



PROPUESTA DE JUEGO PARA POTENCIAR LA COORDINACIÓN MOTORA DEL NIÑO DE PRIMER GRADO

GAME PROPOSAL TO BOOST THE FIRST GRADE CHILD'S MOTOR COORDINATION

MSc: Enrique Duharte Gómez
Auxiliary Professor. Culture physics Faculty. Guantanamo
University. enriquedg@cug.co.cu

Lic. Eider Yober Gómez Navarro
Assistant Professor. Culture Physics Faculty. Guantanamo
University. eidergn@cug.co.cu

Resumen

La presente investigación tiene como título Propuesta de Juegos para potenciar la coordinación motriz en niños (as) de primer grado, la misma aporta actividades físicas a través del juego para potenciar el desarrollo de la coordinación motriz en niños (as) de 5 y 6 años de edad de la escuela 23 de Agosto. En la misma se laboró con una población de 30 niños (as), seleccionándose una muestra de 15 niños (as) y a través de la aplicación de métodos teóricos como el análisis- síntesis, inductivo- deductivo y empíricos: la observación, encuestas, test de evaluación del desarrollo infantil, análisis documental, que permitieron acercarnos a la realidad y detectar la problemática. A partir del análisis de los resultados se elaboraron las actividades a través de juegos con vista a lograr el objetivo de esta investigación corroborándose que dichas actividades permitieron potenciar el desarrollo de la coordinación motriz en la muestra estudiada, así como el criterio de usuarios todo lo cual facilitó arribar a conclusiones y recomendaciones.

The present research has as title Game proposal to boost the first grade child's motor, the same contribute physics activities through the game to boost the development of the child's motor coordination with 5 and 6 years old in the agost 23 school. In the same we worked with a population of 30 child, selected a sample of 15 child and through the application of different investigation



methods as in theoretic methods the analysis- synthesis, inductive-deductive and in the empiricist methods the observation, survey evaluation test of the children's development, documentary analysis,

that permitted nearer to the reality and to detect the problematic. Through the analysis of the results was elaborated the activities through the game in view to achieve the objective of this investigation corroborating that this activities permitted to boost the development of the motor coordination in the sample studied, by the same the user criteria, all that facilitated to arrive conclusion and recommendations.

Recibido: 22 de febrero de 2021

Aceptado: 22 de junio de 2021

Introducción

Muchos han sido los estudios realizados en torno al juego, sin embargo, no existe una definición precisa que pueda abarcar todo lo que representa el juego, sobre todo en la vida de los niños. El juego posee un variado, complejo y rico contenido, lo que imposibilita ofrecer una completa concepción de su naturaleza teniendo en cuenta la influencia que ejerce en disímiles esferas de actuación del hombre.

Es en las primeras etapas de formación del niño donde dicha asignatura alcanza su máxima expresión denominándose Educación Física Escolar, la cual constituye una de las ramas más importantes de la Educación Física Contemporánea, debido a que de ella depende, en gran medida, la formación de la personalidad del hombre del futuro.

La Educación Física constituye un medio idóneo para que el niño pueda iniciar sus deberes sociales sin considerarlos obligaciones carentes de sentido, realizando actividades que implican un trabajo colectivo, donde se incita a poner en práctica los ideales de ayuda mutua, cooperación, y se forman en ellos valores como el humanismo, el colectivismo, etc; que posibilitarán a los niños una mejor relación con sus semejantes, ya que ganan confianza y adquieren responsabilidad habituándose a la disciplina y a la necesidad de ella, a la armonía de los movimientos, a la utilización de implementos necesarios para el desarrollo pedagógico de una clase.

En nuestro país la Educación Física se vale de tres medios fundamentales. Ellos son: los deportes, la gimnasia y los juegos. Estos últimos, proporcionan una enorme satisfacción y además,



constituyen un tónico físico y mental difícil de igualar o sustituir. El juego ha sido clave y eficaz para la educación de los niños, y mucha más connotación tiene dentro de las clases de la asignatura.

Nos atreveríamos a decir que no se concibe una clase sin juegos debido a la riqueza instructiva-educativa que poseen, los valores sociológicos, biológicos y psicopedagógicos que con él se forman, unidos al dinamismo y a su enorme variedad, que hacen que se conviertan en una herramienta indispensable para el profesor.

En el Programa de Educación Física del primer grado de la Enseñanza Primaria, uno de los objetivos está encaminado al desarrollo de las capacidades físicas coordinativas por su gran trascendencia en la mayoría de las actividades que se realizan a diario; A pesar de lo antes expuesto, en las clases de Educación Física del primer grado de la Enseñanza Primaria se utilizan escasos juegos para el desarrollo de la coordinación. De ahí la importancia del presente empeño que surge en la búsqueda constante por mejorar la calidad de las clases como una necesidad que tienen los profesores, algunos de los cuales son de reciente incorporación, emergentes o habilitados. Debido a todo lo antes expuesto nos trazamos el siguiente Problema Científico:

¿Cómo potenciar el desarrollo de la coordinación motriz en niños (as) de primer grado de la enseñanza primaria?

Objetivo: Elaborar una propuesta de juegos para el desarrollo de la coordinación motriz en niños (as) de primer grado de la enseñanza primaria.

Tareas de investigación:

1. Fundamentación teórica que sustentan los juegos que mejoren la coordinación, en niños (as) entre 5 y 6 años de edad.
2. Diagnosticar el estado actual de la coordinación motriz que presentan los niños (as) entre 5 y 6 años de edad.
3. Elaboración de actividades físicas a través del juego para potenciar el desarrollo de la coordinación motriz en niños y niñas entre 5 y 6 años de edad.
4. Valoración de los juegos para potenciar el desarrollo de la coordinación motriz en niños y niñas entre 5 y 6 años de edad.

Metodología

Método Histórico Lógico: lo utilizamos con el objetivo de realizar un estudio cronológico profundo sobre las principales



características de la niñez partiendo de la evolución histórica de esta etapa de la vida haciendo énfasis particular en nuestro país y el apoyo del estado.

Método de Análisis y Síntesis: nos sirvió para organizar la información obtenida analizando y sintetizando la información a partir de los objetivos propuestos con vistas a elaborar el informe final de esta investigación.

Método de Observación: lo utilizamos para observar las clases una a cada uno de los profesores que conforman la muestra con el objetivo de comprobar si realizan juegos en sus clases del círculo de abuelos y qué tipo de juegos utilizan.

