



ULEAM

FACULTAD DE EDUCACION FISICA DEPORTES Y RECREACION.

TEMA:

**LOS JUEGOS Y EL DESARROLLO DE CAPACIDADES FÍSICAS
COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 6-8 AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA ISAAC NEWTON DE MANTA**

**Tesis en opción al título de Licenciado en Educación Física, Deportes y
Recreación, Mención Docencia**

Autor: LEONARDO EUSEBIO SORNOZA BAIDAL

Tutor: PHD. JESUS ANTONIO CORNEJO LOPEZ.

Manta, 2016

AGRADECIMIENTO

A Dios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerza para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida.

Le doy gracias a mis padres por traerme al mundo y aprender de ellos a desenvolverme en el rol de ser padre

A mi madre, Amada Baidal que con su demostración de una madre ejemplar me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar a través de sus sabios consejos.

A mi esposa Mary Magdalena Chávez por su apoyo incondicional, también por ser ese pilar fundamental para convertirme en lo que hasta ahora soy.

A mis Hijos: Jesús Sornoza, Kristhel, Sornoza, Leonela Sornoza Hoy quiero que sepan ustedes que son el motor de mi vida, el motivo para levantarme cada mañana, ustedes son la luz de mi horizonte y el más hermoso regalo de amor, esas son las razones que me hacen creer en Dios; en ese ser superior que aunque no lo veo si puedo ver sus maravillas, las maravillas de la creación. Ojalá que podamos darles siempre el mejor de los ejemplos y que nuestra familia esté unida para siempre.

A mi hermano José Luis Sornoza, que con sus consejos me ha ayudado a afrontar los retos que se me han presentado a lo largo de mi vida.

También me gustaría agradecer a mis profesores que durante toda mi carrera profesional han aportado con un granito de arena a mi formación profesional Abg. Fernando Carrera Rojas, Dr. Orlando Barcia Farías.

Me gustaría agradecerle sinceramente a mi asesor de tesis al PHD Jesús Cornejo López su esfuerzo y dedicación, sus conocimientos y sus orientaciones, su manera de trabajar, su paciencia y su motivación han sido fundamentales para mi formación como investigador. Él ha inculcado en mí un sentido de seriedad, responsabilidad y rigor académico sin los cuales no podría tener una formación completa como investigador. Ha sido capaz de ganarse mi lealtad y admiración, así como sentirme en deuda con él, por todo lo recibido durante el periodo de tiempo que ha durado esta tesis.

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

Con todo mi cariño y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.

Papá y mamá.

Tu paciencia y comprensión, preferiste sacrificar tú tiempo para que yo pudiera cumplir con el mío. Por tu bondad y sacrificio me inspiraste a ser mejor para ti, ahora puedo decir que esta tesis lleva mucho de ti, gracias por estar siempre a mi lado

Mary Chávez.

Posiblemente en este momento no entiendan mis palabras, pero para cuando sean capaces, quiero que se den cuenta de lo que significan para mí. Son la razón de que me levante cada día esforzarme por el presente y el mañana, son mi principal motivación.

Como en todos mis logros, en este han estado presentes.

Muchas gracias mis amados hijos.

Jesús, Kristhel y Leonela Sornoza

A mis maestros que, en este andar por la vida, influyeron con sus lecciones y experiencias en formarme como una persona de bien y preparada para los retos que pone la vida, a todos y cada uno de ellos les dedico cada una de estas páginas de mi tesis

INDICE

INTRODUCCIÒN	1
CAPÍTULO 1 TEORÍA DE LOS JUEGOS. LAS CAPACIDADES FÍSICAS COORDINATIVAS	6
1,1 La teoría de los juegos	6
1.2 Las capacidades físicas coordinativas	19
1.3 Desarrollo de los niños de 6-8 año	23
1.4 El test y fichas de observación de las capacidades coordinativas	26
1.5 Pruebas para el diagnóstico	27
CAPÍTULO 2 ANALISIS Y PROPUESTA	30
2.1 Análisis de los resultados	30
2.1.1 Entrevistas	30
2.1.2 Observación	32
2.1.3 Test aplicados	33
2.2.4 Propuesta de programa de juegos	40
Conclusiones	
Recomendaciones	
Bibliografía	
Anexos	

INTRODUCCIÓN

Los niños y los juegos una relación indisolublemente ligadas entre sí. Podemos decir que donde hay un niño tiene que existir el juego, e incluso pensar que el juego se hizo para los niños, aunque toda persona es propenso o aficionado a cualquier tipo de juegos, siempre y cuando sean beneficiosos para el desarrollo humano. Si hablamos de niños y juegos nos introducimos en la utilización de las actividades lúdicas en el desarrollo físico.

Podemos decir que las actividades más organizadas en el transcurso del tiempo son las que se realizan en los centros escolares, pues la organización escolar nos permite proponer las mallas curriculares que proporcionen armónicamente conocimientos a los alumnos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

En todos los sistemas educativos, sobre todo en los niveles primarios está incluida la Educación física como asignatura que contribuye al desarrollo físico de los niños. En esta asignatura es donde precisamente los niños realizan la mayor cantidad de actividades recreativas, deportivas y físicas y la mayoría a través de juegos. Por lo que es necesario y muy importante analizar el comportamiento de estos en el desarrollo de las actividades respectivas. Hemos querido profundizar en lo relacionado a los juegos y su influencia en el desarrollo físico de los niños de 6-8 años, en este caso a los que asisten a la Unidad Educativa Isaac Newton

La importancia de los juegos recreativos en el desarrollo físico de los niños de 6 a 8 años de la Unidad Educativa Isaac Newton, es muy significativo porque en base a estos juegos los niños descargan energía, sienten una expresión serena, libre y total de personalidad, y al jugar toman conciencia de sus posibilidades, realiza una maduración mental y conoce de una forma disciplinaria la relación con el otro.

Sin embargo, hemos podido observar que los juegos recreativos en esta unidad educativa no se utilizan de forma organizada y sin plasmar los objetivos que se requiere para conocer para y porque se realizan.

En las edades de 6-8 años los juegos que se utilicen en las clases de Educación Física deben ser aquellos que contribuyan al desarrollo de las capacidades

físicas coordinativas, ya que estas edades son propicias para alcanzar ciertos niveles de coordinación en los movimientos.

De ahí que consideramos necesario definir y organizar los juegos que se pueden utilizar en estas edades en los niños de 6-8 años en la Unidad Educativa Isaac Newton de la ciudad de Manta.

Esta contradicción entre lo que hemos observado y lo que debe ser nos define el siguiente **problema científico**

¿Cómo contribuir con los juegos a mejorar al desarrollo de las capacidades físicas coordinativas en niños/as de la Unidad Educativa Isaac Newton?

Siendo el **objeto de estudio**: Los juegos en el desarrollo de las capacidades físicas.

Campo de acción: los juegos en el desarrollo de capacidades físicas coordinativas en niños y niñas de 6 a 8 años la unidad educativa Isaac Newton.

Objetivo General:

Diseñar un programa de juegos dirigidos a mejorar el desarrollo de capacidades físicas coordinativas en los niños y niñas 6 a 8 años de la Unidad Educativa Isaac Newton, de Manta.

Preguntas de Científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos de los juegos para el desarrollo de las capacidades físicas en los niños/as de 6 a 8 años?
2. ¿Cuál es el estado de las capacidades físicas coordinativas de los niños/as de 6 a 8 años de la Unidad Educativa Isaac Newton?
3. ¿Qué características deben poseer los juegos que ayuden a desarrollar las capacidades físicas para los niños/as de 6 a 8 años de la Unidad Educativa Isaac Newton?

Tareas Científicas

1. Definición de los fundamentos teóricos de los juegos para el desarrollo de las capacidades físicas en los niños/as de 6 a 8 años
3. Diagnóstico de las capacidades físicas de los niños de 6-8 años la Unidad Educativa Isaac Newton.

4. Elaboración de la propuesta de juegos que deben aplicarse para desarrollar las capacidades físicas coordinativas en los niños de 6-8 años de la Unidad Educativa Isaac Newton.

Población y muestra

POBLACIÓN

La población objeto de la investigación estará constituida por los niños y niñas de la educación elemental de la “Unidad Educativa Isaac Newton”, ya que son quienes se van a beneficiar directamente de este proyecto.

“Unidad Educativa Isaac Newton”,	POBLACION
Niños(a) educación elemental	90

MUESTRA

Para obtener resultados honestos, pertinentes y suficientes para ser analizados y cuantificados en esta investigación, el tamaño de la muestra se ha estimado a partir del total de alumnos de la educación elemental de la “Unidad Educativa Isaac Newton”, quienes proveerán información valiosa para su procedimiento en el desarrollo de la investigación.

“Unidad Educativa Isaac Newton”	%	MUESTRA
Niños(a) educación Elemental	25	23

Esta muestra seleccionada es en la que se aplicarán los test sobre el nivel de coordinación de los niños de la Unidad Educativa Isaac Newton de Manta, centro escolar que reúne los niños que serán los beneficiarios de este trabajo.

Ahora bien, se determinó también seleccionar un grupo de docentes que trabajan con niños de estas edades en otras unidades educativas del territorio, para determinar el nivel de conocimiento de ellos que son especialistas en el tema, sobre el objeto de estudio de esta investigación y reunir sobre todo opiniones de quienes pueden aportar elementos que contribuyan a elaborar la propuesta de

juegos para poder desarrollar las capacidades físicas coordinativas en los niños de 6-8 años de la unidad educativa Isaac Newton.

Por lo que se decidió que con un total de 5 docentes se realizaran las entrevistas. Estos docentes trabajan en escuelas cercanas a la Unidad Educativa Isaac Newton, para poder controlar en cierta medida las características de los niños que servirán de muestra.

Metodología

Se utilizaron un grupo de métodos de investigación científica pedagógicos para poder dar cumplimiento a las tareas de esta investigación, cada uno de ellos cumplió con lo indicado para alcanzar los objetivos de este trabajo.

Observación: se diseñó una guía para poder observar de forma directa como se desarrollaban las clases de Educación Física en los niños de las edades analizadas en la investigación, principalmente Para conocer como era el trabajo que se realizaba en la utilización de los juegos para trabajar la coordinación de los movimientos.

Entrevista: se entrevistaron a docentes de colegios cercanos que trabajan con las edades de 6-8 años con el objetivo de conocer primero la opinión d ellos sobre la aplicación de juegos para trabajar la coordinación y segundo que juegos utilizarían.

