrollan hasta los 12 años aproximadamente, luego de esta edad estos patrones motores ya no se desarrollan más y quedarán en nuestra memoria motriz por el resto de nuestras vidas, con lo que la calidad de las experiencias motrices que tengamos en esta etapa de nuestra vida son fundamentales para el desarrollo motor que tendremos de adultos (Lo que de niños no hemos hecho, de adultos no podremos hacerlo). Por esto es común ver adultos con un patrón motor de carrera no desarrollado (Por ejemplo mujeres

adultas que corren sin levantar las rodillas, debido a que de niñas no las dejaban correr), o patrones de lanzamiento sin el normal desarrollo. Es fundamental entender que el juego físico para los niños es una necesidad, y no una opción, y que es deber de los padres y profesores promoverlo.

Gráfico N° 2: **Actividades Recreativas**



Elaborado por: Horacio Masías Orellana

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La investigación se ubica en un marco de investigación educativa, orientada por el paradigma crítico – propositivo, es crítico por que analiza la realidad educativa, y es propositiva ya que plantea una alternativa de solución al problema investigado.

Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. El marco científico nos permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa. Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo. Jugar a la familia, jugar al doctor, jugar a ir de paseo son ideas (significados en mente) organizadas y ordenadas en secuencias a través de la acción y del lenguaje (esquema narrativo).

Para jugar un juego con otros, hay que comparar acciones para diseñar estrategias, es necesario mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro de las acciones, y es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar. Para lograrlo hay que explicar –de tal modo que los otros entiendan- el propio punto de vista, comprender los puntos de vista de los otros y construir conjuntamente una posición común. Jugar implica y demanda procesos de análisis, de combinación, de comparación de acciones, de selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos. Estos procesos constituyen el capital cognitivo necesario para todos los aprendizajes específicos que integran las áreas curriculares. Esta manera de analizar el juego permite comprender que jugar es en sí mismo, un indicador de desarrollo cognitivo, social y

afectivo.

Los juegos son contextos de producción de conocimientos (contenidos) y de procesos cognitivos. Desde esta concepción observamos e indagamos a qué juega cada niño, significando esta información como saberes previos relativos al juego y a los juegos.

2.2.2 Fundamentación Epistemológica

La investigación asume un enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto el problema tratado presenta varios factores, diversas causas, múltiples consecuencias, diversos escenarios, buscando su transformación.

En la actualidad existe un gran número de teorías y visiones acerca y sobre la Educación Física y la Motricidad. Son los supuestos antropofilosóficos los que dan sentido y pertinencia a cualquier práctica humana (Grupe 1997), más aún cuando dicha empresa tiene como propósito la misma condición humana (Morin 2003). Por lo tanto en el momento de querer entender lo que la Educación Física y la Motricidad son o por lo menos se proponen como perspectiva conceptual es menester revisar sus visiones sobre el mismo hombre.

Sin embargo, este supuesto anterior presenta una pequeña condicionante que define lo que se pueda realizar o plantear posteriormente, cual es el hecho de que la Educación en definitiva se trata de un proceso intencionado de humanización (Sergio, 1999), es decir, desarrollar ciertas acciones y eventos para que el sujeto que aprende logre su mayor potencia posible en tanto ser humano, pasando de un estado de dependencia y carencia animal (homínido) a un nivel de autonomía y satisfacción de sus necesidades dentro de un contexto social-existencial y natural determinado (Trigo, 2002; Sergio, 1998; Da Fonseca).

2.2.3 Fundamentación axiológica

La investigación busca resaltar los valores como la responsabilidad, la disciplina, el respeto, la paciencia, la puntualidad, la tolerancia, de cada uno de los maestro/as y de los niños/as.

Desde finales del siglo XVIII la noción de valor ha emergido progresivamente en la filosofía moderna. Los valores suelen presentarse en parejas de opuestos, según el principio dialógico, y su constitución implica una elección por parte del agente, en un momento determinado de su existencia. Es en la espontaneidad del momento, en la acción espontánea, donde el valor o los valores se hacen perceptibles, sensibles, operativos. Todo rol bien desarrollado se sustenta en un valor positivo puro. Pero esta aparente circunstancialidad de los valores, al realizarse en seres y circunstancias concretas, no nos impide describir por una parte el existente actual y por otra la esencia del valor. El valor, como el rol, es una potencialidad que puede concretarse en un sujeto, en un momento "sui generis".

Por otra parte todo valor es normativo, pues demanda realización según reglas de método concretas. Lo patológico surge no tanto de la acción de la noxa, sino del esfuerzo compensatorio que el organismo realiza para acercarse a una normalidad relativa. Y eso constituye también un valor. El Axiograma pretende desentrañar los sistemas de valores inherentes al individuo y a los roles que puede jugar en el grupo social, sean estos roles patológicos disfuncionales o roles funcionales de mantenimiento o de tarea, psicogrupales o sociogrupales.

2.2.4 Fundamentación Ontológica

La realidad no es estática sino dinámica debido a que los niños/as necesitan de un permanente desarrollo motriz y la investigación presenta una alternativa en el uso de juegos didácticos el cual busca que esta realidad puede ser desarrollar la motricidad fina de los niños/as.

2.2.5. Fundamentación Pedagógica

La investigación coincide con la corriente de Jean Piaget porque el desarrollo evolutivo de niños/as se da en forma gradual, progresiva y de esta manera desarrollan las estrategias metodológicas de acuerdo a su edad y experiencia.

2.3.- FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución Política del Ecuador

Sección Quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. 16 La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Ley del Deporte

TÍTULO V

DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Sección 1

GENERALIDADES

Art. 81.- De la Educación Física.- La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como una área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo.

Art. 82.- De los contenidos y su aplicación.- Los establecimientos educativos de todos los niveles deben aplicar en sus contenidos de estudio y mallas curriculares la cátedra de educación física, la misma que deberá ser impartida cumpliendo una carga horaria que permita estimular positivamente el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales, condicionales y coordinativas de los estudiantes. Los establecimientos de educación intercultural bilingüe desarrollarán y fortalecerán las prácticas deportivas y los juegos ancestrales.

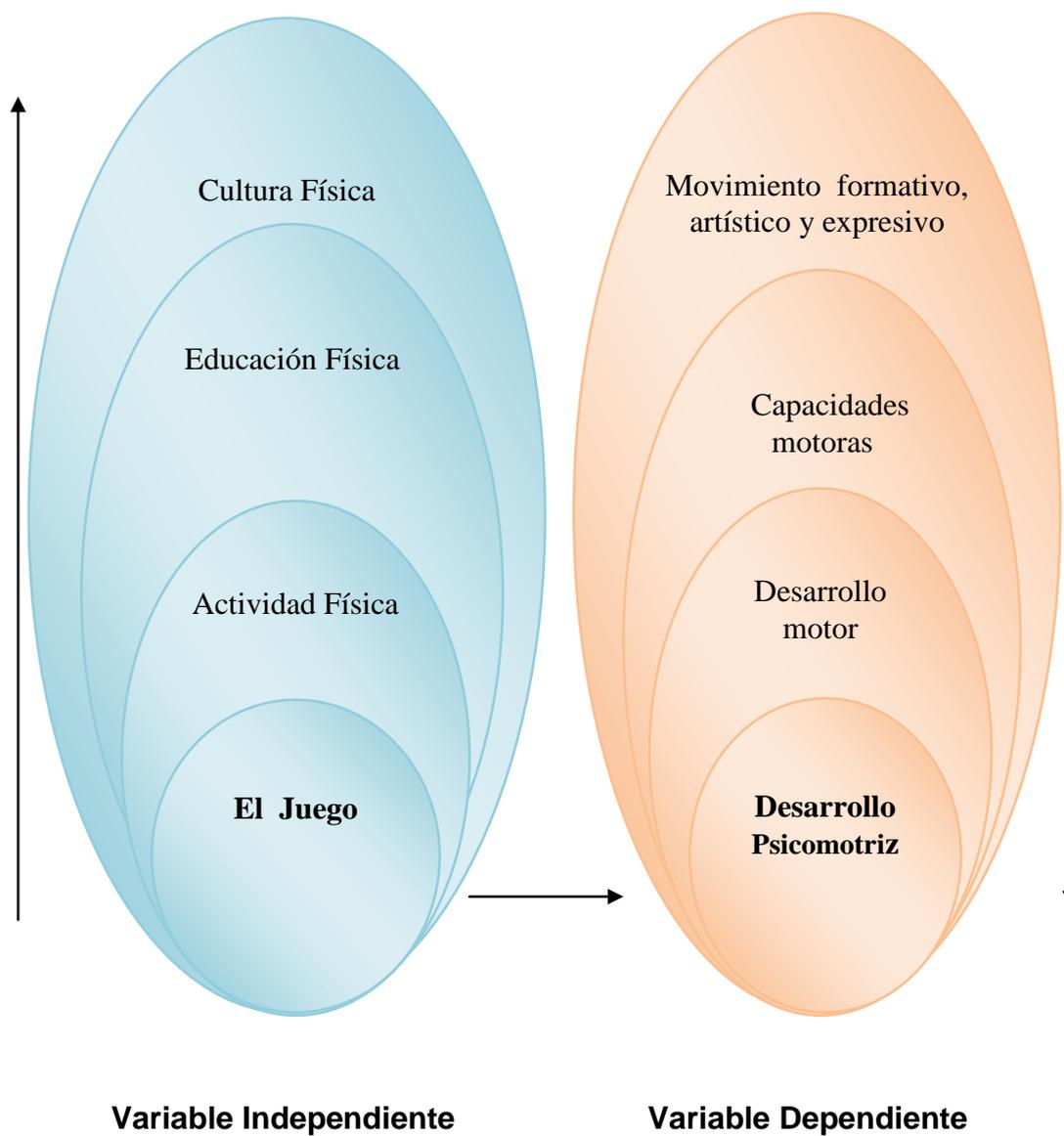
Art. 83.- De la instrucción de la educación física.- La educación física se impartirá en todos los niveles y modalidades por profesionales y técnicos especializados, graduados de las universidades y centros de educación superior legalmente reconocidos.

Art. 84.- De las instalaciones.- Los centros educativos públicos y privados deberán disponer de las instalaciones, materiales e implementos adecuados para el desarrollo y enseñanza de la educación física, garantizando éstos, la participación incluyente y progresiva de las personas con discapacidad.

Art. 85.- Capacitación.- El Ministerio Sectorial, en coordinación con el Ministerio de Educación y la autoridad de educación superior correspondiente, deberán planificar cursos, talleres y seminarios para la capacitación del talento humano vinculado con esta área y además planificará, supervisará, evaluará y reajustará los planes, programas, proyectos que se ejecutan en todos los niveles de educación.

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Gráfico N° 3: Red de Inclusión de Variables



Elaborado por: Paul Maximiliano Villavicencio Lara

Gráfico N° 4: Constelación de Ideas

Variable Independiente

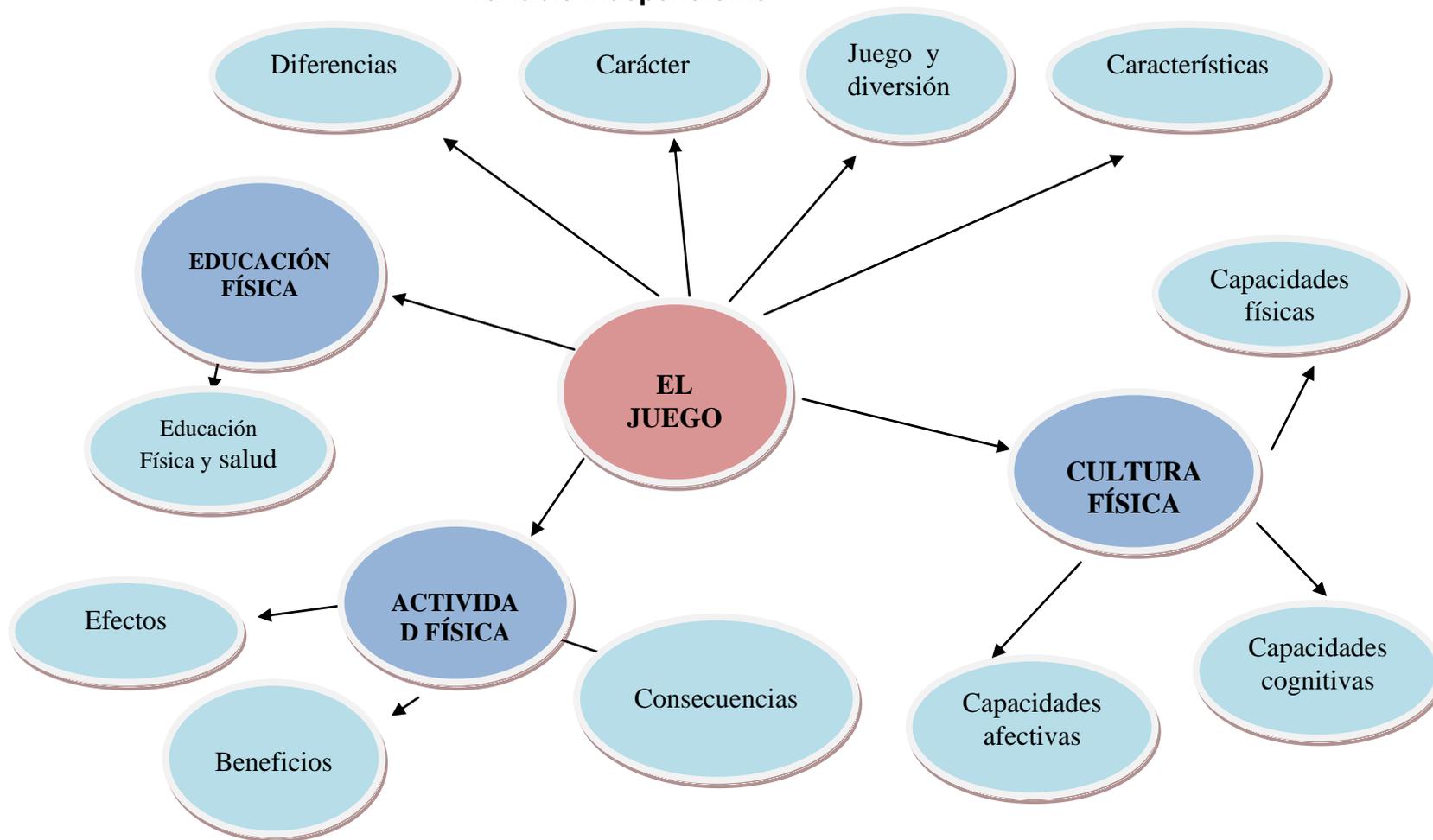
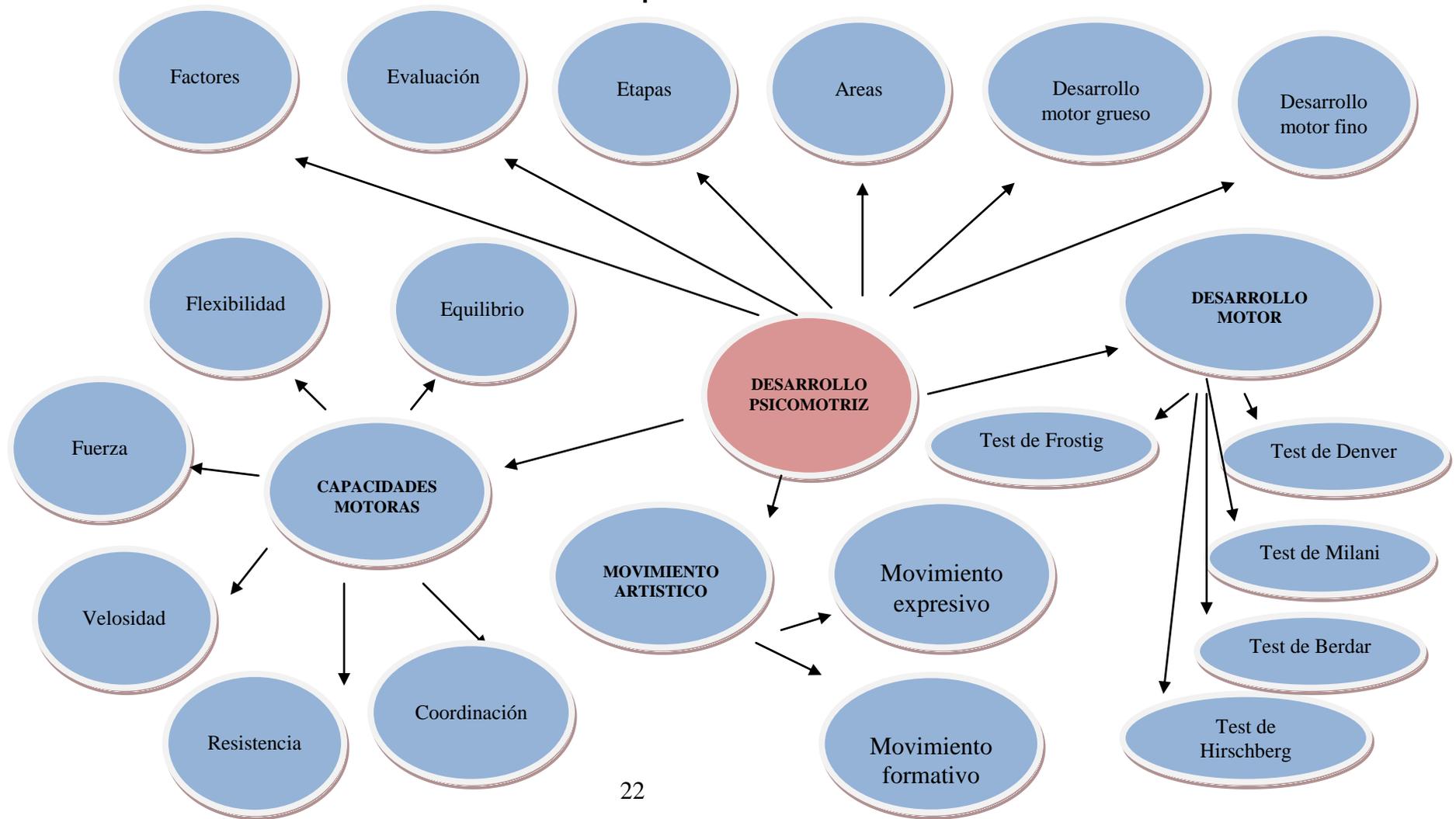


Gráfico N° 5: Constelación de Ideas

Variable Dependiente



2.4.1. CATEGORIAS FUNDAMENTALES DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

El Juego

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Diferencia entre juego y deporte

Actualmente, al igual que con la definición de juego, existen infinidad de concepciones de deporte según el autor que se tome como referencia: Coubertain, Demeny, Cacigal, Parlebas, García Ferrando, etc. Realizando también otra síntesis de estos autores podríamos definir deporte y diferenciarlo del simple juego de la siguiente manera:

El deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en que busca la competición con los demás o consigo mismo, en que precisa unas reglas concretas y en que está institucionalizado.