Técnica de Encuesta: Se aplicó una encuesta a los 4 profesores de cultura física que imparten clases en el grado con 4 preguntas de estas 3 cerradas una de ellas muy integradora con la descripción por parte de los profesores de los juegos que utilizan en sus clases, y una con una primera parte cerrada y la otra abierta.

Además, realizamos el análisis documental del texto "Programa de Educación Física" del primer grado de la Enseñanza Primaria con el objetivo de precisar qué capacidades físicas coordinativas se trabajan en dicho grado y cómo se imparten.

Se realizó una consulta con especialistas en la asignatura Educación Física, que enriquecen con sus conocimientos nuestra investigación.

Desarrollo

El juego tiene un matiz propio que hace que al mismo tiempo podamos sentir sensaciones diferentes, tensión y alegría, algo increíble. El juego es divertido y siempre implica la participación activa del jugador, pero respetando una serie de reglas que posibilitan adquisición de ciertas normas de conducta en los niños, de ahí su efecto educativo, ejerciendo gran influencia en su desarrollo psíquico, pues contribuye a la formación de su personalidad.

También desarrolla virtudes y aptitudes, crea hábitos indispensables para su práctica, los que a su vez son los mismos que se necesitan para el éxito en otros aspectos de la vida como en lo artístico, lo intelectual, lo moral, etc., ya que el juego es un medio de educación y preparación para la vida.

Las capacidades coordinativas dependen básicamente del control, la regulación y dirección de los movimientos espacio corporales que el organismo realiza, estos aspectos garantizan la fluidez, el acoplamiento, el ritmo y la precisión de los movimientos,



permitiendo la realización de los mismos con economía de esfuerzo y eficacia motriz.

Definición de términos

Juego: La palabra jugar (Lai. Lcari) es hacer algo con espíritu de alegría y con el solo fin de divertirse o entretenerse. La palabra juego proviene etimológicamente del vocablo latino "iocus", que significa broma, gracia, diversión, frivolidad, ligereza, pasatiempo. Para su estudio hay que considerar también el significado del vocablo "ludus-i"; es el acto de jugar; es el gusto por la dificultad gratuita. El vocablo latino "ludus-i"; le da un sentido más al juego: "ludus-ludare"; "ludus-us y "ludricus(o cer – cra, cruz)".

Coordinación: es la capacidad física que relaciona y establece mutua dependencia entre el sistema nervioso y los diferentes grupos de músculos, por lo tanto efectuar movimientos complejos de modo conveniente para que puedan realizarse con un mínimo de energía. Para poder realizar estos movimientos complejos se exige adaptación funcional, tiempo y entrenamiento.

Coordinación motriz: también llamada coordinación motriz, "es la capacidad que un ser humano tiene de mover el cuerpo conscientemente, ese movimiento está ligado a la percepción. Problemas motores pueden ocasionar una mal caligrafía, mala habilidad en la práctica de deportes debido a una percepción defectuosa".

Por otra parte, con el objetivo de precisar el nivel de conocimientos que poseen los profesores de Educación Física del mismo grado acerca de los juegos y las capacidades físicas coordinativas, se les aplicó una encuesta. Ambas fueron analizadas a través del análisis porcentual.

La encuesta está conformada por 4 preguntas de las cuales dos son cerradas (1 y 3), una es abierta (2), y la otra es mixta (4). Esta encuesta consta de 4 preguntas de las cuales una es abierta (2), y las otras tres son mixtas (1, 3 y 4).

Para apoyar esta afirmación los profesores manifestaron que:

1. El juego siempre es del agrado de los niños en la edad en que cursan la Escuela Primaria



2. El juego contribuye al desarrollo de hábitos y habilidades para el conocimiento de los estudiantes.
3. Es una forma más efectiva para el aprendizaje donde el alumno se siente estimulado y motivado ante los contenidos que se le imparten.
4. El juego es una de las formas de estimular al niño y mantenerlo motivado durante el contenido que se imparte.

Todas las ideas coinciden en que el juego es una vía para cumplir los objetivos de las asignaturas en que más dificultades presentan los alumnos en este grado, lo que evidencia el valor pedagógico que se atribuye al juego como medio ideal para la transmisión de conocimientos teóricos.

Análisis de la encuesta aplicada a los profesores de Educación Física de primer grado:

La pregunta que inicia la encuesta destaca el conocimiento que poseen los profesores objeto de estudio de nuestra investigación sobre la clasificación de la coordinación. Los resultados fueron los siguientes:

Respuestas	Total de profesores	%
Si	3	75
No	1	25

Al analizar estos datos que muestra la tabla anterior vemos que el mayor por ciento de los profesores refiere conocer la clasificación de la coordinación, sin embargo, cuando se les pide reflejarlas ninguno respondió correctamente, son confundidas con habilidades motrices básicas y otras capacidades físicas, lo que evidencia el nivel de desconocimiento existente en torno al tema. En la segunda interrogante se pregunta cuáles son las capacidades físicas coordinativas que ellos trabajan en el primer grado. Nuevamente se inciden las respuestas erróneas: dos de ellos (el 50 %) reflejan el equilibrio, 1 (25 %) mencionan el ritmo y uno (25%) menciona la agilidad. En el inciso 2-a), donde les pedimos que expongan los conceptos de las capacidades, no hubo ninguna respuesta correcta. Los 4 (el 100%) dejaron en blanco la pregunta.

Lo antes expuesto resulta preocupante ya que la coordinación es considerada como pre-requisitos de rendimiento o de movimiento, que capacitan al individuo para ejecutar determinadas acciones, sean deportivas, profesionales o de la vida cotidiana.



En la tercera pregunta indagamos en la integración de los conocimientos teóricos del grado en sus clases. Y las vías que utilizan para este fin y obtuvimos los siguientes resultados:

Tres de ellos (el 75 %) plantean que sí. Un profesor (el 25%) refiere no conocer acerca de lo que le pregunto. Luego preguntamos qué vías utilizan para este fin, 4 (100%) plantea que a través del juego por lo que vemos que la mayoría reconoce la importancia del mismo.

En la pregunta 4: "¿cree usted que mediante el juego se pueden integrar contenidos de capacidades físicas?", el 100% plantea que sí. Los profesores argumentan que esta integración de capacidades, coordinativas en un juego, le ofrece grandes ventajas a la clase de Educación Física, ya que se incrementa el grado de motivación en el niño logrando una clase más amena e integral.