Test de coordinación: Para conocer el estado de desarrollo de las capacidades coordinativas de los niños de 6-8 años de la Unidad Educativa Isaac Newton.

Análisis y síntesis. Para interpretar los datos recogidos en las entrevistas, observaciones y test aplicados.

Inducción deducción: con el objetivo de poder hacer una generalización teórica sobre los juegos y poder llevarlo a la aplicación de estos en la Unidad Educativa Isaac Newton de manera particularizada.

Histórico lógico: en el estudio de las teorías se pudo observar los aportes que a través del tiempo se fueron dando por diferentes estudiosos del tema.

Métodos matemáticos

Se utilizó el análisis porcentual para conocer las diferentes proporciones de los resultados de los test físicos de coordinación.

Explicación de la bibliografía consultada y las que se consideran de mayor relevancia para la tesis propuesta.

Se analizó un total de 20 documentos entre libros, textos, artículos, además de consultas a internet, en las que se tomaron los conceptos que ayudaron a conformar la teoría que sustenta la tesis que se presenta, entre ellos se destaca el libro de la Dra. Herminia Watson, Teoría y práctica de los juegos, texto básico para los que estudian la carrera de Cultura física, del que se asume el concepto de juegos para trabajar en la Educación Física, sobre todo para el desarrollo de las capacidades coordinativas, como se explica más adelante este concepto se asume pues proporciona la posibilidad de la utilización de los métodos pedagógicos para poder educar con mayor eficiencia estas capacidades.

La tesis que se presenta cuenta con introducción, dos capítulos, tres conclusiones y dos recomendaciones, así como con la relación de las fuentes utilizadas para su elaboración y tres anexos que enriquecen el valor científico de esta obra.

CAPÍTULO 1

LA TEORÍA DE LOS JUEGOS Y LAS CAPACIDADES FÍSICAS COORDINATIVAS

1.1 TEORÍA DE LOS JUEGOS.

Etimológicamente el término juego procede del latín “iocum”, “iocari” que significaba diversión, broma, cosa poco seria y se suele usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Y lúdico / a tiempo de recreo o diversión (Vélez, 2014) (Garrido Berry, 2013).

En el trabajo de investigación realizado por el docente de Educación Física Lic. Roque Leopoldo Benítez Vélez, sobre los juegos en niños de 2° y 3° años (6 -8 años de edad) realizado en la Escuela Antonio Borrero, del Cantón Jaramijó, expone como conclusiones:

1. Los juegos recreativos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.
2. La clase de Educación Física es un espacio educativo favorable para lograr tal propósito, pero aprovechar las potencialidades requiere tener en cuenta en algunos requerimientos, que resultan indispensables para obtener resultados favorecedores del desarrollo integral que necesitan los niños.
3. Las principales dificultades relacionadas con el uso de los juegos recreativos en las clases de Educación Física en la escuela “Dr. Antonio Borrero” del Cantón Jaramijó en la provincia de Manabí, en Ecuador, pueden ser resueltas si se tienen en cuenta los fundamentos teóricos- metodológicos, analizados para aplicar los programas de juegos recreativos.

Es un estudio basado en las características de los juegos recreativos y cómo se comportan en ese centro escolar.

Para realizar el estudio en la Unidad Educativa Isaac Newton y cumplir con el objetivo de esta investigación debemos profundizar en la teoría de los juegos, así como en sus fundamentos teóricos y metodológicos, y poder emitir un criterio que nos conduzca a determinar cuáles juegos debemos aplicar en forma de

sistema para desarrollar las capacidades físicas de los niños de las edades de 6-8 años, estudiantes de este centro escolar.

Fundamentos teóricos y metodológicos de los juegos en niños de 6-8 años

Para Navarro (1997:181) (Extremera, 2011) las teorías de juegos son modelos que pretenden explicar o interpretar el origen y la función de dichas manifestaciones, a veces tan naturales y siempre tan culturales. Sin embargo, aún no han resuelto el problema de la formulación de una única teoría capaz de satisfacer a estudiosos e investigadores. Por tanto, enmarcaremos el conjunto de creencias en dos grupos: la visión clásica y la visión moderna sobre el juego.

La diversión, la alegría, la exploración de las propias posibilidades y la relación con los demás se mantienen, para quienes participan en la actividad lúdica, al margen de definiciones y categorías. Lo importante para quien juega es el juego mismo. En consecuencia, desde esta perspectiva, no resulta funcional establecer una definición que permita categorizar inequívocamente una conducta como lúdica. Pero si pretendemos avanzar en el estudio del juego, hemos de comenzar por saber qué es lo que estamos analizando. Se hace necesario, pues, a partir de este planteamiento, distinguir lo que es actividad lúdica de lo que no lo es. Y en esta búsqueda de una delimitación conceptual del juego se han seguido dos vías: especificar sus rasgos distintivos de modo que cuantos más de estos rasgos posea una actividad, con más razón se la categorizará como lúdica, o establecer una definición más o menos inclusiva. Ambos planteamientos no son tan distantes y pueden ser utilizados conjuntamente. Éste es el camino por el que vamos a adentrarnos: comenzaremos refiriéndonos a los rasgos que diferentes investigadores han atribuido al juego para, con posterioridad, buscar una solución ecléctica en su definición.

Si integramos los aspectos señalados hasta ahora, podemos definir el juego como «actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje».

Los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en

sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas. Todos los juegos, de niños y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

La teoría de juegos (Rodríguez, 2005) tiene una relación muy lejana con la estadística. Su objetivo no es el análisis del azar o de los elementos aleatorios sino de los comportamientos estratégicos de los jugadores. Aunque la palabra “juego” tiene connotaciones lúdicas y relativas al azar, la teoría de juegos no tiene como principal objetivo el estudio de los juegos de salón, aunque sí entran dentro de su dominio. Una terminología alternativa que ilustra más claramente el objeto de la Teoría de Juegos es el “análisis matemático de conflictos” y la “toma interactiva de decisiones”. Los jugadores son entes decidores que se consideran racionales, no necesariamente humanos, porque las nuevas tendencias de la Biología explican la formación de los instintos o de numerosos mecanismos de cooperación animal por medio de la Teoría de Juegos.

Como ejemplos característicos de juegos podrían citarse no sólo los juegos de mesa, sino también conflictos militares, modelos de evolución biológica, campañas políticas, de publicidad o de comercialización y una innumerable lista de situaciones de competencia entre empresas. El principio fundamental para hallar la solución de un juego de decisiones simultáneas, donde los jugadores poseen información completa, es el equilibrio de Nash. También es posible tratar juegos dinámicos donde los jugadores toman sus decisiones de forma consecutiva, empleando el principio de inducción hacia atrás.

El juego siempre ha formado parte de la vida del ser humano, es un instrumento cultural necesario para alcanzar la madurez física y psíquica, y también, un elemento clave en el desarrollo de la vida social.

El juego es un término polisémico, y como tal, podemos encontrar una gran cantidad de definiciones, tantas como autores se propongan su estudio.

Tras un análisis de contenidos de varias definiciones dadas por autores como Antón, Huizinga, Castañar, Camerino, Omeñaca, podemos concluir que el Juego es: (Rivera, El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje, 2008)

“una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda, los objetivos planteados”.

El juego educativo debe servir de complemento necesario al juego autónomo que puede practicar el alumno fuera de la escuela. Dentro del ámbito escolar, el juego alcanza su máxima expresión al emplearlo con toda su magnitud y en todas sus posibles manifestaciones.

Para que el alumno progrese en su propio proceso de Enseñanza-Aprendizaje, el juego educativo debe reunir los siguientes requisitos:

- Permitir el desarrollo global del alumno.
- Constituir una vía de aprendizaje de comportamientos cooperativos.
- Permitir la participación constante de todo el alumnado, asumiendo cada uno su propio rol.
- Procurar el equilibrio entre la actividad ludo motriz y el descanso
- Suponer en todo momento un reto alcanzable.
- Primar el proceso y no el producto.
- Según Rivera, E. (1990), (Rivera, El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje, 2008) el bloque del Juego se estructura de la siguiente manera:

El juego como procedimiento metodológico

Según Rivera, E. y Trigueros, C. (1990), (Rivera, El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje, 2008) el núcleo de Conocimiento y Desarrollo Corporal se divide en dos bloques importantes: Educación Física de Base y Expresión y Comunicación.

- En Educación. Física de Base.

El profesor utilizará los juegos perceptivos, motores y psicomotores para desarrollar en el alumno los elementos psicomotores básicos y las diferentes habilidades básicas y genéricas. El juego será propuesto como una actividad exploratoria del espacio y del conocimiento del cuerpo, es decir, el paso hacia el mundo del pensamiento y la autonomía.

Además, el profesor, en edades tempranas, a través del juego simbólico puede ayudar al alumno a descubrir actitudes y comportamientos afectivos y sociales. También, debe utilizar, frecuentemente, el juego libre para desarrollar de un modo espontáneo las situaciones de cooperación. Más adelante, el profesor podrá utilizar el juego como medio didáctico, ya que los niños aceptan de muy buen grado estas propuestas y se obtienen resultados óptimos.

- EN EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

El profesor utilizará los juegos expresivos para potenciar la creatividad y espontaneidad del sujeto. En edades tempranas, el profesor debe proponer de forma general, el trabajo del Mimo, ya que se trata de la forma más primaria de juego que desarrollan los grupos de niños, representando a través de gestos actuaciones propias del juego de calle.

En edades más avanzadas, se trabajará la expresión a través de juegos expresivos más complejos y mediante el juego teatral, donde el movimiento y la acción son fundamentales.

B. El juego en el núcleo de salud corporal

El juego es el vehículo principal que usa el niño para moverse, para realizar actividad física, entonces está claro el papel del juego:

- El juego es sinónimo de salud física y salud mental.
- La correcta realización de los juegos nos lleva a conseguir una buena calidad de vida y evitar lesiones.
- A través del juego se pueden trabajar hábitos de higiene.

Adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos en el área de Educación Física

En este apartado vamos a tratar lo que realmente ocupa y preocupa al educador, es decir, la aplicación práctica de los conceptos relacionados con el Juego.

González Millán (Omaira, ATENCION A LA PRIMERA INFANCIA, 2010) define el juego como una actividad placentera con un fin en sí misma (1987). Esta es

una de las múltiples acepciones que podemos encontrar del juego, pero no podemos establecer la definición exacta de juego. Algo similar ocurre con las teorías que intentan explicarlo, ya que son muy numerosas.

