

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA Y EL DEPORTE

“MANUEL FAJARDO”

HOLGUÍN

**Tesis presentada en opción al Título Académico de Master en Ciencia de la
Actividad Física en la Comunidad**

**ALTERNATIVA DE JUEGOS DE MOVIMIENTO PARA FAVORECER
HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS**

Autor: Lic. Víctor Inocente Pupo Chacón

Tutor: MSc. Alberto Celso Hernández Silva

Profesor auxiliar

Consultante: MSc. Ecaterine Fonseca Prieto

Profesor instructor

HOLGUÍN, 2011

PENSAMIENTO

El deporte tiene que empezar en el círculo, el deporte tiene que empezar, como todo lo que se refiere al hombre, incluso antes de nacer la criatura...¹

Fidel Castro (2005)

¹ Castro Ruz Fidel. Fidel y el deporte. 2005. p. 65

DEDICATORIA

A mis hijos Víctor V. y Jonas V. Hay personas como ustedes tan necesarias, gracias por existir en mi vida.

A mis padres Graciela y Asterio. Luz y esperanza.

A mi esposa Seida. Tal vez para el mundo seas solo alguien, pero para mí eres el Mundo.

A la Revolución por haber permitido mi superación.

AGRADECIMIENTOS

A Ecaterine por su apoyo incondicional.

A mis compañeros de trabajo.

A mi tutor Alberto Hernández que sin su apoyo sería imposible concretar esta aspiración.

A todos los que de una forma u otra han contribuido en la realización de esta investigación.

RESUMEN

El desarrollo en edades tempranas de las habilidades motrices contribuye a la formación de los niños, por lo que en la presente investigación ante el problema ¿Cómo favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”, Urbano Noris?, se propone como objetivo “Elaborar una alternativa de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”, Urbano Noris”. Para su realización se toma como muestra 14 niños de cuatro y cinco años de dicha comunidad. Se estructura además en cuatro etapas: diagnóstico, planeación, ejecución y evaluación. Los métodos científicos utilizados son: observación, entrevistas, test de medición y revisión documental en unidad dialéctica con histórico-lógico, analítico-sintético e inductivo-deductivo que permitieron corroborar criterios de validez de la alternativa propuesta elaborada por el autor y como principales conclusiones se obtuvo que a través de los juegos de movimiento en niños de cuatro y cinco años que asisten al programa Educa a tu hijo, se favorecen las habilidades motrices correr, saltar y cuadrupedia, así como contribuyó a la preparación de la familia relacionado con esta materia.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I FUNDAMENTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN LA ALTERNATIVA DE JUEGOS DE MOVIMIENTO PARA FAVORECER LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS CORRER, SALTAR Y CUADRUPEDIA EN NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS.....	11
1.1. Concepciones sobre el desarrollo de las habilidades motrices básicas	11
1.2 Habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia.....	15
1.3 Caracterización psicológica y motora en niños de cuatro y cinco años.	19
1.4 Evolución del juego en niños de cuatro y cinco años.	24
1.4.1 Juegos de movimiento.	30
1.5 La alternativa como resultado científico.	32
CAPÍTULO II. ALTERNATIVA DE JUEGOS DE MOVIMIENTO PARA FAVORECER LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS CORRER, SALTAR Y CUADRUPEDIA EN NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DEN LA COMUNIDAD “CALERA”	¡Error!
Marcador no definido.	
2.1 Contexto en que se desarrolla la investigación.....	37
2.2. Principios que sustentan la concepción y elaboración de la alternativa.	37
2.2.1 Etapas de la alternativa.	39
2.2.1.1 Primera etapa: Diagnóstico.....	39
2.2.1.2 Segunda etapa: Planeación.....	43
2.3.2.1 Juegos de movimiento que conforman la alternativa.	45
2.2.1.3 Tercera etapa: Ejecución.	57
2.2.1.4 Cuarta etapa: Evaluación	62
2.3.4.1 Resultados obtenidos.	63
CONCLUSIONES	67
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

La Declaración Universal de los Derechos Humanos que fue firmada por los países miembros de la Organización de Naciones Unidas (ONU), el 10 de diciembre de 1948, reconoce entre otros aspectos que la infancia tiene derechos a cuidados especiales, posteriormente el 20 de noviembre de 1989 vio la luz la convención de los derechos del niño (CDN), donde se determinaron los fundamentales agrupados en 4 áreas: Supervivencia, Desarrollo, Participación y Protección, sin embargo, debemos señalar que no existe un derecho más importante que otro, sino que todos se interrelacionan y se complementan en aras de lograr un enfoque integral de infantes como sujetos de derechos. Es fundamental en el proceso educativo del niño, pues permite la asimilación de un sistema de conocimientos, hábitos y habilidades generales, que contribuyen al desarrollo integral de la personalidad. Esta etapa sienta las bases en los fundamentos esenciales para todo el posterior desarrollo infantil, así como la existencia de grandes reservas y posibilidades que en ella existen para la formación de diversas capacidades, habilidades, cualidades morales y el establecimiento inicial de rasgos del carácter.

En las edades de cuatro y cinco años el desarrollo del sistema de conocimientos, hábitos y habilidades que establece el programa de educación para los diferentes años de vida debe destacarse por el carácter lúdico que se le da a las actividades que se realizan con los niños. El niño se desarrolla mediante su propia actitud y la misma debe estar encaminada a los intereses y necesidades básicas de la edad. El juego constituye el medio educativo más importante para lograr estos objetivos.

Esta etapa del desarrollo, es considerada en general como el período más significativo en la formación del individuo, pues en la misma se estructuran las bases fundamentales de las particularidades físicas y formaciones psicológicas de la personalidad, que en las sucesivas etapas del desarrollo se consolidarán y perfeccionarán.

Esto se debe a múltiples factores, uno de ellos es el hecho de que en esta edad las estructuras biofisiológicas y psicológicas están en pleno proceso de formación y maduración, por lo que resulta particularmente significativa la estimulación que puede hacerse sobre dichas estructuras, quizás este sea el momento de la vida del

ser humano en el cual la estimulación es capaz de ejercer la acción más determinante sobre el desarrollo, precisamente por actuar sobre formaciones que están en franca fase de maduración.

Según López, H. J (1998)², en su concepción de la personalidad, la enseñanza y la educación adquieren el valor de promotores de su desarrollo, estas lo conducen y lo impulsan. La adquisición de la actividad motriz no debe estar ajeno a esta teoría y para ello el proceso educativo ha de tener determinadas características, cumplir una serie de requisitos y desde luego basarse en el nivel ya alcanzado por el niño, para, desde esta plataforma, moverlo a un nivel superior, teniendo en cuenta las potencialidades de cada sujeto y las condiciones en que se desenvuelve.

Desde esta posición el proceso educativo adquiere una dimensión desarrolladora y educativa y se corresponde con una concepción del desarrollo como producto de la apropiación de la experiencia histórico-social en un momento determinado y en las condiciones concretas y particulares en las que se produce³.

Uno de los factores de gran importancia en el proceso general de desarrollo del niño lo constituye su actividad motriz la cual está presente durante toda la vida del ser humano y por medio de este adquiere el control de la atención, la voluntad, la perseverancia e influye además en los hábitos psicomotores.

El papel de la formación y desarrollo pleno de la psiquis del niño corresponde a la educación y a la enseñanza; pero de acuerdo con el enfoque materialista dialéctico del cual partimos, están además los factores biológicos y sociales que funcionan como premisas para desarrollar la psiquis.

El hombre en relación con la dialéctica y con el medio adquiere una función determinada en su propio desarrollo donde lo externo actúa sobre el interno y este, una vez formado, se manifiesta y regula la actividad externa el sujeto y transforma ese medio. En la base de la educación está la comunicación constante y el interés que tienen los adultos por los niños y por las acciones que estos realizan para

² López Hurtado, Josefina. (1998) Juntos podemos: cuaderno para niños de cinco años que se preparan para la escuela. La Habana. Editorial Pueblo y Educación. 67p.

³ Vigotski, L. S. (1881) Obras Completas. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.

conducirlas, para lograr el protagonismo necesario de los pequeños y una dirección desarrolladora y oportuna⁴.

La actividad física como componente de la educación integral, asume una importancia vital en el desarrollo general del sujeto.

Como objetivo general de la actividad física en la etapa de cuatro y cinco años el desarrollo de habilidades y capacidades básicas motrices está dirigido a lograr mediante la ejecución de las diferentes acciones motrices un mejoramiento de los niveles de salud y un estado emocional positivo que propicie el buen desarrollo de los pequeños.

Estudio de diferentes autores entre los que se destaca L. Vigotsky (1981) permitieron comprender la contribución de los movimientos en el desarrollo infantil y cómo ambos procesos se interrelacionan. Su teoría fundamenta la concepción de que la educación como guía del desarrollo facilita este proceso.

Junto con las habilidades se desarrollan las capacidades, ejemplo: cuando el niño corre y salta, alcanza un nivel de habilidad en las mismas, ya que la ejercitación es la condición fundamental para lograrlo, al mismo tiempo desarrollan las capacidades de orientación, coordinación y ritmo dentro de otras, pues estas capacidades son exigencias de esta actividad (correr y saltar)⁵.

Por otra parte, la selección de las actividades motrices a desarrollar con los niños debe tener en cuenta las características del desarrollo motor de estos en cada edad, en correspondencia con el clima, las costumbres y la cultura.

Dentro de esas habilidades generales, se encuentran las básicas psicomotrices que permiten el correcto desarrollo psicológico y fortalecimiento físico.

Las acciones motrices básicas que deben ejecutar los niños en estas edades para el desarrollo de las habilidades y capacidades son: caminar, correr, saltar, trepar, escalar, reptar, cuadrupedia, golpear, lanzar, capturar y combinaciones de cada una.

⁴ Flavel, J. M. (1968). La psicología evolutiva de Jean Piaget. Argentina. Editorial Paidós.

⁵ Berruezo, P.P. (2000). El contenido de la Psicomotricidad. Madrid: CEPE.

La educación psicomotriz es parte básica de la educación en estas edades, proponiendo una variedad de situaciones a partir de movimientos sencillos hasta los complejos, de acuerdo con el desarrollo psicológico y motor del niño. Las actividades físicas son parte de esta educación, ya que contribuyen al desarrollo de estas habilidades.

Jean Piaget, (1996), refiriéndose al aprendizaje, dijo: “Una experiencia que no hace uno mismo con toda libertad de iniciativa, no es por definición una experiencia, sino un simple adiestramiento sin valor formativo, pues se produce insuficiencia en la comprensión de los pasos sucesivos que hay que realizar para llevarla a cabo”⁶.

En las primeras décadas del siglo XX no se tomó en serio este apartado de la conducta humana, desde sus comienzos, las investigaciones sobre la motricidad infantil y humana en general, se realizaron con la intención de conocer mejor los sujetos y poder establecer instrumentos para valorar, analizar y estudiar el estatus motor de estos.

En su evolución teórica, solo L. S. Vigotsky⁷, (1981) puso en evidencia la planificación y organización verbal y social como carácter distintivo de la actividad motriz voluntaria. Además, consideraba el movimiento voluntario como el resultado obtenido de la relación comunicativa entre el adulto y el niño, relación que permitía catalizar las instrucciones verbales del adulto sobre la base de acciones motoras.

Como es bien sabido las actividades físicas contribuyen al desarrollo psicomotor del niño de edad preescolar, desarrollando sus habilidades básicas psicomotrices, necesarias para el desenvolvimiento personal en todas las actividades de la vida.

Así, estudiosos del tema relacionado con la motricidad, entre los que se destacan, Litte (1884), Collier (1900) y Heuyer (1936) coincidieron en destacar la importancia de este aspecto en la vida humana si se comienza desde los primeros años de la vida de los niños como fuente de conocimiento, para la adquisición de nuevas experiencias, el

⁶ R. Jean Piaget. (1996) Tendencias pedagógicas contemporáneas. Ed. El Poirá Editores e Impresores. S. A. Ibagué. Colombia. Primera edición. Páginas 113 / 120.

⁷ Vigotski, S. L. (1981). Obras completas tomo v. –La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 337p.

desarrollo de sentimientos positivos por lo que le ofrecen un lugar importante a la necesidad de desarrollar las habilidades motrices desde las primeras edades.

En el territorio holguinero se han realizado investigaciones relacionadas con la temática entre los que se encuentran Pérez I. G. (2008) el que propone un modelo para favorecer el desarrollo de habilidades motrices básicas en escolares del 1er ciclo en el plan turquino la que sirvió de referente teórico para este estudio. También aparecen otros trabajos científicos de la temática en las edades preescolares entre los que se destacan los estudios de S.C Pérez (2007) la que propone un conjunto de juegos con carácter terapéutico para la actividad programada de tercer a quinto años de vida, para contribuir con la formación del arco plantar en los niños de los círculos infantiles: “Pequeños Proletarios”, “Eradio Domínguez”, y “Sonrisa del Futuro”, de Holguín la que corroboró la validez de los juegos para la corrección física de los niños preescolares.

Otra tesis realizada en el círculo infantil “Eradio Domínguez” del municipio de Holguín, Juegos de movimiento para la actividad motriz independiente en el grado preescolar. Pérez. S.H. (2006) el que propone los mismos para el desarrollo de las habilidades de reptar, saltar y escalar, los mismos poseen la limitación de que no refleja la habilidad a ejercitar y solo muestra un ejemplo de un juego y sus variantes.

La experiencia de Rodríguez P.M. (2008) en su Tesis de Maestría que elabora una alternativa pedagógica que propone ejercicios lúdicos para la estimulación de habilidades motrices finas para los niños del grado preescolar. Por otra parte Chacón R. O. (2009) en su Tesis de Maestría elabora juegos de movimientos para ejercitar el desarrollo de las habilidades motrices básicas en el grado preescolar del seminternado Ciro Redondo García lo que avala la necesidad del empleo de métodos lúdicos para el desarrollo de habilidades motrices en los niños.

El Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación (INDER) relacionado con esta temática instauró el programa de Gimnasia con el niño y el Ministerio de Educación el programa Educa a tu hijo como vía no institucional en cada comunidad.

Sin embargo la profundización de forma empírica en el estudio del tema a través de recorridos en la comunidad, la observación de dichos programas y en conversación

con la familia se pudo constatar que las habilidades que mayores dificultades presentan en su desarrollo son correr, saltar y cuadrupedia, presentándose las siguientes limitaciones:

- Escaso conocimiento de la familia para favorecer el desarrollo motriz del niño.
- No se utiliza adecuadamente juegos de movimiento que favorezcan estas habilidades motrices básicas en los niños de cuatro y cinco años.
- Pobre ejecución combinada de las habilidades.
- Al realizar carreras no poseen una adecuada coordinación de los movimientos alternados de brazos y piernas y no siempre realizan el apoyo con la parte anterior de los pies.
- En ocasiones al realizar saltos variados no ejecutan la acción inmediatamente de escuchada la orden, además no se observa una correcta coordinación de brazos y piernas, así como en la caída no siempre realizan semiflexión de ambas piernas.
- Al realizar cuadrupedia no se desplazan en cuatro puntos de apoyo, así como existe dificultad en la dirección en que la realizan y en la combinación con otros elementos.

En virtud de las razones ofrecidas anteriormente se puede determinar que existen limitaciones y deficiencias en el desarrollo de habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia y en la oferta de juegos de movimiento que estimulen a los niños de cuatro y cinco años para favorecer estas habilidades.

Estos presupuestos permitieron identificar el siguiente **problema científico**:

¿Cómo favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”, Urbano Noris?

En tal sentido constituye el **objeto de la investigación**: las habilidades motrices básicas en niños de cuatro y cinco años.