Análisis del Programa y las Orientaciones Metodológicas de la Educación Física en el 1er. grado de la Enseñanza Primaria:

El niño que cursa el primer grado tiene aproximadamente 6 años de edad, momento en el que tienen lugar sustanciales cambios anatómicos y fisiológicos; entre ellos cabe destacar la formación de las curvaturas de la columna vertebral y la osificación del esqueleto que aún no termina. Estos cambios influyen en su continua movilidad. El movimiento es una necesidad de su cuerpo en crecimiento y no siempre pueden controlarlo voluntariamente. No deben reprimirse sino atenderse convenientemente, combinando distintos tipos de actividades en el horario, unas más prácticas, otras más intelectuales.

La clase de Educación Física, que contribuye al desarrollo físico, y las actividades de juego son fundamentales en este aspecto ya que responden a las necesidades de la edad. Por otra parte, en esta etapa continua el proceso de maduración del sistema nervioso lo que influye en toda la actividad que el niño realiza, en el control de sus movimientos, en sus coordinaciones, en la fijación y concentración de la atención, en sus procesos cognitivos. Un papel importante en el desarrollo de los procesos cognoscitivos y con ello en el aprendizaje, desempeñan los factores motivacionales, el gusto por la actividad de conocer. Si el aprendizaje es agradable para el niño este querrá aprender más y se formaran gradualmente intereses y motivos cognoscitivos.

A continuación reflejaremos las diferentes unidades que se trabajan en 1er. grado:



1. Primer Período: Gimnasia Básica y Juegos.

2. Segundo Período: Gimnasia Básica y Juegos.

3. Tercer Período: Actividad Rítmica y Juegos.

En este grado se trabajan las habilidades motrices básicas y se incorporan actividades para el mejoramiento de las capacidades físicas como la fuerza, la resistencia, la coordinación, etc.

Unidad de Gimnasia Básica:

Contenidos	Objetivos
<p>Ejercicios de organización y control:</p> <ul style="list-style-type: none">• Formaciones: filas, hileras, círculos, dispersos.• Giros: hacia diferentes direcciones. <p>Carreras:</p> <ul style="list-style-type: none">• Rápida hasta 30 metros.• Hacia diferentes direcciones.• Con arrancada desde diferentes posiciones.• Venciendo obstáculos pequeños. <p>Carreras de trabajo continuo y ritmo moderado:</p> <ul style="list-style-type: none">• Correr y caminar alternadamente 2-3 min.• Correr de forma continua durante 2-3 minutos.• Aumentando la intensidad de la carrera.• Carrera 600 metros.• Carrera de rendimiento 600 m. <p>Salto:</p> <ul style="list-style-type: none">• Variados con un pie, con ambos pies, sin y con desplazamiento.• Hacia diferentes direcciones, sobre obstáculos y de profundidad (50 centímetro de altura). <p>Salto de altura natural:</p>	<ul style="list-style-type: none">- Continuar ejercitando las habilidades motrices básicas tratadas en el grado preescolar, incorporando otras acciones motrices. Comenzar a desarrollar las capacidades físicas fuerza, rapidez, resistencia y flexibilidad.- Los escolares deben identificar y demostrar en la práctica los conceptos fundamentales de organización y posiciones corporales básicas. Deben ser capaces de actuar de forma organizada, incorporar hábitos higiénicos, mantener una buena postura, orientarse en el espacio, trabajar con sentido del ritmo y participar en pequeños grupos donde cumplan las reglas establecidas con disciplina y entusiasmo.



<ul style="list-style-type: none">• Desde el lugar, saltar en ambos pies a una altura de 25 cm aproximadamente.• Con pocos pasos de impulso, saltar a una altura aproximada de 30 centímetros de forma natural despegando con un pie. <p>Salto de longitud natural:</p> <ul style="list-style-type: none">• Desde el lugar saltar con ambos pies al frente.• Con pocos pasos de impulso, saltar al frente despegando con un pie. <p>Lanzar y atrapar:</p> <ul style="list-style-type: none">• Con una y dos manos de diferentes formas, posiciones y hacia diferentes direcciones. <p>Conducción:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conducir objetos o implementos. <p>Escalar:</p> <ul style="list-style-type: none">• En un plano inclinado.• Subir y bajar escaleras con apoyo de las manos y pies hasta 2 m. <p>Golpear:</p> <ul style="list-style-type: none">• Con diferentes partes del cuerpo y de diferentes formas. <p>Halar, empujar y transportar:</p> <ul style="list-style-type: none">• Objetos pequeños y medianos (individual, parejas y pequeños grupos).• Ejercicios de halar y empujar donde se trabaje la fuerza abdominal y de brazos. <p>Combinaciones de habilidades motrices:</p> <ul style="list-style-type: none">• Correr y saltar.• Correr, saltar y lanzar. <p>Equilibrio:</p> <ul style="list-style-type: none">• En el lugar (sobre un pie con diferentes posiciones de brazos y piernas, en un área de superficie grande y pequeña).• Con desplazamiento (sobre marcas, diferentes obstáculos a determinada altura). <p>Flexibilidad:</p>	
--	--



<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios para las extremidades inferiores, superiores y tronco con o sin implementos (activos y pasivos). 	
---	--

En la tabla podemos observar que en la mayoría de las habilidades y capacidades que se proponen en el Programa de Clases de Educación Física de primer grado están, aunque indirectamente, presentes las capacidades físicas coordinativas.

En la mayoría de los contenidos está presente el ritmo. Su desarrollo es un objetivo del grado. Otras capacidades coordinativas son reiteradamente trabajadas (capacidad de regulación del movimiento, orientación, acoplamiento y equilibrio), las cuales serán objetivos en nuestra propuesta de juegos.

El profesor tiene la responsabilidad de brindar las condiciones necesarias de práctica que le permitan al niño:

1-Estimular todas las unidades de reconocimiento de cada área del cerebro.

2-Acceder a un vocabulario visual, táctil, cenestésico, óptico y auditivo.

3-Adquirir la mayor experiencia sensorial posible.

4-Enriquecer su alfabeto sensorial.

Las capacidades coordinativas desempeñan tres funciones esenciales dentro de la vida del hombre, ellas son:

A-Las capacidades coordinativas como elemento que condicionan la vida en general en el hombre.