El juego ha existido desde siempre, aunque son muchos los autores que sostienen que esta actividad no era lúdica, sino que servía de preparación para otras actividades. Posteriormente, estas actividades productivas y laborales fueron evolucionando y tecnificándose, lo que ocasionó que el tiempo dedicado al juego, propiamente dicho, fuese mayor.

Vamos a exponer a continuación, una síntesis de las principales teorías explicativas del juego infantil.

Schiller (Omaira, ATENCION A LA PRIMERA INFANCIA, 2010) defiende, con su teoría del recreo, que el juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad.

Con la teoría del descanso, Lazarus (Omaira, ATENCION A LA PRIMERA INFANCIA, 2010) expone que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas.

Otra de las teorías fundamentales es la defendida por Gross; este autor, en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.

La teoría de la recapitulación, de Hall, dice que en el juego se reproducen formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales.

El biólogo Spencer sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

Debemos destacar la teoría de Claparède (Omaira, ATENCION A LA PRIMERA INFANCIA, 2010) porque gracias a él, y a los pedagogos de su escuela, el juego fue introducido en la Educación Física. Según esta teoría, el niño, con el juego,

persigue fines ficticios en el mundo del "como si". El juego brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega.

El pedagogo holandés Kohnstam (Omaira, ATENCION A LA PRIMERA INFANCIA, 2010) piensa que el mundo del juego ofrece al niño la ocasión de vivenciar que todas las cosas y objetos pueden transformarse a su placer. Así, la escoba se convierte en un caballo, el bastón en espada, etc.

Los psicoanalistas consideran sólo aquellos juegos que le pueden ser útiles para el diagnóstico de complejos y rasgos del carácter infantil, con vistas a una curación psicoterapéutica, los juegos son expresiones de tendencias más o menos ocultas.

El juego en Educación Física. Siguiendo a Domínguez y otros (2006), se puede entender que jugar es una ocupación fundamental del niño, de hecho, es su principal ocupación. Por ello, el diseño prescriptivo presenta el juego, dentro del área de E.F., como uno de los bloques de contenidos, pero señala que la actividad lúdica puede utilizarse también como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les confiere un tratamiento determinado (Decreto 286-O.10 agosto 07). El juego adquiere, por tanto, un doble papel: como contenido activo y como mediador (recurso metodológico) para el tratamiento interdisciplinar del área y para la búsqueda de nexos de unión a través del cuerpo en movimiento, entre la Educación Física y el resto de ámbitos curriculares y transversales.

Si integramos los aspectos señalados hasta ahora, podemos definir el juego como «actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje».

TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

La teoría del exceso de energía de H. Spencer. (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, 2011)

El filósofo positivista inglés H. Spencer dedica una atención especial al juego en sus numerosos escritos sobre psicología, biología, ética y sociología.

El juego como pre ejercicio. La teoría del K. Groos. (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, 2011)

Groos (1916) concibe el juego como una forma de experimentación sin aparente finalidad externa: «allí donde el individuo en desarrollo manifiesta, consolida y despliega por propio impulso y sin ningún fin exterior sus inclinaciones, nos vemos ante las manifestaciones más primarias del juego, señala. La teoría estética de F. Schiller. (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, 2011)

¡Desde la corriente filosófica del Pragmatismo. Schiller vincula el juego a la actividad estética, recreativa y artística de la persona en momentos en que el organismo se encuentra rebosante de energía.

El juego como recapitulación en la filosofía. La teoría de S. Hall (Omeñaca Cilla & Ruiz Omeñaca, 2011)

Stanley Hall adopta, también, una perspectiva evolucionista y trata de vincular las distintas fases del desarrollo infantil a la evolución de la especie humana, de tal forma que los juegos que en distintos momentos de su crecimiento van practicando los niños reproducen los grandes periodos evolutivos de nuestra especie. La actividad lúdica en el desarrollo del individuo (ontogénesis) representa, en consecuencia, una recapitulación de la evolución de la especie humana (filogénesis). Estas cuatro teorías relativas al juego se agrupan bajo el epígrafe de teorías clásicas. Si bien no han logrado descifrar la naturaleza del juego -tarea, por otra parte, harto compleja- sí han ahondado en su trascendencia y han constituido un punto de referencia a partir del cual crear nuevos planteamientos teóricos. Probablemente aquí radique su principal valor.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Según Maite Garaigordobil Landazábal Los programas de intervención que configuran la línea de intervención psicológica que se propone están basados en los juegos cooperativos y creativos, y tienen como finalidad estimular el desarrollo socio-emocional y de la creatividad infantil. Esta propuesta de intervención, que hemos estado implementando desde la década de los 80, y que ha sido validada experimentalmente, se fundamenta teóricamente sobre las

conclusiones que se derivan de tres grandes líneas de investigación: Juego, conducta pro-social, y creatividad.

Juego Infantil

La primera línea de investigación que subyace a la propuesta de intervención está relacionada con los estudios que se han realizado durante este siglo sobre el juego infantil, y desde los que se ha confirmado que el juego, esa actividad por excelencia de la Infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual, afectivo-emocional y social. Las investigaciones sobre la contribución del juego al desarrollo infantil han confirmado que el juego es un importante motor para el desarrollo humano (Garaigordobil, 1990, 2003, 2004, 2005, 2007; Garaigordobil & Fagoaga, 2006), ya que desempeña un relevante papel en:

El desarrollo intelectual, al estimular el desarrollo del pensamiento y la creatividad

El desarrollo social, al potenciar la socialización, la comunicación y de la cooperación con los iguales.

En el desarrollo afectivo-emocional, al permitir la expresión y el control emocional, favorecer el equilibrio psíquico, y la mejora del auto concepto.

Según el autor Daniel Muñoz Rivera menciona en su documento en general, la Condición Física va a venir determinada por el nivel de desarrollo de las diferentes Capacidades Físicas

Básicas (Fuerza, Resistencia, Velocidad y Flexibilidad), las cuales se van a sustentar en una base orgánica (Aparato Locomotor, Circulatorio y Respiratorio), una buena alimentación (Energía) y van a ser susceptibles de mejora con la práctica de ejercicio físico en niños/as 6-8 años Se plantearán actividades lúdicas y motivantes para mantener la actividad física en el tiempo, mejorando así la resistencia en nuestros alumnos. Por ello, proponemos que se trabaje en esta etapa mediante circuitos, ya que facilitan la ejecución, presentan variedad en sus ejercicios y recuperaciones completas.

Conceptos que se asumen

A través de los diversos períodos históricos, muchos autores de diferentes países, observando el juego infantil han tratado de aclarar el origen de esta interesante actividad, no obstante, aún existen algunos puntos de vista que se encuentran en análisis y discusión. Lo que sí es indiscutible, coincidiendo en ello los autores es que, en todas las partes del mundo, donde han aparecido sociedades humanas, han existido los juegos, sin embargo, entre sociólogos e investigadores de esta materia surgió la interrogante sobre la primacía entre el trabajo y el juego, según W. Wundt (Brown) fue el que más cercano estuvo en la comprensión sobre el surgimiento del juego. Expresó que “el juego es hijo del trabajo” y continuó diciendo, “no existe ningún juego que no posea en su contenido el prototipo de una forma de ocupación seria en la que se aprende gradualmente a valorar la acción de sus fuerzas como fuente de placer”. L. S. Vygotsky (Teoría y práctica de los juegos, Watson Herminia).

Ofrece sus concepciones sobre el significado del juego y su carácter social, en tal sentido expresó: “Si dirigimos la atención hacia el hombre primitivo vemos que en los juegos de los niños- niñas tiene lugar su preparación profesional para su futura actividad -para la caza, los estudios investigativos realizados por Valdés Andrés, Yolanda (1999), (Teoría y práctica de los juegos, Watson Herminia Acerca del juego de pelota desarrollado por lo aborígenes cubanos, arrojó que los autores consultados nombran indistintamente a la actividad desarrollada por esos aborígenes “Juego de Batey”, “Juego de Batos”, o sencillamente “Juego de Pelotas”.

Buytendijk (1993) destaca entre las características del juego: la espontaneidad y libertad, alegría y esparcimiento.

Decroly y Manchamp (1954-1986) destacan en la actividad lúdica el placer y la alegría que le son inherente y el hecho de no implicar un fin consciente al margen de la propia acción de juego.

Huizinga (1954-1972) en su tratado como Homo Ludens, ahonda en algunas de las ideas anteriores y aporta otras nuevas. Así, considera que el juego constituye una actividad libre, produce satisfacción y alegría, representa una actuación llena de sentido, transcurre dentro de sí mismo, está lleno de armonía y, finalmente, crea orden llevando el “mundo imperfecto” a una perfección provisional

Freud comienza vinculando el juego a la expresión de instinto que obedecen al principio de placer. El juego posee un carácter simbólico, análogo al del sueño, que permite la expresión de la sexualidad infantil y la realización de deseos insatisfechos, pero a partir del análisis de la actividad lúdica en niños, Freud se ve obligado a dar una nueva dimensión a su planteamiento teórico. Los niños no solo juegan con aquellos que les resulta agradable, sino que además rememoran a través de acto lúdico experiencias traumáticas tratando de ejercer un dominio sobre ellas: un control psíquico a partir de la experiencia simbólica y más allá del principio del placer, el niño se convierte en parte activa en el dominio de los aspectos más traumáticos de su realidad.

Piaget inserta sus estudios sobre el juego en la globalidad de su teoría sobre el desarrollo infantil. Las diversas manifestaciones de la actividad lúdica son reflejos de la estructura intelectuales propias de cada momento del desarrollo individual. Estas estructuras se desarrollan dentro de un proceso de construcción en que cada niño es parte activa.

Wallon (1941-1977) considera al juego como imitación, en uno de sus estudios señala “el niño repite en los juegos las experiencias de acaba de vivir, reproduce, imita” pero esa imitación no queda encerrada en sí misma, sino que propicia la exploración,” el juego en el niño, por el contrario, se asemeja a una exploración jubilosa o apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función el niño parece ser arrastrado por una especie de avidez o atracción pero ¿Cuáles son estas funciones que cumple la actividad lúdica? Sensomotriz (actividades que implique precisión y habilidad) articulación (se ve implicada fundamentalmente la memoria) sociabilidad (al formar grupo y distribuir funciones).

Teoría de los Juegos (Teoría y práctica de los juegos, Watson Herminia)

El juego en su sentido más amplio ha sido motivo de estudio de filósofos, sociólogos, psicólogos y pedagogos que de una forma u otra han resaltado la importancia en la educación del niño-niña.