Como **campo de acción** el desarrollo de las habilidades correr, saltar y cuadrupedia a través del juego en niños de cuatro y cinco años.

Para dar solución al problema científico se concretó como **objetivo**: Elaborar una alternativa de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas

correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”, Urbano Noris.

Para dar cumplimiento al objetivo se elaboraron las siguientes: **preguntas científicas:**

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos metodológicos que sustentan la alternativa de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años?
2. ¿Cuál es el estado actual de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”, Urbano Noris?
3. ¿Qué elementos deben conformar la alternativa de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”, Urbano Noris?
4. ¿Qué efectividad posee la alternativa de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”, Urbano Noris?

En consecuencia con el cuestionario formulado y para el logro del objetivo planteado se elaboraron las siguientes: **tareas investigativas.**

1. Determinación de los fundamentos teóricos metodológicos que sustentan la alternativa de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años.
2. Caracterización del estado actual de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”, Urbano Noris.
3. Determinación de los elementos que deben conformar la alternativa de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”, Urbano Noris.

4. Constatación de la efectividad de la alternativa de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”, Urbano Noris.

Para realizar esta investigación se aplicarán los siguientes métodos:

Métodos del nivel teórico:

- **Analítico-sintético:** con el objetivo de interpretar la información obtenida, determinar lo esencial de la literatura y documentos consultados; los datos obtenidos de la aplicación de los métodos empírico y el análisis del objeto y el campo de estudio en sus partes e interacción como un todo, para llegar a conclusiones.
- **Inductivo-deductivo:** permite establecer generalizaciones sobre la base del estudio realizado acerca del desarrollo de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia, en niños de cuatro y cinco años y el razonamiento para pasar del conocimiento general a otro nivel de generalidad.
- **Histórico lógico:** con el fin de estudiar las principales concepciones teóricas sobre el desarrollo de la motricidad en niños de cuatro y cinco años y sus características y tener en cuenta el orden lógico sucesivo del fenómeno investigado.

Métodos del nivel empírico:

- **Entrevista:** permite conocer la preparación que posee la familia acerca del desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de juegos de movimiento y enriquecer la información obtenida de la observación.
- **Observación:** con el fin de constatar como se realizan los juegos de movimiento en función de favorecer el desarrollo de habilidades motrices básicas en las actividades programadas.
- **Test de medición:** para comprobar el desarrollo de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en los niños de cuatro y cinco años.
- **Revisión documental:** incluye la revisión y fichado de la literatura relacionada al desarrollo de las habilidades motrices básicas, a partir de programas educativos,

orientaciones metodológicas, dosificaciones y planeamientos de las diferentes áreas del desarrollo y conocimiento para comprobar el trabajo que se realiza para estimularlas, los cuáles brindaron las informaciones necesarias y los conocimientos para la aplicación práctica de la alternativa.

Procedimiento matemático:

Cálculo porcentual: para el procesamiento de todos los datos obtenidos, permitiendo hacer una valoración de los resultados, llegar a generalizaciones y su representación gráfica.

DEFINICIONES DE TRABAJO:

Alternativa Educativa: Opción para la preparación del niño a través de juegos de movimiento. Donde el subsistema dirigente (la familia) trabaja con el subsistema dirigido (niños) partiendo de las características, posibilidades de éstos y contexto de actuación, sustentada en la Teoría Socio Histórico Cultural de Vigotsky y sus seguidores. Conformada por juegos que contienen las particularidades metodológicas de las clases y los mecanismos de la acción terapéutica de estos y 4 talleres dirigidos a la preparación.

Habilidades motrices: correr, saltar y cuadrupedia. Son acciones o movimientos fundamentales que se incluyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de 0 a 6 años, muy vinculada al desarrollo de las capacidades motrices coordinativas y la flexibilidad.

Indicadores:

Correr

- Apoyo
- Coordinación de piernas y brazos
- Combinación con otras habilidades

Saltar

- Ejecutar saltos variados
- Despegue
- Caída

- Combinación con otras habilidades
Cuadrapedia
- Apoyo
- Dirección en que se realiza
- Combinación con otros elementos

Justificación

La necesidad de contar con una alternativa de juegos de movimiento para el favorecimiento de las habilidades motrices básicas en niños de cuatro y cinco años, la misma incluye variados y novedosos ejercicios, elaborados a partir de los contenidos que sugiere el programa educativo y que están en plena correspondencia con las tendencias actuales.

CAPITULO I FUNDAMENTOS TEÓRICOS METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN LA ALTERNATIVA DE JUEGOS DE MOVIMIENTO PARA FAVORECER LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS CORRER, SALTAR Y CUADRUPEDIA EN NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS.

En el presente capítulo se sistematizan los fundamentos teóricos acerca de las habilidades motrices básicas, los juegos de movimiento como alternativa para favorecer el desarrollo motriz en niños de cuatro y cinco años de edad, así como las características psicomotora en esta etapa.

1.1. Concepciones sobre el desarrollo de las habilidades motrices básicas

La psicomotricidad, pone en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico.

Fonseca, V. da (1996) plantea que la psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas. Sólo considerado globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano.⁸

En este sentido se puede considerar la psicomotricidad como un área de conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo.

La coordinación motriz es la posibilidad de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo.

Tradicionalmente se distinguen dos grandes apartados en la coordinación motriz:

⁸ Fonseca, V. da (1996): Estudio y génesis de la Psicomotricidad. Barcelona: Inde

- Coordinación global: Plantea Le Boulch, J. (1986)...**“Movimientos que ponen en juego la acción ajustada y recíproca de diversas partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos implican locomoción...”**⁹
- Coordinación segmentaria: Movimientos ajustados por mecanismos perceptivos, normalmente de carácter visual y la integración de los datos percibidos en la ejecución de los movimientos. Por esta razón se le denomina habitualmente coordinación viso motriz o coordinación óculo-segmentaria.

A consideración de Berruezo, P.P. (2000). ...**“La educación de la coordinación global y segmentaria ofrece al niño la posibilidad de desarrollar sus potencialidades motrices: correr, saltar, trepar, rodar, rectar, cuadrupedia, capturar, lanzar, son funciones que surgen y refuerzan el esquema corporal, estructuran el equilibrio y contribuyen a la adquisición de capacidades psicofísicas como la velocidad, la precisión, la resistencia”**.¹⁰

Johanne Durivage, describen los aspectos generales de la psicomotricidad, como son la percepción (visual, táctil, auditiva), motricidad (movimientos locomotores, coordinación dinámica, disociación, coordinación viso motriz, motricidad fina), esquema corporal (imitación, exploración, nociones corporales, utilización, creación), lateralidad (diferenciación, orientación de su propio cuerpo, orientación corporal proyectada), espacio (adaptación espacial, nociones espaciales, orientación espacial, espacio gráfico, estructuración espacial), tiempo-ritmo (regularización del movimiento, adaptación del ritmo, repetición de un ritmo, orientación temporal, estructuración temporal).¹¹ Para lograr todos estos aspectos es necesario desarrollar las habilidades básicas psicomotrices.

Teniendo en cuenta lo anteriormente planteado el desarrollo de los movimientos, depende de la maduración y del tono, factores que se manifiestan concretamente por las sincinesias (movimientos parásitos que acompañan un gesto), o sea por el control

⁹ Le Boulch, J. (1986), La educación por el movimiento en la edad escolar. Barcelona: Paidós. 168p.

¹⁰ Berruezo, P.P. (2000). El contenido de la Psicomotricidad. Madrid: CEPE.

¹¹ Durivage, J. (1989). Educación y Psicomotricidad: Manual para el Nivel Preescolar. México. Editorial Trillas. 186p.

postural. La relajación global o parcial (regulación tónica) y los ejercicios de equilibrio (control postural) contribuyen a la disminución de las sincinesias y a una mayor regulación tónica.

Según Oscar A. Zapata y Francisco Aquino (1979)...**“todos los hábitos, destrezas y movimientos de cualquier tipo, son actividades propias del nivel sensorio motriz pero que se prolongan y desarrollan con las fases evolutivas de los seres humanos. Se puede decir que la enseñanza de destrezas y conocimientos motrices no se puede realizar por medio de comunicaciones visuales o verbales. El niño aprende sólo mediante su propia actividad, o sea, a través de sus propios esquemas de asimilación motriz...”**¹²

Si los niños en la etapa de cuatro y cinco años son capaces de llegar a dominar las habilidades fundamentales de los ejercicios objeto de aprendizaje, se puede considerar que los objetivos de la actividad física han sido cumplidos. A continuación se muestran las habilidades a trabajar y capacidades que se desarrollan:

Correr: Flexibilidad, la coordinación, el ritmo, el equilibrio y la orientación.

Saltar: Capacidades coordinativas y la flexibilidad.

Cuadrupedia: La coordinación, orientación, equilibrio.

Como motricidad debemos entender todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños de 1 a 6 años que se manifiestan por medio de las habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre.

El desarrollo motriz es aquel que se manifiesta de manera integral en el organismo, que está basado en el sistema nervioso, músculo-esquelético, etc.

Para entender qué son las habilidades motrices, tenemos que empezar por definir al movimiento y conocer qué son los patrones de movimiento, así como los patrones fundamentales o básicos de movimiento. Para ser más precisos en lo que a terminología se refiere, nos remitimos a los estudios que sobre desarrollo Motriz han

¹² Aquino, F. y O. A. Zapata (1979). La educación del movimiento. México. Ed. Lithomex. S.A. 355p

sido efectuados por el Doctor Gallahue desde los años ochenta, en donde señala que el término “movimiento”, está referido a los cambios observables de la posición de alguna de las partes del cuerpo; en cambio, un patrón de movimiento o patrón motor, es una serie de movimientos relacionados entre sí, pero que por su simplicidad no llegan a ser considerados como patrones básicos de movimiento, como levantar y bajar un brazo o una pierna.

Las habilidades motrices básicas se pueden definir como la familia de habilidades amplias, generales y comunes a muchos individuos. Estas habilidades pueden servir de plataforma para aprender y desarrollar situaciones más complejas y elaboradas de movimiento.

Tejeda G. (2010) plantea que las habilidades motrices básicas contribuyen a crear una personalidad positiva en el niño. Este asimila los conocimientos, las relaciones y las variaciones de la personalidad por medio de la enseñanza. Logran alcanzar un nivel de desarrollo del lenguaje, el dibujo y los movimientos.

El niño a través de estas habilidades motrices va adquiriendo conocimientos para aplicarlos más adelante. Todo esto, sin lugar a dudas se revierte en un mejor lente social preparado para enfrentar las tareas sociales que le correspondan en tiempos venideros. El niño a través de la actividad física y el juego, desarrolla además cualidades positivas que van a determinar los rasgos de su personalidad.

El desarrollo de las habilidades perceptivo motrices en el niño, la percepción de sí mismo con sus propias posibilidades de movimiento y la percepción del entorno, supone una estrecha relación entre uno y otro aspecto perceptivo, por cuanto todo movimiento del ser humano implica por una parte, la modificación del entorno y por otra, que los movimientos que se ejecutan a partir de estímulos que emanan del entorno.

A partir del nacimiento en los niños, se pueden observar movimientos locomotores que surgen como consecuencia del desarrollo infantil, es decir los cambios que el ser humano experimenta a lo largo de su existencia. Algunos de los reflejos incondicionados en el recién nacido se asemejan a patrones locomotores voluntarios, reflejos condicionado, adquiridos posteriormente.

El aprendizaje motor se ha venido definiendo en términos generales como una técnica que tiende a favorecer mediante el dominio corporal, la relación y la comunicación que establece cada individuo con el mundo que lo rodea”.

La meta de la Educación Motriz en las primeras edades se centra en la capacitación de los niños de modo que se enfrentan críticamente a sí mismo y al ambiente (personas y objetos), para que respondan adecuadamente. Para lograr esto, nos indica el Dr. Teus “hay que seguir el principio de dar al niño la oportunidad de desarrollar vínculos (enlaces) recíprocos entre las percepciones y el movimiento en tres áreas:

- La autocapacidad y autohabilidad.
- La adaptación ambiental.
- La capacidad social.

La motricidad permite a los niños el desarrollo motor, la construcción de su corporeidad y su esquema corporal, así como la comprensión de la imagen corporal. Para ello, utiliza el lenguaje, los gestos, la expresión y la diagramación del movimiento como el hilo conductor, generador de reflexión en la dimensión motriz; que involucra, a su vez, los procesos cognitivos de percepción, memoria, pensamiento e imaginación¹³.

1. 2 Habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia.

Las características motrices que corresponden a esta edad, son las siguientes¹⁴:

- Domina suficientemente su cuerpo y sus movimientos que ahora son más económicos y eficaces. Se orienta fácilmente en el espacio.
- Corre veloz y con técnica adecuada. Esquiva. Cambia de dirección. Reacciona con rapidez.

¹³ Da Fonseca, V. (2000): Manual de observación psicomotriz. Inde.

¹⁴ Moreno, J. y Rodríguez, P. (1996). El Aprendizaje por el Juego Motriz en la Etapa Infantil. Barcelona. Paidós.

- Trepa, se suspende y se balancea con absoluta seguridad y a elevadas alturas.
- Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos.
- Salta en profundidad alrededor de 1m; a lo largo 50-60cm y en alto 40-50cm Es capaz de saltar rebotando con suficiente control.
- Lanza con seguridad y potencia. Intenta coordinar carrera y lanzamiento.
- Recibe con dos manos y puede devolver un pase. Anticipa la trayectoria de los objetos.

Durante los cuatro y cinco años mejoran en el salto, juegan a andar por diferentes superficies, es decir, existe una mejora en la coordinación dinámica general o global y una mejora en el equilibrio. También empiezan a realizar juegos organizados sencillos de pelota y juegos de habilidad corporal (mejora en la percepción espacio-visual y la coordinación óculo-motriz y óculo-manual). Empieza a realizar actividades en grupo, donde comienzan a desarrollarse los juegos de imitación.

Esta etapa se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor, formas de comunicación y mayor capacidad del lenguaje, siendo el juego su interés fundamental. Es la etapa de adquisición de habilidades básicas motrices como caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrupedia, reptación, lanzar y capturar. Comienzan a aparecer por maduración biológica y actividad práctica del niño en el medio que lo rodea.

En la medida en que madura el sistema nervioso el organismo infantil, se fortalece y estabiliza. Los patrones básicos de locomoción se desarrollan. Caminar, correr, saltar, reptar y cuadrupedia.

Caminar: Es un movimiento de locomoción, que le permite al niño desplazarse de un lugar a otro.

Correr: Implica movimientos muy semejantes al de caminar ya que el cuerpo se impulsa trasladando su peso de un pie a otro, pero precisamente después del impulso

con un pie, se pierde el contacto con el suelo antes de volver a caer con el otro, lo que constituye la fase de vuelo.

Saltar: Es un desplazamiento en el espacio que se efectúa trasladando el peso del cuerpo de un pie al otro o a ambos pies, mientras se está en fase de vuelo, al caer la o las piernas deben semiflexionarse para amortiguar la caída y así evitar las lesiones debido al contacto violento con el suelo.

Lanzar: Es una habilidad fundamental que debe ser educada desde las primeras edades, por cuanto desde el punto de vista funcional, la velocidad, la distancia son aspectos esenciales a tener en cuenta al introducir en el proceso de enseñanza de los diferentes tipos de lanzamientos.

Atrapar: Es una de las habilidades que requiere ejercitación sistemática, ya que resulta difícil para los pequeños atrapar un balón que viene rodando por el, lo cual se necesita un buen desarrollo de las coordinaciones globales y segmentarias; orientación y ubicación espacial, entre otras como diferenciación, equilibrio, anticipación, etc.