Carácter

El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

Juego frente a diversión

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

Características

Salto con goma, juego infantil.

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente
- Ayuda a la educación en niños

Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

Jugando con bolas de colores.

El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

Actividad Física

la actividad física comprende un conjunto de movimientos del cuerpo obteniendo como resultado un gasto de energía mayor a la tasa de metabolismo basal.² A veces se utiliza como sinónimo de ejercicio físico, que es una forma de actividad física planificada y repetitiva con la finalidad de mejorar o mantener uno o varios aspectos de la condición física.³ La actividad física que realiza el ser humano durante un determinado período mayor a 30 minutos y más de 3 veces por semana generalmente ocurre en el trabajo o vida laboral y en sus momentos de ocio. Ello aumenta el consumo de energía considerablemente y el metabolismo de reposo, es decir, la actividad física consume calorías.

Efectos de la actividad física

Se ha comunicado que escolares obesas ven televisión más tiempo y realizan actividades menos intensas y más breves que niñas normales. También se ha demostrado en escolares obesos un bajo gasto energético de reposo y reducidos índices de actividad física,⁴ que incluye el deporte y la educación física.

La actividad física regular se asocia a menor riesgo de enfermedad cardiovascular, enfermedad coronaria, accidente cerebrovascular, mortalidad cardiovascular y total.⁵

La actividad física no sólo aumenta el consumo de calorías sino también el metabolismo basal, que puede permanecer elevado después de 30 minutos de acabar una actividad física moderada. La tasa metabólica basal puede aumentar un 10% durante 48 horas después de la actividad física. La actividad física moderada no aumenta el apetito, incluso lo reduce. Las investigaciones indican que la disminución del apetito después de la actividad física es mayor en individuos que son obesos, que en los que tienen un peso corporal ideal.

Una reducción de calorías en la dieta junto con la actividad física puede producir una pérdida de grasa corporal del 98%, mientras que si sólo se produce una reducción de calorías en la dieta se pierde un 25% de masa corporal magra, es decir, músculo, y menos de un 75% de la grasa. Por el contrario, el abuso de la actividad física sin planeación y vigilancia puede ser destructivo. Desde envejecimiento celular prematuro, desgaste emocional y físico, debilitamiento del sistema inmunológico.

Beneficios de la actividad física

La práctica de la actividad física en forma sistemática y regular debe tomarse como un elemento significativo en la prevención, desarrollo y rehabilitación de la [salud](#), mejoría de la posición corporal por el fortalecimiento de los músculos lumbares, prevención de enfermedades como la [diabetes](#), la [hipertensión arterial](#), [lumbalgias](#), etc.

En general, los beneficios de la actividad física se pueden ver en los siguientes aspectos:

- A nivel orgánico: Aumento de la elasticidad y movilidad [articular](#). Mayor coordinación, habilidad y capacidad de reacción. Ganancia muscular la cual se traduce en el aumento del [metabolismo](#), que a su vez produce una disminución de la grasa corporal (prevención de la obesidad y sus consecuencias). Aumento de la resistencia a la fatiga corporal (cansancio).
- A nivel cardíaco: Se aprecia un aumento de la resistencia orgánica, mejoría de la circulación, regulación del pulso y disminución de la [presión arterial](#).
- A nivel pulmonar: Se aprecia mejoría de la capacidad pulmonar y consiguiente oxigenación. Aumenta su capacidad, el funcionamiento de [alvéolos pulmonares](#) y el intercambio de la presión arterial, mejora la eficiencia del funcionamiento del [corazón](#) y disminuye el riesgo de [arritmias](#) cardíacas (ritmo irregular del corazón).
- A nivel metabólico: Disminuye la producción de [ácido láctico](#), la concentración de [triglicéridos](#), [colesterol](#) bueno y [malo](#), ayuda a disminuir y mantener un peso corporal saludable, normaliza la tolerancia a la [glucosa](#) (azúcar), aumenta la capacidad de utilización de grasas como fuente de energía, el consumo de calorías, la concentración de [colesterol bueno](#) y mejora el funcionamiento de la [insulina](#).
- A nivel de la sangre: Reduce la coagulabilidad de la [sangre](#).
- A nivel Neuro-endocrino: Se producen [endorfinas](#) (hormonas ligadas a la sensación de bienestar), disminuye la producción de [adrenalina](#), aumenta la producción de sudor y la tolerancia a los ambientes cálidos.
- A nivel del sistema nervioso: Mejora el tono muscular, los [reflejos](#) y la [coordinación muscular](#).
- A nivel gastrointestinal: Mejora el funcionamiento intestinal y ayuda a prevenir el cáncer de colon.

- A nivel osteomuscular: Incrementa la fuerza, el número de terminaciones sanguíneas en el [músculo esquelético](#), mejora la estructura, función y estabilidad de ligamentos, [tendones](#), articulaciones y mejora la postura. Desarrollo de la fuerza muscular que a su vez condiciona un aumento de la fuerza ósea con lo cual se previene la [osteoporosis](#).
- A nivel psíquico: Mejora la autoestima de la persona, incrementa la capacidad de fuerza de voluntad y de autocontrol, mejora la memoria, estimula la creatividad y la capacidad afectiva, disminuye la ansiedad, el estrés, la agresividad y la depresión.

Consecuencias de la inactividad física

El sedentarismo físico es hoy en día muy frecuente en la [sociedad](#) y constituye un factor de riesgo para una amplia lista de enfermedades.

Artículo principal: [Sedentarismo físico](#).

El sedentarismo se ha definido como carencia de actividad física de moderada a intensa. La falta de actividad física trae como consecuencia además:

- El aumento de peso corporal por un desequilibrio entre el ingreso y el gasto de calorías, que puede alcanzar niveles catalogados como [obesidad](#).
- Disminución de la elasticidad y movilidad articular, hipotrofia muscular, disminución de la habilidad y capacidad de reacción.
- Ralentización de la circulación con la consiguiente sensación de pesadez y [edemas](#), y desarrollo de dilataciones venosas ([varices](#)).
- Dolor [lumbar](#) y lesiones del sistema de soporte, mala postura, debido al poco desarrollo del tono de las respectivas masas musculares.

- Tendencia a enfermedades como la [hipertensión arterial](#), [diabetes](#), [síndrome metabólico](#).
- Sensación frecuente de cansancio, desánimo, malestar, poca [autoestima](#) relacionada con la imagen corporal, etc.
- Disminuye el nivel de concentración.

Educación Física

La educación física es la educación que abarca todo lo relacionado con el uso del cuerpo. Desde un punto de vista pedagógico, ayuda a la formación integral del ser humano. Esto es, que con su práctica se impulsan los movimientos creativos e intencionales, la manifestación de la corporeidad a través de procesos afectivos y cognitivos de orden superior. De igual manera, se promueve el disfrute de la movilización corporal y se fomenta la participación en actividades caracterizadas por cometidos motores. De la misma manera se procura la convivencia, la amistad y el disfrute, así como el aprecio de las actividades propias de la comunidad.

Educación física y salud

Uno de los principales propósitos generales de la educación física es lograr en aquellos que la practican el hábito, la adquisición de un estilo de vida activo y saludable. La [Organización Mundial de la Salud](#) (OMS), en la [Carta de Ottawa](#) (1986), considera los estilos de vida saludables como componentes importantes de intervención para promover la salud en el marco de la vida cotidiana, en los centros de enseñanza, de trabajo y de recreo. Pretende que toda persona tenga cuidados consigo mismo y hacia los demás, la capacidad de tomar decisiones, de controlar su vida propia y asegurar que la sociedad ofrezca a todos la posibilidad de gozar de un buen estado de salud. Para impulsar la salud, la educación física tiene como propósitos fundamentales: ofrecer una base sólida para la práctica de la actividad física durante toda la vida, desarrollar y fomentar la salud y

bienestar de los estudiantes, para ofrecer un espacio para el ocio y la convivencia social y ayudar a prevenir y reducir los problemas de salud que puedan producirse en el futuro.

Cultura Física

La Cultura Física, es una disciplina de tipo pedagógica que se centra en el movimiento corporal para luego desarrollar de manera integral y armónica las capacidades físicas, afectivas y cognitivas de las personas con la misión de mejorar la calidad de vida de las mismas en los diferentes aspectos de esta, familiar, social y productivo. Es decir, la cultura física puede empezar como una necesidad individual pero no se puede no reconocerle y atribuirle una necesidad social también.

2.4.2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

DESARROLLO PSICOMOTRIZ

Analizando el término *psicomotriz* observamos que “*psico*” hace referencia a la actividad psíquica y “*motriz*” se refiere al movimiento corporal.

El desarrollo *psicomotriz* constituye un aspecto evolutivo del ser humano. Es la progresiva adquisición de habilidades, conocimientos y experiencias en el niño, siendo la manifestación externa de la maduración del SNC, y que no solo se produce por el mero hecho de crecer sino bajo la influencia del entorno en este proceso.

La proliferación dendrítica y la mielinización axónica son los responsables fisiológicos de los progresos observados en el niño. La maduración del SNC tiene un orden preestablecido y por esto el desarrollo tiene una

secuencia clara y predecible: el progreso es en sentido céfalo-caudal y próximo-distal.

Por tanto el desarrollo psicomotriz dependerá de:

1. La dotación genética del individuo.
2. Su nivel de maduración
3. Oportunidad de entrenamiento o aprendizaje en el momento oportuno que será facilitado por el entorno adecuado.

Existen factores que favorecen un óptimo desarrollo, estos son: un sólido vínculo madre-hijo, una estimulación sensorial oportuna y una buena nutrición. Así como otros factores q pueden perturbar dicho desarrollo q van desde los factores de índole biológico (hipoxia neonatal, prematuridad, hiperbilirrubinemia, síndromes convulsivos, etc.) Hasta los factores de orden ambiental (ausencia de un vínculo madre-hijo adecuado y entorno hipoestimulante).

FACTORES DE RIESGO.

El desarrollo psicomotor se debe evaluar en todo niño que acude a control médico, más aún si dentro de sus antecedentes presenta algún factor de riesgo. La importancia de ello radica en la posibilidad de detectar cualquier alteración de este desarrollo para poder determinar las medidas adecuadas y oportunas a seguir.

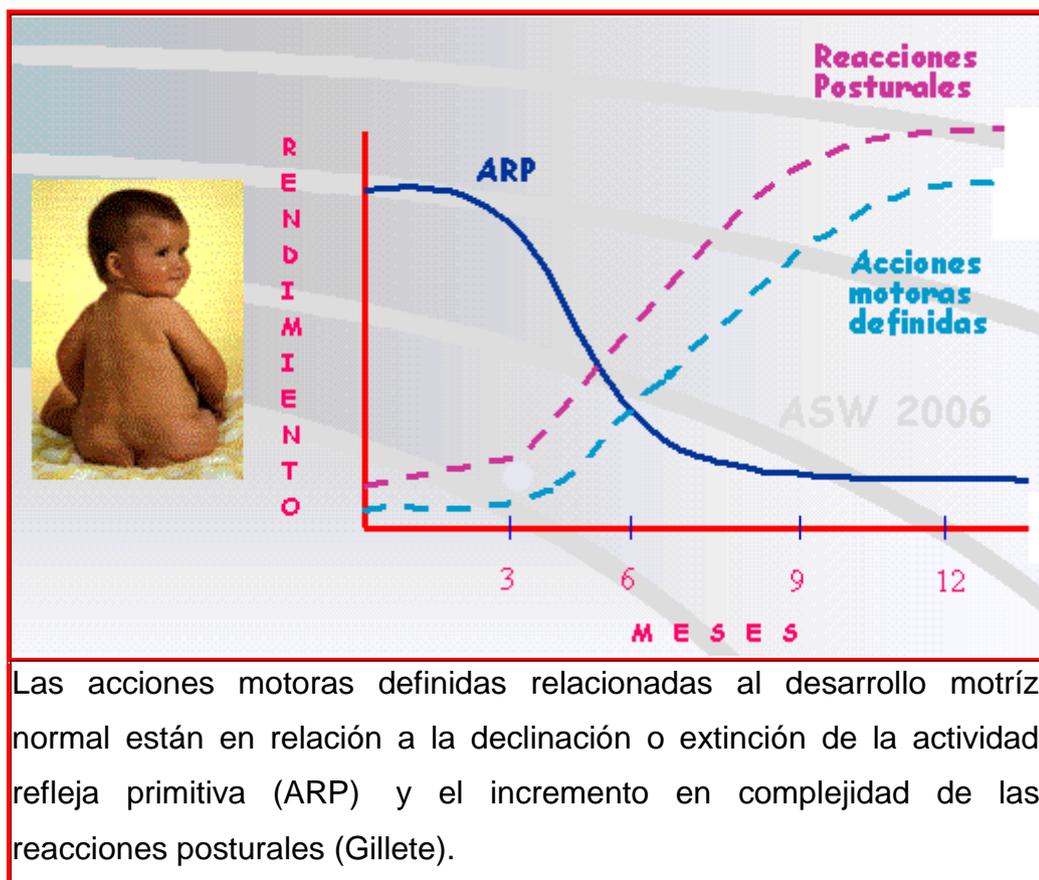
Se recomienda registrar el progreso del niño, detallando los logros observados desde el último control. Éste es también el mejor momento para revisar con los padres la estimulación que recibe el niño, hacer las recomendaciones pertinentes y dar las pautas que se requieran según el momento evolutivo del desarrollo cronológico del niño.

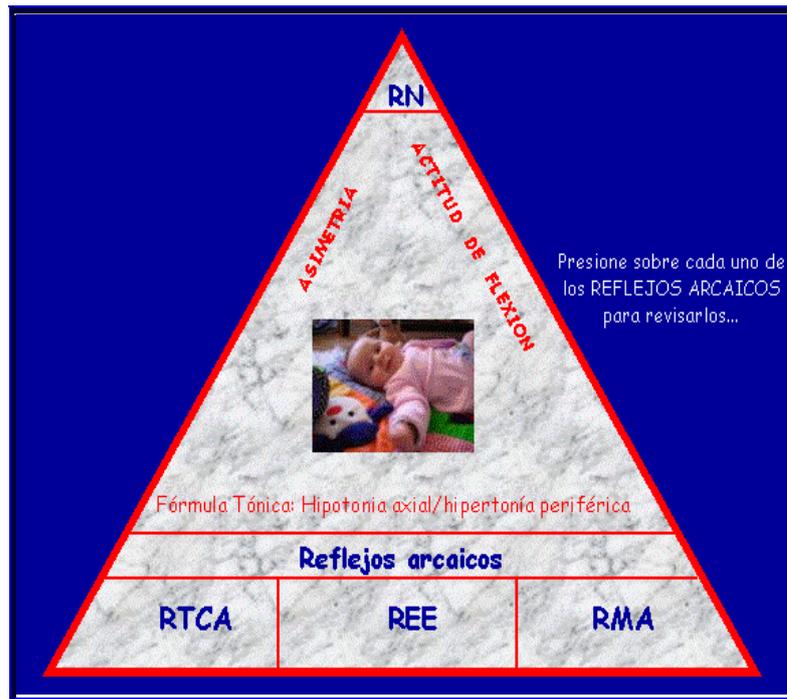
Evaluación del Desarrollo Psicomotor

Se han diseñado pruebas objetivas de evaluación del desarrollo considerando cuatro áreas: motricidad gruesa, motricidad fina, sociabilidad y lenguaje.

En el examen del niño se deben corroborar aquellos hitos que deben estar presentes para la edad cronológica correspondiente, además se deben examinar los reflejos arcaicos, las reacciones evocadas, la aparición de las reacciones posturales así como el tono muscular y los reflejos osteotendinosos.

Desarrollo Neuroevolutivo





Niveles secuenciales del desarrollo normal

NIVEL DE MADURACIÓN	NIVEL DESARROLLO REFLEJO	NIVEL DESARROLLO MOTRÍZ
Espinal y/o del tallo cerebral	Apedal Reflejos primitivos	Decúbito prono Decúbito supino
Mesencéfalo	Cuadrupedal Reacc. de enderezamiento	Gatear Sentarse 
Cortical	Bipedal Reacciones de equilibrio	De pie Caminar 

ASW 2006

Basado en: FIORENTINO, M.: *Reflex testing methods for evaluating CNS development*. Newington Children's Hospital. USA (1980)

Reacciones Posturales

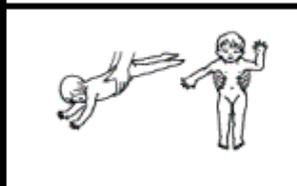
⊗ Reacciones de enderezamiento
(Rodamiento segmentario)



⊗ Reacciones de equilibrio



⊗ Reacciones de defensa



Otorgan al niño el control sobre la posición de la cabeza en el espacio y en relación con el tronco, así como las rotaciones sobre su eje corporal .