Teoría del Ejercicio Preparatorio

La teoría del juego de Carlos Groos es bastante conocida y fue ampliamente difundida en el primer cuarto de siglo XX. La denominó Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Auto educación. Afirma que el juego es preparación inconsciente de la nueva generación para la vida y que sus instintos son sus fuentes. (Teoría y práctica de los juegos, Watson Herminia pág. 53)

Teoría del Exceso de Energía

Entre las teorías de los juegos, merece la pena señalar ésta, creada por el escritor alemán Schiller quien considera que el niño juega bajo la presión de la energía acumulada en su organismo, lo cual, desde el punto de vista biológico, necesita desgastar, es decir, que la energía crea la necesidad de juego en el niño- niña. (Teoría y práctica de los juegos. Watson Herminia, pág. 56)

Teoría del Descanso

Esta fue creada por Lazarus. Según él, el hombre juega para descansar y ve la utilidad del juego como un medio de descanso activo. El juego constituye una forma de recreo que permite restaurar las fuerzas empleadas en otras actividades. (Teoría y práctica de los juegos, Watson Herminia pág. 58).

Teoría de los Juegos como Purificadores

El científico burgués Carr afirma bajo la llamada Teoría de los juegos como purificadores o Catártica que mediante los juegos el niño se libera y purifica de varios instintos que en la sociedad contemporánea no ayudan al individuo. Explica que la actividad lúdica sirve para que el sujeto tenga oportunidad de descargar aquellas tendencias instintivas que le son perjudiciales actualmente. (Teoría y práctica de los juegos, Watson Herminia pág. 59)

Los principios metodológicos generales que todo maestro de E.F. debe conocer para desarrollar la cualidad básica resistencia deben ser las siguientes:

A. Revisión y control médico de los niños. Es importante que los padres informen y faciliten los documentos pertinentes para que los docentes conozcan posibles problemas, riesgos o enfermedades de sus alumnos.

B. Aplicar test de aptitud física para conocer las posibilidades del niño en particular y el grupo en general, así como para motivar en un momento dado a cada alumno. Nunca lo usaremos como referente para calificar al niño.

C. Las actividades serán presentadas al alumno de modo global, es decir, no trabajaremos específicamente a edades tempranas (primaria). Trabajar siempre primero la resistencia aeróbica y sobre la base de esta se desarrollará compensada mente la resistencia anaeróbica. De forma intencionada la resistencia anaeróbica prácticamente no se aborda hasta superar la crisis puberal.

D. Principios de multilateralidad y variedad, esto es, trabajar todas las cualidades conjuntamente y que no se realice solamente por medio de repeticiones sino de diversas actividades (patines, bicicletas, natación...) para evitar los micro-traumatismos unidireccionales y además nos sirven como elemento motivador. También es vital introducir el aspecto cognitivo, con recorridos de orientación, por ejemplo.

E. Todas las actividades estarán adaptadas a las características del niño y su contexto, nunca imitar “el mundo adulto” ni el alto rendimiento.

F. Respetar el ritmo individual de trabajo, cada organismo tiene una respuesta diferente.

G. Actividades serán presentadas siempre en forma de juego, mejorando la condición física del niño de una manera motivante y divertida. Alumnos participarán siempre simultáneamente y de forma activa (máxima participación y movilidad).

H. Herminia Watson, asume como parte de la concepción que se va a trabajar ciertas responsabilidades con disciplina, solidaridad, ayuda mutua y a comprender normas establecidas; el juego como una de las formas de la Educación Física, ocupa un lugar preponderante por su gran valor psicológico y pedagógico, lo cual permite que se convierta en un medio necesario para el desarrollo integral de los educandos, ya sea en el aspecto físico, social, cognitivo y afectivo. Mediante los juegos contribuimos a un activo conocimiento del medio circundante, a una mejor orientación dentro del mismo y a la adquisición de

nuevas experiencias y fuertes impresiones emotivas, las cuales influyen en el perfeccionamiento de los procesos psíquicos de los alumnos y alumnas. Cognitivos, como las sensaciones, representaciones, percepciones, pensamiento, imaginación, lenguaje, memoria, atención, además de los afectivos como los sentimientos y emociones, ya sean positivas o negativas y los volitivos como perseverancia, valor.

Este concepto emitido por la Dra. Watson es asumido en la investigación, este incorpora lo psicológico a lo pedagógico y además el conocimiento como parte del desarrollo integral que proporciona el juego en las personas que lo utilizan para alcanzar un aumento del trabajo de las capacidades físicas, en este caso como un instrumento que aglutina todo eso con el juego y el desarrollo de las capacidades físicas coordinativas en niños de 6-8 años en la Unidad Educativa Isaac Newton.

1.2. LAS CAPACIDADES FÍSICAS COORDINATIVAS

Son capacidades sensomotrices consolidadas del rendimiento de la personalidad, que se aplican consecuentemente en la dirección del movimiento, componentes de una acción motriz con una finalidad determinada, se caracterizan, en primer orden, por el proceso de regulación y dirección de los movimientos, interactúan con las habilidades motrices y sólo se hacen efectivas en el rendimiento deportivo por medio de su unidad, con las capacidades condicionales.

Como todas las capacidades humanas ellas no son innatas si no que se desarrollan sobre la base de propiedades fundamentales que tiene el organismo del hombre, en el enfrentamiento diario con el medio.

Ellas tienen en común con las habilidades de que son premisas coordinativas del rendimiento, los que se desarrollan en la actividad y especialmente en la actividad deportiva.

CAPACIDADES COORDINATIVAS

Las capacidades coordinativas se dividen en:

Generales o básicas - Regulación del movimiento

- Adaptación y cambios motores
- Especiales
 - Orientación
 - Reacción
 - Ritmo
 - Anticipación
 - Diferenciación
 - Acoplamiento
 - Equilibrio

Complejas

- Aprendizaje motriz
- Agilidad

A continuación, haremos algunas consideraciones sobre las mismas, tratando de explicar en qué consisten, aunque debemos plantear que no existen independientes una de otra, ya que de acuerdo a las características de la actividad que se realice, podemos encontrar el predominio de una o más de ellas.

CAPACIDAD DE REGULACIÓN DEL MOVIMIENTO:

Esta se pone de manifiesto siempre que el alumno necesite regular sus acciones para cumplimentar los objetivos del movimiento propuesto. Por esta razón sobre todo en los principiantes, las tareas deben ir aumentando su complejidad, para que el alumno vaya regulando la coordinación que requiere el movimiento.

CAPACIDAD DE ADAPTACIÓN Y CAMBIOS MOTRICES:

Esta se desarrolla sobre la base de que el organismo se adapte a las condiciones del movimiento, y cuando en este se producen cambios, por nuevas situaciones, cambiar y volver a adaptarse. Es una de las capacidades coordinativas básicas.

CAPACIDAD DE ORIENTACIÓN:

Esta capacidad nos permite determinar lo más rápido y exactamente posible, la variación de la situación y los movimientos del cuerpo en el tiempo y el espacio, en correspondencia con los objetivos que forman su medio. En el caso de la Educación Física y el deporte esto significa el compañero de equipo, el balón, todo lo que se relaciona con el área de juego donde se desarrolla la actividad.

CAPACIDAD DE EQUILIBRIO

En la vida cotidiana cualquier movimiento provoca el traslado del centro de gravedad del cuerpo, lo cual requiere la mantención del equilibrio; este depende también del área de sustentación, a medida que se reduzca la misma, va necesiándose de un mayor control neuromuscular. También depende de la estabilidad, de la altura existente desde el centro de gravedad hasta el apoyo, a esta área de estabilidad se le denomina "triángulo de estabilidad", el cual cuanto mayor sea su tamaño, tanto más fácil será mantener el equilibrio.

CAPACIDAD DE REACCIÓN:

Es la posibilidad que tiene el individuo de dar respuesta en el menor tiempo posible a determinado estímulo o señal, proveniente de un objeto animado o inanimado. Esta señal puede ser visual, acústica o táctil. La capacidad de reacción puede ser simple o compleja. Simple cuando la respuesta se da a una señal predestinada. Compleja cuando la respuesta se da a una señal desconocida.

CAPACIDAD DE RITMO:

El ritmo del movimiento no es solamente un fenómeno biológico, (ritmo de la actividad cardíaca, de respiración, del movimiento intestinal, etc.), sino que, en la vida cotidiana, tanto en el trabajo como en el deporte, constituye también un fenómeno social. El hombre, a diferencia de los seres animales, adquiere conciencia de sus ritmos de movimiento, los percibe de forma más o menos clara. De esta forma, obtiene también la posibilidad de influir sobre ellos, de variarlos, diferenciarlos, acentuarlos y crear nuevos ritmos finamente matizados.

CAPACIDAD DE ANTICIPACIÓN:

Esta se manifiesta morfológicamente en la adecuación de la fase anterior al movimiento principal o la de un movimiento previo a otro que continua. Esta preparación previa generalmente no se puede captar en un movimiento simple, pero, sin embargo, esto es más factible en las combinaciones o complejos de habilidades.

CAPACIDAD DE DIFERENCIACIÓN:

El alumno, desde el punto de vista de los conocimientos que posee, tiene que saber diferenciar entre una habilidad y otra, entre las acciones componentes de una habilidad. Cuando el alumno ve un movimiento lo percibe de forma general, es decir, aprecia las nociones en cuanto a tiempo, espacio, así como las tensiones musculares que requiere un ejercicio para su realización en su conjunto, pero ya cuando pasa a la fase de realización debe saber diferenciar las partes esenciales de cada ejercicio, sobre las bases de su conocimiento y de la respuesta motriz que tiene que dar. Por esto, en el desarrollo de esta capacidad la participación de la conciencia desempeña un papel fundamental

CAPACIDAD DE COORDINACIÓN MOTRIZ Y ACOPLAMIENTO:

Esta capacidad tiene como base de referencia las combinaciones motrices sucesivas y simultáneas. En ellas desempeña un papel significativo otras capacidades físicas y psíquicas. Esta capacidad puede definirse como las condiciones de rendimiento de una persona para combinar en una estructura unificada de acción varias formas "independientes" de movimiento.

CAPACIDADES COORDINATIVAS COMPLEJAS:

Estas se subdividen en capacidad de aprendizaje motor y la agilidad. La materialización de estas capacidades está en dependencia del desarrollo de las diferentes capacidades coordinativas ya explicadas. Tanto una como la otra, son producto del desarrollo de las capacidades coordinativas generales y especiales, de la movilidad y de las habilidades. Pudiera decirse que en una priman con mayor fuerza las capacidades coordinativas generales y en la otra las especiales, pero en síntesis existe una interna interdependencia entre las diferentes

coordinativas que determinan, por una parte, el ritmo del aprendizaje motor y por otra la progresividad de la agilidad.