Rodar: Los lanzamientos rodados se realizan con la mano, el pie u otras partes del cuerpo. En el lugar, o con desplazamientos hacia diferentes direcciones ya sea atrás, al frente o lateral, y desde diferentes posiciones y formaciones; individual, en parejas o pequeños grupos.

Cuadrupedia: Como desplazamiento, es una forma superior de gateo, se ejecuta con cuatro puntos de apoyo (pies y manos). Se realizará disperso y en otras formaciones, por sendas, variadas direcciones

Reptar: También es una forma de desplazamiento, que se ejecuta desde la posición de acostado de cúbito prono alternando el movimiento de piernas y brazos.

Trepar: La trepa horizontal puede realizarse hacia arriba o hacia abajo con el apoyo de los brazos, el tronco y las piernas.

Escalar: Durante la ejecución, los pequeños deben alternar los movimientos de brazos y piernas, tanto al subir como al bajar.

Referido a la carrera Bryant J. Cratty (Estados Unidos) plantea que aparece de forma accidental cuando el niño hace sus primeros intentos de caminar (18-20 meses). Hacia los 5 años es que se estructura como tal.

Piaget y Wallon (Suecia y Francia) plantea que aparece el inicio de los 2 años como una carrera torpe. A los 4 años comienzan a discriminar distintas velocidades en el ritmo de la carrera.

Kathe Lewin¹⁵ (Alemania) al final de los 2 años aparece la carrera después de caminar y lanzar. Entrando en los 3 años trotan hasta 30 metros y a partir de los 5 años realizan la carrera con tiempo.

Referido al salto Piaget y Wallon plantea que a los 2 años realizan el salto desde arriba de pequeños obstáculos. Saltan con los pies unidos por sobre una cuerda en el piso. A los 4 años saltan separando y uniendo las piernas. A los 5 años saltan Sobre un pie.

Kathe Lewin¹⁶ afirma que aparecen los saltillos al final de los 2 años, conjuntamente con la carrera. A partir de los 3 años saltan desde arriba de obstáculos. A los 4 años saltan sobre un pié. A los 5 años saltan sobre un objetivo y a los 6 años ejecutan el salto largo sin carrera de impulso.

A través de los ejercicios de lanzar se desarrollará la coordinación, orientación y la flexibilidad. Esta acción se realizará con una mano y dos, se puede hacer de diferentes formas, por encima de la cabeza, del hombro, desde el pecho y desde abajo, a un objeto en el piso, a la altura de la vista etc.

El rodar se realizará desde la posición de sentados, cuclillas, parados, hacia diferentes direcciones que pueden ser al frente, detrás, a los lados, alrededor del cuerpo, sobre el propio cuerpo o de otro niño.

La cuadrupedia la ejecutan en cuatro puntos de apoyo, utilizándose en algún momento de la actividad el gateo, esta puede ser libre y entre obstáculos.

¹⁵ Lewin, K. y otros. Desarrollo motor de 1 a 7 años. (Material mimeografiado), Ciudad de La Habana, 1972.

¹⁶ Ídem.

La reptación desarrolla la coordinación de los movimientos, por lo que se debe insistir y estimular al niño para que alterne el movimiento de brazos y piernas.

Para escalar es importante insistir en que los niños alternen el movimiento de brazos y piernas al subir y bajar.

La trepa desarrolla en los niños la coordinación y el equilibrio, la misma se realiza a partir de una altura de 30cm aproximadamente y la superficie deberá ser amplia para garantizar la seguridad de los niños.

1.3 Caracterización psicológica y motora en niños de cuatro y cinco años.

Antes de comenzar a describir las características psicológicas de los niños de esta edad, es importante conocer algunos términos que tienen que ver directamente con las capacidades y logros que se dan en el desarrollo de todo niño:

Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) Vigotski, S. L. (1989)...” **Es la distancia que existe entre lo que el niño puede realizar por sí mismo, acorde a su desarrollo actual y lo que puede hacer bajo la ayuda del adulto o de un colaborador más capaz, es decir, el nivel de desarrollo actual es el producto del desarrollo y el nivel de desarrollo potencial, la reserva del desarrollo” ...**¹⁷

Situación Social del Desarrollo Vigotski, S. L. (1989)...”**Es la combinación específica de las condiciones internas del desarrollo y de las condiciones externas, la misma es típica, en cada período, condicionadora de la dinámica del desarrollo psíquico del período y de las nuevas formaciones que surgen al final de cada período psicológico...**”¹⁸

La Situación Social del Desarrollo está dada por el juego de roles y la relación con adultos y coetáneos. En el juego de roles los niños reflejan toda la variada realidad que los rodea.

¹⁷ Vigotski, S. L. (1989). Obras completas tomo v. –La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 337p.

¹⁸ Idem.

La memoria y la atención son aún demasiado inestables. El pensamiento es fantasioso y simbólico, mezclando los sueños con la realidad, uniendo caprichosamente los datos de ésta y simbolizándolos sin regla definida.

Manifiestan un estado emocional positivo de manera constante. Son alegres, afectivos y las relaciones con adultos le proporcionan satisfacción, muestran interés por el trabajo y las relaciones de los adultos y aspiran a parecerseles o imitarlos y a sentirse útiles o importantes cuando realizan tareas que el adulto les encomienda a realizar con ellos y tratan de mantener una conducta que le proporcione la aprobación de esos; cumplen gustosos normas de convivencia social e indagan con frecuencia que cosas se pueden hacer y cuales no. A esta edad los infantes tienen nociones más precisas sobre lo correcto y lo incorrecto en la actuación de los demás y la propia, aunque sus aspiraciones sobre la conducta ajena son más críticas que cuando se refieren a la suya. El modo de vida familiar constituye parte integrante del modo de vida de la sociedad, ya que la familia como grupo social encarna y desarrolla su modo de vida mediante la ejecución de sus actividades sociales.

Los primeros movimientos se producen según leyes cefalocaudal y próximo distal. La motricidad evoluciona desde propuestas globales a respuestas musculares locales y diferenciadas, efectuándose esta desde la cabeza hasta la pelvis, comenzando al inicio con los movimientos de la cabeza y el cuello y más tarde el del abdomen, siendo las respuestas motrices a nivel de los miembros de la parte más próxima del cuerpo a la más alejada. Este proceso depende de la maduración del sistema nervioso, los efectos del medio social, las condiciones de vida y educación, resaltándose el papel que las acciones motrices tienen en el desarrollo infantil, el aspecto cognitivo, donde la secuencia del desarrollo motor del niño, demuestra que los movimientos aumentan en cantidad y calidad.

Al caminar se velará por la postura correcta y se insistirá en que el niño mantenga el tronco y la cabeza erguido, lo realizarán por sendas, sobre tabla inclinada, sobre líneas, sobre banco o tabla a una altura y pasando obstáculos, al correr lo realizarán sobre sendas en línea recta, a una distancia lo que va a contribuir al desarrollo de la coordinación, el equilibrio, la orientación y la flexibilidad. El salto se va realizar con

las dos piernas, al frente, de profundidad, hacia una altura velando por que se realice la caída con semiflexión de piernas.

En niños de cuatro y cinco años los sentimientos predominan por sobre todos los aspectos vitales del niño, dando a estos, color y expresividad. Un niño pequeño todavía no puede dirigir sus impresiones, él casi siempre es un prisionero de sus sentimientos. Es la edad del surgimiento de la voluntad, la edad de la constante regulación de la conducta, de las acciones externas e internas. En el niño surge la posibilidad de subordinar sus acciones a las necesidades del cumplimiento de determinada tarea.

Son numerosos los autores que retoman el concepto de psicomotricidad como elemento fundamental en el desarrollo motor del ser humano, definiéndola como “la utilización del movimiento en la adquisición de sensaciones, percepciones y conceptos sobre el cuerpo y el mundo que nos rodea”, y en el desarrollo de la personalidad por la acción corporal¹⁹.

Herminia Watson Brown²⁰ plantea en su libro “Educación de la motricidad infantil en la Etapa Preescolar” que las habilidades motrices son acciones o movimientos fundamentales que se incluyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de 0-6 años, muy vinculada al desarrollo de las capacidades motrices coordinativas y la flexibilidad. Por las características de estos movimientos, intervienen en mayor o menor grado en las actividades que suponen un gasto de energía y constituyen uno de los contenidos fundamentales del programa para el área correspondiente al desarrollo de la motricidad en la etapa de cuatro y cinco años. Estas son: caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, rodar, golpear, cuadrupedia, reptar, trepar, escalar y sus combinaciones.

Desde el punto de vista de la fisiología se puede decir que la psicomotricidad es la capacidad que tiene el individuo para coordinar movimientos e ideas desde su nacimiento hasta culminar su total desarrollo como persona (Ayala, 1996). Desde

¹⁹ Vayer, P. (1977). El niño frente al mundo. Científico Médica, Madrid.

²⁰ Watson. Brown Herminia. (2008). Educación de la motricidad infantil en la etapa Preescolar. Editorial Deportes, Ciudad de la Habana

una perspectiva social podría afirmarse que es una disciplina que se ocupa del estudio diagnóstico, así como de la intervención psicopedagógica y vivencial hacia un ser humano, buscando ante todo el equilibrio físico, emocional, intelectual y social.

Desde el punto de vista social una referencia del comportamiento motor del niño y su evolución en cada edad, significa poseer un instrumento para que los educadores y los padres puedan intervenir a tiempo en el desarrollo del pequeño. Un programa de actividad física bien estructurado desde las primeras edades puede contribuir notablemente al desarrollo motor sin pretender acelerar este desarrollo. La planificación de tareas motrices desde su forma más simple hasta la más compleja facilita y estimula la motricidad de los pequeños.

En este grupo se manifiesta la carrera con aumento en la fase de vuelo, mejor ritmo y coordinación, manteniéndose la misma con una mayor distancia.

La ejecutan además de bordeando objetos, con cambio en la dirección (al frente, atrás, derecha e izquierda) y combinada con otros movimientos como: lanzar y golpear.

Utilizan el espacio y se orientan mejor en el mismo, ejecutando todos los desplazamientos, tanto por el piso, en diferentes direcciones y por arriba de obstáculos. En este caso se destaca el salto abriendo y cerrando las piernas, lateralmente, pasando cuerdas a pequeñas alturas del piso y saltos desde obstáculos a 30 cm de altura cayendo con semiflexión de las piernas.

Trepan por la barra vertical, haciendo el desplazamiento de brazos y piernas pero aún este movimiento es descoordinado.

En este grupo de edad hay grandes avances en el escalamiento con relación al grupo anterior pues suben la escalera con movimientos alternos de brazos y piernas en un movimiento continuo que demuestra buena coordinación.

Reptan por el piso y también por bancos, llevando un brazo al frente y la pierna correspondiente de forma alterna pero sin coordinación ya que el movimiento se realiza con pausas.

La cuadrupedia la ejecutan en cuatro puntos de apoyo, por encima de bancos y tablas con movimientos continuos de forma coordinada.

Lanzan y capturan objetos combinadamente pero para la captura precisan de la ayuda de todo el cuerpo cuando le lanzan la pelota de aire.

Ruedan la pelota por bancos y lanzan con las dos manos desde el pecho hacia diferentes lugares libremente sin dirigirla a un punto de referencia y combinan la acción de lanzar y golpear objetos con la carrera, como ya se comentó al inicio de esta edad.

Caminan por tablas y vigas o muros estrechos no sólo hacia delante sino también lateralmente, demostrando mayor estabilidad corporal. También se desplazan hacia atrás cuando caminan por tablas colocadas en el piso, manifestándose en esta acción motriz una mayor orientación espacial.

Logros motores:

Al cumplir los 5 años los niños ejecutan sin dificultad las acciones:

- Caminar, correr y saltar en diferentes direcciones.
- Lanzar y golpear pelotas de forma combinada.
- Escalar con coordinación.
- Trepar por un plano vertical.

Para que estas acciones tengan una buena incidencia desde el punto de vista psicofisiológico, en el organismo del niño, deben crearse condiciones favorables.

Estas condiciones y requisitos son las siguientes:

- Alimentación adecuada, donde se considera la ingestión balanceada de los alimentos que necesita el organismo: proteína, carbohidratos, minerales, vitamina, así como la educación de hábitos nutricionales que permitan la asimilación correcta de los alimentos.
- Régimen de vida organizado: este considera el cumplimiento del horario de vida como una condición importante para asegurar el normal crecimiento y desarrollo del niño. Para lograrlo debe realizarse una correcta distribución del horario del día del

niño, contemplando la alternancia de sus actividades con el descanso y los procesos de alimentación y sueño. De esta forma se logra una mejor protección del sistema nervioso del niño.

- Condiciones higiénicas y empleo sistemático de los factores de la naturaleza (aire, agua y sol).

Todas estas condiciones guardan una estrecha relación cuando se cumplen y reportan conjuntamente con la actividad motriz un gran beneficio a la salud de los pequeños infantes.

En esta edad el método práctico se basa en la ejercitación global de la tarea motriz, lo que significa que durante la ejecución de la tarea objeto de aprendizaje, el niño la realice en su forma íntegra y no dividida en partes como suele ser ejecutada en edades superiores.

Ejemplos del método práctico:

- Se puede correr por sendas onduladas y curvas, zig-zag, planos inclinados, diferentes direcciones, parejas, tríos, pequeños grupos, aumentando la longitud de manera paulatina y combinándola con otra habilidad.
- Saltar hacia diferentes direcciones, de profundidad, altura, saltando pequeños obstáculos, con un solo pie o con ambos y combinándolo con otra habilidad.
- Desplazarse en cuadrupedia hacia delante, atrás, lateralmente, invertida por arriba de planos, etc.

1.4 Evolución del juego en niños de cuatro y cinco años.

El juego en estas edades se convierte en el tipo principal de actividad, es decir una acción que tiene un carácter simbólico para el niño. Es en el juego donde el pequeño descubre, por primera vez, las relaciones que existen entre las personas durante el proceso del trabajo, los derechos y deberes de cada quien. Es preciso distinguir el contenido de los juegos de roles. El contenido del juego es aquel que el niño destaca como aspecto fundamental de la actividad de los adultos. En el juego conjunto, los

niños aprenden el "lenguaje" de la comunicación, a planificar sus acciones con las de los demás, y a comprenderse y ayudarse mutuamente.

La actividad lúdica influye en la formación de los procesos psíquicos voluntarios. Así, durante el juego se comienza a desarrollar en los niños la atención y la memoria voluntarias. Dentro de las condiciones del juego, los niños se concentran mejor y memorizan más de lo que lo hacen en las condiciones de experiencias de laboratorio.

Gradualmente, las acciones lúdicas con los objetos se van abreviando; el niño aprende a pensar acerca del objeto y actuar con él, en el plano intelectual. De este modo, el juego, contribuye en gran medida, a que el niño pase al pensamiento en el plano de la representación. El juego ejerce una gran influencia en el desarrollo del lenguaje y la imaginación.

Además de contribuir de manera muy efectiva al desarrollo de habilidades y capacidades motrices, el juego constituye como actividad un elemento de regulación y compensación de las energías potenciales del niño, un medio esencial de interacción y socialización, un elemento importante en el desarrollo de las estructuras del pensamiento, influyendo notablemente en la formación de la personalidad del niño.

Mediante el método de juego, el adulto aprovecha el impulso emocional del niño para provocar situaciones en la actividad que faciliten la creatividad en forma grupal (colectiva).

La aplicación del método de juego es la mejor vía para lograr que surjan en el niño sensaciones de placer, libertad, deseos de acción, de compartir con otros, de descubrir.

Es el método que mejor logra liberar de estrictas normas directivas a los docentes que aún permanecen arraigados.