- Incluye: **Reacciones de enderezamiento, equilibrio y defensa.**
- Pre requisitos:
 - Tono postural
 - Inervación recíproca
 - Patrones de postura y movimiento

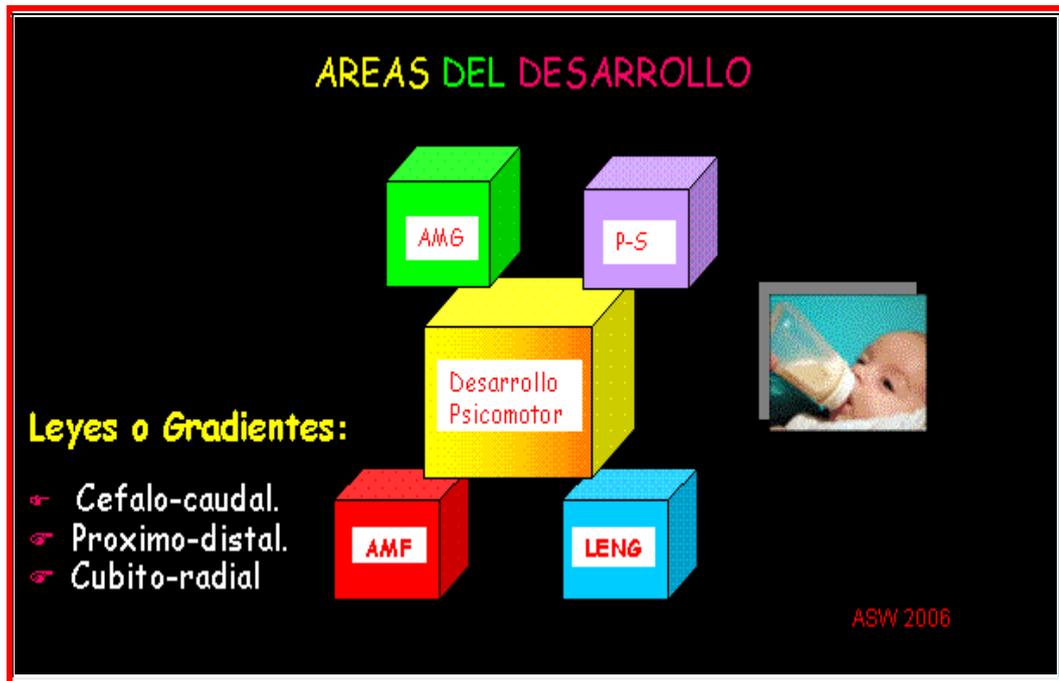
Etapas cronológicas

Recién nacido (RN)
Neonato (4ta sem. postnatal)
Lactante (final primer año)
Primera Infancia (hasta 2a)
Preescolar (5-6 años)
Escolar (6-14 años)



Áreas de Desarrollo

- Área Motora Gruesa (AMG)
- Área Motora Fina (AMF) = (coordinación visomotriz, coordinación oculo-manual)
- Lenguaje (LENG)
- Personal Social (P-S)



- Motor grueso

La motricidad permite al niño relacionarse con su entorno. La motricidad depende de la integridad del sistema piramidal, extrapiramidal, de los circuitos tonoreguladores, de los pares craneales (tronco cerebral), que rigen los movimientos de cabeza y cuello; y de los nervios espinales (ME), que rigen los movimientos del tronco y extremidades (Arce, C. 1999)

El control postural normal antigravitatorio comienza con el control cefálico y progresa en dirección *cefalo-caudal*; esta gradiente se

observa en la secuencia de las adquisiciones motoras (sedente-bipedestación-marcha). Mientras que en las extremidades se da la gradiente *próximo-distal*, y para los diversos patrones de prensión la gradiente *cúbito-radial*.

La performance motora puede apreciarse utilizando segmentos de un test general del desarrollo diseñado para niños normales o por pruebas específicas para examinar las habilidades motoras.

Existen 3 métodos clínicos (*Neuhauser*) para la valoración y registro del comportamiento motor en niños (motoscópico, motométrico y motográfico).

El método motoscópico es el más empleado: Observación, descripción del movimiento y sus características (posturas y comportamiento motor)

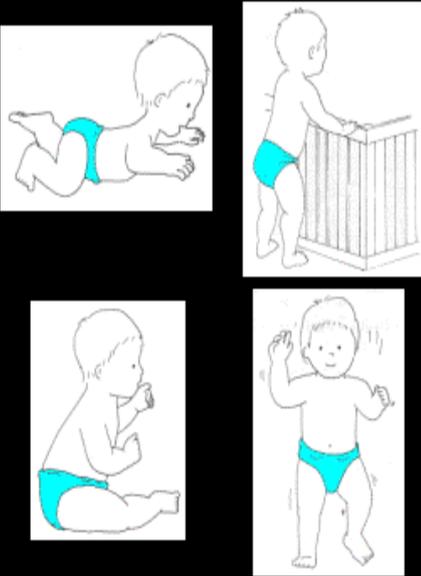
HITOS-LOGROS (GESSEL)

1er Trimestre : control cefálico
HEAD LAG (test de tracción)

2do Trimestre : control de tronco
ABASIA-ASTASIA (3-5 meses)

3er Trimestre : bipedestación
GATEO

4to Trimestre : marcha (10 - 18 meses)
Guardia alta : 12 meses
Guardia media : 14 meses
Guardia baja : 16 meses



ASW 2004

El desarrollo ontogenético motor grueso está regido por la **Ley o gradiente cefalo-caudal** (Coghill, 1929).

Control cefálico → Control de Tronco (dominio de la sedestación) →
Bipedestación → Marcha

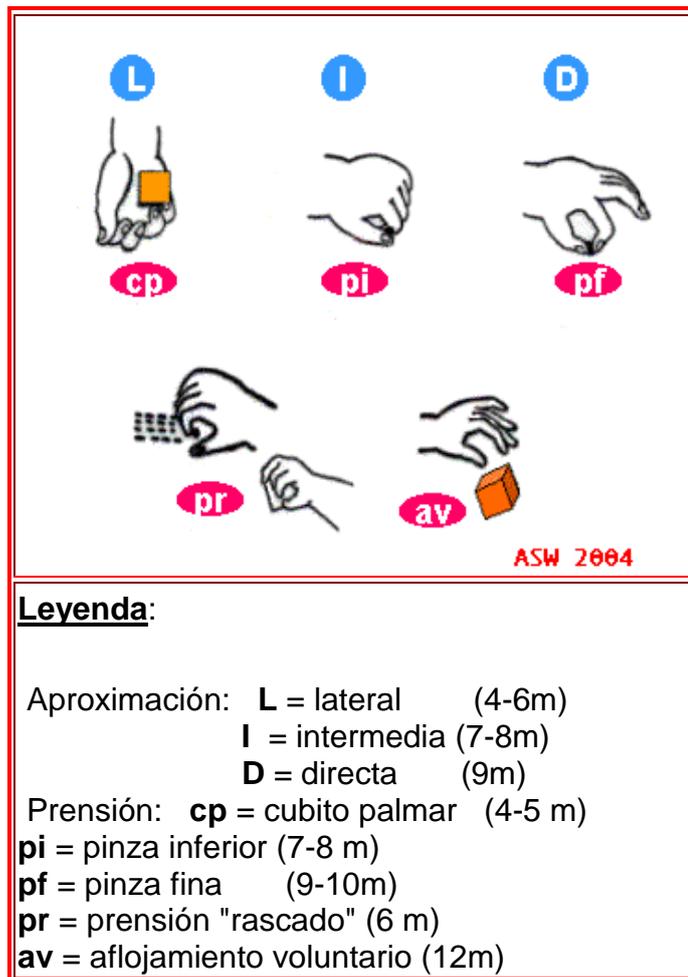
Motor fino

- La prensión es una manifestación de la corticalización funcional; es el prototipo del acto cortical.
- La prensión está mucho más relacionada al desarrollo cognoscitivo que la motricidad gruesa a este.
- **Iniciativa ideomotriz** (*Baruk, 1948/1953*) " Antes de ella y sin ella no existe prensión"; se manifiesta por primera vez hacia el 3er mes. Cuando el lactante fija visualmente un objeto; genera una imagen mental lo cual se traduce en un impulso motor, manifestado por una agitación de sus brazos tratando de alcanzarlo ("movimiento de marioneta")
- Se debe determinar el tipo de prensión (involuntaria - por contacto - voluntaria) y los diversos patrones de prensión.
- Según Halverson (1931) el desarrollo motor fino en relación a la prensión implica 4 etapas o momentos:
 - Localización visual del objeto.
 - Aproximación (acercamiento)
 - Prensión p.d. (grasp)
 - Exploración
- La **aproximación** (lateral, intermedia y directa) y la **prensión** basan su evolución ontogenética en las **leyes o gradientes próximo-distal** y **cubito-radial** respectivamente.
- La **ley próximo-distal** se refiere a la secuencia de progresión de los movimientos gruesos como los del hombro y luego los del codo, preceden al control de los movimientos más distales como los digitales (eje longitudinal).
- La **ley cúbito-radial** (eje transversal) se relaciona a la progresión de la prensión la cual se inicia en la región cubital o hipotenar y termina

en la región radial o tenar con la oposición del pulgar y el índice (pinza fina).

- La **aproximación lateral** (4-5 m) se caracteriza por el transporte en "bloque", movimiento de palanca originado en el hombro (proximal). Está relacionada a la prensión cubito-palmar. No existe oposición del pulgar, los objetos son tomados hacia el lado cubital.
- La **aproximación intermedia** (7-8 m) con la participación del hombro y el codo; modificándose el patrón de prensión al tipo digito-palmar. Patrones relacionados: prensión palmar simple de tipo "rascado" (6 m) entre los 4 últimos dedos - palma y la pinza baja o inferior de *Gesell* (7-8 m) que acontece entre el borde lateral del índice y la base del pulgar ("tope" a los otros dedos, aún no hay oposición).
- La **aproximación directa** (9no m) implica la participación del hombro, codo y muñeca (panarticular), se relaciona a la prensión de tipo pinza fina o pinza superior de *Gesell*. Utiliza las yemas del índice y pulgar (digito-digital), es una pinza de precisión constituyendo la expresión de la maduración de la prensión como característica humana.
- El **aflojamiento voluntario** (12 m) es de capital importancia. Se efectúa apertura manual voluntaria: Dar un objeto al pedírselo, colocarlo en un recipiente..... favorece el enriquecimiento de la actividad lúdica.

Desarrollo Motor fino: Patrones de prensión



"El desarrollo o habilidad motora fina comprende, desde la prensión refleja a la destreza manipulativa; desde la fijación ocular al dominio visual completo; ambas interrelacionadas entre sí a través de la iniciativa ideomotriz, hasta el logro de una adecuada coordinación visomotriz" (Arce, C. 1991)

DESARROLLO MOTOR

- Componentes básicos:

* **Manual:** La prensión inicialmente refleja (grasping), se extingue paulatinamente para dar paso a la prensión denominada "por contacto"

(2-3 m), y evoluciona hacia la prensión voluntaria (relacionada a la fase simétrica o de "simetría en espejo").

* **Ocular:** El neonato presenta diversos reflejos oculares (fotomotor, corneal, "ojos de muñeca"), tiene movimientos nistagmoides y carece de movimientos de persecución (pursuit) o seguimiento ocular. La fijación ocular es la posibilidad de dirigir la mirada para que la imagen del objeto incida en la fóvea central (pto. de visión más claro y de mayor AV en la retina). Está relacionada a la extinción del fenómeno de los "ojos de muñeca".

Aproximadamente a las 2 semanas el niño logra fijar en forma efímera (*Morgan, 1944*). Entre la 2^{da} - 4^{ta} semana la mirada se fija principalmente al ver a la madre o la sonaja colocada en su línea visual. Al 3^{er} mes se establece la fijación ocular verdadera, al igual que las funciones visuales de acomodación y convergencia.

- Para una mejor comprensión del perfil evolutivo de la actividad motora fina; podemos considerar los componentes básicos (manual y ocular), y relacionarlo con las etapas del desarrollo (neonatal, lactante, infante y pre-escolar).

DMF: ETAPA NEONATAL / LACTANTE

ETAPA	MANUAL	OCULAR
NEONATAL	Prensión refleja R.T.C.A.	Reflejo fotomotor Reflejo corneal Fijación ocular inicial (2-4 s)
LACTANTE 1-3 meses	Reflejo "grasping" / R.T.C.A Apertura manual "en abanico" Prensión por contacto (2-3)	Fijación ocular verdadera (3 m) Persecución ocular incompleta (S. horizontal) Inicia acomodación y convergencia (6-8 s)

3-6 meses	Iniciativa ideomotriz (3) Simetría "en espejo" (4) Prensión voluntaria (4) Aproximación lateral (4-5) Prensión cubito-palmar (4-5)	Convergencia (3) Vínculo visual-tactil Persecución ocular completa (S. vertical) Dominio ocular completo (3)
6-9 meses	Lleva objetos a la boca. Transfiere un objeto de una mano a otra (7) Aproximación intermedia (7-8) Prensión palmar simple (6) Prensión pinza baja (7-8)	Madurez de convergencia visual Paralelismo ocular (6)
9-12 meses	Intercambia de manos dos objetos. Aproximación directa (9) Inicio de pronosupinación (10) Prensión pinza fina (12) Aflojamiento voluntario (12)	Sigue con la vista objetos o personas. Busca objetos fuera de su campo visual.

DMF: PRIMERA INFANCIA / ETAPA PRE-ESCOLAR

EDAD	MANUAL	OCULAR
12 - 18 meses	Aflojamiento voluntario (12) Deja caer cubo en taza (12) Aplaudes (12) Construye torres de 2-3 (15)	Fijación ocular uno/ambos ojos (3 mts) AV: 20/100 (12)
18 meses - 2 años	Preferencia manual (2) Desenvuelve caramelo (2) Bebe de un vaso (2) Imita líneas verticales (I) Voltea páginas (1 x vez) (2)	Gusta de libros/láminas Simula "leer periódico" Puede encajar bloque redondo en el tablero.
2 - 2 1/2 años	Usa cuchara (2 1/2). Imita líneas horizontales (--) Sostiene crayolas en forma "cilíndrica"	Tamaño corneal final (2) Inserta bloques en el tablero (p.d.)
	Mejora el trípode dinámico	

2 1/2 - 3 años	Come con tenedor (3) Corta con tijeras (3) Reproduce trenes/puentes Construye torres de 9-10 (3)	AV: 20/30 (3)
3 - 4 años	Copia círculos (3) Cuadrados/líneas diagonales (4) Se cepilla los dientes (4)	Diferencia grande/pequeño. Encaja bloques adaptándose a tablero rotado a 180°
4 - 5 años	Copia círculos / letras Dibuja en detalle Perfección en lanzar objetos (5)	AV: 20/20 Pareamiento de colores. Nombra colores básicos.

Métodos de valoración

TEST DE APGAR

Hace 54 años, en el 27º Congreso de Anestesiólogos efectuado en Virginia Beach (septiembre 1952), la Dra. **Virginia Apgar** presentó un nuevo método para evaluar al recién nacido. Al año siguiente publicó su test en la edición de Julio-Agosto de Anesthesia & Analgesia Current Researches, bajo el título «A Proposal for a New Method for Evaluation of the Newborn Infant». Desde entonces todo ser humano, en cualquier lugar del mundo, es sometido al nacer a su primer examen: el **Test de Apgar**.



El **Puntaje de Apgar** tiene una importancia de pronóstico vital y neurológico de un Recién Nacido (RN) Constituye un análisis cuantitativo de la "Depresión neonatal".

Valora el grado de normalidad en cuanto a la respuesta adaptativa extrauterina. Se cuantifica al minuto y a luego a los 5-10 minutos del post-natal. Se muestra una tabla que permite el cálculo del puntaje de Apgar del Recién Nacido.

Parámetros/Puntaje	0	1	2
Frecuencia cardiaca	Ausente	Menos 100	100 o más
Esfuerzo respiratorio	Ausente	Lento, irregular, llanto débil	Llanto vigoroso
Tono muscular	Flacidez total	Cierta flexión de extremidades	Movimiento activo, extremidades bien flectadas
Irritabilidad refleja*	Sin respuesta	Algún movimiento (muecas)	Tos, muecas, estornudos
Color	Cianosis generalizada	Cuerpo rosado y acrocianosis	Completamente rosado

* Respuesta refleja al catéter.

A cada rubro se le dan tres valores de acuerdo al grado de alteración. Así se obtiene un puntaje total variable entre 0 y 10.

La puntuación total se obtiene de la suma de los 5 parámetros o signos individuales.

Interpretación:

Clasificación al minuto:

1. Apgar de 7-10 : Niño normal (gral. 7-9)
2. Apgar de 4-6 : Asfixia leve a moderada.
3. Apgar de 0-3 : Asfixia severa

Clasificación a los 5 minutos:

1. Apgar de 0-6 : Mala adaptación extrauterina
2. Apgar de 7 o + : Buena adaptación extrauterina

Escala de Sarnat y Sarnat

Se utiliza para la valoración de la encefalopatía hipóxico-isquémica cuyas manifestaciones clínicas pueden ser desde leves a severas y su grado es muy importante para determinar el eventual desarrollo de futuras secuelas. Se utiliza esta clasificación con la finalidad de estimar la severidad del compromiso neurológico,

Parámetros	Grado I (leve)	Grado II (moderada)	Grado III (severa)
Nivel de conciencia	Hiperalerta	Letargia	Estupor o coma
Tono muscular	Normal	Hipotonía	Flacidez
Postura	Ligera flexión distal	Fuerte flexión distal	Descerebración
Reflejo moro	Hiperreactivo	Débil, incompleto	Ausente
Reflejo succión	Débil	Débil o ausente	Ausente
Función autonómica	Simpática	Parasimpática	Disminuida
Pupilas	Midriasis	Miosis	Posición media
Convulsiones	Ausentes	Frecuentes	Raras
EEG	Normal	Alterado	Anormal
Duración	< 24 hrs.	2 a 14 días	Horas o semanas

Escala de Pretchel

Constituye la base para la correcta evaluación de la actividad refleja considerando lo que *Pretchel* denominó los estadios iniciales; ya que existen estadios óptimos en el examen clínico según cada respuesta a elicitar o provocar.

ESTADIO	CARACTERÍSTICAS
I	Ojos cerrados, respiración regular, ausencia de movimientos.
II	Ojos cerrados, respiración irregular, ausencia de movimientos gruesos.
III	Ojos abiertos, ausencia de movimientos gruesos.
IV	Ojos abiertos, movimientos gruesos, no llanto.
V	Ojos abiertos, movimientos gruesos, llanto.
VI	Otros estados (comatoso, etc.) - describir-

A manera de ejemplo revisaremos las características en lo que respecta al **Reflejo de Moro**:

Estadio: III - IV (excluye I-II)

Gradación:

0 Ausente

1 Mínima extensión y abducción de brazos. Puede observarse extensión digital momentánea seguida de algún grado de flexión.

2 Extensión-abducción de brazos, seguida inmediatamente de aducción o flexión de muñeca.

3 Además de lo observado en 2, la espalda se arquea u ocurre extensión completa de miembros inferiores.

4 Extensión cervical obligatoria, retracción de hombros y arqueado del dorso (opistótonos). Puede observarse apertura digital.

Escala de Gesell

Escala de Maduración de Gesell-Amatruda (Gesell Developmental Scheludes).

Se emplea en la evaluación de niños entre el mes de edad hasta los 6 años.

Valora las áreas: Motora, conducta adaptativa (coordinación visomotriz), lenguaje y personal-social.