B-Las capacidades coordinativas como elemento que condiciona el aprendizaje motor.

C-Las capacidades coordinativas como elemento que condiciona el alto rendimiento deportivo.

Unidad de Juegos:

Contenido	Objetivos
<p>Juegos de lanzar y atrapar.</p> <ul style="list-style-type: none"> De diferentes formas. Hacia diferentes direcciones. Pelotas rodadas. 	<p>1. Ejercitar las habilidades motrices básicas y capacidades físicas tratadas en la gimnasia básica.</p>



<ul style="list-style-type: none"> • De rebote. • Buscando precisión. • Combinando lanzamientos. <p>Juegos de correr.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacia diferentes direcciones. • De diferentes formas. <p>Juegos de saltar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • De diferentes formas. • Hacia diferentes direcciones. • Sobre diferentes obstáculos. • Combinando dos formas de saltar. 	<p>2. Favorecer el desarrollo del colectivismo, honestidad, perseverancia, disciplina y respeto a las reglas.</p> <p>3. Lograr un mejoramiento de la postura y adquisición de hábitos higiénicos al realizar las actividades físicas.</p>
---	---

En esta tabla se recogen de forma general los objetivos y contenidos que serán trabajados en los juegos que se proponen en el Programa de Educación Física del primer grado.

Sugerencias de Juegos:

Tipos de Juegos	Nombre del Juego	Objetivos
Lanzar y Atrapar	Pelota Rodada.	Ejercitar los lanzamientos y atrapes de pelotas rodadas.
	Pelota por el Túnel.	Lograr precisión en el lanzamiento y atrape de pelotas.
	Lanza y Corre.	Ejercitar diferentes lanzamientos y atrapes de pelotas.
	Vamos a Llenar el Cesto.	Lograr precisión en el lanzamiento.
	A Batir el Enemigo	Lograr la precisión en el lanzamiento y mejorar la fuerza de brazos.
De Correr	Corre más que la Pelota.	Mejorar la rapidez de traslación y ejercitar la habilidad de correr.
	Llegando Primero.	Mejorar la rapidez, fuerza de brazos y piernas, coordinación y agilidad.
	Transporta la Carga.	Transportar objetos, mejorar la fuerza de brazos.
	Mar y Arena.	Ejercitar la habilidad de saltar.
	Salta Igual que la Pelota.	Mejorar la fuerza de piernas e identificar las formaciones.
	Recorrido Sobre Figuras Geométricas.	Ejercitar la habilidad de saltar, mejorar la coordinación y la fuerza de piernas.
	Salta el Rio.	Mejorar la rapidez, ejercitar las habilidades de correr y saltar.



	Canguro Saltador.	Mejorar la fuerza de piernas y la coordinación, ejercitar la habilidad de saltar.
--	-------------------	---

Al analizar las 13 sugerencias de Juegos antes expuestas y sus objetivos, observamos que solamente 3 están encaminadas al desarrollo de las capacidades coordinativas. Lo antes expuesto evidencia la importancia de la propuesta de juegos que en este trabajo se presenta la que tiene gran importancia, debido a que la misma brindara opciones a nuestros profesores de Educación Física en su empeño de lograr variedad en sus clases.

Unidad de Actividades Rítmicas:

Contenidos	Objetivos
<p>Movimientos Fundamentales:</p> <p>Caminar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Libre- Empleando un paso por cada sonido percutivo (negra, blanca y redonda).- Caminar y palmear simultáneamente con el mismo ritmo.- Caminar y palmear con diferentes ritmos.- Caminar en diferentes direcciones con diferentes ritmos.- Caminar en parejas cambiando de dirección y ritmo. <p>Correr:</p> <ul style="list-style-type: none">- Librementemente.- Trote en el lugar utilizando diferentes ritmos.- Correr con diferentes ritmos.- Combinaciones. <p>Saltar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Librementemente.- En el lugar y con diferentes ritmos.- Hacia diferentes direcciones y con diferentes ritmos. <p>Combinaciones:</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Desarrollar habilidades que corresponden con movimientos corporales coordinados a estímulos musicales.2. Fortalecer la adopción correcta de la postura y la actuación espontánea y creadora mediante diversas actividades.3. Identificar los diferentes ritmos en los movimientos y orientarse en el espacio.4. Trabajar con disciplina y entusiasmo.



<ul style="list-style-type: none"> - De diferentes movimientos fundamentales y con un mismo ritmo. - De diferentes movimientos fundamentales y con diferentes <u>ritmos</u>. <p><u>Expresión Corporal:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Imitaciones. <p>Pasos Fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Galop. - Skip. <p>Juegos Rítmicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos cantados. 	
--	--

Sugerencias de Juegos:

Tipos de Juegos	Nombre del Juego	Objetivos
Cantados	A la Rueda Rueda.	Identificar los ritmos y combinarlos con las habilidades motrices básicas.
	La Pájara Pinta.	
	Arroz con Leche.	
	Alánimo.	

En esta unidad de "Actividades Rítmicas" sí observamos que es una prioridad desarrollar varias de la capacidad coordinativa Ritmo, la cual también está presente en casi todos los contenidos que se imparten en el grado. Son sugeridos 4 juegos, los que consideramos insuficientes; por lo que, de nuestro trabajo podrán extraer otras opciones para su puesta en práctica.

Propuesta de juegos

Para elaborar los juegos que en este acápite se describen, partimos de un diagnóstico de los conocimientos que sobre las capacidades coordinativas poseen los profesores de Educación Física a través de la aplicación de una encuesta. Para la aplicación de los juegos se tendrán en cuenta una serie de requisitos, los cuales expondremos a continuación:

- La duración de los juegos estará en correspondencia con los objetivos que se deseen cumplir.
- Los objetivos de los juegos son adaptables de acuerdo a las necesidades de los profesores.
- Se proponen para cada juego un grupo de materiales los que pueden ser sustituidos o adaptados según los medios de que dispone el profesor en su área de trabajo.



- La cantidad de jugadores y su organización serán adaptadas si es necesario acorde al número de estudiantes que asistan a la clase, aunque los juegos recomendados son para 20 alumnos.