Las tareas motrices se proponen al niño desde la forma individual, parejas, pequeños grupos o con todo el grupo, empleando este método.

Este método no se introduce bruscamente en la actividad cuando el adulto dice: ¡Ahora vamos a jugar!, los niños piensan: ¿y hasta aquí qué hemos hecho? Cuando el adulto estimula al niño mediante formas lúdicas, la actividad se torna más alegre y desarrollada para el pequeño.

Esta forma de guiar la actividad motriz con los más pequeños facilita poder sugerir tareas cada vez más complejas y que los niños las acepten y ejecuten con entusiasmo, tratando así de vencerlas. Con el empleo de este método, el adulto tiene la facilidad de ocupar roles y papeles conjuntamente con el niño participando directamente como un niño más.

Los juegos de movimiento favorecen las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años. Para su efectiva ejecución se deberá tener en cuenta por parte del adulto la fase de recuperación la cual se explica a continuación:

La recuperación se realiza para lograr el equilibrio de las diferentes funciones que tienen su expresión en: pulsaciones cardíacas, frecuencia respiratoria, entre otras, evitando la aparición de síntomas de fatiga, cansancio, excitación y otras que pudieran presentarse.

La recuperación incluye ejercicios respiratorios y ejercicios de relajación. Entre los respiratorios se encuentran: caminar suavemente, elevar los brazos hasta el lateral inspirando el aire por la nariz, ampliando la capacidad pulmonar hacia el abdomen, y bajar los brazos espirando el aire por la boca.

Estos ejercicios se ejecutan utilizando diferentes formas de motivación: "oler la flor", "soplar el globo", "inflar la pelota", "soplar la plumita", así como otras que el adulto sea capaz de crear.

Los ejercicios de relajación se combinan con el caminar lento y la respiración. Durante su ejecución se flexiona el tronco, acompañado de un suave balanceo de los brazos para relajar los músculos de las extremidades superiores. En este caso, se motiva a los niños diciéndoles "tiemblan los brazos", "caminamos como el elefante", etcétera.

La relajación de los músculos de las piernas se realiza de igual forma que los brazos: movimientos suaves de las piernas, indicando "tiemblan las piernas", etcétera, sentarse y pasarse las manos hacia arriba en la parte de atrás de las piernas y sobre los muslos.

Esta recuperación puede finalizar con la relajación de todo el cuerpo, la caída suave hasta quedar acostado de espalda al piso, en esa posición respirar profundo de nuevo (inspiración - espiración) y relajación de brazos y piernas, pasar las manos suavemente por el abdomen de abajo hacia arriba, colocar una mano sobre el área del corazón y sentir sus latidos, entre otros.

Para lograr la recuperación tanto física como psíquica, debe bajar el tono de la voz, que al mismo tiempo ha de tornarse cada vez más suave en la medida que se introducen estos ejercicios. Por ejemplo: "caminemos como el muñeco de trapo y acostémonos lentamente", "nos derretimos como el helado", etcétera.

El tiempo de esta parte dependerá de las necesidades del niño, las que serán valoradas por el adulto mediante la observación de sus reacciones externas (sudoración, movimientos respiratorios, entre otras).

Los ejercicios de relajación y respiración pueden realizarse en otros momentos que se requiera durante la actividad: después de saltillo, trotes y otros. Estos se seleccionarán teniendo en cuenta las características del movimiento y la recuperación en el organismo del niño.

Las relaciones entre el juego y el desarrollo motor o psicomotor, permite establecer variadas relaciones, que han quedado demostradas en diferentes investigaciones. A través del estudio de varios trabajos se observa que las funciones psicomotrices básicas se sirven de forma espontánea para su desarrollo de las actividades lúdicas "de" y "con" movimiento de los niños. Pero es necesario señalar que el desarrollo psicomotriz no es algo dissociado del resto de las dimensiones del desarrollo infantil, sino más bien algo conjunto, donde se entremezclan las mejoras psicomotrices con las socio-afectivas de forma directa y continua.

Además de contribuir de manera muy efectiva al desarrollo de habilidades y capacidades motrices, el juego constituye como actividad un elemento de regulación

y compensación de las energías potenciales del niño, un medio esencial de interacción y socialización, un elemento importante en el desarrollo de las estructuras del pensamiento, influyendo notablemente en la formación de la personalidad del niño.

Es por ello que una de las actividades fundamentales en que se apoya la actividad física para la obtención de los objetivos que le corresponde, en su contribución a la formación integral del niño, es precisamente el juego.

La característica fundamental de los juegos radica en que posibilita la más plena incorporación de todas las partes del cuerpo en el movimiento, evitándose la unilateralidad de la carga, con lo cual se logra influir de forma generalizada en el organismo del niño. De ahí que el adulto al orientar y desarrollar los juegos de movimientos que se proponen cumpla con las indicaciones dadas logrando efectividad en el desarrollo de las habilidades motrices que se trabajan.

El carácter educativo de los juegos se pone de manifiesto de forma elocuente en las posibilidades que brinda en la personalidad del educando, lográndose alcanzar altos índices de esfuerzos físicos; las situaciones que se presentan en cada movimiento requieren de soluciones inteligentes para resolver los problemas que en los juegos se plantean, y el establecimiento de fuertes relaciones afectivas, coadyuvan a la creación de valores estéticos e intelectuales; desarrolla el trabajo en colectivo, la autodeterminación, la voluntad, el autocontrol, la disciplina, el valor y la perseverancia.

Por otra parte influyen en la creación de condiciones para adquirir y afianzar conocimientos en el desarrollo del proceso mental del lenguaje y la estimulación para la actividad creadora.

Los juegos permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que es difícil de encontrar en otras actividades del niño; propicia estados emocionales positivos, desarrolla la imaginación, la creatividad y las posibilidades psicomotrices, ya que en las actividades que reproducen los niños durante el juego siempre hay participación de su pensamiento.

Eidy E. Reyes Rodríguez (2009) en su tesis de maestría del ISCF de Holguín plantea que el juego es el contenido esencial para esta edad y medio para el desarrollo de las habilidades, se reafirma como el aspecto de mayor trascendencia para este proceso, por su gran valor demostrado en la literatura pedagógica. Es de significar también, que la conducta del niño de este contexto necesita estar dirigida al cumplimiento de acciones que manifieste el dominio del conocimiento en la ejecución de la habilidad motriz básica y la significatividad que tendría para su educación.

Aunque existen juegos de carácter individual el peso mayor recae en los juegos de conjunto, donde los participantes generalmente subordinan los intereses individuales a los del colectivo, influyendo en el establecimiento de patrones de conducta.

Para que los juegos cumplan objetivos educativos y garanticen la vida en colectivo, deben cumplirse por el pedagogo algunas exigencias, por ejemplo generalmente muchos juegos establecen la exclusión del niño por determinada actuación errónea. En estas edades está contraindicada por la influencia psicológica negativa que significa para el niño ser eliminado y esto frecuentemente suelen ocurrirle a aquellos niños que no tienen un buen desarrollo de sus habilidades y capacidades motrices, lo que trae también como consecuencia que el niño excluido quede inactivo durante la actividad.

Los juegos pueden ser variados teniendo en cuenta:

- Las posiciones iniciales.
- Las formaciones.
- Las formas de ejecutar la acción.
- Los materiales a utilizar.
- Los papeles principales.
- Las formas de desplazamientos.
- Las reglas del juego.

Las posiciones iniciales se varían ejecutando el juego desde de pie, sentado, acostado, en cuadrupedia, cuclillas y otras posiciones. Estos tipos de variaciones se podrán ejecutar de acuerdo con la organización del juego que se va a desarrollar.

La variación en las formaciones se puede lograr modificando las hileras en filas o viceversa, los círculos a la forma dispersa o de parejas a pequeños grupos, etc.

Para variar las formas de ejecutar la acción se tiene en cuenta la modificación del movimiento básico que se esté ejecutando con relación al cuerpo, el espacio y el tiempo.

La variante de los materiales se puede realizar colocando de forma diferente el mismo material o transformando su ubicación en el espacio.

La variación de los papeles principales se logra modificando el rol principal del niño, sin afectar la organización del juego. El papel que ocupa el niño de forma independiente puede ser ocupado por dos y hasta tres niños, sobre todo en los juegos de persecución.

La modificación en los desplazamientos se ejecuta variando la forma de trasladarse: caminado, corriendo, saltando, en cuadrupedia, reptando y al mismo tiempo ejecutando cada una de estas acciones de forma diferente.

Las reglas de los juegos se varían considerando que los objetivos del juego no sufran modificación. Las modificaciones son convencionales y pueden participar en dicha modificación los propios niños (cambiar la distancia, la dirección de recorrido, etcétera).

1.4.1 Juegos de movimiento.

Los juegos de movimiento son ejercicios físicos realizados en forma lúdica para desarrollar o perfeccionar las habilidades motrices básicas y las capacidades coordinativas. Hernández L. N (2006)

En estos juegos se ejercitan las acciones motrices aprendidas y se contribuye a sentar las bases para el desarrollo de determinadas cualidades de la personalidad. La repetición del juego dependerá de su dinamismo, la carga física a que es sometido el niño y su contenido.

Las variantes de los juegos pueden confeccionarse modificando las posiciones iniciales, las formaciones, o modos de ejecutar la acción, la utilización de los medios de enseñanza, la distribución de los papeles principales y las reglas de juego.

La actividad es imprescindible para el desarrollo motor, es decir, es necesario que se practique una actividad para conseguir hacerlo bien. Los niños criados en ambientes de hacinamiento muestran a menudo un retraso en la adquisición de las habilidades de los músculos grandes. Les falta fuerza, coordinación y flexibilidad al correr, saltar, trepar, equilibrarse y otras acciones.

El aprendizaje físico-motor mejora asimismo por medio de la atención. Por ello los rusos han logrado idear ejercicios y juegos que sirven para enseñarle al niño a mover sus brazos y piernas en una forma deseada, pueden centrar su atención mejor por medio de la imitación activa. Se obtienen buenos resultados con diversos tipos de juegos consistentes en seguir al líder.

Los juegos se seleccionan teniendo en cuenta las particularidades de las edades de los niños, sus posibilidades en cuanto al cumplimiento de unos y otros movimientos, de observar las reglas lúdicas.

En estos juegos, las reglas cumplen su papel organizativo, con ellos se determina el desarrollo del juego y obligan a subordinarse al objetivo y contenido del juego. Después que los niños sepan cómo jugarlo, pueden hacerlo independientemente. El adulto cuida que en el juego participen todos los niños, pero no permite una actividad motriz excesiva que pueda provocar la excitación y el agotamiento.

Cuando se realizan, se establece un ambiente de alegría y optimismo.

Esto se produce porque son dinámicos y brindan múltiples posibilidades de movimiento y con ello se satisface la gran movilidad de los niños de esta edad.

Es conveniente significar, además, que por medio de los juegos de movimiento se puede influir positivamente en la postura física y fortalecer el organismo infantil. Los niños ganan en destreza, resistencia y agilidad y aprenden a reaccionar con rapidez.

En los juegos de movimiento predomina el esfuerzo físico, sus variados contenidos estimulan a los niños para estar activos, por lo que debemos aprovechar estas

características para hacer que influyan favorablemente en el desarrollo de la personalidad de nuestros pequeños. Los niños mayores conocen muchos juegos de movimiento que han aprendido de sus hermanos, amiguitos, etc. Para ello es fácil organizarse autónomamente para jugar.

Ya no se conforman con los movimientos sencillos y a veces complican los mismos juegos que conocen incluyéndoles movimientos complejos para poder comparar los rendimientos y competir en agilidad, resistencia, fuerza, etc.

Para desarrollar la ejecución de movimientos complejos es necesario que los niños repitan a menudo, por medio de estímulos de los adultos de una forma variada y amena, los movimientos que conocen. Para ello basta con sugerir la realización de juegos que impliquen esos movimientos, o contraer al área de juegos, algunos elementos lúdicos, pelotas, sogas, bancos, aros, etc.

El juego de movimiento representa un factor importante para la personalidad del niño y una de las condiciones para su desarrollo físico y mental.

Al planificar los juegos de movimiento, se debe tomar en consideración los elementos siguientes:

- Que el juego seleccionado incluya actividades múltiples con posibilidades de opción individual.
- Ofrecer posibilidades a los niños para que tomen por si solos los materiales a utilizar en el juego.
- Estimular a los niños para que jueguen con los materiales y realicen varias acciones.
- Permitir que las variantes propuestas para el juego sean realizadas por los niños de forma independiente.

Teniendo en cuenta los fundamentos teóricos acerca de los juegos y su importancia en el favorecimiento de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia; se decide elaborar una alternativa para resolver el problema detectado, por lo que a continuación se exponen criterios acerca de alternativa.

1.5 La alternativa como resultado científico.

El concepto de alternativa es objeto de muchas definiciones. Así de acuerdo con diferentes autores, aparecen definiciones tales como:

- Conjunto de relaciones entre el medio ambiente interno y externo de la empresa.
- Un conjunto de objetivos y políticas para lograr objetivos amplios.
- Una forma de conquistar el mercado.
- La mejor forma de insertar la organización a su entorno.
- La declaración de la forma en que los objetivos deberán alcanzarse, subordinándose a los mismos y en la medida en que ayuden a conseguirse.

Por la naturaleza de la presente investigación el autor coincide con la última definición de las referidas anteriormente, pues por el carácter con que se organizan los juegos de movimiento para los niños de cuatro y cinco años de edad, en estrecha relación y considerando los intereses y preferencias de estos, siempre este quehacer estará dirigido a declarar y considerar como categoría rectora a los objetivos y su cumplimiento, por lo que desde el punto de vista recreativo siempre la alternativa, expresará la forma y los aseguramientos conducentes a alcanzar los fines propuestos en la misma.

Diferentes autores definen la alternativa como:

Castellanos Simona (2005) aborda algunos elementos a tener en cuenta para el trabajo con alternativas:

- El uso de alternativas exige flexibilidad en la selección de sus componentes, ello demanda la familiarización previamente con una diversidad de tareas, situaciones, exigencias y soluciones.
- Ninguna alternativa es, en sí misma, más eficiente que otra. La eficiencia de la misma descansa en una adecuada conjunción entre:
 - a) Las características del o de la estudiante (por ejemplo, sus conocimientos y experiencia previa, sus estilos de aprendizaje y motivaciones, sus expectativas como aprendiz y su disposición a aprender).
 - b) La naturaleza de los contenidos a aprender.
 - c) Las particularidades y demandas de la tarea en cuestión.

d) Las características de la situación de aprendizaje y enseñanza.

Alonso Betancourt de la Universidad de Ciencias Pedagógicas de Holguín en su artículo Alternativas metodológicas (2007)²¹, la define como una vía, una variante que puede adoptar el profesor de asignaturas técnicas y básicas profesionales para la dirección del proceso de aprendizaje a partir de los fundamentos teóricos y metodológicos que se establecen en el modelo metodológico de la escuela técnica profesional (ETP) como condición indispensable para lograr la formación de un obrero competente bajo las condiciones específicas de la integración escuela politécnica-entidad laboral.

Plantea además que el profesor determina qué la alternativa se aplica según las necesidades de los sujetos objeto de aprendizaje.

Esto se pudo constatar en las alternativas elaboradas por Toro de Vargas, María C, (2008), la que incluye (Introducción, objetivo general, objetivos específicos, metodología, análisis e interpretación de resultados, comparaciones, conclusiones); Soubiron, Emy, (2005), reconoce: introducción, aspectos generales, objetivos, ventajas, inconvenientes; Morales Águila, A., y Jiménez García, D., (2006) establecen: el estado actual del tratamiento, definiciones y contradicciones, métodos y medios.