Test simplificado de GESELL

TRIMESTRES	I	II	III	IV
AREAS				
Motora gruesa	Control cefálico	Sedestación	Bipedestación	Marcha
Adaptativa	Seguimiento ocular incompleto	Seguimiento ocular completo	Un objeto pasa de una a otra mano	Se intercambian de manos dos objetos
Lenguaje	Ruidos guturales	Vocaliza	Silabea	Palabras sencillas
Personal-social	Relación audio-visual	Juega con manos	Juega con los pies	Juegos simples

Test de Denver

Prueba de tamizaje del desarrollo de Denver (Denver Developmental Screening Test = DDST)

Test de desarrollo psicomotriz elaborado por Frankenburg-Dodds (1967) en Denver-Colorado (USA)

Se utiliza para valorar el desarrollo psicomotor durante los 6 primeros años de vida.

Valora las siguientes áreas, esferas o sectores:

(1) Motora gruesa.

(2) Motora fina adaptativa.

(3) Lenguaje.

(4) Socio-personal.

Para iniciar el test se traza una línea vertical en el gráfico correspondiente que abarque los sectores ya mencionados, cuya significación será la edad cronológica del niño. Para los niños prematuros, restamos el número de meses de prematuridad de la edad cronológica del niño.

El test de Denver no es una prueba de inteligencia. Se ha propuesto como instrumento de investigación para ser utilizado en la práctica clínica con el fin de observar si el desarrollo de un niño en particular se encuentra dentro de los límites normales.

Escala de Brazelton

Escala de valoración del comportamiento neonatal desarrollada por T. Berry Brazelton (1918-).

En esta escala se enfoca al comportamiento neonatal midiendo respuestas de los bebés recién nacidos ante su ambiente.

Se emplea alrededor de 30 min. Para efectuarla y los puntajes se basan en el mejor desempeño del bebé, antes que en un promedio.

Se evalúan, entre otros:

- Comportamientos interactivos como estados de alerta y atracción.
- Comportamientos motores como reflejos, tono muscular y actividad mano-boca.
- Control del estado físico como la capacidad de un bebé de calmarse después de levantarlo.
- Respuesta ante el estrés, la reacción de sobresalto.

Estas pruebas permiten en la medida de lo posible alertar sobre posibles anomalías. Su normalidad asegura la base para un desarrollo físico, intelectual, social y afectivo.

Escala de Bayley

Escala Bayley del Desarrollo Infantil (Bayley Scales of Infant Development - BSID)

Utilizada en niños entre los 2 meses y 3 años.

Propósito: Examinar todas las facetas del desarrollo del niño.

Tiempo de aplicación: 30 a 90 minutos (dependiendo de la edad del niño)

Inicialmente comprendía las siguientes áreas: Escala mental, escala motora y registro del comportamiento infantil.

La nueva escala Bayley III es más comprensiva y constituye una multiescala. La batería consta de 5 subpruebas útiles para identificar déficits en niños muy pequeños a través de las áreas evaluadas del desarrollo:

1. Cognitivo
2. Lenguaje
3. Motor
4. Conducta adaptativa
5. Social emocional

Se usa la escala Bayley III para medir e identificar las habilidades, competencias y capacidades del niño. Con la orientación previa a los padres para su aplicación para mejores resultados.

Test neuroevolutivo de Milani-Comparetti

Examen del desarrollo neuromotor de Milani-Comparetti (Neuromotor Developmental Examination)

Desarrollado por Milani-Comparetti y Gidoni (1967, 1988) utiliza el método motoscópico considerando:

(1) Observación del control postural (cabeza-cuerpo) y el comportamiento motor espontáneo (cambios posturales, sentarse, pararse, etc.).

(2) Observación de los patrones de movimiento provocados por estimulación (reacciones o respuestas evocadas); tales como:

- Reacciones de enderezamiento (cabeza en el espacio, sagital, desrotativa, rotativa)
- Reacciones de equilibrio (prono, supino, sedente, cuadrúpede, bipedestación)
- Defensivas (hacia abajo, laterales, anteriores, posteriores)
- Reflejos arcaicos o primarios (Moro, grasping palmar/plantar y toniconucales).

Se utiliza en el RN hasta los 2 años. Es fácil de usar y rápida de aplicar, permite la visualización seriada de la dinámica del desarrollo motor durante la primera infancia.

Se emplea para la detección del desarrollo motriz anormal en forma precoz, constituyendo una guía exacta para el *tratamiento neuroevolutivo de Bobath*.

Valoración de Capute

Según *Arnold Capute* existe una amplia variabilidad de criterios respecto a los parámetros referenciales al tiempo de aparición/extinción de los

reflejos arcaicos, primitivos o primarios. Considera de mayor importancia la valoración de la intensidad, duración y tiempo de latencia en la aparición de los mismos al provocarlos más que solamente su presencia, ausencia o persistencia.

En su revisión acerca del "Perfil reflejo primitivo" (Capute et al., 1978 & 1984) apreciamos:

Examen diseñado para valorar 7 reflejos primitivos y 2 reacciones posturales:

- (1) Reflejo tónico nuczal asimétrico.
- (2) Reflejo tónico nuczal simétrico.
- (3) Reacción positiva de soporte.
- (4) Reflejo tónico laberíntico en supino.
- (5) Reflejo tónico laberíntico en prono.
- (6) Reflejo de incurvación del tronco (Galant)
- (7) Reflejo de Moro.
- (8) Reacción de enderezamiento de la cabeza sobre el cuerpo.
- (9) Reacción de enderezamiento del cuerpo sobre el cuerpo.

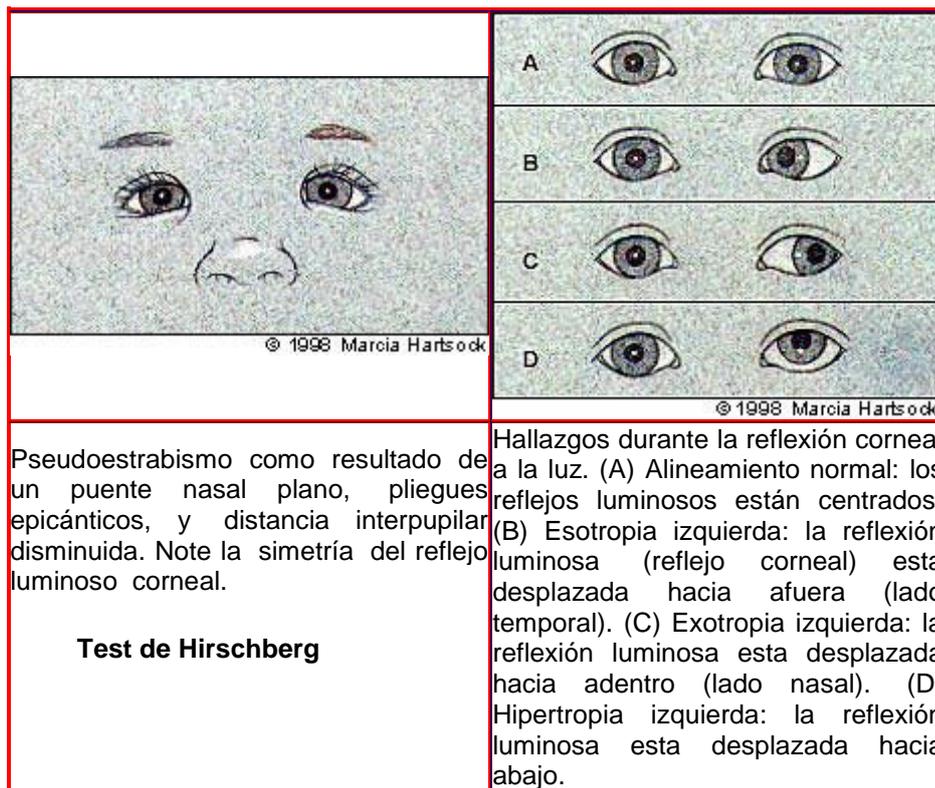
Se emplea una escala de 5 puntos para determinar un score cuantitativo:

- 0: ausente
- 1: presente en grado mínimo. Vg. cambios en el tono
- 2: fisiológicamente presente y fácilmente visible
- 3: presente en mayor grado
- 4: obligatorio o controlado por el paciente

Test de Hirschberg

Consiste en la observación del reflejo luminoso corneal al iluminar los ojos del niño con la luz de una linterna a una distancia de 33-40 cm. a nivel de la línea de mira.

Normalmente dicho reflejo es simétrico-centro pupilar (paralelismo ocular); si esta lateralizado hacia adentro o hacia afuera existirá estrabismo (falta de alineamiento ocular), pudiendo ser latente (foria) o definido (tropia) que puede diferenciarse por el "Test de cubrir y descubrir" (cover-uncover test)



Escala de Brunet-Lezinet

- 5 m : coge el cubo al contacto. Tiende la mano hacia objeto ofrecido (sonaja)
- 6 m : coge el cubo al verlo.
- 7 m : coge 2 cubos, uno en cada mano.
- 8 m : coge la ficha con participación del pulgar.
- 10 m : coge la ficha entre el pulgar y el índice (pinza)
- 12 m : suelta el cubo en la taza.



Test de Bender

Test giestálico visomotriz de *Bender* (Bender Visual Motor Gestalt Test - BVMGT) Constituye un test no verbal creado por Lauretta Bender.

Se emplea a partir de los 5-6 años. Tiempo de aplicación: 10 minutos.

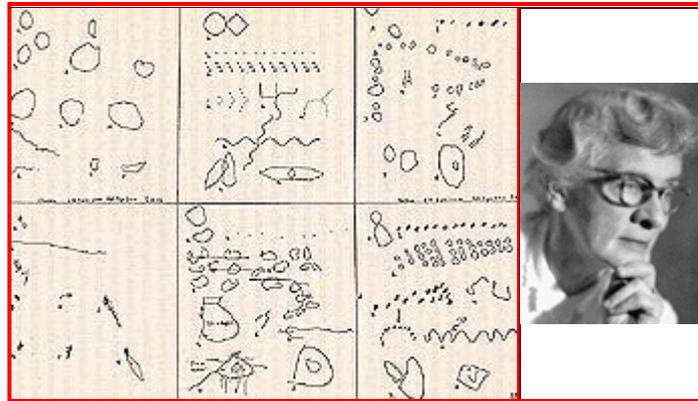
Consta de 9 tarjetas de dibujos complejos (diseños geométricos), que se presentan secuencialmente al niño para que las copie o las reproduzca sobre una hoja de papel en blanco.

Constituye una medida rápida, eficiente de desarrollo perceptualmotor y cognoscitivo en niños.

Valora la coordinación visomotora, percepción visoespacial, alteraciones de la practognosia, etc.

Permite una evaluación cuantitativa -signos patognomónicos en su empleo como test proyectivo.

Es un test sensible a la desorganización perceptiva resultante de la Disfunción Cerebral Mínima (DCM) y los trastornos afectivo-emocionales.



Test de Frostig

Test de percepción visual de *Frostig* (Development Test of Visual Perception - DTVP)

Se emplea en niños entre los 4-8 años de edad.

Constituye un examen general de la habilidad visual perceptiva.

Valora 5 áreas:

- (1) Coordinación visomotriz.
- (2) Percepción figura-fondo.
- (3) Constancia de la forma.
- (4) Posición en el espacio.
- (5) Relaciones espaciales.

El aprendizaje para niños de 6 meses es en la etapa de su primera autonomía.

A partir de los 8 a 9 meses debe comenzarse la ayuda y observación de su desarrollo psicomotriz. Tanto el desarrollo psicomotriz grueso como el fino. En los centros de estimulación temprana la ayuda será primordial.

El desarrollo grueso es más muscular de movimientos del cuerpo y el fino de la visión, manos, precisión.

Luego hasta los 6 años, debe haber completado su primera maduración y se aplicará otros conceptos para continuar su desarrollo, que darán la diferencia frente a otros compañeros que no hayan recibido la adecuada atención.

Por supuesto, que muchos niños no necesitan mucho apoyo o enseñanza, genéticamente vienen bien dotados, pero nunca estará demás prestar la atención a nuestros hijos.

Se debe estar pendientes hasta los 12 años, luego disfrutaremos de menores rendimientos, comportamientos y tranquilidad si lo hicimos bien.

El aprendizaje para niños de poca edad es fundamental.

Muchos de los problemas de traumas, fobias, miedos, se debe a que no se supo reconocer los tipos de problemas que dejó de solucionar el niño.

En nuestras experiencias en regresiones, salen a flote muchos problemas o defectos, originados en la primera etapa del bebé.

Desarrollo Artístico Motor

La mayoría de los niños desarrolla sus habilidades motoras en el mismo orden y a aproximadamente la misma edad. En este sentido, casi todos los autores están de acuerdo en que estas capacidades están pre programadas genéticamente en todos los niños.

El ambiente desempeña un papel en el desarrollo, de modo que un ambiente enriquecedor a menudo reduce el tiempo de aprendizaje, mientras que un ambiente empobrecido produce el efecto contrario.

La lista siguiente describe el desarrollo motor de los niños en orden secuencial. Las edades mostradas son promedios y es normal que éstos varíen en un mes o dos en cualquier dirección.

2 meses. Son capaces de levantar la cabeza por sí mismos.

3 meses. Pueden girar sobre su cuerpo.

4 meses. Pueden sentarse apoyados sin caerse.

6 meses. Pueden sentarse derechos sin ayuda.

7 meses. Comienzan a estar de pie mientras se agarran a algo para apoyarse.

9 meses. Pueden comenzar a caminar, todavía con ayuda.

10 meses. Pueden estar de pie momentáneamente sin ayuda.

11 meses. Pueden estar de pie sin ayuda con más confianza.

12 meses. Comienzan a caminar solos sin ayuda.

14 meses. Pueden caminar hacia atrás sin ayuda.

17 meses. Pueden subir escalones con poca o nada de ayuda.

18 meses. Pueden manipular objetos con los pies mientras caminan, por ejemplo, golpear un balón con el pie.

El estudio de la evolución de las capacidades motrices comporta la necesidad de tener que abordar este proceso evolutivo a través de diferentes fuentes (genéticas, psicológicas, pedagógicas...), puesto que el conocimiento en profundidad del desarrollo motor nos obliga a hacerlo desde la óptica del desarrollo humano. Lo desarrollo de la motricidad va emparejado con el resto de los componentes de la conducta.

El crecimiento es un fenómeno dinámico que se produce desde el momento mismo de la fecundación. El ritmo de crecimiento varía con la

edad, a pesar de que con dos claras aceleraciones: la primera durante los dos o tres primeros años de vida, y la segunda durante la adolescencia.

La conducta humana está constituida por una serie de dominios, ninguno de los cuales puede contemplarse por aislado. Hay que establecer las características de cada uno de estos ámbitos que configuran la personalidad humana en las diferentes edades con la intención y necesidad de agrupar por espacios cronológicos las edades que se caracterizan por elementos comunes en nivel de desarrollo motor:

- a) El dominio afectivo: El estudio de los sentimientos y las emociones.
- b) El dominio social: El desarrollo de la personalidad en relación con los grupos y las instituciones.
- c) El dominio cognoscitivo. El estudio de los procesos de pensamiento y lenguaje.
- d) El dominio psicomotor. El estudio de los movimientos corporales, su concienciación y control.

En relación con el desarrollo motor tenemos que delimitar una serie de términos:

Crecimiento. Relacionado con el concepto de edad cronológica. Incorpora un matiz cuantitativo. El crecimiento se produce por etapas: neonato, lactante, segunda y tercera infancia, edad escolar, pubertad y adolescencia.

Entendemos por crecimiento el conjunto de fenómenos que conducen a la maduración definitiva del individuo.

CAPACIDADES MOTORAS

Son las cualidades físicas que se deben apoyar en la programación de unas actividades para obtener una buena formación básica.

Elas son:

1. Flexibilidad
2. Equilibrio
3. Coordinación (Destreza-habilidad, surge de la coordinación)
4. Resistencia
5. Velocidad
6. Fuerza

Algunas de ellas como la flexibilidad, el equilibrio y la destreza-habilidad debemos considerarlas en todos los ciclos de la educación física infantil.

Movimiento Formativo, Artístico Y Expresivo

Este bloque curricular tiene como finalidad proyectar al estudiante hacia el cuidado armónico de su cuerpo y hacia disciplinas deportivas (como la gimnasia en sus diversas clasificaciones), además de plantear posibilidades de aprendizaje de bailes, danzas y rondas, manteniendo la expresión y el conocimiento corporal como elementos esenciales de su formación integral a través de la Educación Física.

En conclusión, podemos decir que la enseñanza y el aprendizaje de la Educación Física en la Educación General Básica, propenden a que los escolares aprendan y apliquen valores, técnicas, tácticas y reglas deportivas que les permitan integrarse socialmente a la actividad deportiva de su preferencia; que aprendan y apliquen conceptos, enseñanzas y formas de mejorar la salud a través del ejercicio y, en general, que disfruten del Buen Vivir por medio de una actividad física estructurada y racionalizada.

2.5. HIPÓTESIS

HI: El Juego si incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de la escuela Santa Mariana de Jesús del Cantón Pujilí.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable independiente:

El Juego

Variable dependiente:

Desarrollo Psicomotriz

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación se sustentó en un enfoque cuanti - cualitativo, porque estos resultados estadísticos fueron sometidos al análisis e interpretación.

Cuantitativo porque se recopiló información numérica y estadística; y **cualitativo** porque estos resultados estadísticos fueron sometidos a análisis e interpretación.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Documental Bibliográfica:

Se recurrirá a fuentes primarias y secundarias de investigación, además de direcciones electrónicas de uso libre.

De campo:

La investigación será realizada en el lugar donde ocurren los hechos.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación Correlacional:

Las variables de investigación se relacionarán, y comprobará sus efectos, pretendiendo observar cómo se vinculan diversos fenómenos entre sí.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Universo: Niños y niñas de la Escuela Santa mariana de Jesús del cantón Pujilí.

Población: Personal de policías de los Regimientos de Pichincha.

Muestra: Estudiantes, docentes y autoridades de la institución educativa.