Las capacidades coordinativas tienen una forma muy particular de prepararse en las clases, hay que tener en cuenta entre otras muchas cosas las edades con que se trabaja, debemos recordar que entre las edades de 6 y 10 años es precisamente donde el trabajo de coordinación se realiza con mayor énfasis, ya posteriormente y después de la adolescencia esta coordinación toma otros matices, debido a que la experiencia motriz de los estudiantes es superior.

1.3 DESARROLLO DEL NIÑO DE 6-8 AÑOS

a.- Desarrollo motriz:

- Etapa de transición.
- Aceleración general de la talla.
- Desarrollo de las posibilidades de control postural y respiratorio.
- Comienza a definirse la lateralidad (6-7 años).
- Independencia de los brazos en relación al tronco.
- Se fatigan rápidamente.
- Desequilibrios en la coordinación.
- Gran soltura, espontaneidad y gracia en los movimientos.
- Gran flexibilidad. A partir de aquí comienza sus retrocesos.
- Preciso y hábil.
- Consolidación de las habilidades motrices básicas.
- Intereses esencialmente lúdico.
- Imitación.

b.- Desarrollo cognitivo:

- El niño se encuentra en el estudio de las operaciones concretas (6-7 años)

- Etapa del pensamiento mágico-simbólico. (Pensamiento intuitivo y explicación de los fenómenos por analogías).
- Niño capaz de descentración.
- El niño puede coordinar distintos puntos de vista y extraer consecuencias.
- Capaz de liberarse de sus percepciones.
- Gran imaginación y curiosidad.

c.- Nivel social:

- Se agrupan y juegan de forma espontánea.
- Aparecen los juegos colectivos y reglados.
- Relación con los padres por cooperación.
- Conformidad a los padres decrece mientras aumenta la conformidad a los compañeros.

d.- Nivel afectivo:

- Indiferencia de sexo. Época de estabilidad emocional.
- Continúan los miedos y pueden aparecer los celos.
- Deseo de conocer (cultural) y de relacionarse (socialización; con los demás)
- Gran curiosidad.
- Bien adaptado al grupo.
- Buscan la aprobación del adulto.
- Muestran gran seguridad y confianza en sí mismo.
- Hacia los 7 años la muerte es para él una experiencia humana, pero cree que él no morirá nunca, a los 8 años saben que todos, e incluso él, tienen que morir, pero aún no tienen conciencia real de la muerte, representada sólo en ceremonias, entierros y lutos.

Acomodación y asimilación:

Acomodación: el niño modifica sus esquemas para adaptarlos a sus características del objeto, sobre el que actúa física o mental, es decir, se acomoda a él.

Asimilación: Enfrentado a un determinado objeto, el niño lo asimila a los esquemas que ya posee, es decir, interpretarlo y conocerlo mediante dichos esquemas.

En su libro titulado Metodología de la Educación física, tomo I, del año 1986, el Dr. Ariel Ruíz Aguilera y otros autores proponen un esquema en el que proyecta que actividades físicas se deben priorizar según las edades:

De 0-6 años aprendizaje de las capacidades motrices básicas.

De 6 a 11 años desarrollo de las capacidades coordinativas.

De 11 a 15 años desarrollo de habilidades motrices deportivas.

De 15 a 19 años perfeccionamiento de las habilidades motrices deportivas.

Más de 20 consolidación de las habilidades motrices deportivas.

Sobre este estudio en el que se plantea el trabajo de las capacidades físicas coordinativas basamos uno de los sustentos de nuestra propuesta.

1.4 EL TEST Y FICHAS DE OBSERVACIÓN DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS

Según la Real Academia de la Lengua Española (2001) el test es una palabra inglesa que hace referencia a las pruebas destinadas a evaluar conocimientos, aptitudes o funciones.

El test es utilizado especialmente en los ámbitos psicológicos, médicos, educativos y deportivos. En la actualidad existen un gran número de test o pruebas para medir el rendimiento deportivo, sin embargo, se aplicarán los que se crean más pertinentes para la variable que se desea medir o valorar. Un test

físico es una prueba de aptitud o condiciones de las facultades físicas. Nos indican las condiciones generales que posee un individuo para realizar cualquier actividad física.

Generalmente se mide las cualidades físicas básicas del individuo. Los test y fichas de observación permiten medir la diferencia entre una capacidad general de coordinación “destreza” y la capacidad específica de coordinación “habilidad” de modo que se pueda a partir de los resultados plantear formas de entrenamiento, los tipos de ejercicios, formas de juego para el trabajo de la coordinación.

Para aplicar los test se debe considerar las edades de los deportistas, los años anteriores a la pubertad y la primera fase de ésta (entre los seis y catorce años) son edades ideales para llevar a cabo ejercicios de coordinación lo que permitirá una evolución progresiva de las capacidades hasta alcanzar el máximo nivel a la edad de 18 y 20 años.

En la aplicación de los test intervienen el testeado que es quien evalúa y el testeado o individuo que es sometido a una evaluación. Para la evaluación de las actividades deportivas, por lo general centra en la observación de determinada característica deportiva. Por ello, el testeado debe tener conocimiento suficiente de la técnica o gesto deportivo que está evaluando.

1.5. PRUEBAS PARA EL DIAGNÓSTICO

Pruebas que se proponen para realizar el diagnóstico de las capacidades físicas coordinativas en los niños de 6-8 años de la Unidad educativa Isaac Newton

TEST N° 1

TEST DE COORDINACION

Test del Lanzamiento a Diana

Objetivo: Medir el grado de coordinación óculo-manual.

Desarrollo: Esta prueba consiste en lanzar una pelota de ritmo a una diana situada a 6 metros de distancia con la mano hábil y recogerla a su regreso con las dos durante 1 minuto anotando las dianas correspondientes.

Normas: Observar que ningún lanzamiento se realice desde fuera de la señal indicada.

Material: Cronometro, diana, pelota

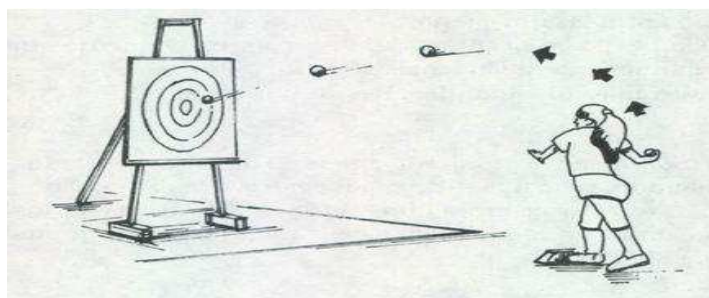


Tabla de valoración

Nº de lanzamientos	Puntos acumulados	Evaluación / puntos
X	26-30	E / 10
X	21-25	B / 8
X	16-20	R / 6
X	- 16	D / 0

TEST Nº 2

TEST DE SALTOS DE COORDINACIÓN

Objetivo: Mejorar el equilibrio dinámico.

Organización: Se forman hileras, detrás de una línea de salida. A 5m de ésta, se trazan otra línea

Desarrollo: A la orden del profesor, el alumno salta con una pierna en dirección a la línea, se contarán la cantidad de saltos que realiza el niño, regresa con la otra pierna y se contarán de nuevo los saltos.

Reglas: tiene que saltar primero con una pierna y después con otra.

Se tomará la suma de los saltos realizados con cada pierna para dar una valoración, la clave de esa evaluación es la siguiente:

14 saltos Excelente

16 saltos Bien

18 saltos Regular

+ De 18 Deficiente

TEST N° 3

LA ESCALERA

Se realizará el ejercicio dentro de la escalera intercalando un pie con el otro desplazándose de un lugar a otro durante un tiempo determinado.

Se tomará el tiempo de una sola ejecución

Se busca rapidez y coordinación de pasos

Tabla de valoración

	Alto	Normal	Bajo	Deficiente
Niño	5 seg. o menos	5-6 seg	6-7 seg,	Más de 7 seg,
Niña	6 seg. o menos	6-7 seg	7-8 seg	Más de 8 seg.



TEST N° 4

Equilibrio Estático

- “Equilibrio del Flamenco”. Mantener la posición de equilibrio en una sola pierna, sobre una madera de 3 cm, durante un minuto (3º Ciclo).



Tabla de Valoración

INTENTOS	PUNTUACIÓN	VALORACIÓN
1	10	Excelente
2	8	Bueno
3	6	Regular
4-14	4	Deficiente

Estos test han sido seleccionados para valorar el nivel de coordinación que tienen los niños de 6-8 años que estudian en la Unidad Educativa Isaac Newton, con el propósito de poder conocer hasta y desde donde debe comenzar en ellos el trabajo para mejorar la coordinación de los movimientos , como se puede notar hay pruebas en las que se mide la coordinación óculo manual , importante en estas edades que son las propicias desde el punto de vista sensitivo de poder desarrollar buenos hábitos en esos movimientos, no se puede olvidar que en las edades de 6-8 años son las indicadas para aumentar la posibilidad de combinar las habilidades motrices básicas adquiridas en edades precedentes.

Importante es conocer el desarrollo del equilibrio y de ahí que también se tomen test para evaluar en qué estado se encuentran y poder planificar los juegos que propicien el alcanzar niveles superiores.

CAPÍTULO 2

ANÁLISIS Y PROPUESTA

En este capítulo se pretende hacer el análisis de los instrumentos aplicados (entrevista a docentes, observación a clases y test aplicados) con el objetivo primero de cumplimentar con la tarea de la investigación y después poder dar recomendaciones de aplicación de los resultados

2.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

2.1.1 Entrevistas

Se realizaron entrevistas a 5 docentes, que trabajan en unidades educativa, cuatro privadas y una fiscal, en la misma se les hicieron tres preguntas, todas

sobre la relación existente entre el trabajo de coordinación en los niños de 6-8 años y la utilización de juegos para alcanzar su desarrollo. (Anexo 1)

Entrevista a docentes de otros centros educativos sobre:

Pregunta 1.- ¿Cómo trabajan las capacidades coordinativas en los niños de 6-8 años?

Docente 1.-Se trabaja de forma continua a través de juegos que desarrollen dichas cualidades en base a trabajos como: carreras, lanzamiento de objetos puesto que así se desarrolla las cualidades óculo-pédica y óculo-manual sin dejar de lado la corrección continua en postura y ubicación del cuerpo como las herramientas de trabajo. (U.E Isaac Newton)

Docente 2.-Se interrelacionan con las habilidades motrices y solo se hacen efectivas en el rendimiento deportivo por medio de su unidad con las capacidades condicionales

Nunca se presentan aisladas y lo hacen siempre como requisitos para muchas actividades. (U.E. Manabí)

Docente 3.-Esto lo podemos ver más claramente en los deportes, pues al ejecutar cualquier técnica deportiva se pone de manifiesto, por ejemplo: en el acoplamiento de los movimientos de los brazos y las piernas durante una carrera de 60 m., la coordinación influye significativamente en los resultados deportivos en la mayoría de las disciplinas deportivas. (U.E Leonardo Da Vinci)

Docente 4.- El profesor juega un papel muy importante en el desarrollo de esta capacidad, por lo que él debe seleccionar los métodos, procedimientos y medios más adecuados para que el alumno pueda comprender las diferentes acciones motrices que debe realizar para apropiarse de los conocimientos necesarios (Bahía de Manta)

Docente 5.- Los juegos deberían ser adecuados a la edad del niño como, por ejemplo: algunos juegos de destrezas de mano no los puede realizar un niño en edades de 6-7 años debido a su falta de destreza manual. (U.E Areniscas)

Pregunta 2.- ¿Utilizan juegos para el desarrollo de las capacidades coordinativas en ellos?

Docente 1.-A esta edad la forma más directa y practica de desarrollar la coordinación esta en los juegos recreativos puesto que el niño /a lo aprenderá y desarrollaran de forma más eficaz sin darse cuenta

Docente 2.-Se puede trabajar con la coordinación óculo-manual y coordinación dinámica general en la coordinación óculo-manual. Tiene que ver con el manejo de escritura como por ejemplo el lanzar la pelota la puntería implica trazar un rasgo de un punto a otro.

La coordinación dinámica general los ejercicios de este grupo persiguen diversos objetivos desarrollar las posibilidades de adaptación a una situación nueva al nivel vivido (equilibrio-postura).

Docente 3.- Se puede trabajar en la coordinación. El salto como sabemos es el ejercicio de coordinación por excelencia

Docente 4.- Se puede trabajar también en la coordinación, la cuadrúpeda que permite lograr un grado de coordinación en extremidades superiores e inferiores y desarrollar músculos de la cintura

Docente 5.- algunos niños cuyo equilibrio es normal en tierras firme experimenta dificultades cuando se desplazan en alturas.

Pregunta 3.- ¿Qué tipos de juegos utilizan?

Los juegos para desarrollar esta capacidad todos los docentes coincidieron en una división en dos ramas:

Óculo-manual: lanzamiento de precisión, el balón sube y baja, quemado

Óculo-pedal: carreras de relevos, el cogido.

Nunca se presentan aisladas y lo hacen siempre como requisitos para muchas actividades.

Como **conclusión** de estas entrevistas podemos decir que los docentes consultados plantean que los juegos revisten gran importancia en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6-8 años, sobre todo si son empleados de forma sistemática y dosificada.

Los resultados, ya que fue una entrevista en la que se les daba la posibilidad de opinar dieron los siguientes resultados:

Sobre la primera pregunta:

El trabajo de coordinación a la edad de 6-8 años debe ser a través de juegos, que puedan desarrollar dichas capacidades, carreras, lanzamientos de objetos, puesto que así se desarrolla las cualidades óculo pedal y óculo manual y siempre insistiendo en la corrección continua de la postura y ubicación del cuerpo.

Sobre la segunda pregunta:

A esta edad de forma más directa y práctica de desarrollo la coordinación está en los juegos recreativos ya que realizará los ejercicios eficazmente sin darse cuenta.

Sobre la tercera pregunta:

Los juegos para desarrollar las capacidades físicas coordinativas lo dividen en dos grupos

Primero los óculo manual y segundo los óculos pedal

2.1.2 Observación

OBSERVACION.

Para llevar a cabo y utilizar la observación como método en la investigación se elaboró una guía con el objetivo de comprobar si en las clases se utilizan los juegos para desarrollar la coordinación de los movimientos en los niños de 6-8 años de la Unidad Educativa Isaac Newton. (Anexo 2)

Según en la observación de campo se pudo constatar que los docentes trabajan los juegos, pero no de forma adecuada atendiendo a su dosificación. Saben relacionarse con sus estudiantes.

Se observaron cuatro clases de los niveles de 2^a, 3^a y 4^a, las cuales según la guía de observación propuesta no se utilizaron juegos para el desarrollo de la coordinación.

Por supuesto no demostraron dominio en la utilización de los juegos con los fines que se requiere para estas edades Se utilizan otros juegos de carreras, pero carentes de una dosificación adecuada.

Por último, se nota que los niños necesitan de juegos propios de la edad para poder desarrollar las verdaderas necesidades físicas en estas edades.

2.1.3 Test aplicados

Estos test han sido seleccionados para valorar el nivel de coordinación que tienen los niños de 6-8 años que estudian en la Unidad Educativa Isaac Newton, con el propósito de poder conocer hasta y desde donde debe comenzar en ellos el trabajo para mejorar la coordinación de los movimientos , como se puede notar hay pruebas en las que se mide la coordinación óculo manual , importante en estas edades que son las propicias desde el punto de vista sensitivo de poder desarrollar buenos hábitos en esos movimientos, no se puede olvidar que en las edades de 6-8 años son las indicadas para aumentar la posibilidad de combinar las habilidades motrices básicas adquiridas en edades precedentes.

Importante es conocer el desarrollo del equilibrio y de ahí que también se tomen test para evaluar en qué estado se encuentran y poder planificar los juegos que propicien el alcanzar niveles superiores

Se han seleccionado cuatro test a los cuales se le han hecho adaptaciones por la necesidad de acoplarlos a las características de los niños de la Unidad Educativa Isaac Newton.

1.-TEST: LANZAMIENTO DE DIANA				
Nº	NOMBRE	Nº de lanzamientos	Puntos acumulados	Evaluación / puntos
1	Anchundia Salinas Kiana Alejandra	3	18	R / 6
2	Bracero Cedeño Valentina Anahi	3	28	E / 10
3	Calderón Borja Alex André	3	24	B / 8
4	Capa Cañarte Juan Sebastián	3	18	R / 6
5	Carofilis Peralta Dalia Fiorella	3	22	B / 8

6	Cedeño Pico Allison Michelle	3	22	B / 8
7	Cedeño Segovia Hairyn Anthonella	3	20	R / 6
8	Coronel Mora Daniel Sebastián	3	24	B / 8
9	Esmeraldas Sabando Danna Madeleine	3	18	R / 6
10	Flores Menéndez Víctor Alessandri	3	22	B / 8
11	Guamani Estrada Thiago	3	30	E / 10
12	Jara Ortiz Sofía Angélica	3	22	B / 8
13	Loor Paladines Susan Macarena	3	16	R / 6
14	Macías Andrade Anasol Saruka	3	28	E / 10
15	Marcillo Castro Joseph Leonel	3	22	B / 8
16	Mejía Zambrano Valentina Abigail	3	20	R / 6
17	Mera Baque Alaric	3	22	B / 8
18	Moreira Delgado Juan Martin	3	28	E / 10
19	Paladines Sabando Thiago Renato	3	22	B / 8
20	Palma Meza Luis Santiago	3	24	B / 8
21	Paz Mendoza Emily Dayana	3	18	R / 6
22	Pico Vera Leonela Valentina	3	6	D / 0
23	Santos Zambrano Jorge Alexander	3	8	D / 0

ANÁLISIS Y CONCLUSIÓN

- 4 estudiantes entre 23 se dieron como resultado el 17% que equivale a Excelente.

- 10 estudiantes entre 23 se dieron como resultado el 43% que equivale a Bueno.
- 7 estudiantes entre 23 se dieron como resultado el 34% que equivale a Regular.
- 2 estudiantes entre 23 se dieron como resultado el 9% que equivale a Deficiente.

Como resultado final se puede decir que los niños en este test en el que se valora principalmente la precisión y rapidez de movimientos el nivel es aceptable.

2.-TEST: SALTOS DE COORDINACION					
N°	NOMBRE	Primer intento	Segundo intento	SUMA	EVALUACION
1	Anchundia Salinas Kiana Alejandra	8	8	16	Bueno
2	Bracero Cedeño Valentina Anahi	9	9	18	Regular
3	Calderón Borja Alex André	9	9	18	Regular
4	Capa Cañarte Juan Sebastián	10	9	19	Deficiente
5	Carofilis Peralta Dalia Fiorella	8	8	16	Bueno
6	Cedeño Pico Allison Michelle	9	9	18	Regular
7	Cedeño Segovia Hairyn Anthonella	10	9	19	Deficiente
8	Coronel Mora Daniel Sebastián	7	7	14	Excelente
9	Esmeraldas Sabando Danna Madeleine	9	9	18	Regular
10	Flores Menéndez Víctor Alessandri	9	9	18	Regular
11	Guamani Estrada Thiago	7	7	14	Excelente
12	Jara Ortiz Sofia Angélica	10	9	19	Deficiente

13	Loor Paladines Susan Macarena	9	9	18	Regular
14	Macías Andrade Anasol Saruka	10	9	19	Deficiente
15	Marcillo Castro Joseph Leonel	9	9	18	Regular
16	Mejía Zambrano Valentina Abigail	10	9	19	Deficiente
17	Mera Baque Alaric	9	9	18	Regular
18	Moreira Delgado Juan Martin	10	9	19	Deficiente
19	Paladines Sabando Thiago Renato	10	9	19	Deficiente
20	Palma Meza Luis Santiago	8	8	16	Bueno
21	Paz Mendoza Emily Dayana	9	9	18	Regular
22	Pico Vera Leonela Valentina	10	9	19	Deficiente
23	Santos Zambrano Jorge Alexander	9	9	18	Regular

ANALISIS Y CONCLUSIÓN

- 2 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 8 % que equivale a Excelente
- 3 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 13 % que equivale a Bueno
- 10 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 43% que equivale a Regular.
- 8 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 34% que equivale a Deficiente

A diferencia del anterior test en este la mayoría de los estudiantes están en el rango de regular y deficiente, por lo que ya se indica hay que trabajar en el equilibrio.

3.-TEST: ESCALERA

N°	NOMBRE	Alto	Normal	Bajo	Deficiente
1	Anchundia Salinas Kiana Alejandra		6-7 seg		
2	Bracero Cedeño Valentina Anahi			7-8 seg	
3	Calderón Borja Alex André				9 seg
4	Capa Cañarte Juan Sebastián	5 seg			
5	Carofilis Peralta Dalia Fiorella			7-8 seg	
6	Cedeño Pico Allison Michelle	6 seg			
7	Cedeño Segovia Hairyn Anthonella				9 seg
8	Coronel Mora Daniel Sebastián	5 seg			
9	Esmeraldas Sabando Danna Madeleine			7-8 seg	
10	Flores Menéndez Víctor Alessandri				9 seg
11	Guamani Estrada Thiago		5-6 seg		
12	Jara Ortiz Sofía Angélica	6 seg			
13	Loor Paladines Susan Macarena			7-8 seg	
14	Macías Andrade Anasol Saruka		6-7 seg		
15	Marcillo Castro Joseph Leonel			6-7 seg,	
16	Mejía Zambrano Valentina Abigail				9 seg
17	Mera Baque Alaric		5-6 seg		
18	Moreira Delgado Juan Martin			6-7 seg,	
19	Paladines Sabando Thiago Renato	5 seg			

20	Palma Meza Luis Santiago			6-7 seg,	
21	Paz Mendoza Emily Dayana				9 seg
22	Pico Vera Leonela Valentina		5-6 seg		
23	Santos Zambrano Jorge Alexander			6-7 seg,	

ANALISIS Y CONCLUSIÓN

- 4 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 17% que equivale a Alto.
- 5 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 21% que equivale a Normal.
- 8 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 34% que equivale a Bajo
- 5 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 21% que equivale a Deficiente.

Se observa que en el desplazamiento y coordinación en los pasos existe mayor deficiencia, pues trece de los veintitrés estudiantes están en el rango de regular y deficiente.

4.-TEST: EQUILIBRIO ESTATICO				
Nº	NOMBRE	INTENTOS	PUNTUACIÓN	VALORACIÓN
1	Anchundia Salinas Kiana Alejandra	1	19	Deficiente
2	Bracero Cedeño Valentina Anahi	1	14	Excelente
3	Calderón Borja Alex André	1	19	Deficiente
4	Capa Cañarte Juan Sebastián	1	16	Bueno
5	Carofilis Peralta Dalia Fiorella	1	18	Regular

6	Cedeño Pico Allison Michelle	1	19	Deficiente
7	Cedeño Segovia Hairyn Anthonella	1	16	Bueno
8	Coronel Mora Daniel Sebastián	1	16	Bueno
9	Esmeraldas Sabando Danna Madeleine	1	19	Deficiente
10	Flores Menéndez Víctor Alessandri	1	19	Deficiente
11	Guamani Estrada Thiago	1	16	Bueno
12	Jara Ortiz Sofía Angélica	1	19	Deficiente
13	Loor Paladines Susan Macarena	1	18	Regular
14	Macías Andrade Ana sol Saruka	1	19	Deficiente
15	Marcillo Castro Joseph Leonel	1	16	Bueno
16	Mejía Zambrano Valentina Abigail	1	19	Deficiente
17	Mera Baque Alaric	1	14	Excelente
18	Moreira Delgado Juan Martin	1	19	Deficiente
19	Paladines Sabando Thiago Renato	1	16	Bueno
20	Palma Meza Luis Santiago	1	19	Deficiente
21	Paz Mendoza Emily Dayana	1	18	Regular
22	Pico Vera Leonela Valentina	1	16	Bueno
23	Santos Zambrano Jorge Alexander	1	19	Deficiente

ANÁLISIS Y CONCLUSIÓN

- 2 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 8 % que equivale a Excelente.

- 7 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 30% que equivale a Bueno
- 3 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 13 % que equivale a Regular.
- 11 estudiantes de entre 23 se obtuvieron como resultado el 47% que equivale a Deficiente.

En el último test aplicado para conocer el nivel de coordinación de los estudiantes se comprobó que la mayoría 14 de 23 los resultados estaban por debajo de la media.

2.2.4 Propuesta de programa de juegos

Juego N° 1

Nombre: el perro y el hueso

Juego inactivo. Adivinar

Edad 6-7 años. En gimnasio, patio o aula

Objetivo:

De importancia a la honradez, elogiando al "perro" por no mirar

Descripción:

Los jugadores pueden estar sentados en círculo o en sus pupitres. Se elige a un jugador para que sea el "perro". Delante del perro se coloca un pequeño objeto que represente el hueso. Si el "perro" cree que oye acercarse a un jugador, debe, sin levantar la cabeza, señalar en la dirección del ladrón y decir: "guau, guau". Si no señala en la dirección verdadera, el ladrón puede realizar su intento de robar el hueso, pero si el "perro" señala en la dirección exacta, el ladrón debe volver a su lugar y se elige a un nuevo ladrón. Si el jugador logra apoderarse del hueso, todos los demás se ponen las manos a la espalda y el capitán dice "perrito", alguien ha robado tu hueso". Entonces el "perro" trata de adivinar quién tiene el hueso. Si no lo adivina en el tiempo convenido, el ladrón se convierte en el nuevo perro.

Regla

Recomienda a los niños que no miren en dirección del ladrón.

JUEGO N° 2

Nombre: "El chivo perdido"

Tipo: Juego motor. Desarrollo de la coordinación de piernas y brazos

Edad: 6 años en adelante

Espacio: Amplio

Materiales: Ninguno

Organización Dinámica: Número impar de chicos

Desarrollo: Se colocan en el suelo, sentados, un número determinado de chicos. De pie se sitúa la misma cantidad más uno. El coordinador da la señal de inicio con palmadas, entonces los jugadores corren alrededor de la ronda. Cuando se detienen las palmadas, cada uno de los jugadores debe buscar un compañero sentado. El que queda sin compañero es el chivo perdido que vuelve a correr en el siguiente turno con los que estaban sentados.

JUEGO Nº 3

Nombre: Cara o cruz.

Desarrollo: Los alumnos/as se situarán detrás de una línea central, dividiéndose la clase en dos equipos, y a su vez colocados por parejas, dándose la espalda con sus compañeros/as 1 metro. Uno de los equipos serán caras y la otra cruz. El profesor lanzará una moneda al aire, y dirá en voz alta según haya caído. Si es cara las parejas de ese equipo saldrán corriendo hacia una línea colocada 10 a 15 metros de la central, mientras que sus parejas en el otro equipo intentarán tocarlos antes de que lleguen a la línea. Si no es tocado se coloca un punto si es, el punto para la pareja del equipo contrario. Se repetirá el lanzamiento varias veces.

Edad: 8 años.

Agrupación: Parejas.

Material: Moneda.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Velocidad. Coordinación.

JUEGO N ° 4

Nombre: Barrer la casa

Desarrollo: Se dividirá el terreno en tres zonas. Una zona central entre dos líneas donde no podrán entrar los jugadores/as. Dos equipos estarán detrás de cada línea, con una pelota cada uno/a. A una señal del profesor/a lanzarán la pelota hacia el otro campo los dos equipos a la vez. Sólo se puede lanzar con la mano, y no se pueden meter dentro de la zona central. A otra señal del profesor/a todos dejarán de lanzar y se hará un recuento de pelotas en cada campo. Pierde el equipo que más pelotas tenga en su campo.

Edad: Más de 7 años.

Agrupación: Individual. 2 Grupos.

Material: Pelotas.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Velocidad. Coordinación. Precisión.

JUEGO N° 5

Nombre: Relevos en zigzag.

Desarrollo: Se formarán varios equipos colocados en hileras detrás de una línea de salida. Y se colocarán una serie de objetos formando un circuito. A una señal del profesor/a saldrán los primeros corriendo en zigzag y regresar hacia el siguiente jugador/a que al ser tocado hará el mismo proceso. Ganará el equipo que antes acabe el recorrido.

Edad: Más de 7 años.

Agrupación: Individual. Varios Grupos.

Material: Pivotes, conos, piedras, etc.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Velocidad. Coordinación.

JUEGO N° 6

Nombre: Corta piernas.

Desarrollo: Los alumnos/as tendrán que saltar sobre una cuerda que en sus extremos llevará un objeto para que así pueda ser girado por un niño/a en su otro

extremo. Aquel alumno/a que sea tocado se colocará en el centro para girar la cuerda.

Edad: Más de 7 años.

Agrupación: Individual. Grupo clase.

Material: Cuerda.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Coordinación. Saltos.

JUEGO N ° 7

Nombre: ¡Que no caiga!

Desarrollo: Se dibujará en el terreno dos campos separados por una línea central. Se formarán dos equipos que se sitúan en cada uno de ellos. El profesor/a lanzará una pelota a uno de los equipos y éste debe lanzarlo al otro equipo. Se tratará de evitar que no caiga al suelo ya que sería un punto para el equipo contrario. El balón deberá obligatoriamente lanzarse hacia arriba para conseguir puntos.

Edad: Más de 7 años.

Agrupación: Individual. Varios Grupos.

Material: Pelota.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Velocidad. Coordinación. Lanzamientos y recepciones.

JUEGO N° 8

Nombre: Balón perseguido.

Desarrollo: Se forman dos equipos, que se sitúan en un círculo, alternando un jugador/a de cada equipo.

Cada equipo dispone de un balón, a ser posible de diferente color, que deberá ser pasado entre los jugadores del mismo equipo en una dirección marcada. El pase se hará al jugador siguiente de cada equipo.

El profesor/a señalará el número de vueltas que se deben hacer y el jugador que comenzó con el balón deberá ir gritando el número de vueltas dadas cada

vez que el balón pasa por él. Si el balón es perdido por un jugador, éste mismo irá a recuperarlo. Gana el equipo que antes complete las vueltas.

Edad: Más de 7 años.

Agrupación: Individual. Grupo clase.

Material: Balones.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Velocidad. Coordinación. Precisión.

JUEGO Nº 9

Nombre: Relevos de combas.

Desarrollo: Equipos de seis. Carrera de combas hacia delante y hacia atrás.

Edad: Más de 7 años.

Agrupación: Individual. Grupos de seis.

Material: Cuerdas.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Velocidad. Coordinación.

JUEGO Nº 10

Nombre: Pase por parejas.

Desarrollo: Por la pista y situados por parejas, conducir un balón e intentar pasar al compañero/a golpeando éste con el pie. (El balón irá siempre rodando).

Edad: Más de 7 años.

Agrupación: Individual. Parejas.

Material: Balón.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Lanzamientos y recepciones. Coordinación.

JUEGO Nº 11

Nombre: Conducir el balón.

Desarrollo: Por grupos, conducir el balón por un lado de un banco situado en la pista y volver por el otro. (Se pueden utilizar varios bancos, hacerlo con distinta pierna, etc.).

Edad: Más de 6 años.

Agrupación: Individual. Grupo clase.

Material: Ninguno.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Velocidad. Coordinación óculo-pedal.

JUEGO Nº 12

Nombre: Saltar el río.

Desarrollo: Con cuerdas se delimita el río o bien pintadas dos líneas en el suelo. Seis peces están dentro del río. El resto de los alumnos/as debe saltar el río a una señal. Los tocados pasarán a ser peces.

Edad: Más de 7 años.

Agrupación: Individual. Grupo clase.

Material: Ninguno.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Velocidad. Coordinación.

JUEGO Nº 13

Nombre: La paloma y el gavilán por parejas.

Desarrollo: Todas las palomas se encuentran en una zona y tendrán la obligación de pasar al palomar que será otra zona en la pista. Los gavilanes tratarán de cazar las palomas. Las que sean tocadas pasarán a ser gavilanes.

Edad: Más de 7 años.

Agrupación: Individual. Grupo clase.

Material: Ninguno.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Velocidad. Coordinación.

JUEGO Nº 14

Nombre: El tiburón.

Desarrollo: Dos o tres niños/as serán los tiburones. A la palabra “barco”, todos los demás corren a la derecha del espacio de la pista. A la palabra “playa”, corren todos hacia la izquierda. A la palabra “tiburón”, huyen de los tiburones que

podrán atraparlos. Para salvarse hay que sentarse por parejas en el suelo dándose la mano.

Edad: Más de 7 años.

Agrupación: Individual. Grupo clase.

Material: Ninguno.

Instalación: Pista o gimnasio.

Capacidad Física: Velocidad. Coordinación

JUEGO Nº 15

Nombre: Volea al obstáculo

Edades entre 6 a 7 años

Objetivo: Desarrollar acciones de boleo mediante juego recreativo

Materiales: aro y pelota de voleibol

Desarrollo

Se colocan 2 hileras de niños una frente a la otra a una distancia de 5-6m y se coloca un aro al centro paralelo a ambas hileras y deben tumbarlo mediante acciones de voleo, este juego tiene variantes por ejemplo se puede hacer con otros elementos técnicos, se puede lanzar el aro a mayor altura y se puede utilizar otro objeto que no sea el aro solamente, gana el equipo que más veces tumbe o penetre el balón por dentro del aro.

Reglas:

- No iniciar adelantado.
- Tumbar el aro con acciones de boleo.
- Propio para cualquier edad.

JUEGO Nº 16

Nombre: Mi comunidad limpia y bonita.

Objetivo fomentar la responsabilidad e inculcarles el amor hacia el medio ambiente.

Terreno: se utilizarán los contornos de la comunidad, marcándolos para que cada grupo sepa a dónde dirigirse.

Materiales: cestos, cajas o bolsas de nylon.

Desarrollo:

Se forman 2 grupos con igual cantidad de participantes y detrás de una línea de salida. Frente a cada equipo a una distancia de 3 metros se colocará un cesto o caja, con una tarjeta con la tarea escogida.

A la señal del silbato saldrán los primeros competidores de cada grupo, recogen el cesto con la tarea asignada, ya sea de recoger la basura, o barrer, realizan la tarea y regresan a su lugar de origen y sales los otros dos niños.

Reglas:

Cada deberá limpiar su área colocando la basura en cesto, cuando terminen regresará a su lugar de origen.

Ganará el equipo que cumpla con la tarea que se le encomendó ya sea limpiar o recoger bien su área, también el que llegue primero a su puesto inicial. No puede quedar basura en el área.

JUEGO N° 17

Saltando, saltando.

Objetivo: libre.

Material: ninguno

Desarrollo: los alumnos van cumpliendo las consignas. Saltar en el lugar, con un pie, con el otro, con los dos juntos, saltar avanzando, correr suavemente al "ya "saltar bien alto, saltar abriendo y cerrando las piernas, girando en el lugar.

Edad: 6-8 años

JUEGO N° 18

El mar embravecido

Objetivo: Un alumno o el orientador agitan la soga.

Material: soga.

Desarrollo: los restantes alumnos intentan cruzar sobre la soga saltando sin que las toque. Los que son tocados suman puntos en contra.

Edad: 6-8 años.

JUEGO N°19

Saltar los Caminos

Objetivo: por equipos. Marcar frente a cada equipo dos líneas paralelas, formando un camino. M: ninguno

Desarrollo: Cada equipo formado en hilera, saltará con los dos pies separándolos a los bordes del camino y luego con los dos pies en el centro. Así recorren el camino. La hilera que lo efectúa primero es la ganadora.

Edad: 6-8 años.

JUEGO N° 20

Crece el arroyo

Objetivo: Los alumnos en hileras, con 2 sogas que se colocan en forma paralela, separadas 40 cm.

Materiales: 2 sogas o 1 soga larga.

Desarrollo: Los alumnos en orden irán saltando sin pisar en el centro de las sogas para luego volver a su posición. Luego se separan las 2 sogas cada vez más para que sigan saltando. Se puede hacer un lado más ancho que otro para que se

Dividan los que más saltan de los que menos saltan.

Edad: 6-8 años.

Todos estos juegos propuestos son conocidos en su mayoría por los docentes, hemos seleccionado este grupo, para definir una línea de organización.

Se proponen estos pues según los resultados de las investigaciones después de aplicados los instrumentos, tanto en la indagación con los docentes en los cuales se evidenció que no existía una selección adecuada de los juegos para el trabajo del desarrollo de las capacidades físicas coordinativas, como en los test aplicados a los niños de 6-8 años de la Unidad Educativa Isaac Newton nos arrojó que debiera ser una selección que abarcara todas las posibilidades físicas de los infantes de este centro escolar.

CONCLUSIONES

1. Los fundamentos teóricos y metodológicos estudiados y que se asumieron en la investigación nos indicaron que en las edades es preciso la utilización de ellos para poder desarrollar las capacidades físicas, por ser desde el punto de vista psicológico un factor que favorece el realizar los ejercicios, es una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda.

2. El estado en que se encuentran los niños desde el punto de vista del desarrollo de las capacidades físicas coordinativas es deficiente en la mayoría de los estudiantes a los que se les aplicaron los test.

3. Las características que deben tener los juegos en estas edades es que sean motivadores, alegres y dinámicos, que proporcionen a los niños independencia en su ejecución y que desde el punto de vista pedagógico puedan ser ejecutados sin dificultades

RECOMENDACIONES

1. Se realice un estudio que le dé continuidad al terminado y que desarrolle una propuesta sobre juegos para el desarrollo de las capacidades físicas coordinativas en niños de 9-10 años.
2. Proponer de manera inmediata la aplicación de la propuesta de esta tesis en la Unidad Educativa Isaac Newton.

BIBLIOGRAFÍA

- 1. ANNICCHIARICO RAMOS, R. (2013). La actividad física y su influencia en una vida saludable. EFDeportes.com, Año 8(Nº 5)**
- 2. ANNICCHIARICO RAMOS, R. (2013). La actividad física y su influencia en una vida saludable. EFDeportes.com, Año 8(Nº 5).**
- 3. Blázquez, d, y otros. Fundamentos de educación física para la enseñanza primaria, vol. II INDE Publicaciones, Barcelona 1993.**
- 4. Brown, H. W. (s.f.). Teorías de prácticas y juegos. Cuba.**
- 5. Castro, U. S. Los juegos tradicionales, en J. Hernández Moreno y otros. Juegos, deportes y educación, ICEPSS Editores, Canarias, 1997.**
- 6. Cornejo López, Jesús Antonio y otros. Cursos optativos Módulo III. Maestría de Ciencias de la Educación, Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.**
- 7. Cornejo López, Jesús y Luís Manteiga Lema, Entrenamiento deportivo: Una propuesta pedagógica. Editorial CENTROTEC. Panamá, 2002.**
- 8. Extremera, A. B. (2011). UTILIZACIÓN DEL JUEGO EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA. España): Revista digital Educación física.**
- 9. Garrido Berry, M. (2013). Principios metodológicos, contenidos y evaluación. E F Deportes, 178.**
- 10. López Rodríguez, Alejandro. La Educación Física, más educación que física. Editorial Pueblo y Educación. 2006. La Habana. Cuba.**

11. _____ Tendencias contemporáneas de las clases de E. Física. Cuadernos IMCED. México, 2002
12. Moreno, J. A. y otros: Aprendizaje a través del juego, EDICIONES ALGIBE. Málaga, 2002
13. Omaira, O. I. (2006.10). ATENCION A LA PRIMERA INFANCIA.
14. Omaira, O. I. (2010). Teorías de los juegos. 2006. Colombia.
15. Omeñeca Cilla, R., & Ruiz Omeñeca, J. (2011). Juegos Cooperativo y educación física. Barcelona: Paidotribo.
16. Rivera, D. M. (2008). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. <http://www.efdeportes.com/>, N° 126.
17. Rodríguez, F. F. (2005). Teoría de juegos: análisis matemático de conflictos.
18. Ruíz Aguilera, Ariel. Teoría y metodología de la Educación Física. 1986. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
19. Vélez, R. L. (2014). Los juegos recreativos en las clases de Educación Física. EFDeportes.com, N° 198.
20. Watson, h. (s.f.). Teoría y prácticas de los juegos. La Habana. Cuba.

ANEXO 1

Entrevistas a Docentes

- 1.- ¿Cómo trabajan las capacidades coordinativas en los niños de 6-8 años?
- 2.- ¿Utilizan juegos para el desarrollo de las capacidades coordinativas en ellos?
- 3.- ¿Qué tipos de juegos utilizan?

Anexo 2

GUÌA DE OBSERVACIÒN

OBJETIVO: COMPROBAR LA UTILIZACIÒN DE LOS JUEGOS DURANTE LAS CLASES DE EDUCACIÒN FÍSICA PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS COORDINATIVAS EN LOS NIÑOS DE 6-8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISAAC NEWTON.

1. Se utilizan juegos para desarrollar las capacidades físicas coordinativa durante las clases de Educación Física

Sí _____ No _____

2. Los profesores dominan la utilización de los juegos para desarrollar las capacidades físicas coordinativas en las clases de Educación Física.

Sí_____ No _____

3. Los niños observados participan y conocen que juegos realizan

Sí _____ No _____