Friman Martínez (2008)²² realiza una valoración en su tesis acerca de diferentes alternativas propuestas y plantea que existe una diversidad de criterios para la elaboración de las alternativas metodológicas, lo que enfatiza los rasgos planteados por Alonso Betancourt (2007) en la definición de esta variante de culminación de estudios, quién plantea que es un conjunto de consideraciones generales que se estructuran en etapas, fases y pasos para lograr una formación.

²¹ Alonso Betancourt, Luis A. (2007) Alternativas metodológicas en www.medellincomovamos.org/.../memorias_mesa_calidad_educativa_2009.pdf Consultado:10 de abril de 2010.

²² Friman, Martínez, P. (2008) Alternativa Metodológica para la Formación de la Competencia Léxica en Dependientes de Tiendas. Tesis en Opción al Título Académico de Master en Ciencias de la Educación. Mención Enseñanza Técnico-Profesional 79 h.

En este sentido el autor compartiendo lo concluido por Friman Martínez (2008), determina que desde el punto de vista del desarrollo de los juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas en niños de cuatro y cinco años, el conjunto de consideraciones generales que se deben poner en práctica para la ejecución de las mismas, bien pudieran identificarse en el concepto de alternativa de Friman Martínez y por otra parte asume, que su estructura deberá responder al despliegue de estas consideraciones en etapas, fases y pasos, sin perder de vista la declaración de las premisas, los rasgos y los objetivos de la alternativa, como declaración de la forma en que estos objetivos deberán alcanzarse: subordinación plena a los mismos y en la medida en que esta ayude a conseguirlos.

Entre las definiciones más representativas se ofrecen las que brindan las pedagogas Sierra (2002), Daudinot (2003) y González (2005):

Alternativa: Opción entre dos o más variantes con que cuenta el subsistema dirigente (educador) para trabajar con el subsistema dirigido a (educandos), se parte de las características, posibilidades de estos y de su contexto de actuación. Sierra (2002)

Alternativa: Es el resultado de un proceso intelectual derivado del estudio del diagnóstico de situaciones educativas. Se concreta mediante la diversidad de formas, tales como dilemas, actividades, ejercicios, tareas, entre otras para que sean seleccionadas en dependencia de la conveniencia de su efecto transformador en los sujetos una vez determinadas sus necesidades educativas. Daudinot (2003)

Alternativa: Constituye una modalidad, una opción entre dos variantes que estructura determinada práctica dentro del proceso docente-educativo y responde a una necesidad. Puede utilizarse como espacio de concreción el aula u otro lugar que designe el docente y tiene por objetivo incidir en la formación integral de los estudiantes. González (2005).

Obsérvese que aunque estas autoras abordan indistintamente las definiciones, las mismas se diseñan para alcanzar resultados superiores. De ahí que el autor tome como referencia esta modalidad para resolver el problema detectado. Mostrando en el siguiente capítulo la alternativa concebida para favorecer las habilidades motrices

básicas en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera” del municipio Urbano Noris.

Con lo anteriormente planteado por el autor se propone una alternativa de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia, teniendo presente que en estas edades el juego es la actividad fundamental.

CONCLUSIONES DEL CAPITULO I

Luego de analizar los fundamentos teóricos de este capítulo, así como las características del desarrollo de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años, es evidente que para desarrollar las mismas en el programa Educa a tu hijo, resulta necesario y pertinente:

- Reconocer este contexto como agente que imprime características especiales al proceso de desarrollo de las habilidades motrices básicas, la que ha de reflejar la necesaria interacción de lo cognoscitivo y socio - afectivo con lo físico y motriz en un contexto social determinado.
- Considerar las características de los niños de la comunidad “Calera” del municipio Urbano Noris, como elemento básico en el diseño de las acciones didácticas; en donde la sistematización, la integración, la flexibilidad; así como la dimensión lúdica desempeñan un papel determinante en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- Asegurar en el proceso de desarrollo de las habilidades motrices básicas la integración de las influencias físico educativa del contexto, en plena correspondencia con el desarrollo de la personalidad del infante.
- Considerar el enfoque integral físico educativo como fundamento del aprendizaje de las habilidades motrices básicas.

CAPÍTULO II. ALTERNATIVA DE JUEGOS DE MOVIMIENTO PARA FAVORECER LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS CORRER, SALTAR Y CUADRUPEDIA EN NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE LA COMUNIDAD “CALERA”

En correspondencia con el objetivo propuesto en este capítulo se propone una Alternativa de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera” del municipio Urbano Noris.

2.1 Contexto en que se desarrolla la investigación.

Para la investigación realizada se seleccionó la comunidad rural “Calera” del municipio Urbano Noris, perteneciente al Consejo Popular de Indio. El mismo cuenta con una institución educacional primaria, una sala de televisión, un técnico de rehabilitación y dos consultorios médicos. En este contexto se desarrolla el programa no institucional Educa a tu hijo al cual asisten los niños de la comunidad con sus familias.

Esta comunidad recibe atención directa del partido y el gobierno por sus particularidades ya que el 3,1% de su población es portadora de retraso mental debido a la existencia de lazos de consanguinidad.

La actividad fundamental que se realiza es la agrícola, el nivel cultural es bajo pues la mayoría de la población no tiene el 9no grado.

Población y muestra

De una población de 14 niños de cuatro y cinco años, se toma de forma intencional el 100 %

- Asistencia sistemática al programa “Educa a tu hijo”.
- 7 del sexo femenino y 7 del sexo masculino
- No poseen ninguna patología

2.2. Principios que sustentan la concepción y elaboración de la alternativa.

En esta investigación se profundizó en las concepciones de la escuela Socio Histórico Cultural de Vigotsky, y sus seguidores, analizando los siguientes postulados: el papel rector de la enseñanza y la formación y desarrollo de la personalidad a partir de lo que se trae, lo que se adquiere y lo que se elabora,

cualidades que sirven para fundamentar la educabilidad del ser humano, las posibilidades que poseen para este aprendizaje y sus potencialidades de desarrollo a partir del concepto introducido por el propio Vigotsky sobre la “zona de desarrollo próximo”, como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad real de desarrollar independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un profesional o con la colaboración de otra persona más capaz.

Esta visión humanista supone una comprensión de la personalidad y su desarrollo a partir de la unidad de lo afectivo y lo cognitivo y en consecuencia una comprensión de su educación como proceso social de transmisión de cultura, realidad que conduce a que se activen los mecanismos de la apropiación que llevan a niveles superiores de desarrollo, mediado por la orientación de los profesionales.

Este enfoque socio histórico-cultural, conduce a afirmar que sus postulados constituyen la base fundamental del presente trabajo, no solo por su teoría marxista, materialista dialéctica, para comprender al mundo, al hombre y al proceso de su desarrollo en su interacción con la realidad en la que está inmerso, sino, por lo pertinente, profundas y vigentes que resultan sus concepciones, acerca del aprendizaje como proceso de apropiación de la experiencia histórico social, concretizadas en los objetos y fenómenos del mundo humano.

Para contribuir a la solución del problema científico se precisó la necesidad de elaborar una Alternativa de juegos de movimiento dirigida a favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera” del municipio Urbano Noris.

Para lo cual se tuvo en cuenta los siguientes aspectos:

- Enfoque socio histórico-cultural.
- Diagnóstico de las necesidades e intereses de los juegos de movimiento.
- Estructura, magnitud y contenido de los juegos de movimiento.
- Nivel de capacitación de los promotores ubicados en la comunidad.
- Que el programa de juegos responda a las necesidades e intereses de los niños de cuatro y cinco años.

El objetivo general de esta alternativa es: Favorecer el desarrollo de habilidades motrices básicas a través de juegos de movimiento en niños de cuatro y cinco años de la comunidad “Calera”.

Para la elaboración, implementación y evaluación de la alternativa de juegos de movimiento se tienen en cuenta cuatro etapas.

2.2.1 Etapas de la alternativa.

Se establecen cuatro etapas para el proceso de análisis e inclusión de la Alternativa.

1. Etapa de diagnóstico.
2. Etapa de planeación.
3. Etapa de ejecución.
4. Etapa de evaluación.

2.2.1.1 Primera etapa: Diagnóstico

Su objetivo es conocer la preparación de los factores educativos para estar en condiciones favorables hacia el estudio e inclusión de la alternativa en la del Programa Educa a tu Hijo.

Comprende una fase:

- . Fase de diagnóstico.

El objetivo de esta fase es la aplicación de un diagnóstico para obtener información acerca del estado de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años del programa Educa a tu hijo, para determinar la contribución de la alternativa en el desarrollo de las mismas en estos niños.

Esta etapa implica la planificación y la realización de las acciones organizativas necesarias para realizar el diagnóstico por parte del ejecutor. Ello requiere del diseño y el aseguramiento de dicho diagnóstico como proceso práctico. Esta etapa conlleva al desarrollo de cinco acciones:

- 1- Objetivo del diagnóstico.
- 2- Contenido del diagnóstico.
- 3- Métodos y elaboración del los instrumentos.
- 4- Aplicación del diagnóstico.
- 5- Procesamiento de la información.

A continuación se expone el contenido de estas acciones:

Acción 1. Determinación del objetivo del diagnóstico de la alternativa que se presenta: Valorar el estado real del desarrollo de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años, a través de la determinación de sus características.

Acción 2. Determinación del contenido del diagnóstico. En relación con el objetivo anteriormente planteado se determina el contenido del diagnóstico que indica: El favorecimiento de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años.

Acción 3. Determinación de los métodos y la elaboración de los instrumentos. Esta acción implica la recogida de los datos y la obtención de la información acerca del desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuatro y cinco años que asisten al programa Educa a tu hijo.

Los métodos empleados para recopilar los datos que permitieron obtener la información valorativa y caracterizadora sobre el desarrollo de las habilidades motrices básicas fueron los siguientes: La entrevista, el test de medición y la observación.

Acción 4. Ejecución del diagnóstico. Esta acción implica la aplicación de los instrumentos que fueron elaborados en la acción anterior, por parte del autor de esta investigación.

Acción 5. Procesamiento de la información resultante de la aplicación de los instrumentos. Ello implica que la responsable de esta investigación, con el desarrollo del diagnóstico antes mencionado, lleve a cabo el procesamiento y la valoración de la información que arrojen los instrumentos.

Diagnóstico inicial.

A continuación se presentan los resultados iniciales obtenidos:

En esta investigación se centró el diagnóstico en el estado inicial de los juegos de movimiento practicados en la comunidad "Calera" en niños de cuatro y cinco años de edad.

Para ello se aplicaron los siguientes métodos de investigación:

- Se entrevistaron a las 14 familias (ver anexo 1)
- Se aplicó un test a los 14 niños (ver anexo 2)
- Se observaron 10 actividades del programa Educa a tu hijo (ver anexo 3)

Análisis de la entrevista a las familias (Anexo 1)

Al realizar una entrevista para conocer como se le da tratamiento al desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de cuatro y cinco años se pudo constatar que:

- No existe conocimiento en las 14 familias para un 100%, en cuanto a los movimientos o acciones que debe realizar su hijo de acuerdo a su edad.
- Tampoco dominaban los movimientos que realizaban sus hijos pues nunca le vieron la importancia que esto requiere, aunque tres de ellas para un 21.4% manifestaron que por lo general los ejercicios que hacían eran los acostumbrados de calentamiento.
- Solo cinco familias han sido orientadas en como ayudar los movimientos o acciones: correr, saltar y cuadrupedia de su hijo para el 35.7%.
- 12 familias manifestaron desconocimiento de juegos encaminados al desarrollo de movimientos o acciones para un 85.7%.

A partir de estos resultados el autor infiere que resultan limitados los conocimientos teóricos y metodológicos que poseen las familias para desarrollar las habilidades motrices básicas en sus hijos.

Resultados del test aplicado a los niños. (Anexo 2)

A continuación se exponen las principales regularidades que fueron resultantes del instrumento aplicado, alcanzando la categoría de Bien cuando realizan entre cuatro y cinco acciones de forma correcta, alcanzan la categoría de Regular cuando realizan tres y Mal cuando realiza menos de dos:

- El 100% de los niños no desarrollan las habilidades motrices básicas adecuadamente existiendo limitaciones en este sentido, esto demuestra que de un total de 14 niños en la habilidad de correr, 3 alcanzaron la categoría de bien, para un 21.4%, 3 alcanzaron la categoría de regular, para un 21.4% y 8 mal, para un 57.1 %.
- En el salto, 4 alcanzaron la categoría de bien, para un 28.5%, resultaron regular 5 y 5 obtuvieron mal, para un 35.7% respectivamente.

- En la habilidad de cuadrupedia, 3 niños alcanzaron la categoría de regular para un 21.4% y el resto mal, para un 78.5%. Se pudo observar que presentaron mayor dificultad en la cuadrupedia y en el salto.

Para completar la anterior información se procede a observar los juegos de movimiento programados.

Resultados obtenidos en la observación. (Anexo 3)

De 10 actividades observadas:

- En 7 para un 70% la motivación se evalúa de mal ya que el adulto al orientarlos solo realiza un conteo para su ejecución y en 3 de regular al carecer de una motivación apropiada para estas edades acompañadas de adivinanzas, láminas, canciones entre otros medios por lo que no logró motivar a los niños para que ejecutaran los movimientos.
- Sólo en tres actividades se utilizaron juegos de movimientos para el 30% para favorecer las habilidades motrices básicas en los diferentes momentos.
- En menor medida las habilidades de cuadrupedia se observó en dos de ellas para el 20%, saltar en tres para un 30% y correr en cinco para un 50%.
- Sólo en tres actividades para el 30% se trabajaron estas tres actividades combinadas.
- Sólo en tres de las actividades observadas participó la familia de manera conjunta con el niño para un 30%.
- En el 20% de las actividades se ejercitan las habilidades motrices básicas en las actividades programadas en el primer y tercer momento, sin embargo no es así para el momento principal, dónde el adulto debe ejecutar un juego de movimiento y no siempre lo realiza, en las actividades independientes.

Al observar las habilidades motrices básicas se tuvo en cuenta los siguientes indicadores, los cuales se comportaron de la siguiente manera (ver anexo 4):

- Correr
 - Apoyo: de los 14 niños tomados como muestra 2 realizan el apoyo con la parte anterior de los pies para un 14.2%.

- Coordinación de piernas y brazos: solo 3 la realizan de una forma adecuada para un 21.4%.
- Combinación con otras habilidades: 5 niños solo logran realizar diversas combinaciones con otras acciones, para un 35.7%.
 - Saltar
 - Ejecutar saltos variados: 6 niños ejecutan la acción inmediatamente de escuchada la orden para un 42.8%.
 - Despegue: solo en 5 niños se observa una correcta coordinación de brazos y piernas, para un 35.7%.
 - Caída: Solo 3 niños realizan semiflexión de ambas piernas, para 21.4%.
 - Combinación con otras habilidades: 7 niños solo logran realizar diversas combinaciones con otras acciones, para un 50%.
 - Cuadrupedia:
 - Apoyo: 7 niños lo realizan en cuatro puntos (pies y manos) para un 50%.
 - Dirección en que se realiza: solo 4 niños ejecutan la acción de forma correcta para un 28.5%.
 - Combinación con otros elementos: solo 3 niños realizan de forma correcta la acción utilizando los diferentes elementos que se ponen a su disposición, para un 21.4%.

Luego de estos resultados alcanzados y con la pretensión de resolverlos, se arriba a la segunda etapa a la cual se hará referencia seguidamente.

2.2.1.2 Segunda etapa: Planeación.

- Conceptualización de la alternativa y su estructura.
- Elaboración de los juegos de movimiento.