Cuadro N° 1: **Población y Muestra**

ESTUDIANTES	Frecuencia	Porcentaje
Autoridades	5	1,85%
Niñas	150	55,55%
Niños	113	41,85%
Docentes	2	0,75%
TOTAL	270	100%

Elaborado por: Paul Maximiliano Villavicencio Lara

Muestra

La muestra que se va trabajar es de 38, de los cuales son 35 estudiantes y dos docentes, 1 autoridad de los cuales 20 son niñas y 15 niños, dos docentes mujeres y un hombre como autoridad.

$$n = \frac{Z^2 PQN}{e^2}$$

$$Z^2 PQ + Ne^2$$

n = tamaño de la muestra

Z = Nivel de confiabilidad 95% \longrightarrow $0.95/2 = 0.4750$

$$\longrightarrow Z = 1,96$$

P= probabilidad de ocurrencia 0,5

Q = Probabilidad de no ocurrencia $1 - 0,5 = 0,5$

N = Población 270

e = Error de muestra 0,05 (5%)

$$n = \frac{(1,96)^2 (0,5) (0,5) 270}{1,96)^2 (0,5) (0,5) + 270(0,05)^2}$$

$$n = \frac{259,308}{6,77401}$$

n=38

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.5.1 Variables Independiente: El Juego

Cuadro No.2: Operacionalización Variable Independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p><i>El Juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.</i></p>	<p>Conductas sociales</p> <p>Capacidades intelectuales, motrices y afectivas</p> <p>Tiempo y espacio libre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actitud - Comportamiento - Integración - Creatividad - Razonamiento - Movimiento - Coordinación - Relaciones afectivas - Recreación - Juegos - Deporte 	<p>¿Considera usted que el juego desarrolla en los niños conductas sociales positivas?</p> <p>¿A través del juego puede mejorar su rendimiento académico?</p> <p>¿Piensa usted que el juego desarrolla capacidades físicas?</p> <p>Es importante la utilización del tiempo libre para la recreación?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

Elaborado por: Paul Maximiliano Villavicencio Lara

3.5.2 Variable Dependiente: Desarrollo Psicomotriz.

Cuadro No.3: Operacionalización Variable Dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Es el proceso por el cual le permite al niño se, conocer y adaptarse al medio que lo rodea. Este proceso incluye aspecto como el lenguaje expresivo y comprensivo, coordinación viso-motora, motricidad gruesa, e equilibrio y el aspecto social-afectivo, que está relacionado con la autoestima. A través de la manipulación de objetos y el dominio del espacio a través de la marcha, el niño va adquiriendo experiencias sensoriomotoras que le permitirán construir conceptos, que se traducirán ideas y desarrollarán su pensamiento, su capacidad de razonar	<p>Proceso de conocimiento y adaptación al medio</p> <p>Motricidad gruesa y autoestima</p> <p>Experiencias Sensoriomotoras</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje expresivo y comprensivo - Coordinación viso-motora - Equilibrio - Manipulación de objetos - Dominio de espacios - Relaciones sociales-afectivas - Construcción de conceptos - Ideas y pensamientos - Razonamiento 	<p>¿Por qué no puedes escribir bien?</p> <p>¿Por qué tiene dificultad para correr?</p> <p>¿Cuál es la forma correcta de razonar y pensar?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

Elaborado por: Paul Maximiliano Villavicencio Lara

3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Recolección de Datos

Definición de Sujetos

La información se la recopilara en las instalaciones de la escuela a las niñas y niñas, como a los docentes de educación física.

Selección de Técnicas.

- Encuestas de determinación de los juegos que realizan: A los docentes y estudiantes de la institución.
- Entrevistas estructurada a los docentes

3.7 PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Se analizará críticamente la información recolectada.

- Tabulación:

Se realizará el análisis de los datos estadísticos, a través de la determinación de la media y rangos (máximos y mínimos). Programa Microsoft Excel.

- Interpretación:

Se dará una interpretación técnica y sujeta a los resultados de la encuesta realizada en el lugar de los hechos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Encuesta Aplicada a los Docentes y Autoridades

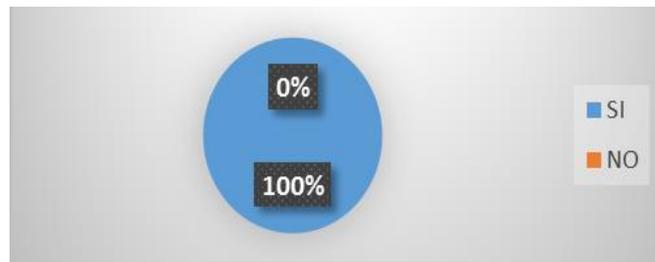
1. ¿Considera usted que el juego desarrolla en los niños conductas sociales positivas?

Cuadro No.4 **Conductas Sociales Positivas**

ALTERNATIVA	F	%
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.6: **Conductas Sociales Positivas**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 100% de los docentes y autoridades opinan que el juego desarrolla conductas sociales positivas.

INTERPRETACIÓN

Los docentes y autoridades deben procurar desarrollar en los niños y niñas los juegos para fomentar los valores y el trabajo en equipo.

2. ¿A través del juego los niños y niñas pueden mejorar su rendimiento académico?

Cuadro No.5 **Juego y Rendimiento Académico**

ALTERNATIVA	F	%
SI	6	86%
NO	1	14%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.7: **Juego y Rendimiento Académico**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 86% de los docentes y autoridades opinan que el juego si mejoran el rendimiento académico en los estudiantes y el 14% considera que no.

INTERPRETACIÓN

Los docentes y autoridades deben fomentar el juego en las horas libres para liberar las energías y predisponer al estudiante al trabajo académico en el aula.

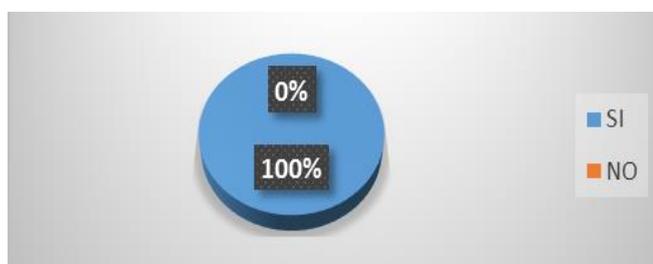
3. ¿Piensa usted que el juego desarrolla capacidades físicas?

Cuadro No.6 **Juego y Capacidades Físicas**

ALTERNATIVA	F	%
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.8: **Juego y Capacidades Físicas**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 100% de los docentes y autoridades opinan que el juego si desarrolla capacidades físicas.

INTERPRETACIÓN

Los docentes deben ejecutar actividades lúdicas que permitan desarrollar las capacidades físicas para fomentar la práctica deportiva y el desarrollo motriz en los estudiantes.

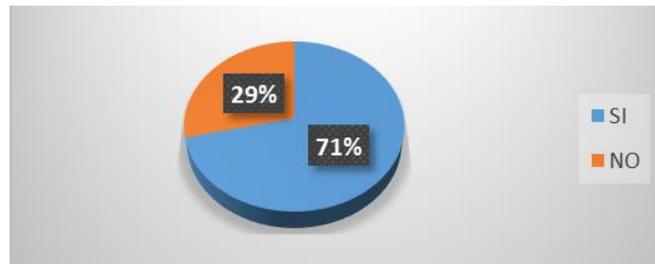
4. ¿Es importante la utilización del tiempo libre para la recreación?

Cuadro No.7 **Juego y tiempo Libre**

ALTERNATIVA	F	%
SI	5	71%
NO	2	29%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.9: **Juego y tiempo Libre**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 71% de los docentes y autoridades opina que si es importante la utilización del tiempo libre en recreación y el 29% considera que no.

INTERPRETACIÓN

Los docentes y autoridades deben aprovechar el tiempo libre de los estudiantes en actividades recreativas para mejorar el desarrollo motriz y predisposición al trabajo de aula.

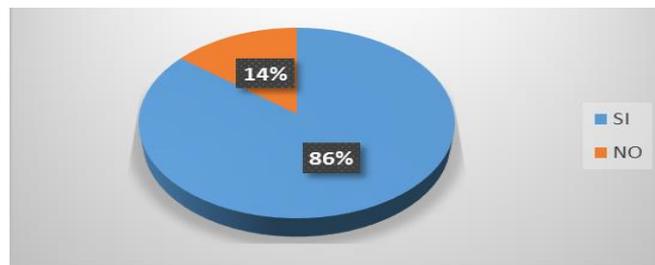
5. ¿Es importante el juego para el trabajo cooperativo?

Cuadro No.8 **Juego y Trabajo Cooperativo**

ALTERNATIVA	F	%
SI	6	86%
NO	1	14%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.10: **Juego y Trabajo Cooperativo**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 86% de los docentes y autoridades opinan que si es importante el juego para el trabajo cooperativo y el 14% considera que no.

INTERPRETACIÓN

Los docentes de cultura física deben implementar el trabajo cooperativo a través del juego y las autoridades apoyar con recursos didácticos para el procesos del interaprendizaje.

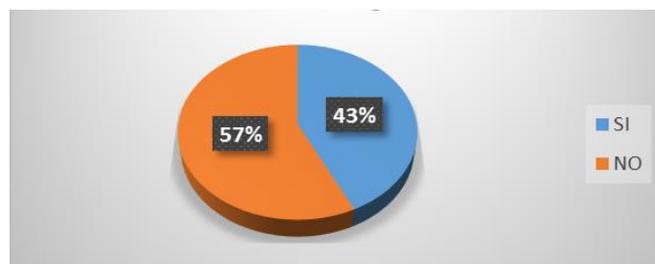
6. ¿Planifica actividades recreativas en las horas de educación física?

Cuadro No.9 **Planificación de Actividades físicas**

ALTERNATIVA	F	%
SI	3	43%
NO	4	57%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.11: **Planificación de Actividades físicas**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 43% de los docentes y autoridades opinan que si planifica actividades de recreación y el 57% considera que no.

INTERPRETACIÓN

Los docentes no planifican actividades recreativas en el trabajo de campo, y sus autoridades deben supervisar que el docente incluya estas actividades y evitar que los estudiantes tengan problemas en el desarrollo motriz.

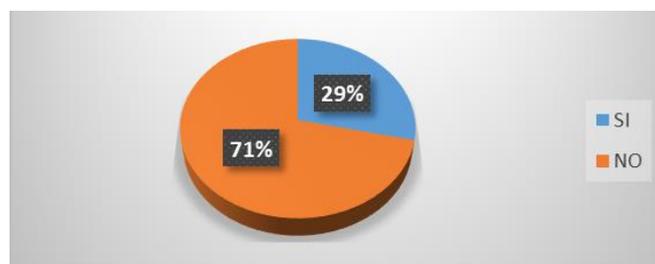
7. ¿Los estudiantes tiene un desarrollo motriz adecuado?

Cuadro No.10 **Desarrollo Motriz**

ALTERNATIVA	F	%
SI	2	29%
NO	5	71%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.12: **Desarrollo Motriz**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 29% de los docentes y autoridades opinan que si tiene un desarrollo motriz adecuado y el 71% considera que no.

INTERPRETACIÓN

Los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo motriz en la institución, por cuanto no se planifican actividades recreativas, demostrando desinterés en la mayoría de docentes.

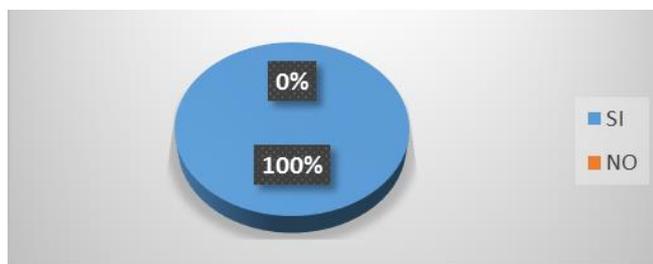
8. ¿Cree que el juego ayudan al desarrollo motriz de los estudiantes?

Cuadro No.11 **Desarrollo Motriz**

ALTERNATIVA	F	%
SI	7	100%
NO		0%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.13: **Desarrollo Motriz**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 100% de los docentes y autoridades opinan que el juego si ayuda al desarrollo motriz.

INTERPRETACIÓN

Los docentes y autoridades están consientes que el juego ayuda al estudiantes al correcto desarrollo motriz, y están predispuestos a fomentar estas actividades en clase.

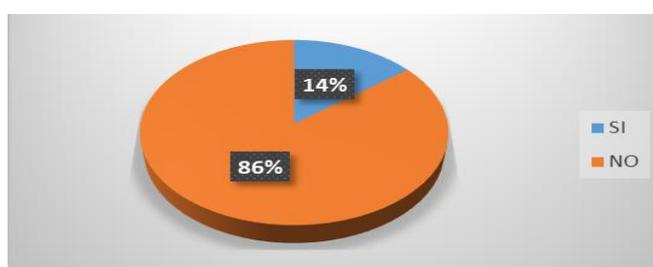
9. ¿Usted conoce de alguna guía de juegos para el desarrollo motriz?

Cuadro No.12 **Conocimiento sobre Guía de Juegos**

ALTERNATIVA	F	%
SI	1	14%
NO	6	86%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.14: **Conocimiento sobre Guía de Juegos**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 14% de los docentes y autoridades opinan que si conoce una guía de juegos y el 86% considera que no.

INTERPRETACIÓN

Los docentes en parte conocen de una guía de juegos y en su mayoría lo desconoce, es necesario que los docentes cuenten con una guía de juegos para el desarrollo de la motricidad en sus estudiantes.

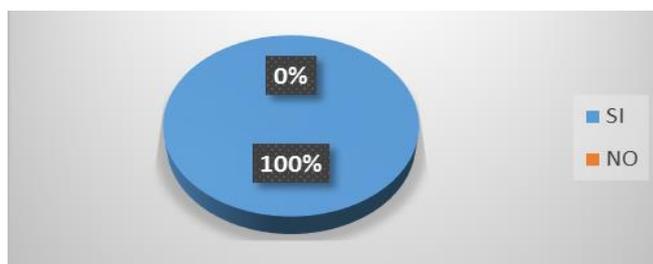
10. ¿Estaría dispuesto a utilizar una guía de juegos para mejorar la motricidad en los estudiantes?

Cuadro No.13 **Disposición para utilizar Guía de Juegos**

ALTERNATIVA	F	%
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.15: **Disposición para utilizar Guía de Juegos**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 100% de los docentes y autoridades opinan que si están dispuestos a utilizar un guía de juegos para el mejoramiento motriz de los estudiantes.

INTERPRETACIÓN

Los docentes de educación física y autoridades del plantel educativos están dispuestos a utilizar la guía de juegos para el mejoramiento de la motricidad en los estudiantes.

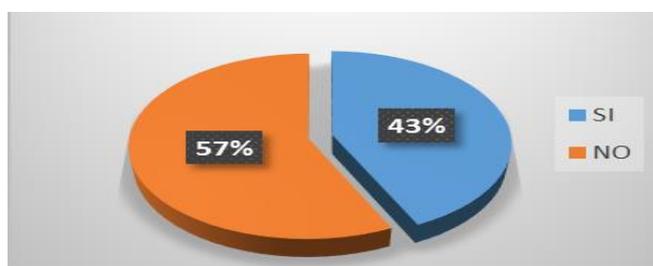
11. ¿Algún niño/niña es apartado o excluido del grupo por no jugar?

Cuadro No.14 **Niños Excluidos de los Juegos**

ALTERNATIVA	F	%
SI	3	43%
NO	4	57%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Gráfico No.16: **Niños Excluidos de los Juegos**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 43% de las autoridades y docentes opinan que sí son apartados por tener dificultades en la realización de las actividades planificadas y el 57% considera que no.

INTERPRETACIÓN

Es considerable el % de estudiantes que son separados por tener dificultades en los juegos, los docentes y autoridades deben planificar actividades de inclusión que permitan desarrollar destrezas que les permitan integrarse al juego sin dificultad y evitar que el juego sea considerado como forma de castigo.

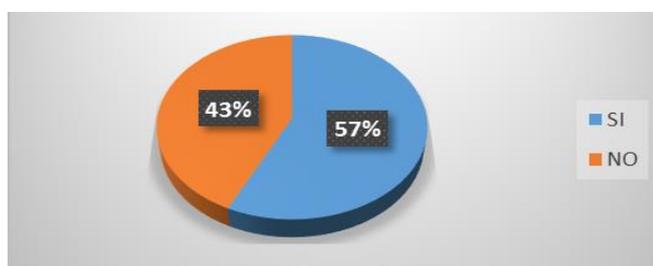
12. ¿Los docentes propician el juego en grupo?

Cuadro No.15 **Docentes Propician el Juego**

ALTERNATIVA	F	%
SI	4	57%
NO	3	43%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.17: **Docentes Propician el Juego**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 57% de las autoridades y docentes opinan que si propician el juego en grupo y el 43% que no propicia el juego en grupo.

INTERPRETACIÓN

Los docentes deberían fomentar el trabajo cooperativo en las horas de educación física, para fomentar el trabajo en equipo y los valores de solidaridad, respeto y honestidad.

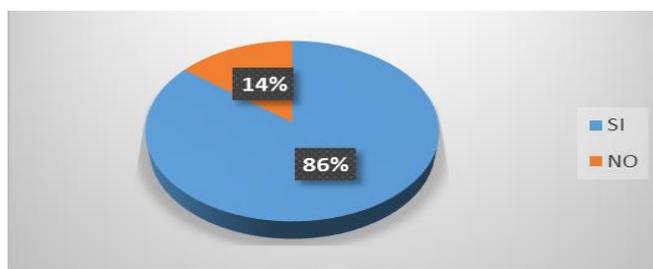
13. ¿Existe predisposición por parte de los niños y niñas a formar grupos de juegos por habilidades particulares?

Cuadro No.16 **Estudiantes forman grupos**

ALTERNATIVA	F	%
SI	6	86%
NO	1	14%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.18: **Estudiantes forman grupos**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 86% de los docentes y autoridades opinan que si existe por parte de los estudiantes a formar grupos de juego por afinidad y habilidades particulares y el 14% dice que no existe esa predisposición de los estudiantes.

INTERPRETACIÓN

Los docentes de educación física deben aprovechar las habilidades de los estudiantes para potencializar en el trabajo en equipo y la práctica deportiva, evitando la discriminación y aislamiento en la actividad física.

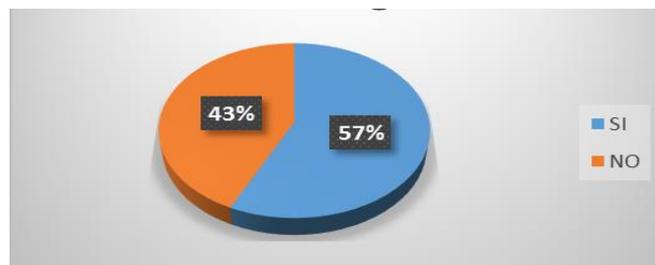
14. ¿Los niños/as inician conversaciones o actividades de juego conjuntas por si solos?