También recomendamos tener en cuenta las siguientes indicaciones metodológicas que fueron expuestas por la Lic. Mayra Amparo que serán de gran utilidad a los profesores:

- 1) La explicación del juego debe realizarse de forma clara, tratando de acompañarla con una demostración.
- 2) Se tendrá en cuenta la aplicación de variantes tanto por parte del profesor como sugerencias por parte de los alumnos.
- 3) Velar porque se cumplan las reglas del juego de forma adecuada.
- 4) Intervenir lo menos posible después de iniciado el juego, sólo cuando sea necesario.
- 5) Propiciar un ambiente alegre y favorable, aún y cuando hayan equipos perdedores.
- 6) Los juegos pueden ser utilizados en cualquier parte de la clase en dependencia de los objetivos de éstas y la actividad principal a desarrollar.
- 7) Cambiar de juego o de actividad tan pronto aparezcan señales de desmotivación.
- 8) Emplee medios adecuados en el caso que lo requiera que no ofrezcan peligro.
- 9) De no contar con los medios que se requiere para el juego, pueden ser sustituidos por otros que cumplan la misma función.
- 10) Seleccione el juego adecuado en correspondencia con el contenido que se esté trabajando.
- 11) Tenga en cuenta que existen juegos que pueden ser utilizados para trabajar varios contenidos de los declarados.
- 12) Al seleccionar el juego tenga en cuenta las posibilidades de los participantes.
- 13) Para controlar el juego, ubíquese de manera que le permita observar la ejecución del mismo.
- 14) Influya en los rasgos de la personalidad del alumno a través del proceso volitivo tales como el valor, perseverancia, toma de decisiones, entre otros, sobre la base del contenido motriz.
- 15) Tenga en cuenta como variar la carga en el juego.
- 16) Al enseñar o consolidar los juegos tenga en cuenta los Pasos Metodológicos:

- a Enunciación del Juego.
- b Motivación y Explicación.
- c Organización y Formación.



- d Demostración.
- e Práctica del Juego.
- f Aplicación de las Reglas.
- g Desarrollo.
- h Variantes.
- i Evaluación.

En su texto "Teoría y Práctica de los Juegos", la Dra. Herminia Watson Brown consideró aplicar, entre otras, la clasificación de los juegos según su característica o tipo, la cual asumiremos para nuestra propuesta.

Según esta clasificación los juegos pueden ser:

- 1) Dramatizados: se representan situaciones imaginarias o reales, tales como interpretaciones de un cuento a través del juego.
- 2) Miméticos: donde se imitan mediante gestos a personas, animales y cosas del mundo que nos rodea.
- 3) Tradicionales: son los propios de una región o nacionalidad y se transmiten de generación a generación.
- 4) Con Canto: se puede utilizar la música o el canto y en muchos casos ambos elementos.
- 5) De Relevó: cada integrante del equipo, cubriendo una etapa, contribuye con su esfuerzo a la obtención de un posible triunfo.
- 6) Sensoriales: se fundamentan en la percepción a través de los sentidos.
- 7) Co-educacionales: se relacionan con los materiales docentes (Matemática, Lengua Española)
- 8) Libres: están representados por su espontánea ejecución sin más compulsión que la emanada del propio interés del participante.
- 9) Persecución: son formas de perseguir según las reglas.
- 10) Pre deportivos: expresan la iniciación o inclinación hacia los deportes introduciéndose en ellos los fundamentos esenciales de las disciplinas deportivas.

A continuación la propuesta de juegos:

Estos juegos de movimientos corporales pretenden enseñar a dominar el cuerpo, profundizar la capacidad de autocontrol y organización de sus impulsos y movimientos, potencia sus posibilidades expresivas, el paso del gesto espontáneo al controlado, y desarrolla la observación del entorno y de sus semejantes para poder percibir diferentes posturas y movimientos y organizar en el espacio las acciones que realiza.

Juego Nº 1: Nombre: "Busca el Número".



Objetivos:

- Contribuir al mejoramiento de la capacidad coordinativa Orientación en el Espacio.
- Correr hacia diferentes direcciones.
- Conocer y representar los números de 2 lugares.

Materiales: Tarjetas numeradas y tizas de colores.

Organización: Se divide el grupo en 4 equipos de igual cantidad de alumnos, formados en hileras detrás de una línea de salida. A los equipos se les asigna un color. Al frente y dispersos en el área se pintan 9 círculos, cada uno con tarjetas numeradas. En un círculo los números 1, en otro los 2, y así hasta 9. En el centro del área se dibujan 4 cuadrados pequeños, cada uno de un color que corresponda a cada equipo.

Desarrollo: El profesor menciona un número entre el 10 y el 20. Al escucharlo los primeros alumnos de cada equipo saldrán corriendo hacia los círculos donde se encuentra cada cifra que conforma el número mencionado, a coger una tarjeta. Una vez que las tienen en su poder se dirigen al centro del área al cuadrado que le corresponde a su equipo y allí colocan las tarjetas formando el número de dos cifras.

Reglas:

- El que primero lo logre y su número esté correctamente formado ganará, dándole un punto a su equipo.
- Gana el equipo que más puntos alcance.
- No está permitido el roce entre los alumnos a la hora de coger los números. El que incurra en esta falta será descalificado pierde un punto

Variante: El profesor dice una operación matemática sencilla de suma o resta y los alumnos deben formar el resultado

Clasificación: de relevo y co – educacional.

Juego N° 2: Salto de obstáculos

Objetivo: Trabajar la coordinación dinámica a partir del desplazamiento

Materiales: Seis bancos y una mascarar de caballitos para cada



participante

Desarrollo del juego

El educador reparte a cada niño una máscara que representa el rostro de un caballo, y les explica cómo anda este animal (al paso, al trote y al galope). Cada participante, con su máscara, se coloca formando una fila, uno detrás de otro, en un extremo del espacio de juego. El educador sitúa los seis bancos dispersos por el área de actividad, a modo de obstáculos de un hipódromo. A una orden determinada, los niños, uno a uno, empiezan a andar imitando al caballo: primero al paso, y después al trote, a la vez que saltan por encima de los bancos que van encontrando. Cuando han saltado todos los obstáculos, regresan a su punto de partida imitando el galope del caballo.

Juegos de Ritmo: están diseñados para desarrollar la percepción del tiempo inmediato y para aprender a establecer una organización espontánea e intuitiva de hechos sucesivos. Paralelamente, introducen al niño/a en el campo de la memoria auditiva y del sentido del ritmo, tanto a nivel auditivo, como corporal.