Se prevén las acciones encaminadas a materializar la propuesta de juegos de movimiento en plena correspondencia con los resultados que se obtienen del diagnóstico y para ello se utilizan dos fases:

1. Pasos metodológicos para la aplicación y enseñanza de los juegos.
2. Elaboración de los juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia.

Fase 1: Pasos metodológicos para la aplicación y enseñanza de los juegos.

Esta fase implica los pasos metodológicos necesarios para la aplicación y enseñanza de los juegos propuestos.

Esta fase conlleva tres acciones:

- 1) Iniciación.
- 2) Enseñanza.
- 3) Desarrollo.

Acción 1: Iniciación.

Es donde se da a conocer la actividad a realizar, con el propósito de lograr la adecuada preparación psicológica para la misma. Además se da a conocer el nombre del juego unido a una breve conversación para motivar, entusiasmar, así como despertar el interés, el deseo de jugar y contribuir al desarrollo de la imaginación. La adecuada descripción y explicación de forma clara y precisa del juego, ofrece la posibilidad de comprender y resolver el contenido del mismo, pues crea una mejor disposición para su realización.

El juego se organizará en correspondencia con las particularidades del mismo, las orientaciones serán claras y precisas con un lenguaje asequible a la edad de los niños

Acción 2: Enseñanza.

Luego de una explicación y organización del juego, se procede a la demostración del mismo por parte del adulto. Es importante precisar los objetivos.

La práctica del juego consiste en comprobar si existe la total comprensión del mismo aprovechándose las dudas que se produzcan donde se harán las aclaraciones y correcciones necesarias. Oportunamente se introducen las reglas y variantes.

Acción 3. Desarrollo

Es cuando el niño ha comprendido el juego y esté atento ocupando su posición en espera de la señal del adulto para la ejecución del mismo, hasta llegar al resultado final. También durante el desarrollo se puede continuar dando indicaciones para aclarar situaciones dudosas que a la vez estimulan y orientan mejor al niño, se enfatizará en la fijación de las reglas. Además se pueden introducir variantes que pueden modificar algunas reglas manteniendo la organización, así como el objetivo, ya sea, variando el desplazamiento, la dirección, etc.

Fase 2 Elaboración de los juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia.

En esta fase se proyecta una acción que a continuación se presenta, con vista a favorecer el desarrollo de habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia de niños de cuatro y cinco años.

Acción. Propuesta de juegos.

Los juegos están conformados con la siguiente estructura:

- Nombre
- Objetivo
- Materiales
- Organización
- Desarrollo
- Regla
- Variante

A continuación se muestran los juegos de movimiento propuestos para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de edad:

2.3.2.1 Juegos de movimiento que conforman la alternativa.

Juego #1

Nombre: Más rápido que el viento.

Objetivo: Realizar carrera rápida para diferentes direcciones.

Materiales: Área de juego y marcadores.

Organización: Los niños estarán dispersos en un extremo del área y el adulto en el otro que es donde está la meta.

Desarrollo: Cuando el adulto diga: sopla viento, sopla, cada niño debe correr al otro extremo del área. En cada repetición se cambia el lugar del área donde esta la meta. Se repite tres o cuatro veces.

Regla: Gana el niño que primero llegue a cada zona de meta.

Variante: desplazarse hacia diferentes metas ubicadas en distintas direcciones representadas por variados objetos (árboles, animales...)

Juego #2

Nombre: "El lobo y los conejos":

Objetivo: Realizar carrera en el área indicada.

Materiales: Área de juego, casitas.

Organización: Dispersos en el área un niño será el lobo y el resto del grupo los conejos. Los conejos estarán juntos al adulto que será papá conejo. En el área se marca la casita de los conejos y en un ángulo se sitúa la guarida del lobo.

Desarrollo: Los conejos juegan con papá conejo en el bosque (corren, saltan). A la señal del adulto el lobo aparece, los niños se dispersan corriendo a esconderse en su casita, mientras el lobo los persigue.

Regla: Gana el niño que nunca sea atrapado.

Variante: Si el lobo logra atrapar algún conejo, este pasa a ser el lobo.

Juego # 3

Nombre: Los pequeños campeones.

Objetivo: Correr a una distancia de 10m.

Materiales: Líneas, pistas, cal, tiza, cintas y cuerdas.

Organización: En hileras el adulto prepara el área, trazará líneas en forma de carril con sus respectivas curvas para que el niño corra por su carril sin penetrar en el de su compañero.

Desarrollo:

Se motiva a los niños con láminas relacionadas con la carrera, se les dirá que estos deportistas corrían muy rápido. Se forman dos hileras y a la orden del adulto a correr, los primeros niños de cada hilera saldrán corriendo por sus carriles y cuando lleguen al final los niños que le siguen correrán y de esta forma hasta el último niño.

Reglas: Gana la hilera que termine primero. Se estimula con un fuerte aplauso.

Variante: Los carriles o sendas se realizan en forma ondulada, curva o zig-zag.

Juego # 4

Nombre: El caballo veloz.

Objetivo: Ejecutar carrera rápida en parejas.

Materiales: aros.

Organización: Se forman tres o cuatro equipos (en parejas) detrás de una línea de salida. A una distancia de 10m se traza una línea de llegada. A la primera pareja se le entregará un aro, donde el niño número uno se lo colocará en la cintura y el niño número dos (atrás) le sujeta el aro.

Desarrollo: A la señal del adulto los primeros niños saldrán a realizar el recorrido hasta la línea de llegada, el desplazamiento será a toda velocidad, al llegar a esta cambian de posición y regresan realizando el mismo desplazamiento hasta la línea de salida, entregándole el aro a la pareja siguiente.

Reglas: El desplazamiento debe ser rápido.

El aro debe estar colocado a la altura de la cintura.

Variante: Las parejas realizan el desplazamiento sujetando los extremos de un pañuelo (uno detrás del otro).

Juego # 5

Nombre: Camilo y Che.

Objetivo: Correr entre líneas a una distancia de 10m cumpliendo órdenes.

Materiales: Sombrero, boina y fotos.

Organización: En hileras.

Desarrollo: Se motivan los niños con la rima “como Che Guevara quiero ser y muy fuerte voy a correr”. El adulto le presenta una boina y pregunta: ¿Han visto fotos del Che? ¿Qué usaba en su cabeza? ¿Y quien usaba sombrero? ¿Les gustaría jugar con la boina y el sombrero alón? Se hacen dos hileras con la misma cantidad de participantes, una que representa a Camilo y la otra que representa al Che se coloca una foto de Camilo y la otra del Che a una distancia de 6 metros.

A la orden del adulto los primeros niños de cada hilera saldrán corriendo y cogerán las prendas que serán un sombrero que representa a Camilo y una boina que representa al Che, se la ponen en la cabeza y regresan a entregarla al niño que le sigue y se incorporan al final de la hilera.

Reglas: Gana la hilera que termine primero. Se estimula con una foto del Che y Camilo.

Variante: los niños dispersos en el área buscarán los sombreros y las boinas según corresponda. (La cantidad de boinas y sombreros dispersos será igual a la cantidad de niños)

Juego # 6

Nombre: Camino a mi casa.

Objetivo: Realizar carrera de diferentes formas.

Materiales: Cal, tizas, cintas, cuerdas y láminas.

Organización: Forman los niños en hileras detrás de una línea de salida, donde tendrán al frente marcadas sendas de 40cm de ancho con un largo entre 10 y 15m en formas onduladas, curvas y en zig-zag, en la línea de meta tendrán una lámina indicando su casa.

Desarrollo: A la señal del adulto el primer niño de cada hilera correrá por su senda hasta encontrar su casa y regresará por fuera para darle salida al siguiente niño.

Regla: Para llegar hasta su casa no deben salir de su senda.

Variante: El regreso puede ser desplazándose como su animal preferido y por la misma senda.

Juego # 7

Nombre: Saltando el charco.

Objetivo: Realizar saltos.

Materiales: Cal y cintas azules

Organización: El adulto dibuja círculos pequeños en el piso, que serán los "charco". Se forman parejas, un niño detrás del otro, frente a cada "charco".

Desarrollo: A una señal del adulto los primeros niños de cada pareja saltan el charco y regresan corriendo a colocarse detrás de su compañero y luego se repite la actividad.

Regla: Gana el niño que no se caiga al charco.

Variante: El salto puede ser atrás o lateral.

Juego # 8

Nombre: "Quien salta más"

Objetivo: Realizar saltos con un pie.

Materiales: Cal y cuerdas.

Organización: Dispersos en el área, los jugadores se colocan en un extremo del área con un pie flexionado atrás. A 3m se traza una línea de meta.

Desarrollo: A la señal del adulto los jugadores saltan en un solo pie, hasta llegar a la meta.

Regla: Los primeros en llegar serán los ganadores.

Se debe repetir el juego con el otro pie.

Variante: El desplazamiento puede ser al frente o lateral.

Juego # 9

Nombre: Las ranas y la estatua.

Objetivo: Ejecutar saltos.

Materiales: pañuelo.

Organización: Todos los niños en un círculo, en cuclillas manos apoyadas al frente. En el centro del círculo un niño hará de estatua, parado con los ojos vendados.

Desarrollo: Los niños del círculo comienzan a saltar hacia la "estatua dormida" acercándose lo más posible; en ese momento el niño del centro tratará de atrapar a los que hacen de rana.

Regla: El niño que sea atrapado pasa a ser estatua.

Variante: Dispersos en el área.

Juego # 10

Nombre: Salta y rebota saltarina la pelota.

Objetivo: Saltar hacia diferentes direcciones por el área.

Materiales: Pelotas.

Organización: En grupo.

Desarrollo: El adulto motiva diciéndole que le trae una adivinanza y vamos a ver quien la adivina: salgo del aula y voy para el patio me lanzan, me ruedan y no tengo brazos. Después de adivinar los invita a jugar para ver que pelota salta más alto. El adulto coloca a los niños en el área, cuando les diga la rima: Salta y rebota saltarina la pelota, comenzaran a saltar como pelotas, hasta que el adulto diga se ha ponchado la pelota.

Regla: Ganan todos los niños que lo realicen correctamente. Se estimulan con un fuerte aplauso.

Variante: el salto puede ser con variadas posiciones en las manos.

Juego # 11

Nombre: El conejo saltarín.

Objetivo: Saltar libre por el área con los dos pies unidos.

Materiales: Flores plásticas.

Organización: En equipo. El adulto prepara el terreno colocando las flores plásticas.

Desarrollo: Se motiva con la rima: conejo saltarín que pasea por el jardín coge flores y muy bellas rosas ¿Les gustaría saltar como los conejitos? y los invito a formar dos equipos con la misma cantidad de participantes a la orden del adulto: conejos al jardín saldrán saltando hasta el jardín y cogerán las flores y al regreso las colocaran en la jardinera.

Regla: Gana el equipo que termine primero y se estimula con un aplauso.

Variante: En el desplazamiento hasta el jardín se colocan diferentes obstáculos como objetos pequeños, marcas en el piso, aros.

Juego # 12

Nombre: Saltando con alegría.

Objetivo: Saltar con dos pies.

Materiales: Suizas.

Organización: Se le dará una suiza a cada niño dispersos en el área.

Desarrollo: Se motiva con la rima con mi alegre suiza yo voy a saltar y a mis amigos voy a invitar. El adulto invita a los niños a saltar con suiza y a la vez ir cantando la rima.

Regla: Se debe saltar con los dos pies.

Variante: Dispersos en pareja. Cada pareja tiene una suiza uno salta y el otro canta la canción.

Juego # 13

Nombre: Delfines al agua.

Objetivo: Realizar saltos de profundidad.

Materiales: Bancos, muros u obstáculos.

Organización: Los niños se colocarán frente a un banco, muro u obstáculo según le corresponda.

Desarrollo: A la señal del adulto los niños se suben al objeto que tienen al frente y cuando se diga “delfines al agua” los niños saltarán al piso cayendo en cuclillas para amortiguar el salto. Lo repetirán tantas veces indique el adulto.

Regla: Deben caer con las piernas unidas y semiflexionadas.

Variante: El lugar y la colocación del salto deben ser elegido por los niños.

Juego # 14

Nombre: Cangrejos al agua.

Objetivo: Realizar cuadrupedia.

Materiales: Cal, tiza y cintas azules.

Organización: Dispersos en el área, se traza una línea en el piso que será el área que ocupa el mar, a una distancia de 3m se colocarán los jugadores en posición de cuadrupedia.

Desarrollo: A la señal “cangrejos al agua” todos se desplazan como el cangrejo hasta pasar la línea trazada donde se encuentra el mar. Antes de llegar al mar el niño que dio la señal tratará de atrapar algunos de los cangrejos.

Reglas: El cangrejo que esa atrapado pasa a dar la señal.

El atrapador se desplaza en cuadrupedia normal.

Variante: Cada cangrejo empujará con sus manos una pelota hasta llegar al mar.

Juego # 15

Nombre: El perro solitario.

Objetivo: Realizar cudrupedia.

Materiales: Tablas, marcas, bancos, pelotas de diferentes tamaños, muros, cuerdas y aros.

Organización: El adulto establece una conversación con los niños sobre la amistad y le pregunta ¿Les gustaría tener amigos? ¿Qué hacen ustedes con sus amigos? ¿El que no tiene amigo como está siempre? Los invita a realizar el juego. Disperso en un área de 8 a 10m cuadrados donde hay diferentes objetos y marcas colocadas en el piso como son tablas, bancos en el piso e inclinados, pelotas grandes y chiquitas para empujar con las manos y la cabeza, muros, cuerdas atadas, sendas trazadas de diferentes formas y aros para pasar por ellos.

Desarrollo: A la señal del adulto “vamos a buscar amigos” los niños se desplazan en cuadrupedia por sendas trazadas en línea recta, curvas, onduladas, describiendo caminos y venciendo obstáculos que se encuentren en el desplazamiento. A la señal de “agruparnos amigos” forman pequeños grupos por afinidad o amistad, el que quede sin pareja será el perro solitario así lo repetirán varias veces.

Regla: El desplazamiento puede ser en cuadrupedia normal al frente, atrás, a los lados o girando.

Variante: Los pequeños grupos se harán según las órdenes del adulto. Ejemplo: dos hembras y dos varones.

Juego # 16

Nombre: Las hormigas locas.

Objetivo: Realizar cuadrupedia normal.

Materiales: Sillas o marcas.

Organización: Dispersos por el área.

Desarrollo: Se colocan sillas con marcas dispersas en el área, que serán las cuevas, una meno que el total de niños. A una señal del adulto se desplazan en cuadrupedia y cuando escuchan ¡hormigas a sus cuevas! se sienta en la silla o marca más cercana. Se varía la forma de desplazamiento.

Regla: Serán ganadores los niños que realicen correctamente el desplazamiento indicado.

Variante: en el área puede haber diferentes obstáculos para que sean vencidos con su desplazamiento.

Juego # 17

Nombre: Las tortugas constructoras.

Objetivo: Realizar cuadrupedia combinada con otros elementos.

Materiales: Marcadores, saquitos de arena, cestas.

Organización: El adulto presenta una lámina con una tortuga, realiza diferentes preguntas: ¿Qué observan?, ¿Con cuántas patas se desplaza?, ¿Qué lleva en su espalda? y los invita a realizar el juego. Se forman hileras detrás de una línea de salida. Frente a las mismas y a 3m de distancia, se coloca una cesta, cada niño tiene en sus manos un saquito de arena, el primer niño de cada hilera se encuentra en cuadrupedia con el saquito en su espalda.