Cuadro No.17 **Diálogos de los niños**

ALTERNATIVA	F	%
SI	4	57%
NO	3	43%
TOTAL	7	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.19: **Diálogos de los niños**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 57% de los docentes y autoridades opinan que los estudiantes si inician juegos por si solos y el 43% manifiestan que no.

INTERPRETACIÓN

Los docentes y autoridades deben apoyar la espontaneidad de los estudiantes para integrarse a través del juego, se de procurar motivar a actividades lúdicas en el tiempo libre.

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

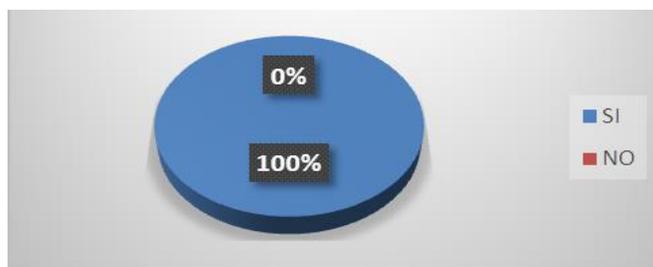
1. ¿Te gustaría conocer nuevos juegos?

Cuadro No.18 **Nuevos juegos**

ALTERNATIVA	F	%
SI	31	100%
NO	0	0%
TOTAL	31	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.20: **Nuevos juegos**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 100% de los estudiantes opinan que si le gustaría conocer nuevos juegos.

INTERPRETACIÓN

Los estudiantes demuestran interés por conocer nuevos juegos, el docente tiene que planificar actividades recreativas y fomentar el trabajo en equipo para mejorar la motricidad.

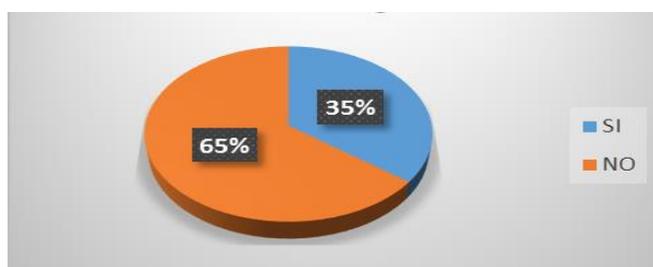
2. ¿El profesor de educación física les enseña nuevos juegos?

Cuadro No.19 **El Docente Enseña Nuevos juegos**

ALTERNATIVA	F	%
SI	11	35%
NO	20	65%
TOTAL	31	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.21: **El Docente Enseña Nuevos juegos**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 35% de los niños y niñas opina que el profesor de educación física si enseña nuevos juegos y el 65% considera que no.

INTERPRETACIÓN

Los docentes de educación física deben capacitarse o actualizarse en el área en temas de reacción o juegos para satisfacer las expectativas de los niños y niñas.

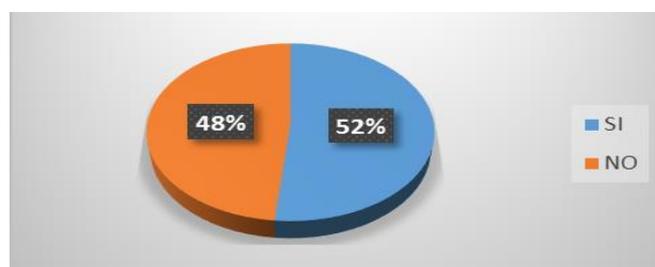
3. ¿En las horas de educación física realizan juegos?

Cuadro No.20 **Juegos en las Horas de Educación Física**

ALTERNATIVA	F	%
SI	16	52%
NO	15	48%
TOTAL	31	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.22: **Juegos en las Horas de Educación Física**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 52% de los estudiantes opinan que si se realizan juegos en las horas de educación física y el 48% considera que no.

INTERPRETACIÓN

Los docentes de educación física deben planificar actividades recreativas a través del juego, para mejorar el desarrollo motriz de sus estudiantes y evitar la fatiga y cansancio en las horas de clase.

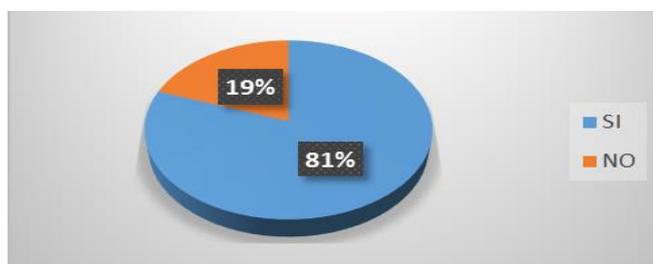
4. ¿Crees que el juego te ayudaría en la escritura?

Cuadro No.21 **Contribución del Juego a la Escritura**

ALTERNATIVA	F	%
SI	25	81%
NO	6	19%
TOTAL	31	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.23: **Contribución del Juego a la Escritura**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 81% de los estudiantes opinan que el juego si les ayudaría en la escritura y el 19% considera que no.

INTERPRETACIÓN

Los docentes deben coordinar el trabajo interdisciplinario con actividades lúdicas, que le permitan mejorar su motricidad para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes

5. ¿El juego te permite tener más amigos?

Cuadro No.22 **Contribución del Juego para hacer amigos**

ALTERNATIVA	F	%
SI	31	100%
NO	0	0%
TOTAL	31	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Grafico No.24: **Contribución del Juego para hacer amigos**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 100% de los estudiantes opinan que el juego si les permite tener más amigos.

INTERPRETACIÓN

Los estudiantes consideran al juego como un mecanismo de interrelación personal con los demás, por lo tanto el docente de Educación Física debe utilizar esta actividad física para el trabajo cooperativo y la práctica de valores.

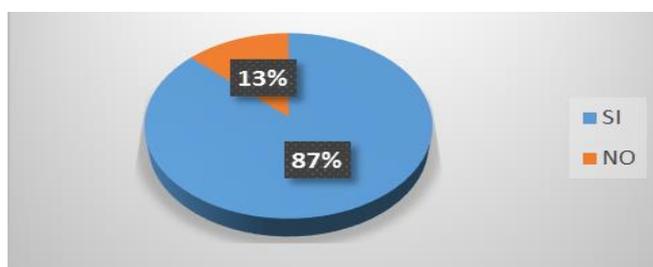
6. ¿El juego te ayudaría a la práctica deportiva?

Cuadro No.23 **Contribución del Juego a la Práctica Deportiva**

ALTERNATIVA	F	%
SI	27	87%
NO	4	13%
TOTAL	31	100

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Gráfico No.25: **Contribución del Juego a la Práctica Deportiva**



Elaborado por: Paúl Villavicencio

ANÁLISIS

El 87% de los estudiantes opinan que el juego si les ayuda a la práctica deportiva y el 13% considera que no.

INTERPRETACIÓN

A través de juego se puede desarrollar la motricidad gruesa y las capacidades físicas en el estudiantes con miran a desarrollar los juegos pre deportivos y fomentar la práctica de algún deporte en el futuro.

4.2. Verificación de Hipótesis

¿Considera usted que el juego desarrolla en los niños conductas sociales positivas?

Cuadro No.24

ALTERNATIVA	F	%
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100

¿Es importante la utilización del tiempo libre para la recreación?

Cuadro No.25

ALTERNATIVA	F	%
SI	5	71%
NO	2	29%
TOTAL	7	100

¿Usted conoce de alguna guía de juegos para el desarrollo motriz?

Cuadro No.26

ALTERNATIVA	F	%
SI	1	14%
NO	6	86%
TOTAL	7	100

Cuadro No.27 Frecuencias Observadas.

ALTERNATIVA	SI	NO	SUBTOTAL
¿Considera usted que el juego desarrolla en los niños conductas sociales positivas?	7	0	7
¿Es importante la utilización del tiempo libre para la recreación?	5	2	7
¿Usted conoce de alguna guía de juegos para el desarrollo motriz?	1	6	7
SUBTOTAL	13	8	21

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Fuente: Encuesta con cuestionario estructurado.

Frecuencias Esperadas

Cuadro No.28 Frecuencias Observadas.

ALTERNATIVA	SI	NO	SUBTOTAL
¿Considera usted que el juego desarrolla en los niños conductas sociales positivas?	4,3	3	7
¿Es importante la utilización del tiempo libre para la recreación?	4,3	3	7
¿Estaría dispuesto a utilizar una guía de juegos para mejorar la motricidad en los estudiantes?	4,3	3	7
SUBTOTAL	13	8	21

Elaborado por: Paúl Villavicencio

Fuente: Encuesta con cuestionario estructurado.

Modelo Lógico

Ho: El Juego si incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de la escuela Santa Mariana de Jesús del Cantón Pujilí.

Nivel de Significación

El nivel de significación con el que se trabaja es del 5%.

En donde:

$$\chi_c^2 = \sum \left[\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \right]$$

χ_c^2 = Chi-cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = Frecuencia esperada o teórica

Grado de Libertad

Para determinar los grados de libertad se utiliza la siguiente fórmula:

GL = (filas-1) (columnas-1)

GL = (3-1) (2-1)

GL = 2*1

GL = 2

Tabla No. 19. Cálculo del Chi Cuadrado.

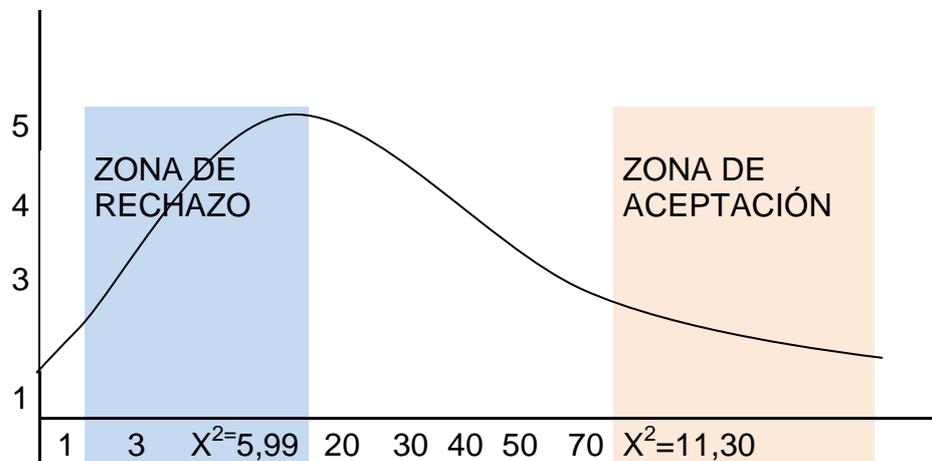
Cuadro No.29

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
7	4,33	2,6667	7,11111	1,64102564
0	2,67	-2,667	7,11111	2,66666667
5	4,33	0,6667	0,44444	0,1025641
2	2,67	-0,667	0,44444	0,16666667
1	4,33	-3,333	11,1111	2,56410256
6	2,67	3,3333	11,1111	4,16666667
TOTAL			CH²	11,3076923

Elaborado por: Paul Villavicencio

Gráfico de Verificación

Gráfico No. 26. Gráfico de verificación Chi Cuadrado



Elaborado por: Paúl Villavicencio

Fuente: Encuesta con cuestionario estructurado.

Grado de Significación

$\alpha = 0.05$

Cuadro No.30 Tabla de Verificación de Chi Cuadrado.

Probabilidad de un valor superior - Alfa (α)				
Grados libertad	0,1	0,05	0,025	0,01
1	2,71	3,84	5,02	6,63
2	4,61	5,99	7,38	9,21
3	6,25	7,81	9,35	11,34
4	7,78	9,49	11,14	13,28

Elaborado por:

Fuente:http://es.wikibooks.org/wiki/Tablas_estad%C3%ADsticas/Distribuci%C3%B3n_chi-cuadrado.

Decisión: Con 2 GL con un nivel de 0,05 $X^2_t = 5.99$

Conclusión

El valor de $X^2_t = 5.99 < X^2_c = 11.30$ se hallan por lo tanto en la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Los niños, niñas de la Escuela Santa Mariana de Jesús, observan una adaptación efectiva al juego, lo que es de beneficio a la hora de aplicar esta herramienta de la pedagogía en su desarrollo psicomotriz.
- Los docentes, conocen sobre el tema de la motricidad sin embargo no conocen la forma de aplicarlo por medio del juego, de una forma pedagógica.
- El desarrollo motriz en los niños y niñas de la institución se lo realiza de manera empírica por parte de los docentes, esto obedece a que su formación profesional no les permite determinar los conocimientos que se fortalecen mediante la aplicación de la motricidad basado en el juego.
- La aplicación técnica de una guía de desarrollo motriz basado en el juego, permitirá que los niños y niñas mejoren sus capacidades físicas, psicomotrices y afectivas como aspectos fundamentales de su desarrollo integral.

5.2 RECOMENDACIONES

- Aplicar el juego como estrategia metodológica para el desarrollo motriz
- Elaborar una Guía de juegos para el desarrollo motriz que

contenga un lenguaje sencillo, puntual y didáctico, a fin de que las docentes y autoridades del plantel educativo puedan aplicarlo inmediatamente en los estudiantes de la institución

- Capacitar a los docentes de la Escuela Santa Mariana de Jesús en el manejo de la aplicación de la guía de juegos para el desarrollo motriz a fin de lograr los objetivos del mismo.
- Aplicar de forma progresiva los ejercicios y juegos a fin de lograr estimular adecuadamente la motricidad de los educandos.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. DATOS INFORMATIVOS

Título:

“GUÍA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES, QUE PERMITA FORTALECER LA MADURACIÓN PSICOLÓGICA Y MOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA SANTA MARIANA DE JESÚS DEL CANTÓN PUJILÍ.”

Institución: Escuela de Educación Básica santa Marianita de Jesús”

Ubicación:

Provincia: Cotopaxi
Cantón: Latacunga
Barrio: La Dolorosa
Dirección: Calle Juan Morales y Pichincha
Teléfono: 032723179

Beneficiarios:

Personal Directivo (3 directivos)
Personal Docente (15 docentes)
Estudiantes (250 niños y niñas)

Tiempo estimado para la ejecución: 6 meses

Inicio: 11 – 04 - 2012 **Fin:** 30 – 05 - 2013

Equipo técnico responsable:

Personal directivo, docentes, estudiantes de la institución Investigada y responsable de la investigación: Sr. Paúl Villavicencio Lara.

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

El cuerpo humano constituye un sistema psicofísico, que le permite interactuar en todo momento con el mundo exterior, con cada esto que se

expresa, por lo que los niños/as deben aprender a mantener una comunicación no verbal rica y significativa, parte de su *discurso corporal* en relación con palabras corporales (psicofísicas).

Dentro de este contexto se puede ubicar a los estudiantes de la escuela “Santa Marian de Jesús” del cantón Pujilí de la provincia de Cotopaxi que acuden hasta esta institución educativa buscando una educación adecuada en relación a sus posibilidades económicas medias y que les brinde oportunidades de desarrollo integral para el futuro.

Conocedoras de esta problemática, las madres tratan de dar una educación para el desarrollo normal de estos niños/as, en cuanto a: lo físico, mental, afectivo, emocional y social.

Por ello es importante la presente propuesta, ya que al plantear una Guía de juegos para el desarrollo psicomotriz para esta institución se contribuirá con una herramienta idónea, sencilla y eficiente en la noble labor de promover una educación de calidad por medio del juego y de una retroalimentación sensorial táctil y propioceptiva (tomando conciencia de su propio cuerpo), y el desarrollo de los reflejos, durante su formación académica, donde los niños viven por medio de su cuerpo de forma muy intensa, puesto que se encuentran dentro de un proceso de desarrollo físico y psíquico.

Por lo anotado anteriormente, el proceso investigativo ha permitido determinar de manera científica, la necesidad de que la escuela “Santa Marian de Jesús” del cantón Pujilí de la provincia de Cotopaxi, tiene una gran falencia en el manejo de esta técnica del Desarrollo Psicomotriz basado en el juego, lo que justifica el desarrollo de esta propuesta.

La Ejecución del presente proyecto investigativo, como estudiante egresado de la Carrera de Cultura Física, me permitió conocer de

cerca los problemas que la educación básica del sistema educativo nacional adolece, es así que todo el esfuerzo que me ha llevado por el lapso de un año desarrollar el mismo, sea el preámbulo para mejorar en algo la educación de una población tan vulnerable como la infantil.

6.3. JUSTIFICACIÓN

Las autoridades preocupadas por mejorar en el tiempo sus técnicas de enseñanza a los estudiantes, consideraron la presente propuesta a fin de contar con un material de apoyo permanente que permita mejorar el desarrollo motor de los estudiantes mediante el juego y así poder articular la enseñanza con otras áreas básicas.

Partiendo de la premisa de que el niño/a aprende a través de su cuerpo y los movimientos que él mismo puede producir durante sus primeros años de vida, mismos que son trascendentales en su desarrollo posterior; el desarrollo motor es una buena base para apoyar las etapas de enseñanza que le siguen.

El presente material propuesto contribuirá por lo tanto a mejorar las destrezas didácticas de los educadores de esta institución, con la premisa que son ellos quienes organizarán los contenidos pedagógicos en función del mayor desarrollo de niños y niñas para realizar las actividades de desarrollo motor que potenciará los aprendizajes futuros de dichos niños/as que en muchos casos no tendrán otra oportunidad de acceder a estas metodologías por la condición socioeconómica de pobreza en que se desenvuelven.

Por ello la importancia del presente trabajo investigativo y propositivo a fin de poder asentar buenas bases en la educación desde sus inicios en los primeros años de escolaridad, a fin de lograr un óptimo desarrollo humano que conducirá al progreso del país en un futuro.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. General

Mejorar el desarrollo motriz basado en el juego en los niños y niñas para lograr la madurez psicológica y motriz, y fortalecer el razonamiento y proceso global del pensamiento.

6.4.2 Específicos

- Estructurar los componentes de la guía que sustentan la el desarrollo motriz basado en el juego
- Proveer formatos e instrumentos que soporten la realización de talleres y actividades de cada una de las acciones
- Facilitar la ejecución de cada una de las acciones previstas en el proceso de la aplicación del juego

6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

El enfoque de educación por Competencias se constituye en una verdadera revolución en la manera de “enseñar” el conocimiento, las habilidades y las actitudes de las personas al interior de las instituciones educativas.