Juego N° 3: bailar

Objetivo: Ejercitar la coordinación y favorecer el trabajo en equipo
Materiales: música, Grabadora, CD-ROM.

Desarrollo del juego.

Hay que formar parejas, que se colocarán siguiendo las instrucciones del educador. Cuando suena la música, todas las parejas repartidas por el espacio de juego irán caminando, sincronizando los pasos con la música. Siguiendo las instrucciones cambia de pareja. Se vuelve a caminar con la música, intentando no chocar con las demás parejas. La coordinación es fundamental en este juego.

Juego N° 4: Ejercitar miembros superiores.

Nombres de los juegos: carrera de parejas.

Objetivo: Trabajar el control postural y la coordinación de movimientos en un tiempo determinado.

Materiales: Tiza y pandero



Desarrollo del juego

El educador traza en el suelo del espacio de juego un camino serpenteante. Las parejas formadas se colocan de la siguiente manera: un niño pondrá las palmas de las manos en el suelo y el otro, lo agarrará por los tobillos. Y sin salirse del camino. Al volver al punto de partida, también por el camino, hay que hacerlo cambiando la posición de las parejas.

Juego N° 5: Camina hacia adelante (talón y punta).

Nombres de los juegos: el ciempiés

Objetivo: Trabajar la coordinación asimilando un ritmo concreto.

Favorecer el grupo

Materiales: un pandero

Desarrollo del juego

Los niños caminan por el espacio de juego y, a una orden del educador, forman grupos de cinco. Cada grupo se coloca en fila, uno detrás del otro, manteniendo un paso de distancia entre ellos. El educador toca el pandero llevando un ritmo muy lento. Los grupos empiezan a caminar, levantan todos la pierna derecha y después la izquierda. Así sucesivamente hasta que todos toman el ritmo y lo van repitiendo con mayor rapidez.

Juego N° 6: Enlace ferroviario.

Objetivo: Trabajar la coordinación asimilando un ritmo.

Materiales: Una gorra, silbato y pandero

Desarrollo del juego.

Un grupo de diez niños se coloca en fila, uno detrás de otro. Un niño es el maquinista y el resto son los vagones del tren (numerados del 1 al 9). El maquinista se pone la gorra y toca el silbato. Entonces, los niños se agarran por la cintura y, al ritmo que marca el educador con el pandero, van caminando por el espacio de juego. Al llegar a un cruce de vías, el educador cesa de tocar el pandero y anuncia el vagón que se debe desenganchar. Ese niño se sienta en el suelo. Ej. Se queda el vagón de Ana!. El viaje continúa, pero el tren va demasiado rápido y todos los niños caen al suelo. Se puede volver a empezar cambiando el maquinista.



Juegos cooperativos

Juego N° 7: Salta sobre un pie por 5 o 10 segundos

Nombre del juego: los gallos

Objetivos: enseñar al niño a saltar sobre un pie; sostenerse en equilibrio; a defenderse y atacar. Sirve para fortalecer las piernas e inculca la cooperación para sumar puntos y ayudar al triunfo de su grupo.

Campo de juego: se puede realizar en cualquier terreno plano. Pero preferencia de tierra, pasto o madera.

Materiales: Guises u otro material que sirva para pintar dos líneas paralelas separadas 10 m una de las otra. Listones de colores de 25 cm.

Desarrollo del juego

El grupo se forma en dos hileras: no debe ser menor de 20 ni mayor de 40, estar perfectamente estructurados y cuidar nivelarlos en peso y estatura. Cada hilera se colocará en una de las líneas paralelas señaladas previamente. Darán flancos al centro, quedando uno frente al otro, sentados atrás de la línea y con intervalos amplios. Cada grupo usará un color de listón que lo identifique, atado en un brazo. El profesor hará previamente una demostración práctica con dos alumnos. El primer alumno de cada fila, ya parado, se cogerá un pie con la mano contraria por atrás del muslo del pie de apoyo. El brazo libre se flexionará pegándolo al costado. A la voz o silbatazo del maestro, saldrán saltando sobre un pie a chocar con el costado del brazo flexionado, tratando de hacer perder el equilibrio al contrario para que caiga o suelte el pie. El primero que logre, ganará un punto para su equipo: el equipo que logre el mayor número de puntos será el triunfador.

Reglas:

- 1 Se pierde un punto al soltar el pie, al apoyar los dos pies en el piso o caerse.
- 2 No se permite pegar con la cabeza, con el codo la rodilla. Cuando un competidor derribe a otro en cualquiera de estas formas, perderá.
- 3 El choque debe ser con el brazo al cuerpo.
- 4 Una vez terminado su turno deben regresar y sentarse en su lugar.
- 5 Las filas deben conservar su lugar mientras dure el juego. Al grupo que no obedezca esta disposición se le restarán



puntos.

6

Nota: Este juego tiene tres variantes en su ejecución.

Juego Nº 8: ejercitar miembros superiores e inferiores simultáneamente.

Nombre del juego: hacer el túnel

Objetivos: Enseñar al niño (a) desplazarse sobre el piso con manos y pies simultáneamente. Fortalecer los brazos y piernas. Trabajo de grupo. Recrear al alumno.

Materiales: Ninguno. Los mismos alumnos. Número mínimo de participantes: 24, y máximo 40.

Campo de juego: Cualquier terreno plano cuya superficie no presente elementos que puedan dañar las manos de los participantes.

Desarrollo del juego:

Se divide el grupo en hileras (uno atrás de otros) de 8 alumnos como mínimo, estructurados del más alto al más bajo y con el frente hacia donde se tenga que hacer el desplazamiento.

El profesor debe hacer una breve y clara explicación del juego y realizar una demostración práctica con una hilera de participantes. A una voz del profesor o silbatazo partirán las hileras (todos los compañeros al mismo tiempo) hacia la marca, darán flanco izquierdo y apoyándolas manos en el piso los alumnos extenderán las piernas atrás y elevarán las caderas para formar con su cuerpo un arco; por debajo de él pasará el segundo compañero apoyando pies y manos, colocándose lo más cerca al lado derecho del primero y formando también un arco con su cuerpo. Inmediatamente pasará el tercero a gatas seguido por el cuarto y por los demás de la hilera, hasta que todos queden formando un túnel. Esos grupos se pondrán de pie a una indicación del profesor. La hilera que termine primero formado perfectamente el túnel será la ganadora.