Desarrollo: A la señal del adulto el primer niño de cada hilera se desplaza en cuadrupedia con el saquito en la espalda, al llegar a la cesta echan el saquito. Luego

regresará corriendo hasta la línea de salida y el próximo niño realizará la misma actividad.

Reglas: El desplazamiento debe ser en cuadrupedia hasta la cesta.

El saquito debe permanecer en la espalda hasta la cesta.

Variante: El desplazamiento puede ser empujando la pelota con la cabeza.

Juego # 18

Nombre: Bordeador de obstáculo

Objetivo: Realizar cuadrupedia bordeando obstáculos alineados.

Materiales: Obstáculos, cal.

Organización: Se forman hileras detrás de una línea de salida, a 1m de esta y frente a cada hilera se colocan 4 obstáculos uno detrás del otro y con 1m de separación entre ellos.

Desarrollo: A la señal del adulto el primer niño de cada hilera sale en cuadrupedia, bordeando los obstáculos hasta llegar a la línea de meta y regresa corriendo para darle salida al próximo niño.

Regla: Se deben desplazar en cuadrupedia bordeando todos los obstáculos.

Variante: los obstáculos pueden estar dispersos.

Juego # 19

Nombre: "Llegó el cazador":

Objetivo: Combinar varias habilidades.

Materiales: Tizas y dibujos de animales.

Organización: Se hacen marcas por áreas (círculos o señales con dibujo de animales). Se divide a los niños en pequeños grupos que se sitúan en cada área que representa a un animal, que les designe o escojan ellos.

Desarrollo: A la señal ¡el bosque está de fiesta!, los niños imitan los movimientos de cada animal, desplazándose en un espacio cercano a su área, por ejemplo: saltar como la rana, trotar como el caballo, cuadrupedia como el perro, saltar como el

conejo, volar como las palomas, entre otras. A la voz ¡llegó el cazador!, todos corren a sus casas. En cada realización deben cambiarse los roles y cambiar de área.

Regla: Deben imitar correctamente el animal escogido o asignado.

Variante: El adulto puede dirigir la selección del animal.

Juego # 20

Nombre: El cartero fogón.

Objetivo: Correr y saltar a una distancia de 15m.

Materiales: Sobres y casas de cartón.

Organización: En grupos

Desarrollo: Se motiva con una adivinanza relacionada con la carta:

Hablo sin tener boca

Camino sin tener pies

El que no lo adivine

No come kake

Luego invitar a los niños a repartir cartas en la comunidad para llevar mensajes y hay que hacerlo rápido.

¿Cómo pudieran ir hasta las casas más rápido?

Pues a correr

Llevar mensaje corriendo de casa en casa.

Ganan los niños que cumplan la orden. Se estimulan con una felicitación

Regla: cambia de acción al escuchar la orden “el mensajero se pinchó el pie y va saltando de un lado al otro”.

Variante: corren y saltan de diferentes formas según la orden del adulto.

Juego # 21

Nombre: El payaso.

Objetivo: Saltar, correr y caminar en cuadrupedia.

Materiales: payaso.

Organización: En círculos.

Desarrollo:

Se motiva con la canción payaso Cara Sucia.

Se forman los niños en un círculo, se le entrega un payaso, que lo pasarán cuando el adulto diga payasito, el niño que lo tiene da una orden, puede ser, saltar, correr, o desplazarse en cuadrupedia.

Regla: Que cumplan la orden dada por el niño. Se estimulan con un aplauso.

Variante: Dispersos.

Juego # 22

Nombre: Los soldaditos de plomo.

Objetivo: Correr, saltar y realizar cuadrupedia por el área.

Materiales: Obstáculos.

Organización: En hileras.

Desarrollo:

Se motiva con la canción:

Canción: Estoy muy feliz.

Estoy muy feliz

Pues yo voy hacer

Los ejercicios

Para crecer.

Muevo la cabeza

Los brazos también

Todo mi cuerpo

Lo voy a mover

Y la clase

La voy a aprender.

Se hacen dos hileras con igual cantidad de participantes, el adulto marcará una línea de salida. Colocará los objetos para cumplir diferentes órdenes a una distancia de 3m cada uno a la orden del adulto.

Soldaditos al combate, saldrán los primeros niños de cada equipo corriendo hasta saltar el primer obstáculo, luego se desplazan en cuadrupedia hasta el segundo obstáculo y regresan corriendo.

Regla: Gana la hilera que termine primero.

Variante: Se varía el orden de las habilidades.

2.2.1.3 Tercera etapa: Ejecución.

- Elaboración y ejecución de talleres para la familia.

La alternativa se implementa a través de talleres para lo cual es necesario:

- Determinar los referentes teóricos de los talleres como forma de organización de la actividad en la transmisión del conocimiento para la aplicación efectiva de la alternativa.
- Descripción de los talleres.

En esta etapa deben participar todas las familias de los niños que asisten y los factores educativos que están involucrados, se requiere que los mismos conozcan cuáles son sus necesidades de preparación y orientación, en correspondencia con los resultados del diagnóstico realizado en el programa Educa a tu hijo. Además es donde se desarrolla y se pone en práctica la alternativa propuesta.

Esta etapa incluye dos fases que aparecen explicadas a continuación:

1) Familiarización.

2) Sistematización.

Fase1. Familiarización.

Es donde la familia se va familiarizar y relacionar con los temas encaminados al desarrollo de las habilidades motrices básicas, como todo el personal responsabilizado en ello, dándole salida a través de diferentes acciones.

Acciones para la preparación de la familia.

1. Seminario.

Tema: El diagnóstico. Elementos teóricos y metodológicos que la sustentan el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuatro y cinco años que asisten al programa Educa a tu hijo

Tiempo de duración: 45 minutos

2. Taller 1

Tema: La importancia del desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuatro y cinco años que asisten al programa Educa a tu hijo.

Objetivo: Familiarizar a la familia con el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estas edades.

Tiempo: 45 minutos.

Motivación: Es muy importante lograr una alta motivación y sensibilizar a los participantes, para su incorporación a los talleres, por lo que la apertura debe ser impactante, sugerente, refrescante, en un clima psicológico adecuado, de respeto y aceptación, utilizando técnicas acorde a las características de cada uno.

Desarrollo: Comenzará por la presentación del profesor y a continuación la presentación de los integrantes del grupo. Para la presentación del grupo existen diversas técnicas con este fin, en este caso el taller implica la orientación a la familia y demás personas, la importancia del desarrollo de las habilidades motrices básicas en sus hijos.

Conclusiones: Reflexionar acerca de la importancia de estos encuentros para potenciar sus conocimientos acerca de las habilidades motrices básicas y como utilizarlas en los niños. Se les da a conocer el tema del próximo encuentro.

3. Taller 2

Tema: Juegos de movimiento que se pueden realizar para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años que asisten al programa Educa a tu hijo de la comunidad "Calera", Urbano Noris.

Objetivo: Presentar a los participantes los juegos que se pueden realizar para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia.

Tiempo: 1 hora.

Motivación: Se les entrega tarjetas con juegos para que digan que habilidades motrices básicas se ven ellos.

Desarrollo: Este taller que debe ser conducido por especialistas en la temática de juegos, se hará la presentación y discusión de los juegos que se pueden realizar para favorecer al desarrollo de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años. Se le realizará de forma práctica la presentación de un juego para hacer más amena y comprensiva la actividad.

Conclusiones: Se dará la oportunidad de manifestar sus criterios al respecto.

4. Taller 3

Tema: Los juegos de movimiento. Su aplicación

Objetivo: Mostrar los juegos de movimiento reconociendo las particularidades de cada uno de ellos.

Tiempo: 45 minutos

Motivación: Se les dará a los participantes la posibilidad de seleccionar un juego de cada habilidad de acuerdo a su interés para ser debatido y puesto en práctica.

Desarrollo: Cada participante dará lectura a los juegos seleccionados, se le hace la explicación de las habilidades que se ponen de manifiesto en ellos, se debate y luego se realiza la práctica de los mismos.

Conclusiones: Se comprobó la factibilidad del taller, exponiendo sus criterios.

5. Clase demostrativa

Tema: Potencialidades que brindan los juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia.

Tiempo: 30 minutos.

- Para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia las acciones van dirigidas a la preparación y orientación de las familias, se sugiere utilizar como principales formas: la autopreparación, como la forma de preparación de carácter individual propuesta, es la que se realiza por parte de las familias y demás factores educativos, individualmente. Esta forma puede tener un carácter libre cuando la familia decide lo que va a aprender, o dirigida, cuando los responsabilizados con la preparación determinan los contenidos y los objetivos a alcanzar.

6. Taller conjunto.

Tema: Presentación de la alternativa para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años de edad.

Objetivo: Valorar los conocimientos aprendidos por la familia mediante los juegos de movimiento aplicados.

Motivación: Se invitará a los participantes a expresar lo positivo, negativo e interesante sobre los talleres, mediante diferentes técnicas.

Desarrollo: Los participantes darán lectura a los testimonios escritos por ellos para la aplicación de la alternativa. Luego se hará la clausura de los talleres y presentará fotos tomadas en diferentes momentos de estos encuentros.

Conclusiones: Agradecerles por haber accedido a participar en estos talleres y pedirles criterios sobre los mismos.

Tiempo de duración: 1 horas

7. Debate científico.

Tema. Logros y dificultades de la propuesta de la alternativa.

Tiempo de duración: 1 horas

8. Intercambios de experiencias

Los intercambios de experiencias son encuentros donde las familias, exponen los resultados que han ido obteniendo como parte del desarrollo de las habilidades en sus hijos; así como las vías que han empleado para llevar a cabo esta labor. Se sugiere que se desarrollen estos intercambios en dos momentos

Fase 2. Sistematización.

Esta fase se desarrolla a través de dos momentos:

- 1) Ejecución de las acciones.
- 2) Evaluación de las acciones.

Momento 1. Ejecución de las acciones.

Se desarrollan las acciones de forma práctica, según fueron previstas anteriormente.

Este momento implica el desarrollo de las acciones siguientes:

Acción 1: Desarrollo de los juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia.

Acción 2. El control sistemático permitió comprobar cómo se realizaban los juegos propuestos según lo previsto.

Momento 2. Evaluación de las acciones.

En este momento se realiza la valoración final de las acciones implementadas y la caracterización de la situación que presenta el desarrollo de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia. Se debe considerar los datos recogidos como resultado del control llevado a cabo durante el desarrollo de las acciones.

Implementación de la alternativa a través de talleres.

Características de los talleres:

1. Están dirigidos a la preparación de la familia.
2. Contienen temas de actualidad e importancia en correspondencia con las necesidades educativas de las familias para favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia.
3. Persiguen como fin favorecer las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia.
4. Se estructuran en tres momentos fundamentales: momento inicial, de desarrollo y momento final.
5. Se conciben de manera que se logre la participación activa de los implicados a través de, frases, ilustraciones, situaciones problémicas reales, reflexiones, entre otras.
6. Se utiliza un lenguaje claro, preciso, asequible, para ser impartido sin que se pierda el rigor científico.
7. Son laborados a partir de referentes teóricos que aporta preparación científica.
8. Poseen una función socializadora a través de la interacción del hombre con el medio, sustentado en el enfoque socio-histórico-cultural el cual constituye el paradigma de la Educación en Cuba.

Diferentes momentos para la realización de los talleres:

El adulto deberá actuar señalando contradicciones, efectuando síntesis que muestren las posiciones adaptadas a la discusión, destacando, para que sea considerado algún punto de vista o dato importante que haya pasado inadvertido por el grupo, rescatando temas abandonados, conduciendo el análisis a una situación

concreta, problematizando en todo momento con preguntas que abran y amplíen el debate y dirigir la discusión sobre algún material importante o la exposición de un miembro de las familias.

Para lo cual se declaran como diferentes momentos para la realización del taller, los siguientes:

Primer momento: se sugiere realizar la motivación para la actividad utilizando frases célebres, mensajes, o situación problémica relacionada con la temática que se trata, de manera que permita el planteamiento del objetivo.

Segundo momento: se realiza el desarrollo empleando técnicas participativas, dramatizaciones de situaciones en torno al tema, reflexiones a partir de testimonios, historias reales, cuentos, frases, entre otros.

Tercer momento: (de cierre o conclusión) se realiza a partir de los criterios abordados por los participantes en relación con el tema tratado, que permita fijar los elementos positivos. Para esto se pueden utilizar las siguientes variantes:

- A partir de varias palabras desordenadas, relacionadas con el tema tratado en el taller, elaborar una frase conclusiva. Valorarla entre todos.
- Ofrecer frases inconclusas para que la completen y valoren.
- Lluvia de ideas, los participantes con una palabra expresan lo que consideran más importante del tema tratado, y luego se elabora una frase y se interpreta con el criterio de las integrantes.
- Buzón, situado en un lugar del local con mensajes educativos y se invita a las participantes a escoger un mensaje y luego comentarlo, también podrán depositar sus mensajes que luego serán escogidos.

2.2.1.4 Cuarta etapa: Evaluación

Constatación de la aplicación de la alternativa en la muestra seleccionada.

Se tiene como objetivo tomar las decisiones acertadas sobre la propuesta, proceso que se encamina a eliminar las insuficiencias, así como consolidar los logros. Exige la aplicación de métodos y técnicas participativas que faciliten obtener los resultados que se esperan.

Una vez puesta en práctica la alternativa se procede a su evaluación, se analiza si se cumplieron los objetivos de las etapas de la misma, cómo influyó el sistema de

acciones y si existe variación en cuanto a los resultados esperados, para tomar medidas de cambio. Todo lo cual es parte de la flexibilidad que debe tener la alternativa y las acciones planificadas.

Para evaluar se utilizaron los siguientes indicadores:

- Desarrollo adecuado de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años.
- Coordinación de los movimientos a la hora de desarrollar las habilidades motrices básicas.
- Acciones metodológicas requeridas en función del desarrollo de la habilidades motrices básicas en los niños dentro de los juegos

En la preparación del adulto deberá tenerse en cuenta lo siguiente:

- Conocimientos de los elementos teóricos metodológicos que sustentan el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuatro y cinco años.
- Conocimiento de la importancia del desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de cuatro y cinco años.
- Conocimientos de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básicas y su importancia.

La evaluación, es también, el último momento de la alternativa y tiene como objetivos conocer en esencia los resultados alcanzados en la aplicación de las acciones anteriores planteadas en la misma, pero a su vez propiciar el diseño de estas acciones, en favor de las satisfacciones y calidad del desarrollo las habilidades motrices básicas.

2.3.4.1 Resultados obtenidos.

Luego de la aplicación de la propuesta se procedió a aplicar nuevamente la entrevista a la familia observando las siguientes transformaciones:

- Las 14 familias para un 100%, fueron capaces de responder en mayor o menor medida que movimientos o acciones deben realizar sus hijos de acuerdo a su edad.

- Al preguntarles que movimiento o acciones realizaban sus hijos 12 de ellas pudieron responder que corrían, saltaban, caminaban, lanzaban, hacían cuadrupedias, se arrastraban lo que representa que el 85.7% se fueron nutriendo acerca de las habilidades motrices básicas que debían dominar sus hijos.
- Aunque todas las familias han sido orientadas en como favorecer los movimientos o acciones: correr, saltar y cuadrupedia de su hijo aún tres de ellas no siempre aprovechan las oportunidades que se le brindan para darle tratamiento.
- 12 familias para un 85.7% manifestaron que si conocen juegos para favorecer al desarrollo de movimientos o acciones.

A partir de estos resultados se infiere que las familias se sienten preparadas y orientadas para desarrollar las habilidades motrices básicas en sus hijos.

Se aplicó nuevamente el test a los niños luego de aplicada la alternativa obteniendo los siguientes resultados:

- En la habilidad correr, 11 alcanzaron la categoría de bien, para un 78.5%, 3 alcanzaron la categoría de regular, para un 21.4%.
- En el salto, 12 alcanzaron la categoría de bien para un 85.7%, resultaron regular 2 para un 14.2%.
- En la habilidad de cuadrupedia, 12 niños alcanzaron la categoría de bien para un 85.7% y el resto de regular para un 14.2%.

Además se observaron las siguientes transformaciones:

- Más del 80% de las familias poseen conocimientos para favorecer el desarrollo motriz del niño.
- Se utiliza adecuadamente juegos de movimiento que favorezcan las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en los niños de cuatro y cinco años.
- Se evidencia una mayor implicación de la familia en los juegos desarrollados para potenciar las actitudes hacia el deporte.
- Se dedica un mayor tiempo al desarrollo de habilidades motrices básicas, pues en el 100% de las actividades se tienen en cuenta en mayor o menor medida.

- Los 14 niños seleccionados como muestra desean jugar para ser más fuertes y rápidos para el 100%.
- Resultó notable la influencia positiva del 100% de los integrantes del grupo de trabajo comunitario integrado.
- Se trabajaron las habilidades motrices básicas en los diferentes momentos en cada una de las actividades donde estuvo prevista.
- Se han incrementado los medios de enseñanza deportivos creados por las familias y los promotores.

Para determinar la factibilidad de la alternativa se realizó un taller de intercambio con la familia. El tema a debatir fueron los juegos de movimiento. El debate giró sobre la importancia de estos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas, los mismos llegaron a la conclusión de su importancia para el desarrollo de la personalidad de estos niños permitiéndole una mayor participación en estas y con ello un incremento en las habilidades básicas de los niños.

Luego de la puesta en práctica de la alternativa los indicadores planteados en la etapa de diagnóstico, se comportaron de la siguiente manera (ver anexo 5):

- Correr
 - Apoyo: de los 14 niños tomados como muestra 10 realizan el apoyo con la parte anterior de los pies para un 71.4%
 - Coordinación de piernas y brazos: 11 la realizan de una forma adecuada para un 78.5%.
 - Combinación con otras habilidades: 13 niños logran realizar diversas combinaciones con otras acciones, para un 92.8%.
- Saltar
 - Ejecutar saltos variados: 12 niños ejecutan la acción inmediatamente de escuchada la orden para un 85.7%.
 - Despegue: 13 niños se observa una correcta coordinación de piernas y brazos, para un 92.8%.
 - Caída: 12 niños realizan semiflexión de ambas piernas, para 85.7%.

- Combinación con otras habilidades: 13 niños solo logran realizar diversas combinaciones con otras acciones, para un 92.8%.
- Cuadrupedia:
 - Apoyo: 14 niños lo realizan en cuatro puntos (pies y manos) para un 100%.
 - Dirección en que se realiza: 13 niños ejecutan la acción de forma correcta para un 92.8%.
 - Combinación con otros elementos: 11 niños realizan de forma correcta la acción utilizando los diferentes elementos que se ponen a su disposición, para un 78.5%.

Se debatió además acerca del avance que presentan los niños con respecto al desarrollo de las habilidades motrices básicas y el papel de la familia en la atención y participación en las actividades en conjunto con sus hijos, haciendo énfasis en sus potencialidades para el desarrollo de la personalidad.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO II

En este capítulo se propone una Alternativa para favorecer habilidades motrices básicas en niños de cuatro y cinco años que asisten al programa Educa a tu hijo, la que está estructurada en cuatro etapas, en las que se orienta y prepara a la familia. Se logra influir positivamente en los padres y la comunidad sobre el tratamiento a las habilidades motrices básicas con énfasis en correr, saltar y cuadrupedia.

CONCLUSIONES

La utilización adecuada de los métodos investigativos durante este trabajo, permitió, en el desarrollo del mismo, arribar a las siguientes conclusiones:

1. En la diversidad de autores dedicados al estudio del desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de los juegos en niños de cuatro y cinco años que asisten al programa Educa a tu hijo, se aprecia unidad de criterio con respecto a la importancia de los juegos de movimiento en el desarrollo de las habilidades motrices.
2. El diagnóstico inicial arrojó las insuficiencias existentes en las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia en niños de cuatro y cinco años, así como el desconocimiento de la familia, de la comunidad “Calera”, Urbano Noris.
3. La alternativa de juegos de movimiento favorece el desarrollo de las habilidades motrices básicas correr, saltar y cuadrupedia y la preparación a la familia, teniendo en cuenta la metodología y juegos para su aplicación.
4. Se pudo constatar que la alternativa contribuyó a la preparación de la familia ya que tuvo gran aceptación y por los resultados satisfactorios, luego de su aplicación relacionados con las habilidades motrices básicas.

BIBLIOGRAFÍA

1. Alarcón, P. y otros (1986). Educación preescolar comunitaria. México. Ed. Centro de Estudios Educativos, 145p.
2. Alonso Betancourt, Luis A. (2007) Alternativas metodológicas en [www.medellincomovamos.org/.../memorias mesa calidad educativa 2009](http://www.medellincomovamos.org/.../memorias_mesa_calidad_educativa_2009). Pdf, Consultado el 10 de abril de 2010.
3. Aquino, F. y O. A. Zapata (1979). La educación del movimiento. México. Ed. Lithomex. S.A. 355p.
4. Bajuelos, N. (2009). Actividades de ludoteca infantil móvil encaminadas a elevar la calidad de vida de los niños de 4 a 6 años en la comunidad “La piedra del indio” de Velasco. Trabajo de grado, Maestría en Actividad física y deporte comunitario. ISCF “Manuel Fajardo”, Holguín. 65p.
5. Berruezo, P.P. (2000). El contenido de la Psicomotricidad. Madrid: CEPE.
6. Bower, T. G. R. (1979). El Desarrollo del Niño Pequeño. Madrid: Debate.
7. Castro Ruz Fidel. (2005) Fidel y el deporte. 65p
8. Da Fonseca, V. (2000): Manual de observación psicomotriz. Inde.
9. Durivage, J. (1989). Educación y Psicomotricidad: Manual para el Nivel Preescolar. México. Editorial Trillas. 186p.
10. _____. (1987). Educación y psicomotricidad. México. Ed. Trillas.
11. Estévez Cullell, Migdalia y col. (2004). La Investigación Científica en la Actividad Física: su Metodología. La Habana, Editorial Deporte.
12. Ferrari, A. (1994). El maravilloso mundo del juego. La Rioja, Argentina. Ed. Canguro.
13. Flavel, J. M. (1968). La psicología evolutiva de Jean Piaget. Argentina. Editorial Paidós.
14. Fonseca, V. da (1996): Estudio y génesis de la Psicomotricidad. Barcelona: Inde.
15. Friman, Martínez, P. (2008) Alternativa Metodológica para la Formación de la Competencia Léxica en Dependientes de Tiendas. Tesis de Maestría.

Maestría en Ciencias de la Educación. Mención Enseñanza Técnico-Profesional 79 h.

16. Galvis, P. (2000). Correlación entre el coeficiente emocional y el desarrollo motor. Universidad Libre, Seccional Bogotá. 6p.
17. Garaigordobil, M. (1990). Juego y Desarrollo Infantil. Madrid. Seco Olea.
18. Gómez, M. (2009). Alternativa educativa para favorecer el desarrollo de la comunicación oral en niños de preescolar, atendidos por el programa "Educa a tu hijo en la comunidad "La Aduana". Holguín. 80p.
19. González, C. El estudio de la motricidad infantil. Primera parte. Cuba. forteza@inder.co.cu Consultado el 18 de Marzo de 2010.
20. Gutiérrez Delgado, M. (1991). La Educación Psicomotriz y el Juego. Sevilla: Wanceulen.
21. <http://www.librosaulamagna.com/libro/fichero-habilidades-motrices-básicas>. Consultado el 27 de septiembre de 2008.
22. <http://www.monografías.com>. Consultado el 16 de octubre de 2008.
23. <http://scholar.google.com/scholarhabilidadesmotricesenlaedadpreescolar>. Consultado el 16 de octubre de 2008.
24. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 9 - N° 62
Consultado el 20 de marzo de 2009.
25. Hernández, B. (2009). Propuesta de juegos para el desarrollo motriz, en las clases de Educación Física, para los escolares de segundo grado con retraso mental moderado. 14p.
26. Hohmann, M., B. Benet y D. F. Weikart (1986). Niños pequeños en acción. México. Ed. Trillas, 2da Edición. 358p.
27. Lagrange, G. (1978): Educación psicomotriz. Barcelona: Fontanella.
28. Le Boulch, J. (1986), La educación por el movimiento en la edad escolar. Barcelona: Paidós. 168p.

29. Lewin, K. y otros. (1972). Desarrollo motor de 1 a 7 años. (Material mimeografiado), Ciudad de La Habana.
30. Liamina, G. y col. (1990). La Educación de los Niños en Edad Temprana. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
31. López Hurtado, Josefina. (1998) Juntos podemos: cuaderno para niños de cinco años que se preparan para la escuela. La Habana. Editorial. Pueblo y Educación. 67 p.
32. Mesa, M. (2000). Asesoría Estadística en la Investigación Aplicada al Deporte.
33. Miranda, J. (1989). El Juego y la Educación Física. Apuntes, No16-17, 52-56 p.
34. Moreno, J. y Rodríguez, P. (1996). El Aprendizaje por el Juego Motriz en la Etapa Infantil. Barcelona. Paidós. 35p.
35. Mussen, Conger, Kagan. (1972). Desarrollo de la Personalidad en el Niño. México. Editorial Trillas.
36. Petrovsky, A.V. Psicología Pedagógica y de las Edades. Editorial Pueblo y Educación.
37. Programa de Educación Preescolar. (1998). Cuarto, quinto y sexto año de vida. Editorial Pueblo y Educación.
38. Ramírez García, Reyna. (2009). Los juegos tradicionales como alternativa para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 4 y 5 años que asisten a las vías no institucionales de educación. Tesis de Maestría. Maestría en ciencia de la actividad física comunitaria. ISCF "Manuel Fajardo". Holguín
39. Reyes Rodriguez, Eidy E. (2009). Estrategia para favorecer al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 4 y 5 años que asisten a las Vías no Institucionales de Educación. Tesis de Maestría. Maestría en ciencia de la actividad física comunitaria. ISCF "Manuel Fajardo". Holguín

40. Rodríguez, M. (2008). La Estimulación de las Habilidades Motrices Finas en los Niños del Grado Preescolar. Trabajo de grado, Maestría en Ciencias de la Educación, Mención Preescolar. Instituto Superior Pedagógico “José de la Luz y Caballero”, Holguín-Cuba.
41. Schulz, Helmut. (1975). Educación Física Infantil y Matrogimnasia. Buenos Aires. Editorial Kapelusz.
42. Tamayo, Mario. (1991). El Proceso de la Investigación Científica, Fundamentos de Investigación con Manual de Evaluación de Proyectos. México. Editorial Limusa.
43. Tejeda González, Idalmis. (2010). Los juegos como estrategia recreativa para desarrollar las habilidades motrices básicas en niñas y niños del programa “educa a tú hijo”. Tesis de maestría. Maestría en ciencia de la actividad física comunitaria. ISCF “Manuel Fajardo”. Holguín
44. Vayer, P. (1977). El niño frente al mundo. Científico Médica, Madrid.
45. Vigotski, S. L. (1981). Obras completas tomo v. –La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 337p.
46. Watson. Brown Herminia. (2008). Educación de la motricidad infantil en la etapa Preescolar. Editorial Deportes, Ciudad de la Habana.
47. Yankelevich, E. (1982). Cultura Física para los niños de 3 a 7 años. Moscú. Ed. Raduga.
48. Zabalza, M. (1987). Didáctica de la educación infantil. Madrid: Narcea.118p.
49. Zapata, O. y Aquino, F. (1986). Psicopedagogía de la Educación Motriz en la Etapa del Aprendizaje Escolar. México. Editorial Trillas.
50. Zhukovskaia, R. I. (1978). La educación del niño en el juego. La Habana. Ed. Pueblo y Educación.

ANEXO #1

Entrevista a las familias

Objetivo: constatar el conocimiento que posee la familia para favorecer las habilidades motrices básicas a través de juegos de movimiento.

Compañera (o): En nuestro municipio se está realizando una investigación para favorecer las habilidades motrices básicas en los niños de cuatro y cinco años, solicitamos su colaboración respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Conoce los movimientos o acciones que debe realizar su hijo de acuerdo a su edad?
2. ¿Cuáles realizan?
3. ¿Ha sido orientado para desarrollar estas acciones o movimientos en sus hijos?
4. ¿Conoces algunos juegos que contribuyan al desarrollo de esta?

Gracias

Anexo 2

Test a los niños

Objetivo: Constatar el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de cuatro y cinco años.

1. Realicen la siguiente orden:

CORRER

_____ Da pasos rápidos y cortos con apoyo de la parte anterior de los pies.

_____ Da pasos rápidos con breve fase de vuelo y los brazos a los lados del cuerpo.

_____ Da pasos rápidos, movimientos coordinados de brazos y piernas.

_____ Corre bordeando objetos (2 como mínimo), separados 70 centímetros

_____ Combina con otras habilidades.

SALTAR

_____ Saltillos laterales hacia ambos lados.

_____ Realiza saltos desde 20 cm de altura piernas semiflexionadas en la caída.

_____ Realiza un salto hacia adelante con las dos piernas a la vez y caída con las dos piernas flexionadas.

_____ Saltillos con giros.

_____ Combina con otras habilidades

CUADRUPEDIA

_____ Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto sin movimientos coordinados.

_____ Se desplaza por el piso en cuatro puntos de apoyos (pies y manos) con movimientos coordinados.

_____ Se desplaza por el piso en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) con otros elementos.

_____ Se desplaza gateando por arriba de un banco (25cm de ancho y 15cm de altura), con movimientos coordinados.

_____ Se desplaza en diferentes direcciones.

Anexo 3

Guía de observación de los juegos de movimiento

Objetivo: Comprobar como se realizan los juegos de movimiento en función de favorecer el desarrollo de habilidades motrices básicas: correr, saltar y cuadrupedia.

Aspectos a observar

- Motivación y orientación de la actividad.
- Habilidades motrices a trabajar.
- Utilización de juegos de movimiento para favorecer las habilidades motrices básica correr, saltar y cuadrupedia.
- Combinación de habilidades.
- Participación de la familia en la realización de las actividades de manera conjunta con el niño.
- Momentos para la ejercitación de las habilidades motrices básicas.
 - Parte inicial, principal, final.

Anexo 4

Resultados iniciales de los indicadores.

	Correr			Saltar				Cuadrupedia		
Indicadores	Apoyo	Coordina- ción de piernas y brazos	Combina- ción con otras habilidades	Ejecutar saltos variados	Despe- gue	Caí- da	Combina- ción con otras habilidades	Apo- yo	Direc- ción en que se realiza	Combinación con otros elementos
Cantidad de niños	2	3	5	6	5	3	7	7	4	3
%	14.2	21.4	35.7	42.8	35.7	21.4	50	50	28.5	21.4

Anexo 5

Resultados finales de los indicadores.

	Correr			Saltar				Cuadrupedia		
Indicadores	Apoyo	Coordina- ción de piernas y brazos	Combina- ción con otras habilidades	Ejecu-tar saltos variados	Despe- gue	Caída	Combinación con otras habilidades	Apoyo	Dirección en que se realiza	Combinación con otros elementos
Cantidad de niños	10	11	13	12	13	12	13	14	13	11
%	71.4	78.5	92.8	85.7	92.8	85.7	92.8	100	92.8	78.5