En este sentido, la viabilidad de la propuesta se fundamenta en la predisposición de la institución educativa a un cambio profundo para alcanzar sus objetivos estratégicos y al contar con una Guía para mejorar el desarrollo motor de los estudiantes, lo que adquieren es un verdadero “mapa de ruta” para los docentes del área cultura, lo que implica una reorganización, desde cada área funcional, desde cada nivel de liderazgo y desde cada rol que exista internamente.

Los docentes tienen la voluntad de convertirse en verdaderos líderes proactivos que faciliten, apoyen y hagan posible que los estudiantes de la institución se conviertan en todo lo que pueden llegar a SER, esto significa un proceso de cambio profundo de creencias, paradigmas y modalidades de comportamiento, que genera y legitima una nueva forma de SER y de HACER en el día a día de las instituciones educativas, enmarcadas en los nuevos paradigmas de la educación por competencias.

6.6. FUNDAMENTACIÓN TÉCNICA CIENTÍFICA

La propuesta se fundamenta en la estructuración de la Guía, como una estrategia que permita incorporar el proceso de aprendizaje y que contribuya a mejorar el desempeño del personal.

Es este contexto se presenta la estructura de la “Guía de juegos para el desarrollo motriz de los estudiantes, que permita fortalecer la maduración psicológica y motriz en los niños y niñas de la escuela Santa Mariana de Jesús del Cantón Pujilí.” de la provincia de Cotopaxi

La psicomotricidad actúa directamente en el cuerpo y la mente para propender a su desarrollo en base a sus funciones neuromotrices y el comportamiento motor que está constituido por el movimiento, la locomoción, la prensión y control postural del niño/a a la vez que mejora sus funciones psíquicas como son la inteligencia y afectividad.

Se debe considerar al propio cuerpo del niño/a como un elemento básico de contacto con el que puede realizar una representación, análisis, síntesis y manipulación mental del mundo externo, objetos, relaciones, entre otras actividades desde su actividad corporal.

En consecuencia es vital el movimiento corporal para lograr estos

fines educativos y el desarrollo psicológico por medio de la estimulación sensorial para lograr el desarrollo psicológico, cognitivo y relacional deseado.

6.7. METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO

En la intervención motriz se deberá considerar una serie de principios esenciales, como los que se presentan a continuación:

- Respeto profundo a la globalidad del niño, a su madurez y desarrollo educativo.
- La intervención psicomotriz partirá de lo sensorio motor hasta llegar a la interiorización.
- Favorecer y potenciar la espontaneidad y creatividad del niño, donde el educador adecue su intervención a partir de estos, teniendo en cuenta que:
 - Los procesos de excitación preceden a los de inhibición y control por lo que las percepciones al principio son más globales y confusas.
 - La sensación precede a la percepción y ésta a la representación.
 - Las manipulaciones concretas de la realidad y los objetos precede a las operaciones formales.
 - La utilización del cuerpo precede al conocimiento y control del cuerpo.
- El principal papel del educador es el de proponer objetos, situaciones, sonidos, etc. Temas generales de búsqueda, dejando a los niños explorar ellos mismos todos esos elementos, y saber esperar a que en sus búsquedas los niños/as los necesiten.
- Solamente en estas condiciones la expresión es auténtica, libre,

espontánea, y es donde las actitudes de huida, inhibición, sobrecompensación u oposición etc., aparecen o desaparecen.

Los/as educadores/as de la Escuela Santa Mariana de Jesús del cantón Pujilí de la provincia de Cotopaxi, deberán contar con la guía de actividades que guíe el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera simple y efectiva para lo cual la presente investigación propone una metodología con actividades creativas, que se encuentran descritas con lenguaje sencillo y de fácil aplicación, permitiéndole al educador conocer de forma clara los objetivos y pasos en cada actividad. Para la aplicación de esta Guía de juegos para mejorar el desarrollo motriz de los estudiantes el/la educador/a deben tomar en cuenta el contexto que rodea a los/as estudiantes /as de educación básica dentro de cada grupo de trabajo, para obtener mejores resultados.

A continuación se presenta algunas sugerencias metodológicas para su aplicación:

- Cree interés y atraiga a todos los niños.
- Plantee problemas básicos en los que los niños utilicen su imaginación y cree confianza en su participación.
- Determine el tiempo límite para la actividad.
- Asigne turnos para la participación de los niños, dependiendo de la actividad.
- Evite menospreciar las ideas que no tengan relación con el tema.
- Oriente hacia la producción de ideas, especialmente “descabelladas”.
- En el desarrollo de las actividades deben constar juegos que permitan a los niños un mayor interés.

Aspectos a considerar en la planificación y ejecución de actividades

1. Tiempo de duración: deben desarrollarse en un tiempo

aproximado de 30 minutos, con el fin de evitar el cansancio o aburrimiento en los niños y niñas y que como consecuencia no deseen realizarlas en el futuro.

2. Objetivos: éstos deben ser planteados de acuerdo al desarrollo motor y crecimiento físico de los niños y las niñas.

3. Secuencia y orientación del aprendizaje: que a su vez se subdivide en: orientación, obtención de ideas, reestructuración de ideas, aplicación de ideas y revisión del cambio de ideas.

4. Calentamiento: sirve para preparar física y mentalmente a niños y niñas para la actividad que se va a realizar, puede comenzarse con estiramientos, caminar o marchar, la idea es acelerar el corazón y calentar los músculos.

5. Repaso y reglas de seguridad: en este momento se hacen preguntas que permitan a los niños y niñas recordar la sesión anterior, además se aprovecha para mencionar: tener cuidado de no “chocar” con nuestros compañeros y compañeras que están cerca, cuando estiremos brazos o piernas fijarnos bien de no golpear, tener ojos y oídos bien abiertos.

Podemos aprovechar también para practicar las señales o movimientos que vamos a utilizar en esta sesión.

6. Ejecución de la actividad: para iniciar la actividad puede utilizar recursos imaginarios que motiven a niños y niñas a y sobretodo que atraigan su atención, luego se desarrollan los ejercicios que se tienen ya planificados para esa sesión, finalmente se invita a que cada uno(a) haga una variación, añada o modifique los movimientos del ejercicio.

7. Diálogo: sentados todos y todas en el suelo describen lo que hicieron y comentan cómo lo hicieron, si les gustó y qué aprendieron, los comentarios dependerán de lo que se trabajó. También ellos y ellas pueden preguntar.

8. Relajación: en este momento se debe ofrecer al niño y niña un tiempo prudencial para que su cuerpo se tranquilice después de los movimientos que acaban de experimentar. Se pueden realizar estiramientos lentos y fáciles respiraciones profundas, con voz suave y hablando lento. Si los movimientos no fueron muy rápidos o fuertes se puede cantar una canción o balancear su cuerpo.

Los logros motores que se observan en los niños y niñas son importantes para determinar un cambio en la modalidad del trabajo y plantearse nuevas metas, con el objetivo de que el proceso no se detenga y continúe desarrollándose.

“GUÍA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES, QUE PERMITA FORTALECER LA MADURACIÓN PSICOLÓGICA Y MOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA SANTA MARIANA DE JESÚS DEL CANTÓN PUJILÌ”.

JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR.

INTRODUCCIÓN.

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

Reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, nosotros como educadoras podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

Juego No.1: PELOTA DESCUBIERTA



Objetivo Físico: Desarrollar la fuerza, resistencia y coordinación en extremidades superiores e inferiores.

Objetivo Volitivo: Fortalecer el trabajo en equipo, la amistad, perseverancia y valores deportivos.

Materiales: Pelota con relieve o rugosa, silbato.

Cómo Jugar:

- Los jugadores se colocan en dos grupos de 8 a 10 jugadores cada uno, con una pelota en cada grupo.
- Los jugadores se colocan en fila india, detrás de la línea de salida. Enfrente y a una distancia que depende de la fuerza que tienen los jugadores para lanzar la pelota, se sitúa en una segunda línea.
- A la señal, el jugador situado en primer lugar sale corriendo con la pelota en la mano y al llegar a la segunda línea lanza la pelota, al siguiente de los jugadores de su equipo.
- Este después lo lanzará al siguiente.
- Finaliza el juego cuando todos han pasado la segunda línea.

Medidas de seguridad

- Aliente a los participantes a mirar al frente cuando corran para que no choquen.
- La cancha debe de estar libre de objetos sólidos (piedras, granillo, basuras, palos, etc.) para evitar posibles accidentes

Juego No. 2: LOS NÚMEROS



Objetivo Físico: Desarrollar agilidad mental, motricidad, velocidad y reacción.

Objetivo Volitivo: Respeto y comunicación.

Materiales: Números de caucho y pelota lisa.

Cómo Jugar:

- Los jugadores se numeran y forman un círculo.
- Un jugador designado se sitúa en el centro del círculo y lanza la pelota al aire y dice un número,
- El que le corresponda debe de coger la pelota antes de que ésta toque el suelo y dice alto, nadie se mueve.
- Procede a lanzar a un miembro del grupo, posiblemente, el más cercano para asignarle una penitencia, de no cumplirla será eliminado.
- El juego concluye cuando hay 1 ganador.

Medidas de seguridad

- Garantice el espacio suficiente entre los jugadores. Retire los objetos contra los que puedan chocar
- Aliente a los participantes a mirar al frente cuando corran para que no choquen.
- La cancha debe de estar libre de objetos sólidos (piedras, granillo, basuras, palos, etc.) para evitar posibles accidentes

Juego No. 3: EL GATO Y EL RATÓN



Objetivo Físico: Desarrollar la velocidad por medio de la concentración y coordinación.

Objetivo Volitivo: Compañerismo, respeto y autoestima

Materiales: Pelota y silbato.

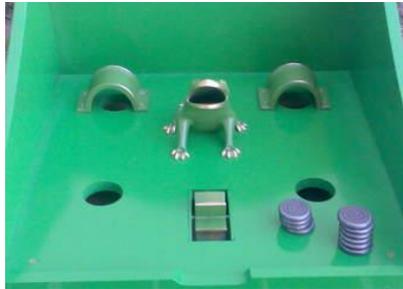
Cómo Jugar:

- Los jugadores forman un círculo y uno permanece dentro del círculo.
- Los que forman el círculo se pasan la pelota sin que el del centro consiga coger la pelota.
- Una vez que coge la pelota el que la haya perdido pasa al centro y el del centro ocupa su lugar.

Medidas de Seguridad:

- Garantice el espacio suficiente entre los jugadores. Retire los objetos contra los que puedan chocar
- La cancha debe de estar libre de objetos sólidos (piedras, granillo, basuras, palos, etc.) para evitar posibles accidentes.
- Quite los blancos del piso al terminar de lanzar la pelota

Juego No.4: JUEGO DE LA RANA



Objetivo Físico: Desarrollar la velocidad y la coordinación por medio de el lanzamiento de un disco o ficha.

Objetivo Volitivo: Compañerismo, respeto y autoestima

Materiales: mesa de rana, fichas o discos de hierro (petacos)

Cómo Jugar:

- Esta modalidad deportiva se jugará por individual, pudiendo en algún momento jugarse por equipos, siendo éstos de dos jugadores.
- El equipo podrá estar formado: sólo por hombres, sólo por mujeres o por hombres y mujeres (mixto).
- Para que un equipo inscrito pueda participar, tendrá que encontrarse en el terreno de juego cuando vaya a comenzar la partida, al menos un jugador.
- Dentro de cada equipo, el orden de tirada será seguido uno detrás de otro.
- Todo jugador que al lanzar el petaco esté pisando la raya éste no se contabilizará.
- Los lanzamientos a la boca de la Rana, se realizarán a la distancia estipulada a cada categoría
- Si un petaco lanzado por un jugador, quedase en la boca de la Rana, molinillo, etc., Mesa de madera y metal (mezcla) el tanto no será válido hasta no introducirlo el mismo jugador, con ayuda de

otro petaco, y siempre que le restasen por tirar algún otro dentro de la misma tirada.

Puntuación

- RANA 50 puntos
- MOLINO 25 puntos
- PUENTE 10 puntos
- RESTO DE AGUJEROS 5 puntos

Medidas de seguridad:

- Los jugadores y demás participantes deberán ubicarse a una distancia prudente de la mesa de rana (2m) para evitar ser golpeados con las fichas de hierro.

Juego No.5: ARO MÓVIL



Objetivo Físico: Crear agilidad, flexibilidad, rapidez en los jugadores.

Objetivo Volitivo: Cooperativismo, comunicación, confianza, respeto.

Materiales: 1 aro, pelotas, silbato.

Cómo Jugar:

- Con un aro mediano un niño colocado a una distancia de 10 metros tiene que hacer que las pelotas que pasan los compañeros se introduzcan por el aro.
- Se hacen cuatro grupos con cinco lanzadores y un receptor.

Medidas de seguridad:

- Quite los blancos del piso al terminar de lanzar las pelotas en el juego de la rana.

Juego No.6: FRISBY



Objetivo Físico: Desarrollo el control postural, equilibrio. Dentro de los principales planos musculares que intervienen en los juegos posturales de la región cuello, extremidades superiores y tronco

Objetivo Volitivo: Respeto, humildad, comunicación.

Materiales: Frisbys de colores, silbato.

Cómo Jugar:

- Se hacen cuatro equipos con 8 jugadores cada equipo y cada uno enfrente de otro.
- Lanzamiento y recepción del Frisby un punto por lanzamiento y recepción buena ningún punto si fallan o en el lanzamiento o en la recepción.
- 6 lanzamientos por jugador.

Medidas de Seguridad:

- Garantice que haya suficiente espacio para desplazarse hacia los lados y las parejas estén lo suficientemente separados.
- Garantice que no haya nada con que pueden resbalar al moverse

Juego No.7: LA ESTATUA



Objetivo Físico: Motricidad, agilidad, rapidez

Objetivo Volitivo: Cooperación, respeto, comunicación, confianza.

Materiales: Silbato

Cómo Jugar:

- Los jugadores adoptaran diferentes posturas de acuerdo a su imaginación, ya sea, acostados, sentados o de pie, que den la sensación de estar frente a una verdadera estatua.
- El profesor, según el grado, puede explicar en cuestión, y evaluar las diferentes imitaciones realizadas por los jugadores, y también da la señal de mando
- Se escoge la más original de cada imitación.
- El niño que más veces haya sido escogido, será el ganador

Medidas de Seguridad:

- Garantice el espacio suficiente entre los jugadores. Retire los objetos contra los que puedan chocar

Juego No.8: SOY EL MAS ALTO



Objetivo Físico: Agilidad en movimientos, rapidez

Objetivo Volitivo: Fomentar el entusiasmo, compañerismo, alegría y dinamismo

Materiales: Silbato

Cómo Jugar:

- En hilera, colocándose de mayor a menor detrás de la línea de salida.
- Apoyarse en el metatarso del pie caminando o marchando en una distancia de 4-5 metros.
- Los brazos se colocan arriba, todos el grupo sale a la vez, colocándolo de mayor a menor para tratar de imitar el tamaño del mayor, manteniendo las piernas rectas.
- Mantener el control del tronco y las piernas recta
- No apoyar el talón en ningún momento.

Medidas de Seguridad:

- Garantice el espacio suficiente entre los jugadores. Retire los objetos contra los que puedan chocar.

Juego No.9: JUEGO DE LAS SILLAS



Objetivo Volitivo: Fomentar el entusiasmo, el ritmo y alegría.

Materiales: Equipo de música y sillas dependiendo del número de jugadores; ejemplo, si juegan nueve niños tendríamos que tener ocho sillas.

Cómo Jugar:

Consiste en ir andando alrededor de las sillas mientras que suena la música, la música se para y todos tienen que intentar sentarse. Como hay una silla menos que el número de jugadores uno queda eliminado. Se vuelve a poner la música y todos los que quedan comienzan a andar otra vez hasta que se para la música. Y así constantemente hasta que quede un jugador que es el ganador.

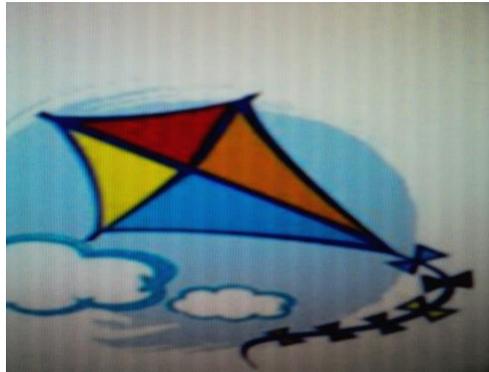
Pueden jugar todos los que quieran (a partir de dos) y se juega en un sitio espacioso y se necesitan un equipo de música y un número de sillas dependiendo de los jugadores que hay.

- Se colocan las sillas en un círculo mirando las sillas hacia afuera.
- Los jugadores se ponen a andar alrededor de las sillas mientras que la música suena.
- La música se para y se tienen que sentar en las sillas.
Un jugador no se podrá sentar y quedará eliminado.
Se quita una silla.
Se repite el juego hasta que solo quede un jugador (el ganador).

Medidas de Seguridad:

- Garantice el espacio suficiente entre los jugadores. Retire los objetos contra los que puedan chocar.

Juego N° 10- LA COMETA



Este juego consistía en una determinada época del año en verano las vacaciones para los niños de la sierra, los niños realizaban divertidas caminatas en busca de carrizo material indispensable para realizar las famosas cometas. Lo interesante es que cada niño puede elaborar y decorar la cometa a su gusto.

El juego consiste ir a un lugar despejado, puede ser parque metropolitano, carolina lomas algún lugar en donde los cables eléctricos impidan el objetivo que es hacer volar la cometa.

Los niños empiezan una competencia de quien para ver quien hace volar más alto la cometa y la mantiene más tiempo en el aire, requiere de mucha agilidad y destreza motriz dominio del equilibrio.

Recomendación

Elaborar con los mismos niños las cometas.

Juego N°11 - ALI CACATÚA



Al ritmo de las palmas y en tono rítmico se va repitiendo en grupo ala cacatúa diga usted nombre de... animales, cada miembro del grupo va nombrando lo que se pidió la coordinadora del grupo la persona que se equivoca o repite la palabra indicada debe salir del grupo.

Con este juego reforzamos atención concentración memoria es muy interesante, se puede trabajar con oficios, formas tamaños, colores frutas, etc.

Recomendación

Se pueden utilizar flash cards con diferentes dibujos y el niño debe sacar la tarjeta de la palabra nombrada.