Reglas:

- 1 Los que pasan por abajo de sus compañeros deberán agacharse lo más que puedan para no entorpecer la formación del túnel. No deben apoyarse las rodillas en el piso.



- 2 los alumnos que formen el túnel deben elevar bien la cadera para permitir el avance de sus compañeros.
- 3 Ningún niño deberá rebasar al anterior.
- 4 Ningún niño deberá rebasar al anterior.
- 5 Los túneles deberán permanecer en esta posición hasta que el profesor lo indique.

Juego N° 9: mover el cuerpo coordinadamente

Nombre del juego: las culebras

Campo de juego: Cualquier espacio amplio y parejo, preferentemente pasto, madera o tierra bien regada.

Objetivos: Lograr la atención de todos los componentes del equipo (culebra) para coincidir con los movimientos del jefe. Cooperar en bien del grupo.

Conocer las habilidades de los niños. Recrearse.

Materiales: un silbato.

Desarrollo del juego:

Los niños participantes integran dos grupos, cuidando que queden nivelados en números, talla y peso; nunca deben competir altos con bajos, si el grupo es muy numeroso se formarán cuatro "culebras", dos atendidas por el profesor y las otras dos por un ayudante. El niño más habilidoso se colocará al frente de la culebra y los demás, cogidos fuertemente por la cintura del compañero de adelante, formarán una especie de cadena. El alumno de enfrente dirigirá y controlará a la "culebra" quedarán una frente a la otra, a una distancia de 3 a 4 metros.

Explicación y desarrollo: una vez hecha la explicación del juego y la demostración con las culebras, se iniciará el juego a una señal o silbatazo del profesor. El alumno del frente conducirá a su grupo haciendo movimientos que le permitan romper, en alguna de sus partes, la cadena que forma la culebra enemiga, cuidando a la vez que no sea la suya. Cuando una culebra ha sido fraccionada la parte se ha desprendido de su grupo pasará a formarse atrás de la culebra contraria. El juego terminará cuando un equipo haya aniquilado totalmente al otro. Si algunos de los que integran la culebra se resiste a que sea rota la cadena y por ese motivo cae uno o dos alumnos, inmediatamente debe ser parado el juego para



evitar que los alumnos sean arrastrados y puedan ser lastimados. Si el juego se repite, puede cambiarse el alumno de enfrente para que dirija a sus compañeros. Si son cuatro culebras, el repetir el juego se pueden enfrentar las ganadoras por un lado y las perdedoras por otro. En esta forma se puede seguir repitiendo el juego.

Reglas:

- 1 Cada culebra se esforzará en dividir a su enemiga.
- 2 Las culebras se desplazarán en todas direcciones, pero sin que sus elementos se suelten entre sí.
- 3 Si algún jugador, suelta por temor antes de que la culebra contraria ataque, dicho alumno pasará a formar parte de la otra culebra.
- 4 Para evitar que los jugadores se golpeen o se esfuercen en resistir para evitar que sea rota la cadena, pudiendo ocasionarse caídas, el alumno que resiste puede soltarse y permitir el paso a toda la culebra contraria.
- 5 La fracción desprendida de una culebra se formará inmediatamente en el extremo de la otra culebra.

Resultados de la aplicación de la propuesta a través del juego.

Se aplicó una guía de observación a docentes para conocer el grado de satisfacción de los involucrados en la aplicación de la propuesta de juegos y valorar a través de sus manifestaciones el mismo, en este sentido se pudo observar que el grado de satisfacción en el 100% de los docentes, así como en sus correspondientes niños y niñas fue satisfactorio, al estos exteriorizar emociones de alegría y entusiasmo, preferencias y gustos por las actividades más significativas siendo estas los juegos de ritmo, debido a que eran más alegres, con música, bailaban con sus compañeros, la atención era permanente, porque los mantenían motivados, sumado a esto las docentes manifestaron que los niños y niñas. Además, se pudo constatar la integración de los actores fundamentales de la formación de los niños y niñas.

Por lo que se pudo inferir que la propuesta cubrió las necesidades y expectativas de los docentes, lográndose los objetivos propuestos del plan de actividades, es decir potenciar el desarrollo motriz de los niños y niñas.



Resultado del subtest de motricidad después de la aplicación de los juegos

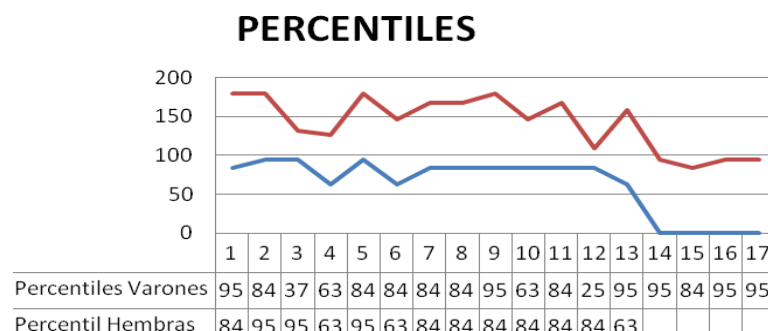


Gráfico N° 1

Análisis: una vez puesta en marcha la propuesta de juegos se aplico el mismo test para verificar si los mismos potenciaron el desarrollo de la coordinación en los niños y niñas, obteniendo como resultado efectivo que cada niño y niña, tal como se observa en el grafico, avanzaron satisfactoriamente a promedios y percentiles por encima de los esperado, la línea azul representa el percentil de la hembras y la roja el percentil de los varones. Comparación de los resultados de los resultados del subtest de motricidad

Rendimiento motriz de los varones antes y despues de la aplicación del plan de actividades

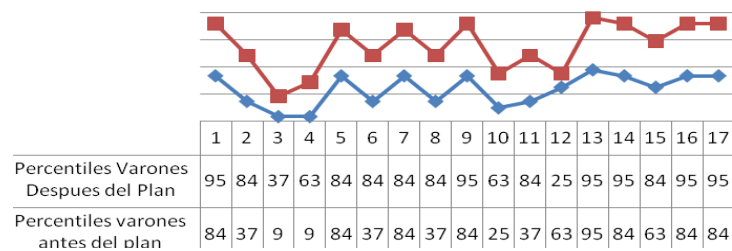


Gráfico N° 2

Análisis: en el gráfico 2 se observan dos curvas que representan el rendimiento motriz de los varones en dos momentos; el primero es la línea azul que señala el percentil antes de la aplicación de la propuesta de juegos para potenciar la coordinación, en el mismo se evidencian valores que se encuentran en un percentil normal, ahora bien, en el segundo momento la línea roja señala valores de los percentiles más altos que en el primer momento, lo que



indica que su rendimiento motriz se elevó por encima del percentil esperado, logrando así, demostrar que se logró potenciar el desarrollo de la coordinación motriz a través del juego.

Rendimiento motriz de las hembras antes y después de la aplicación del plan

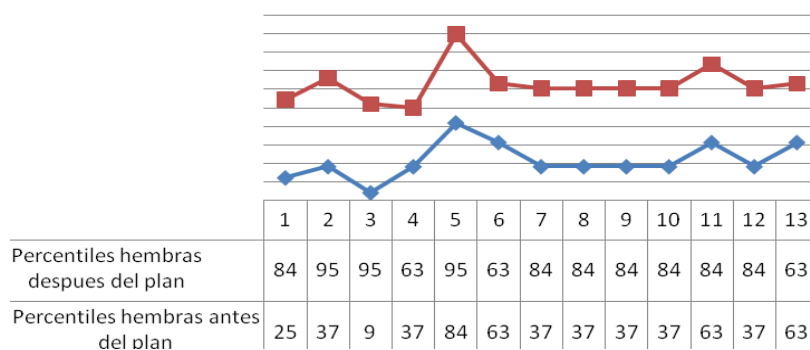


Gráfico N° 3

Análisis: en el gráfico 3 se observan dos curvas que representan el rendimiento motriz de las hembras en dos momentos; el primero es la línea azul que señala el percentil antes de la aplicación de los juegos para mejorar la coordinación, en el mismo se evidencian valores que se encuentran en un percentil normal, ahora bien, en el segundo momento la línea roja señala valores de los percentiles más altos que en el primer momento, lo que indica que su rendimiento motriz se elevó por encima del percentil esperado, logrando así, demostrar que se logró potenciar el desarrollo de la coordinación motriz cuando se seleccionaron los juegos para mejorar la misma.

Resultados de la valoración de criterio de usuario.

En el proceso investigativo se aplicó el criterio de usuario para valorar los juegos para mejorar la coordinación motriz, puesto que, estas personas son catalogadas especialistas pues laboran con los programas de Educación Física y su labor de trabajo es contribuir con la mejora de la dinámica cotidiana que se hace en la comunidad escolar, y corresponsables de la formación de los infantes, por tal sentido se seleccionaron 15 participantes como usuarios, de ellos 10 docentes, 3 directivos de la Educación Física escolar, 1 médico y 1 enfermera.

A los profesores y metodólogos y directivos de la educación Física se les aplicó un cuestionario con el fin de obtener sus criterios de aprobación de la propuesta de juegos aplicados en la comunidad escolar, a través de unos indicadores sobre la estructura de la propuesta y una escala de valores: ma /muy de acuerdo, da / de



acuerdo, ed / en desacuerdo, md / muy en desacuerdo, donde los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Los 15 usuarios coincidieron en sus aprobaciones indicando que estaban muy de acuerdo con la estructuración, contenido y materiales de la propuesta, con una sustentación teórica, fundamentación, orientaciones metodológicas para la confección de los juegos ajustados a las necesidades e intereses de los niños y niñas.

Conclusiones

- 1 Los presupuestos teóricos asumidos como objeto de estudio a través de juegos, tributa al desarrollo de la coordinación motriz en niños (as) de 5 y 6 años, avalado por la sistematización gnoseológica del mismo.
- 2 Los resultados del diagnóstico confirman las insuficiencias en la práctica de actividades motrices por parte de los profesores.
- 3 La propuesta de juegos responde a la necesidad potenciar para el desarrollo de la coordinación motriz en niños (as) entre 5 y 6 años de edad, así como a los fundamentos teóricos y metodológicos sustentados en correspondencia al objetivo de la investigación.
- 4 La propuesta de juegos permitió potenciar el desarrollo de la coordinación motriz en niños (as) entre 5 y 6 años de edad, avalado por la factibilidad del mismo a partir del criterio de usuarios.

Recomendaciones

- 1 Ampliar la cantidad de actividades lúdicas, para abarcar la participación de la mayoría de los niños y niñas del grado.
- 2 Incluir niños y niñas no solo de cinco y seis años, sino también de tres y, cuatro, es decir que abarque el periodo completo de la segunda infancia.

BIBLIOGRAFÍA

1. Taylor, S.J. y Bodgan, R. (1990). Introducción a los Métodos Cualitativos de Investigación. La búsqueda de significados. México: Paidós. Cap III



2. Amonachvilli, C. (1986). El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares. *Perspectivas*, 16, 1, 87-97.
3. Oliva, C. (2002). Cuaderno de teoría de la motricidad. Universidad de Playa Ancha, Chile.
4. Martínez, E. (2002): Pruebas de aptitud física; Primera edición. Editorial Paidotribo. España.
5. Fonseca, V. (1998). Manual de observación psicomotriz. Barcelona, España: INDE publicaciones.
6. García Núñez, J. A. & Fernández, V. F. (1996) Juego y psicomotricidad. Madrid, España: CEPE.
6. García Núñez, J. A. & Martínez, L. P. (1991) Psicomotricidad y educación preescolar. Madrid, España: CEPE.
7. Le Boulch, J. (1995) El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años. Barcelona, España: Paidós.
8. Llorca, L. M. & Vega, N. A. (1998) Psicomotricidad y globalización del curriculum en educación infantil. Granada, España: Aljibe.

Anexo 1 Guía de observación

Objetivo: Conocer el grado de satisfacción de los involucrados en la aplicación de los juegos y valorar las consideraciones del mismo.

Indicadores a observar:

- Las actividades se ajustaron a los intereses y preferencia de los niños y niñas.
- Se respetó la disponibilidad en cuanto al tiempo que el grupo tenía para la realización de las actividades.
- El espacio físico, los materiales y recursos utilizados fueron los más adecuados.
- Los niños manifestaron satisfacción y emoción durante las actividades realizadas.
- Los niños y niñas presentaron cambios significativos en el desarrollo de la coordinación motriz.
- ¿Qué tipo de actividades lúdicas fueron más significativa para los niños (as)?
- Las docentes apoyaron y participaron en la organización de las actividades físicas para los niños (as)