Juego N° 12- EL TROMPO



Juego que consistía en hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras "baila" el trompo, tocar las partes del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego.

Los trompos son elaborados con una madera muy consistente llamada cerote, que se la encuentra en los pararnos andinos ecuatorianos; de él se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero del barrio para que nos preparara el mejor trompo.

En la parte inferior del trompo se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilado para que no corte la mano. Esto se lograba al hacer bailara el trompo en una paila de bronce y en un penco para que esté liso y "sedita" (liso, suavcito), como decían los mayores, al ponerlo a punto paro sor utilizados.

Algunas persona a los trompos s pueden personalizar sus trompos con diseños muy variados con clavos pequeñas y chinchas a su alrededor y también con dibujos y rayas pintadas que dan un toque mágico al estar en movimiento.

El trompo se lo hacía bailar con una piola o guato, so la cogía con la mano y "tas" se lanzaba a rodar en el piso.

Recomendación

Se puede elaborar un trompo con material de desecho con un cd viejo y la punta de un gomero o grite y una piola.

Juego N° 13- LA SOGA



Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar “Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada. Si la persona que saltaba la cuerda perdía pasaba la siguiente participante pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara. En donde vivirá etc.

Monja, viuda soltera

Casada divorciada estudiante artista.

Rey gringo albañil

Zapatero.

Castillo choza, granja campo

Bosque hueco.

Juego N° 14- AGUA DE LIMÓN



Es una ronda dirigida a los niños en la que van interactuando y cantando en una sola voz hasta que la voz guía o líder da la consigna de formar grupos de diferentes números de integrantes o participantes.

Agua de limón

Vamos a jugar

El que se queda solo

Solo se quedara

Hay en grupos de 2, 4, 6 9 etc.

Recomendación

La ronda se la puede hacer con diferentes tonos de voz, o ritmos es muy divertida y aplicable en el aula.

Juegos N° 15- LOS ENSACADOS



Es un juego divertido que se lo practica al aire libre es de competencias.

Se forman grupos y se les da sacos de lona a cada uno le los jefes de grupo, cuando se de la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro.

Es un juego en donde ejercitamos mucha destreza motriz coordinación y agilidad.

Recomendación

Puede ser más entretenido si en lugar de personas de regreso los participantes van del lugar de partida hacia una canasta llena de pelotas u objetos que deberán colocar en sus sacos, al final ganara el equipo que tenga la mayor cantidad de objetos en su saco.

Juego. N° 16- EL PAN QUEMADO



Caliente, tibio o frío.

Ese juego consiste en esconder un objeto seleccionado por un participante que ejerce el rol de coordinador, este esconderá el objeto en algún lugar y gritara fuerte.

Se quema el pan quemado

Se quema el pan quemado

Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar si esta.

Frío, frío si esta lejos del pan

Caliente, caliente si está cerca

Gana el que encuentra el pan.

Juego N° 17- LOS PEPOS



LISTO APUNTO Y DISPARO bun....

Los niños deben hacer un círculo en el piso, se coloca la bola dentro del círculo de cada uno, se alejan del círculo unos metros y trazan una línea. A esta distancia se lanza una bola con el objeto de acercarse a la línea del círculo. El jugador que más cerca esté será el primero en su turno para jugar y los turnos se harán de acuerdo de la distancia en que se encuentren, deberá tingar la canica.

El objeto del juego es sacar las bolas del círculo, la persona que al tingar la bola se queda dentro del círculo pierde, las bolas que sean sacadas del círculo serán de las personas que lo hagan, y si se golpea con la bola al compañero, se lo declara muerto.

Juego N° 18- LAS ESCONDIDAS.



LISTOS O NO ALLÁ VOYiiii

Se forma un grupo de amigos, uno de ellos se dirige a un lugar y tapándose los ojos y empieza a contar en voz alta una cierta cantidad de números según las reglas que se den por decir contar de 5 en 5 hasta el 50. Mientras los demás se esconden.

Cuando ha terminado de contar grita: ¡listos o no allá voy! y va en busca de sus amiguitos que están escondidos. Y al primero que lo encuentre será la próxima persona que cuente y así sigue el juego.

Juego N° 19 - LA GALLINA CIEGA



Objetivo Físico: Movimiento y rapidez en los jugadores.

Objetivo Volitivo: Agilidad, compañerismo, orientación y respeto.

Materiales: Un pañuelo.

Cómo Jugar:

- Para este juego hace falta un grupo de niños, mínimo cuatro, y un pañuelo
- A continuación, de entre el grupo elegimos a un niño que se tendrá que tapar los ojos con el pañuelo y finalmente le darán vueltas cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás" para despistarlo.
- El niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás.

Medidas de seguridad:

- Buscar lugares seguros libre de vehículos y otros peligros motorizados.
- Retirar botellas sillas palos y sillas para que tengan libre espacio de juego.

Juego N° 20 - PIEDRA, PAPEL O TIJERA



Objetivo Físico: Movimiento y rapidez en los jugadores.

Objetivo Volitivo: Agilidad, compañerismo y respeto.

Materiales: Ninguno.

Cómo Jugar:

- Es un juego de manos en el cual existen tres elementos. La piedra que vence a la tijera rompiéndola; la tijera que vencen al papel cortándolo; y el papel que vence a la piedra envolviéndola.
- Este juego es muy utilizado para decidir quién de dos personas hará algo, tal y como a veces se hace usando una moneda, o para dirimir algún asunto.

Medidas de seguridad:

- Tener en cuenta el espacio en el que se juega.
- Ver que los niños no estén con objetos peligrosos en las manos.

Juego N° 21 - LA RAYUELA



Objetivo Físico: Movimiento y rapidez en los jugadores.

Objetivo Volitivo: Agilidad, compañerismo y respeto.

Materiales: Tiza blanca, bolita o piedra.

Cómo Jugar:

- Se puede jugar de manera individual, pero para mayor diversión se recomienda que sean dos o más los integrantes del juego.
- Se coge una tiza blanca y en las lozas del suelo se dibujan cuadrados y se numeran del uno al diez.
- Después cada niño debe coger una bolita o una piedrecita pequeña e ir tirando a cada número intentando que la piedra entre dentro de ese cuadrado porque de no hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente. Gana el primero en llegar al diez.

Medidas de seguridad:

- Ver que el espacio donde se va a realizar el juego y que esté libre de peligros.
- Tener en cuenta que no haiga tijeras, botellas y material que pueda agredir a los niños.
-

Juego N° 22 - PELOTA BOTA (BRILÉ)



Objetivo Físico: Rapidez en los jugadores.

Objetivo Volitivo: Agilidad, rapidez, destreza, compañerismo y respeto.

Materiales: Pelota.

Cómo Jugar:

- El objetivo es lanzar la pelota a los adversarios, ya que cuando un participante es tocado por la misma se va a la zona de los eliminados de su equipo.
- Gana el equipo que logre sacar del campo a todos sus adversarios.
- Los movimientos de los jugadores se limitan a su propio campo, no pudiendo traspasar la línea que los separa del campo rival.
- Este juego sirve para desarrollar movimientos rápidos, destreza, dominio del cuerpo y cooperación entre los miembros del equipo.

Medidas de seguridad:

- Un espacio libre de automóviles y libre de objetos que puedan dañar o lastimar a los niños que conforman el juego.

Juego N° 23 - ENCANTADOS



Objetivo Físico: velocidad en los jugadores.

Objetivo Volitivo: Fuerza, rapidez, compañerismo y respeto.

Materiales: Ninguno.

Cómo Jugar:

- Encantados o Los Encantados, es un juego de persecución popular infantil que consiste en que la persona que "se la queda" tenía que tocar a alguien, mientras los jugadores corren, y éste debía permanecer parado o "encantado" hasta que otro jugador lo toque y le quitara lo encantado.
- El jugador que se la queda tiene dos deberes, perseguir a los jugadores para encantarlos y cuidar a los ya encantados para que no los desencanten, en algunos partes se juega con una "base", donde nadie puede ir a encantarlos.
- Si quieren desencantar a alguien deben meterse debajo de sus piernas uno que esta desencantado.
- El término del juego ocurría cuando todos los jugadores estaban encantados, y nuevamente se volvía a empezar; pueden elegir otra

Medidas de seguridad:

- Buscar un espacio libre de peligros para realizar el juego.
- Tener en cuenta que no se encuentre ningún objeto que pueda dañar o lastimar a los participantes del juego.

Juego N° 24 - JUEGO DE LA GOMA



Objetivo Físico: Físico en los jugadores.

Objetivo Volitivo: Fuerza, agilidad, compañerismo y respeto.

Materiales: Goma elástica o elástico.

Cómo Jugar:

- La goma es un juego que tiene especial aceptación entre las niñas. Para llevarlo a cabo, se utiliza una goma elástica unida con un nudo por los extremos.
- Dos niñas se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, una o varias niñas tienen que realizar determinados ejercicios al ritmo de canciones y palmadas que interpretan las participantes.
- En el momento en que una falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar la goma.

Medidas de seguridad:

- Tener en cuenta que no se encuentre ningún objeto que pueda lastimar a los jugadores.
- Encontrar un espacio libre de peligros para los jugadores.

Juego N° 25 LAS CUATRO ESQUINAS



Objetivo Físico: Físico en los jugadores.

Objetivo Volitivo: Fuerza, agilidad, compañerismo y respeto.

Materiales: Ninguno.

Cómo Jugar:

- Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores:
 - ¿Qué hay en la casita que alquilar?
 - A otro lugar que esta está ocupa
 - En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente.
 - Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse

Medidas de seguridad:

- Conseguir o buscar un lugar donde realizar el juego que los niños van a interpretar.
- Limpiar el espacio donde se va a practicar el juego entre los niños.

6.8 PLAN OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE	EVIDENCIAS
CONCIENCIACION	Lograr que las autoridades y maestros tomen real conciencia sobre la importancia de los juegos para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas	Taller de socialización de la propuesta	Humanos Audiovisuales Materiales	05 noviembre del 2013	Investigador Autoridades de la escuela	Listado de participantes Memorias del taller.
PLANIFICACION	Incorporar los contenidos de la Guía en la planificación curricular de los docentes	Grupos focales por áreas	Humanos Audiovisuales Materiales	Del 12 al 15 de noviembre del 2013	Investigador. Autoridades de la escuela. Docentes	Planes curriculares. Planes de clase
CAPACITACION	Mediante charlas y demostraciones prácticas capacitar a los docentes	Taller sobre los nuevos contenidos de la guía	Humanos Audiovisuales Materiales	Del 18 al 20 de noviembre del 2013	Investigador. Autoridades de la escuela.	Listado de participantes Memorias del taller.
EJECUCION	Lograr que los contenidos de esta guía técnica metodológica sean aplicados	Monitoreo de las actividades y juegos que realicen los docentes para verificar que se aplique la propuesta	Humanos Audiovisuales Materiales	Diciembre 2013 a junio 2014	Investigador Autoridades	Fichas de evaluación a los estudiantes, fotografías, videos de los juegos aplicados

Cuadro No.31 Plan Operativo

6.9. ADMINISTRACIÓN

Para la administración de la propuesta se contará con la intervención de diversas entidades, las mismas que cumplirán funciones específicas.

EL AUTOR:

Diseño y socialización de la propuesta

AUTORIDADES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- Estudio y aplicación de la guía.
- Evaluación de resultados

PERSONAL DOCENTE, ADMINISTRATIVO Y DE SERVICIO

- Transferencia de información

6.10 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

La implementación de todo proceso implica una evaluación, por ello las autoridades deben llevar a cabo un sistema de evaluación de la propuesta.

La previsión de un sistema de evaluación se justifica porque:

- Informa cómo se están desarrollando las fases de la guía.
- Interpreta de manera coherente el valor de las innovaciones
- Identifica los factores que podrían obstaculizar la aplicación de la guía.
- Permite la oportuna toma de decisiones
- Prevé la optimización de resultados.
- Promueve la retroalimentación de los procesos.
- Considera la evaluación cooperativa y corporativa.

La evaluación tiene como objetivo principal, determinar la eficacia, eficiencia, efectividad y pertinencia de la aplicación de la guía, a través de la definición de parámetros cuantitativos y cualitativos, para alcanzar la calidad de los procesos y resultados.

Los aspectos a evaluar son los siguientes:

- Aplicación de la guía de juegos
- Nivel de desempeño del personal.
- Estructuración de competencias

Cuadro No.32 Previsión de la Evaluación

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
¿Qué evaluar?	Plan de prevención
¿Para qué evaluar?	Para mejorar el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas.
¿Con qué evaluar?	Fichas de observación y encuestas
Indicadores	Datos obtenidos en las encuestas y entrevistas
¿Quién evalúa?	Paúl Villavicencio
¿Cuándo evalúa?	Después del proceso de aplicación de la propuesta
¿Fuentes de información?	Internet, libros, revistas, folletos, etc.
¿Con qué evaluar?	Encuestas y/o fichas de observación

Elaborado por: Paúl Villavicencio Lara

Fuente: Investigación de campo

7. BIBLIOGRAFÍA

- Ajuriaguerra, J. de (1978). Manual de psiquiatría infantil. Barcelona: CientíficoMédica.
- Amonachvilli, C. (1986). El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares. *Perspectivas*, 16, 1, 87-97.
- Ausubel, D. y Sullivan, E. (1983). Desarrollo infantil. Teorías. Los comienzos del desarrollo. Buenos Aires: Paidós.
- Bower, T. G. R. (1979). El desarrollo del niño pequeño. Madrid: Debate.
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas*, V, XVI, 1, 79-85.
- Cirigliano, P. M. (1989). Iniciación acuática para bebés: Fundamentos y metodología. Buenos Aires: Paidós.
- Craig, G. J. (1989). Desarrollo psicológico. México: Prentice Hall Hispanoamericana.
- Cratty, B. J. (1974). Juegos didácticos activos. México: Pax México.
- Cratty, B. J. (1979). Juegos escolares que desarrollan la conducta. México: Pax México.
- Cratty, B. J. (1982). Desarrollo perceptual y motor en los niños. Barcelona: Paidós.
- Chateau, J. (1973). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapeluz.
- Díaz, A. (1993). El juego como actividad de enseñanza y/o aprendizaje: adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos. En A. Díaz, J. J. García, L. Conte, M^a L. Rivadeneyra, J. P. Mallo, J. Álvarez, M.
- Navarro y C. Guerrero (Comp.) Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en Educación Física, 329-348. Madrid: Gymnos.

- Elkonin, D. B. (1985). Psicología del juego. Madrid: Visor.
- Fonseca, V. da (1984). Filogénesis de la motricidad. Madrid: García Nuñez.
- Fonseca, V. da (1988). Ontogénesis de la motricidad. Madrid: García Nuñez.
- Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. Madrid: Seco Olea.
- Garaigordobil, M. (1992). Juego cooperativo y socialización en el aula. Madrid: Seco Olea.
- Gutiérrez, M. (sin publicar). El desarrollo motor en el período maternal y preescolar (2-6 años). Valencia: IVEF.
- Gutiérrez, M. (sin publicar). El desarrollo motor en la edad escolar primaria (6-12 años). Valencia: IVEF.
- Gutiérrez Delgado, M. (1989). 140 juegos para la educación psicomotriz. Sevilla: Wanceulen.
- Gutiérrez Delgado, M. (1991). La educación psicomotriz y el juego. Sevilla: Wanceulen.
- Jacquin, G. (1958). La educación por el juego. Madrid: Atenas.
- Le Boulch, J. (1991). El deporte educativo. Psicocinética y aprendizaje motor. Barcelona: Paidós.
- Le Boulch, J. (1995). El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los años (1ª De. en Paidós). Barcelona: Paidós.
- Piaget, J. (1959). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1969). Psicología del niño. Madrid: Morata.
- Actividad física en el niño preescolar. Early Childhood Research Quarterly, 4, 367-376.

- Ruiz Pérez, L. M. (1987). Desarrollo Motor y Actividades Físicas. Madrid: Gymnos.

8. ANEXOS





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARERA DE CULTURA FÍSICA

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES Y AUTORIDADES DE LA
ESCUELA SANTA MARIANA DE JESÚS DEL CANTÓN PUJILÍ
PROVINCIA DE COTOPAXI**

Objetivo: la presente encuesta estructurada tiene como objetivo recoger información sobre el juego y el desarrollo motriz de las niñas y niños que realizan en las horas de cultura física.

Cuestionario:

1.- ¿Considera usted que el juego desarrolla en los niños conductas sociales positivas?

SI NO

2.- ¿A través del juego el niño puede mejorar su rendimiento académico?

SI NO

3.- ¿Piensa usted que el juego desarrolla capacidades físicas?

SI NO

4.- ¿Es importante la utilización del tiempo libre para la recreación?

SI NO

5.- ¿Es importante el juego para el trabajo cooperativo?

SI NO

6.- ¿Planifica actividades recreativas en las horas de cultura física?

SI NO

7.- ¿Los estudiantes tiene un desarrollo motriz adecuado?

SI NO

8.- ¿Cree que el juego ayudan al desarrollo motriz de los estudiantes?

SI NO

9. ¿Usted conoce de alguna guía para el desarrollo motriz?

SI NO

10. ¿Estaría dispuesto a utilizar una guía de juegos para mejorar la motricidad en los estudiantes?

SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARERA DE CULTURA FÍSICA

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA
SANTA MARIANA DE JESÚS DEL CANTÓN PUJILÍ PROVINCIA DE
COTOPAXI**

Objetivo: la presente encuesta estructurada tiene como objetivo recoger información sobre el juego y el desarrollo motriz de las niñas y niños que realizan en las horas de cultura física.

Cuestionario:

1.- ¿Algún niño/niña, es apartado o excluido del grupo por jugar?

SI NO

2.- ¿Los docentes propician el juego en grupo?

SI NO

3.- ¿Existe predisposición por parte de los niños y niñas a formar grupos de juego por habilidades particulares?

SI NO

4.- ¿Los niños/niñas inician conversaciones o actividades de juego conjunto por si solos?

SI NO

5.- ¿Te gustaría conocer nuevos juegos?

SI NO

6.- ¿El profesor de educación física les enseña nuevos juegos?

SI NO

7.- ¿En las horas de educación física realiza juegos?

SI NO

8.- ¿Crees que el juego te ayudaría en la escritura?

SI NO

9.- ¿El juego te permite tener más amigos?

SI NO

10. ¿El juego te ayudaría en la práctica deportiva?

SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN