

**EL JUEGO MOTOR COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA ESTIMULAR
LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES EN NIÑAS DE 5 AÑOS DE
EDAD**

KAREN MELISSA NOGUERA LOPEZ

**UNIVERSIDAD DEL VALLE –SEDE PALMIRA
INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGIA
LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA Y DEPORTES
PALMIRA-VALLE**

2016

**EL JUEGO MOTOR COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA ESTIMULAR
LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES EN NIÑAS DE 5 AÑOS DE
EDAD**

KAREN MELISSA NOGUERA LOPEZ

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de
LICENCIADA EN EDUCACION FISICA Y DEPORTES**

**Directora de trabajo de grado
ESP. MARIA ELENA RONDON GONZALES
Lic. En educación física y salud**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE –SEDE PALMIRA
INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGIA
LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA Y DEPORTES
PALMIRA-VALLE**

2016

TABLA DE CONTENIDO

ACEPTACIÓN	iv
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTOS	viii
Presentación.....	vii
Introducción.....	viii
Tema.....	xi
1. Antecedentes.....	1
2. Planteamiento del problema	5
3. Objetivos.....	7
4. Estrategia metodológica	8
4.1 Enfoque y método	8
4.2 Unidad de análisis	8
4.3 Técnicas de recolección de datos.....	8
4.3.1 Fuentes primarias o directas:	9
4.3.2. Fuentes secundarias o indirectas	22
5. Marco de referencia.....	23
5.1 Referente conceptual	23
5.1.1 Caracterización de los niños de preescolar	23
5.1.2 Capacidades coordinativas.....	31
5.1.3 El juego	39
5.2 Referente legal	44
6. Guía metodológica	49
6.1 Introducción.	49
6.2 Planteamiento.....	49
6.3 Objetivos.....	50
6.3.1 Objetivo general	50
6.3.2 Objetivos específicos.....	50
6.4 Estrategia metodológica.	50
6.4.1. Desarrollando mi capacidad de coordinación.....	51

6.4.2 Desarrollando mis capacidades de orientación y equilibrio.	52
6.4.3 Desarrollando mis capacidades de reacción y ritmo.	52
6.4.4. Evidenciando mis habilidades y capacidades.	53
6.5 Estrategia didáctica	53
6.6 Plan de actividades.	55
7. Análisis de resultados.....	182
Capacidad de equilibrio.....	195
Capacidad de coordinación.....	198
Capacidad de orientación	200
Capacidad de reacción.....	202
Capacidad de ritmo	205
8. Conclusiones y recomendaciones	222
8.1 Conclusiones	222
8.2 Recomendaciones.....	223
9. Referencias bibliográficas	225
10. Anexos	230
Anexo 1	230
Anexo 2	231
Anexo 3	232
Anexo 4	233
Anexo 5	234
Anexo 6	235
Anexo 7	236
Anexo 8	237
Anexo 9	238
Anexo 10.....	239
Capacidad de orientación.....	240
Anexo 11.....	240
Anexo 12.....	240
Anexo 13.....	241
Anexo 14.....	241
Anexo 15.....	242
Anexo 16.....	242

Anexo 17.....	243
Capacidad de equilibrio.....	244
Anexo 18.....	244
Anexo 19.....	244
Anexo 20.....	245
Anexo 21.....	245
Anexo 22.....	246
Anexo 23.....	246
Anexo 24.....	247
Capacidad de coordinación	248
Anexo 25.....	248
Anexo 26.....	248
Anexo 27.....	249
Anexo 28.....	249
Anexo 29.....	250
Anexo 30.....	250
Anexo 31.....	251
Capacidad de reacción	252
Anexo 32.....	252
Anexo 33.....	252
Anexo 34.....	253
Anexo 35.....	253
Anexo 36.....	254
Capacidad de ritmo	255
Anexo 37.....	255
Anexo 38.....	255
Anexo 39.....	256
Anexo 40.....	256
Anexo 41.....	257

INDICE DE TABLAS

Tabla 4.1	15
Tabla 4.2	15
Tabla 4.3	21
Tabla 5.4	46
Tabla 6.5	55
Tabla 6.6	58
Tabla 6.7	62
Tabla 6.8	65
Tabla 6.9	69
Tabla 6.10	74
Tabla 6.11	78
Tabla 6.12	81
Tabla 6.13	84
Tabla 6.14	88
Tabla 6.15	91
Tabla 6.16	94
Tabla 6.17	98
Tabla 6.18	101
Tabla 6.19	105
Tabla 6.20	108
Tabla 6.21	112
Tabla 6.22	115
Tabla 6.23	118
Tabla 6.24	122
Tabla 6.25	125
Tabla 6.26	129
Tabla 6.27	132
Tabla 6.28	135
Tabla 6.29	139
Tabla 6.30	143
Tabla 6.31	146
Tabla 6.32	150
Tabla 6.33	154
Tabla 6.34	157
Tabla 6.35	160
Tabla 6.36	163
Tabla 6.37	167
Tabla 6.38	170

Tabla 6.39	174
Tabla 6.40	178
Tabla 7.41	182
Tabla 7.42	188
Tabla 7.43	206
Tabla 7.44	213

INDICE DE IMÁGENES

Imagen 5.1	33
Imagen 7.2	184
Imagen 7.3	194
Imagen 7.4	209
Imagen 7.5	218
Imagen 7.6	220
Imagen 7.7	221

ACEPTACIÓN

NOTA DE ACEPTACION

JURADO:

JURADO:

JURADO:

PALMIRA, JUNIO 2016

DEDICATORIA

El primero a quien quiero dedicar esta tesis es a Dios quien ha forjado mi camino y me ha guiado por el sendero del bien brindándome tantas bendiciones en mi vida y permitiéndome escalar un paso más, dándome la fortaleza para seguir adelante y no desfallecer en los momentos de dificultad.

A mi padre Luis Eduardo Noguera Morales por estar siempre conmigo apoyándome incondicionalmente en cada paso que he dado en mi vida, por creer en mí y ser un ejemplo de superación, humildad y sacrificio, por fomentar en mí el deseo de superación triunfo y éxito, por brindarme la mejor educación con las bases necesarias para forjarme como una persona de bien y enseñarme que con esfuerzo, dedicación y constancia puedo lograr todo lo que me proponga.

A mi madre Martha Cecilia López Jiménez quien es un ejemplo de superación y tenacidad la cual me ha dado todo su apoyo y confianza brindándome las oportunidades para superarme cada día como profesional y como persona, por estar siempre ahí escuchándome y aconsejándome, por buscar un mejor futuro para mí porque a pesar de las dificultades y de la distancia que nos separa nunca has soltado mi mano, y por ultimo por regalarme la bendición más grande que tengo en mi vida mi hermana mi pedacito de cielo quien es el motor que me impulsa a seguir adelante y no desfallecer para lograr ser el mejor ejemplo para ella.

Dedico también esta tesis a mi novio Jorge Humberto Becerra Peña, quien ha sido un apoyo constante a lo largo de este proceso, quien con todo su amor y dedicación ha estado para mí dándome fuerzas en los momentos más difíciles de mi vida, por su paciencia y ayuda en los momentos en que necesite una mano para seguir con mi proyecto de grado, por ser mi mayor motivación y soporte en cada paso que he dado.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primordial y especialmente a mi tutora de grado la licenciada María Elena Rondón por brindarme todo su apoyo y confianza en la realización de este trabajo, por su dedicación, paciencia, motivación y por cada uno de los conocimientos impartidos a lo largo de este proceso, por ser un pilar importante en mi formación profesional y personal.

Gracias a mi amiga Jessica Benítez por ser una persona importante en el transcurso de este recorrido académico, compartiendo conmigo todo este proceso de aprendizaje, por su amistad sin condiciones y por contribuir a mi crecimiento personal.

A todos los maestros que formaron parte de mi proceso académico y que aportaron todos sus conocimientos y enseñanzas cada día haciendo grandes aportes a mi vida profesional y personal.

**TÍTULO: EL JUEGO MOTOR COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA
ESTIMULAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES EN NIÑAS DE 5
AÑOS DE EDAD**

Presentación

El presente trabajo pretende contribuir a la estimulación de las capacidades coordinativas especiales en niñas de 5 años mediante la propuesta de una guía metodológica compuesta por juegos motores, con ella se busca ofrecer una opción pedagógica y educativa a los docentes encargados del grado transición para que puedan hacer una adecuada intervención en las sesiones psicomotrices y así contribuir a un mejor desarrollo de las infantes.

La edad preescolar - de 3 a 5 años- se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. En esta etapa el niño adquiere habilidades motrices básicas tales como: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrupedia, lanzar y capturar, las cuales no solo se desarrollan por efectos de maduración biológica sino también por las actividades prácticas que esté realiza diariamente en el mundo que lo rodea.

Dentro del sistema nacional de educación, la educación preescolar constituye el primer eslabón donde se tiene como objetivo principal la formación y el desarrollo integral del niño, es por esto que se considera importante crear programas educativos que tengan como fin orientar su desarrollo en las primeras edades garantizando que este proceso ocurra de manera armónica e integral a través de la práctica de juegos motores los cuales contribuyen favorablemente a la creación de hábitos y destrezas motrices además de ser un pilar importante para que el infante forme sus cualidades morales en relación con el mundo que lo rodea y pueda poner en manifiesto su expresión oral y corporal.

Introducción

En el siguiente trabajo de investigación se realizó la aplicación de una guía metodológica compuesta por juegos motores con el fin de estimular las capacidades coordinativas especiales en niñas de 5 años de edad que cursaron el grado transición en la Institución Educativa San Vicente Sede Materdei en la ciudad de Palmira, se contó con la participación de 34 niñas, con las cuales se implementaron dos test motores iniciales para determinar su estadio motriz, de acuerdo a esto se procedió a realizar la metodología de trabajo basada en la aplicación de juegos motores con el fin de estimular y mejorar en las niñas determinadas habilidades o destrezas de manera divertida y eficaz; teniendo en cuenta que el juego es una actividad muy importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamientos, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo, también a expresar adecuadamente las emociones y a reafirmar la personalidad, de igual manera proporciona diversión, aprendizaje y socialización a las personas que lo practican en especial en los niños.

Esta investigación se desarrolló con énfasis en educación física y en el campo de aplicación de educación formal, bajo la línea de la investigación acción-participación, se realizó una serie de sesiones de educación física guiadas por el educador, durante un periodo de tres meses con una frecuencia de tres veces por semana con una duración de una hora y media por cada sesión las cuales estuvieron compuestas de juegos motores con el fin de que las niñas mejoraran sus capacidades coordinativas especiales.

En el desarrollo del primer capítulo están los antecedentes que argumentan y dan soporte a la realización de este trabajo, compuesto por cinco investigaciones bajo las concepciones de diferentes autores los cuales se enfocaron en el desarrollo de las capacidades físicas coordinativas en niños de educación inicial.

La fundamentación del problema se desarrolla en el segundo capítulo donde se expone la importancia del estímulo de las capacidades coordinativas especiales y el porqué es un componente vital en el desarrollo psicomotor del niño.

Dentro del tercer capítulo se da a conocer el objetivo principal, el cual es, estimular las capacidades coordinativas especiales por medio de una estrategia metodológica basada en juegos motores, con niñas de 5 años de edad. Así mismo se encuentran los objetivos específicos los cuales se basan principalmente en el diseño, aplicación, evaluación y análisis de la guía metodológica propuesta en este trabajo.

En el cuarto capítulo se encuentra la estrategia metodológica en la cual especifica el enfoque y el método de esta investigación, así como la unidad de análisis es decir la población y muestra, además de las técnicas de recolección de datos.

El marco de referencia está desarrollado dentro del quinto capítulo el cual está compuesto por el referente legal y conceptual, el segundo da cuenta de una revisión bibliográfica en la conceptualización de tres aspectos relevantes del trabajo: la caracterización de los niños de 5 años de edad, las capacidades coordinativas y el juego motor.

En el sexto capítulo se encuentra la guía metodológica propuesta en este trabajo, conformada con su respectivo planteamiento, objetivos, estrategia metodológica, estrategia didáctica y el desarrollo del plan de actividades como tal orientadas a la estimulación de las capacidades

coordinativas especiales en niñas de transición –de 5 años– por medio del juego motor siendo este un medio de disfrute y goce proporcionando en ellas un mejor desarrollo psicomotor.

El análisis de validación se desarrolla dentro del séptimo capítulo donde se exponen los resultados obtenidos antes, durante y después de la ejecución y desarrollo de la propuesta metodológica, por último se presentan las conclusiones y recomendaciones de todo el proceso los cuales están desarrollados en el octavo capítulo.

Tema

Capacidades Coordinativas Especiales

1. Antecedentes

En el campo de las capacidades coordinativas en niños se pueden encontrar diferentes investigaciones, para el desarrollo de este trabajo investigativo se realizó la revisión de algunos documentos afines, en relación se encontró la siguiente investigación “una guía de juegos motores, como estrategia metodológica para desarrollar habilidades kinestésicas y coordinativas en niños de primer grado dirigido a docentes de educación física” (Petrou, O., y Henríquez, A., 2006). Su objetivo fue proponer una guía de juegos motrices para orientar a los docentes del área de educación física del distrito escolar N° 5 de Caracas, en estrategias metodológicas para potenciar y estimular el desarrollo de las habilidades kinestésicas y coordinativas en niños y niñas del primer grado de educación básica. Los datos se obtuvieron mediante tres instrumentos: Un cuestionario dirigido a los docentes de educación física que laboran en diferentes escuelas del distrito escolar, un cuestionario dirigido a los docentes de educación física en relación a la propuesta y validación de la guía y la validación de los instrumentos a través de expertos, esto permitió hacer un diagnóstico del conocimiento en habilidades kinestésicas y coordinativas.

Según los autores los resultados evidenciaron que los docentes de educación física creen pertinente su implementación por el beneficio que aporta como estrategia metodológica.

Otra de las investigaciones consultadas hace referencia a la importancia de la Evaluación de la Coordinación Motriz en niños de primero de básica, ya que el diagnóstico de la situación real permitió diagnosticar la presencia de niños con dificultades y problemas evolutivos de coordinación motriz (Chuga, V., y Ruales, V., 2010). Su objetivo fue determinar y analizar la capacidad de coordinación motriz general y segmentaria que poseen los niños del jardín Albertina Franco de Leoro Ibarra, dicho objetivo se llevó a cabo elaborando una guía metodológica que

desarrollo las capacidades coordinativas a través del juego, dirigidos a los niños y niñas que se educan en la institución. El conocimiento de esta situación guiará u orientará la forma que se deberá desarrollar la coordinación motriz a los niños a través del juego. Estas son susceptibles de medición y mejoramiento para que los niños y niñas puedan obtener un mejor desarrollo de la coordinación motriz. Esta investigación es cualitativa por que se basa en demostrar en qué estado de desarrollo se encuentran los niños y cuantitativa porque la aplicación de los test que evalúan la coordinación y la motricidad gruesa permitirá cuantificar y obtener los parámetros adecuados de esta investigación. Sustentada en la investigación bibliográfica en su marco teórico con un enfoque no experimental, puesto que se proyecta a recolectar datos en un solo momento, con el propósito de describir y analizar el actual conocimiento.

Por otro lado, se encontró una investigación que se hizo partiendo de la importancia que tiene el juego viéndolo desde la lúdica como una estrategia didáctica para la estimulación del equilibrio en la primera infancia (Soler, L., y Conde, G., 2014). Esta importancia se creó por que los niños y niñas del jardín del Hogar Infantil Minuto de Dios Nazaret tenían problemas de manejo corporal y conocimiento de sí mismo, ya que en los momentos de intervención en la mayoría de ocasiones los niños y niñas se caían con frecuencia se chocaban los unos con los otros y esto generaba un problema de inseguridad y de desorden. A la población del jardín se le elaboraron 10 sesiones de clase en las cuales el objetivo era generar espacios de lúdica donde se estimulara el equilibrio en todos sus estados estático y dinámico, por otra parte también se pretendió hacer unos test: test de la balanza y test de la barra de equilibrio para verificar como era el proceso del equilibrio en estas intervenciones didácticas los cuales se llevaron en dos momentos, el primer momento es la evaluación diagnostica en el cual se verifico el estado del equilibrio que los niños tenían en ese

momento y el segundo momento es la evaluación de control que se aplicó al terminar las intervenciones para verificar como fue el 8 proceso del equilibrio.

Además se encontró una investigación cuyo objetivo fundamental fue diagnosticar los problemas coordinativos ya que estas comienzan generalmente antes de los cuatro años de edad (Villacreces, J., y Chamorro, A., 2014). Para ello se realizó inicialmente una revisión bibliográfica encontrando que existe diversidad de libros sobre el tema investigado, simultáneamente se remitió una ficha de observación y una encuesta a los niños/as y docentes del Centro de Educación Inicial “31 de Octubre” y “8 de Septiembre” de la ciudad de Otavalo. El objetivo general de la encuesta fue determinar la incidencia de las actividades físicas en el desarrollo de las capacidades coordinativas. El propósito de la guía es proporcionar a los maestros un instrumento de consulta para que facilite la enseñanza - aprendizaje a los niños/as y cuando el trabajo se efectúa en clase es primordial valorar las actitudes demostradas mientras se está en el proceso de trabajo, las destrezas puestas que se expresan en el grupo, su comportamiento dentro y fuera de la clase, así como la demostración de habilidades y capacidades que suscitan dichos aprendizajes. La guía está compuesta de ejercicios dinámicos, motivadores y fáciles de realizar.

Por último se encontró una investigación realizada por Rosero, M., Palma, L., Dávila, A., y Vidarte, J. (2012) acerca del efecto de un programa de entrenamiento motriz sobre la agilidad y la coordinación en niños y niñas en edad escolar temprana de Tuluá. En una encuesta realizada en esta investigación en Tuluá, con previa autorización de la Secretaría de Educación del Municipio, se tomaron algunos datos de orden curricular, académico, logístico e Institucional a 43 Instituciones Educativas de la ciudad de Tuluá, uno de los aspectos más preocupantes encontrados en la encuesta, indica que los docentes encargados del área de la Educación Física de

las Instituciones educativas, en su mayoría no son profesionales del área; solo el 37.2% de las Instituciones tienen docente de Educación Física de planta; además, los mismos docentes que imparten la Educación física, deben responder por el resto de áreas del conocimiento del grado escolar, imposibilitando profundizar y estructurar mejor su programa de educación física. De igual forma, existe cierto desconocimiento sobre las diferentes manifestaciones que presentan las capacidades motrices; el 81% y el 95% de los docentes encuestados de las 43 Instituciones Educativas de básica primaria de Tuluá no tienen un concepto claro sobre las capacidades motrices coordinativas y sobre la agilidad, respectivamente. Dicho desconocimiento, limita el desarrollo de las capacidades motrices, por ser consideradas inapropiadas para trabajarlas en estas edades, en algunos casos, y en otros casos, por realizarse su desarrollo sin tener en cuenta los criterios pedagógicos y biológicos que rigen los procesos de adaptación del organismo a estas capacidades; en este caso se hace referencia a las variables que componen la carga de entrenamiento orientadas al desarrollo motor sistemático, como lo es el caso del nivel de especificidad, potencial de entrenamiento, interconexión y distribución de las cargas dentro del programa de educación Física.

En base a los trabajos revisados anteriormente se puede decir que proporcionan una visión más amplia acerca de los muchos problemas que se pueden presentar cuando no se estimulan las capacidades coordinativas en niños desde edad temprana, y que surge la necesidad de crear alternativas metodológicas que contribuyan a la orientación para el estímulo de estas, además de que me brindan unos posibles métodos didácticos con los que puedo dar solución a mi problema más específicamente desde la parte lúdica exponiendo en cada antecedente de que el juego es importante en la formación de cualquier niño.

2. Planteamiento del problema

El desarrollo psicomotor es la base fundamental para el aprendizaje, así como para el desarrollo intelectual y para la maduración del sistema nervioso, por tanto, es importante que el niño reciba una adecuada estimulación desde temprana edad en su desarrollo motor ya que por medio de este, se contribuye a que el niño obtenga un mejor manejo de sus movimientos orientados hacia el mundo que lo rodea, teniendo mayores posibilidades de lograr un dominio en sus acciones motrices. Así mismo, contribuye al desarrollo de su esquema corporal y a la adquisición de la marcha, la organización y orientación espacio temporal, el aprendizaje de nuevas posturas y el sentido de la autoformación, evitando de este modo alteraciones o retrasos en todo su desarrollo motor.

Hoy día, resulta fundamental que los niños y niñas fomenten sus habilidades motrices y capacidades físicas. Así mismo, es básico que dicho desarrollo se lleve a cabo de manera lúdica, ya que el juego es de gran importancia en el desarrollo integral del niño siendo también una base importante en el aprendizaje de las acciones motrices, el juego hace que los niños aprendan a conocer mejor su cuerpo, los límites de él y su entorno. Cuando el niño juega desarrolla diferentes capacidades, entre ellas las capacidades físicas coordinativas, las cuales son importantes desarrollar desde temprana edad en el niño, para que así estos tengan una óptima iniciación de la etapa deportiva, y puedan en esta etapa tener una eficaz aplicación de la técnica en el deporte escogido. Es importante resaltar que en la etapa deportiva es necesario primero realizar ejercicios de coordinación y después proceder al aprendizaje de algún gesto técnico. En el proceso educativo del niño es necesaria la implementación, desde las tempranas edades, de estas capacidades ya que es de suma importancia por la amplitud de movimientos que el niño podrá realizar tanto en una clase de educación física como de entrenamiento de algún deporte ya

que va ampliar su banco de hábitos motores. Por tanto surge la necesidad de estimular las capacidades coordinativas en niñas de grado transición en edad de 5 años.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

- Estimular las capacidades coordinativas especiales por medio de una estrategia metodológica basada en juegos motores, con niñas de 5 años de edad.

3.2 Objetivos específicos

- Diseñar una guía metodológica basada en juegos motores, para el estímulo y desarrollo de las capacidades coordinativas especiales en niñas de 5 años.
- Aplicar juegos motores para estimular las capacidades coordinativas especiales en niñas de 5 años de edad.
- Evaluar y analizar los resultados obtenidos después de haber aplicado la guía metodológica.

4. Estrategia metodológica

4.1 Enfoque y método

Para el desarrollo de esta investigación se trabajó bajo el enfoque cualitativo, y con el método de la investigación acción-participación, dado que es una investigación aplicada y destinada a buscar soluciones a problemas de un grupo o comunidad en donde la gente interviene bajo la orientación del investigador.

4.2 Unidad de análisis

Esta investigación se desarrolló con una población de estudiantes de la institución educativa San Vicente Sede Materdei de la ciudad de Palmira. La muestra son las 34 niñas pertenecientes al grado transición 5A que presentan la edad de 5 años.

4.3 Técnicas de recolección de datos

Se utilizaron técnicas como la observación, e instrumentos como videos y fotos que sirven como ayuda para la observación, así como dos test motores que permitieron determinar el estado inicial y final de las niñas, no para realizar una comparación entre ellas, sino para determinar si hubo o no un avance después de aplicar las estrategias metodológicas basadas en los juegos motores.

En esta investigación se utilizaron fuentes de información que son todos aquellos recursos que contienen datos formales, informales escritos y orales, para enriquecer una demanda de información o conocimiento. Se emplearon dos tipos de fuentes que son las siguientes:

4.3.1 Fuentes primarias o directas: Son aquellas que proveen una evidencia directa sobre el tema de investigación, es obtenida directamente de la realidad por el investigador mediante la observación o a través de cuestionarios, entrevistas, o test, suelen ser escritas durante el trabajo de campo directamente por la persona que está realizando el estudio. La recopilación de los datos debe ser lo más estructurada posible con el fin de alcanzar una máxima calidad de información que permita tomar decisiones acertadas.

En este trabajo de investigación se utilizó como fuente primaria el Test, que son las tareas estandarizadas de carácter oral o en forma de ejercicio físico, los cuales están sujetos a determinadas leyes estadístico-matemáticas y son aplicadas con el objetivo de determinar las particularidades motoras y otros aspectos de la personalidad del hombre (Matveev, 1965)

De acuerdo a la anterior definición se expone que los test son pruebas evaluativas que se realizan para determinar el estado físico, motriz y psicológico de un sujeto conociendo en que condición se encuentra para poder medir y cuantificar los resultados.

Para efectos prácticos de esta investigación se realizaron los siguientes test motores:

4.3.1.1 Test de desarrollo psicomotor 2 - 5 años: TEPSI (Haeussler y Marchant, 1985)

PROTOCOLO TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS TEPSI.

NOMBRE DEL NIÑO:

FECHA NACIMIENTO:

FECHA DE EXAMEN:

NOMBRE DEL PADRE:

Edad: Años: Meses: Días.

NOMBRE DE LA MADRE:

EXAMINADOR:

RESULTADOS TEST TOTAL	Observaciones:
PUNTAJE BRUTO :	
PUNTAJE T :	
CATEGORÍA :	
NORMAL: RIESGO: RETRASO:	

RESULTADOS	POR SUB TEST			Observaciones:
AREA	PUNTAJE	PUNTAJE	CATEGORÍA	
	BRUTO	T		
CORDINACIÓN				
LENGUAJE				
MOTRICIDAD				

PERFIL TEPSI			
PUNTAJE T	RETRASO	RIESGO	NORMALIDAD
TEST TOTAL			
	20 29	30 39	40
SUBTEST CORDINACIÓN			
	20	30	40
SUBTEST LENGUAJE			
	20	30	40
SUBTEST MOTRICIDAD			
	20	30	40

I	SUBTEST	CORDINACIÓN
	1 C	TRASLADA AGUA DE UNA VASO A OTRO SIN DERRAMAR(DOS VASOS)
	2 C	CONSTRUYE UN PUENTE CON TRES CUBO CON MODELO (SEIS CUBOS)
	3 C	CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MAS CUBOS (DOCE CUBOS)
	4 C	DESABOTONA (ESTUCHE)
	5 C	ABOTONA (ESTUCHE)
	6 C	ENHEBRA UNA AGUJA (AGUJA DE LANA; HILO)
	7 C	DESATA CORDONES (TABLERO C/ CORDÓN)
	8 C	COPIA UNA LÍNEA RECTA(LAMINA 1;LÁPIZ; REVERSÓ HOJA REGISTRO)
	9 C	COPIA UN CIRCULO (LAMINA 2; LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	10 C	COPIA UNA CRUZ (LAMINA 3; LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	11 C	COPIA UN TRIÁNGULO (LAMINA 4; LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	12 C	COPIA UN CUADRADO (LAMINA 5; LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	13 C	DIBUJA 9 O MAS PARTES DEL CUERPO(LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	14 C	DIBUJA 6 O MAS PARTES DEL CUERPO(LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	15 C	DIBUJA 3 O MAS PARTES DEL CUERPO(LÁPIZ; REVERSO HOJA REGISTRO)
	16 C	ORDENA POR TAMAÑOS (TABLERO; BARRITAS)
		TOTAL PUNTAJE BRUTO SUBTEST CORDINACIÓN.

II	SUBTEST	LENGUAJE
	1L	RECONOCE GRANDE Y CHICO(LAM.6) GRANDE CHICO
	2L	RECONOCER MAS Y MENOS (LAM. 7) MAS MENOS
	3L	NOMBRA ANIMALES (LAM.8) GATO PERRO CHANCHO PATO LOMA OVEJA TORTUGA GALLINA
	4L	NOMBRA OBJETOS (LAM. 9) PARAGUAS VELA ESCOBA TETERA ZAPATOS RELOJ SERRUCHO TAZA
	5L	RECONOCE LARGO Y CORTO (LAM. 10) LARGO CORTO
	6L	VERBALIZA ACCIONES (LAM. 11) CORTANDO SALTANDO PLANCHANDO COMIENDO
	7L	CONOCE LA UTILIDAD DE LOS OBJETOS CUCHARA LÁPIZ JABÓN ESCOBA CAMA TIJERA
	8L	DISCRIMINA PESADO Y LIVIANO (BOLSAS CON ARENA Y ESPONJA) PESADO LIVIANO
	9L	VERBALIZA SU NOMBRE Y APELLIDO NOMBRE APELLIDO

	10L	IDENTIFICA SU SEXO
	11L	CONOCE EL NOMBRE DE SUS PADRES PAPA MAMA
	12L	DA RESPUESTAS COHERENTES A SITUACIONES PLANTEADAS HAMBRE CANSADO FRIÓ
	13L	COMPRENDER PREPOSICIONES (LÁPIZ) DETRÁS SOBRE BAJO
	14L	RAZONA POR ANALOGÍAS OPUESTAS HIELO RATÓN MAMA
	15L	NOMBRA COLORES (PAPEL LUSTRE AZUL,AMARILLO,ROJO) AZUL AMARILLO ROJO
	16L	SEÑALA COLORES (PAPEL LUSTRE AMARILLO,AZUL,ROJO) AMARILLO AZUL ROJO
	17L	NOMBRA FIGURAS GEOMÉTRICAS (LAM. 12)
	18L	SEÑALA FIGURAS GEOMÉTRICAS (LAM. 12)
	19L	DESCRIBE ESCENAS (LAM. 13 Y 14) 13 _____ 14 _____
	20L	RECONOCE ABSURDOS (LAM. 15)
	21L	USA PLURALES (LAM. 16)
	22L	RECONOCE ANTES Y DESPUÉS (LAM. 17) ANTES DESPUÉS
	23L	DEFINE PALABRAS MANZANA _____ PELOTA _____ ZAPATO _____ ABRIGO _____
	24L	NOMBRACARACTERÍSTICASOBJETOS. (PELOTA, GLOBO INFLADO. BOLSA ARENA PELOTA _____ GLOBO _____ BOLSA _____
		TOTAL PUNTAJE BRUTO SUBTEST LENGUAJE.

III	SUBTEST	MOTRICIDAD.
	1M	SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR.
	2M	CAMINA DIEZ PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA(VASO CON AGUA
	3M	LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCIÓN DETERMINADA (PELOTA)
	4M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEGUNDOS O MAS.
	5M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEGUNDOS O MAS.
	6M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 1 SEGUNDO O MAS.
	7M	CAMINA EN PUNTA DE PIE SEIS O MAS PASOS.
	8M	SALTA 20 CM. CON LOS PIES JUNTOS (HOJA DE REGISTRO)
	9M	SALTA EN UN PIE TRES O MAS VECES SIN APOYO.
	10M	COGE UNA PELOTA (PELOTA)
	11M	CAMINA HACIA ADELANTE TOPANDO TALÓN Y PUNTA
	12M	CAMINA HACIA ATRÁS TOPANDO PUNTA Y TALÓN.
		TOTAL DE PUNTAJE BRUTO SUBTEST MOTRICIDAD.

Es un test diseñado para evaluar el desarrollo psicomotor en niños de 2 a 5 años de edad, determinando si su desarrollo esta normal o es bajo para lo esperado según su edad. El test evalúa al niño en tres áreas fundamentales que son: la coordinación, el lenguaje y la motricidad, permitiendo así conocer su nivel de desarrollo en cada área en relación con sujetos de su misma edad y evidenciando si hay anomalías o retrasos. La detección oportuna de la situación del niño ya sea general o en áreas específicas, permite actuar oportunamente orientando las acciones más efectivas para corregir las dificultades observadas.

El TEPSI es un instrumento que evalúa tres áreas fundamentales del desarrollo motor, está compuesto por 52 ítems o tareas organizadas que se dividen en tres subtests:

SUBTEST COORDINACION: Este contiene 16 ítems los cuales evalúan la habilidad del niño para dibujar, coger y manipular objetos a través de tareas como construir torres con 8 cubos, enhebrar una aguja, reconocer y copiar figuras geométricas, dibujar la figura humana así como también trasladar agua de un vaso a otro.

SUBTEST LENGUAJE: evalúa en 24 ítems aspectos de comprensión y de expresión del lenguaje, mediante tareas como nombrar objetos, verbalizar acciones, describir escenas representadas en láminas, identificar entre grande y pequeño así como también el antes y el después, y definir palabras.

SUBTEST MOTRICIDAD: Está compuesto por 12 ítems que evalúan principalmente las capacidades motrices del niño tales como el equilibrio, la coordinación y la reacción, mediante ejercicios de atrapar y lanzar una pelota a un lugar determinado, saltar en un pie y sostenerse sobre este durante 10", 5" y 3", caminar sobre una línea recta y saltar desde cierta altura sin perder el equilibrio, caminar en puntas de pie y trasladarse con un vaso lleno de agua de un lugar a otro.

La técnica de medición del TEPSI es la observación y registro de las conductas del niño frente a situaciones propuestas por el examinador, pero que ya están prediseñadas en el mismo test; estas conductas se evalúan contemplando solo dos posibilidades: lo realizo por lo cual se le otorga un punto, o no lo realizo y se le da cero puntos. El test de desarrollo psicomotor TEPSI permite ubicar el rendimiento del niño bajo tres parámetros: Normal, Riesgo y Retraso, su puntaje se determina sumando todos los ítems en cada subtests teniendo así un puntaje bruto, que después será convertido a puntaje T mediante la siguiente tabla de conversión:

Tabla 4.1

Tabla de conversión de puntajes brutos a puntajes T

TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES T					
Test de desarrollo psicomotor 2-5 años: TEPSI					
EDAD: 4 años, 6 meses, 1 día a 5 años, 0 meses, 0 días					
SUBTEST COORDINACION		SUBTEST LENGUAJE		SUBTEST MOTRICIDAD	
Puntaje bruto	Puntaje T	Puntaje bruto	Puntaje T	Puntaje bruto	Puntaje T
6 o menos	17	10 o menos	18	4 o menos	18
7	22	11	21	5	23
8	27	12	25	6	29
9	32	13	28	7	35
10	37	14	31	8	41
11	42	15	34	9	47
12	47	16	37	10	52
13	52	17	40	11	58
14	57	18	43	12	64
15	62	19	47		
16	67	20	50		
		21	53		
		22	56		
		23	59		
		24	62		

El puntaje bruto total del test se determina a través de la sumatoria del puntaje bruto en cada subtests, y para convertirlo a puntaje T se realiza mediante la siguiente tabla:

Tabla 4.2

Tabla de conversión de puntajes bruto a puntajes T

TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES T
Test de desarrollo psicomotor 2- 5 años: TEPSI
TEST TOTAL

PUNTAJE BRUTO	PUNTAJE T
25	19
26	21
27	22
28	24
29	26
30	28
31	30
32	31
33	33
34	35
35	37
36	39
37	41
38	42
39	44
40	46
41	48
42	50
43	51
44	53
45	55
46	57
47	59
48	61

49	62
50	64
51	66
52	68

4.3.1.2. Test escolar de desarrollo perceptivo- motor.

Autor: JACK CAPON (1978)

Adaptado: SERGIO CARRASCO (1990)

Este test permite evaluar las capacidades motrices coordinativas tales como la reacción, el equilibrio dinámico y estático, la orientación y la coordinación, mediante 6 tareas propuestas que el niño deberá realizar, se puntúa de acuerdo al nivel de logro alcanzado en la tarea ejecutada que tiene como objetivo principal la evaluación de una capacidad motriz. El test está compuesto de la siguiente manera:

Tarea N° 1: Identificación de las partes del cuerpo.

Objetivo: Evaluar el conocimiento de las partes del cuerpo y la coordinación motriz gruesa.

Procedimiento: Hacer que el niño (o los niños) se paren frente al profesor, con los ojos cerrados, a tres o cuatro metros de distancia. Pedir que toque las siguientes partes del cuerpo: rodillas, hombro, cadera, cabeza, pies, ojos, codo, boca, pecho, etc.

1 punto: Más de un error de identificación.

2 puntos: Vacilación o tanteo.

3 puntos: Exceso de tiempo para la respuesta motora.

4 puntos: Realiza correctamente.

Niveles:

- 1.- KINDERNY NB1: Solo segmentos.
- 2.- NB2: Segmentos más lateralidad.
- 3.- NB3, NB4, NB5 y NB6: Mano derecha a ojo izquierdo, etc.

Tarea N° 2: Tabla de equilibrio.

Objetivo: Evaluación del equilibrio dinámico, lateralidad y asociación viso-motriz.

Procedimiento: El profesor se coloca frente al extremo de la Tabla de Equilibrio (cartulinas separadas de más o menos 10 cm.) opuesto a aquel donde se ubica el niño.

Utilizar un tablado de unos 3 metros de largo, por 10 cm. De ancho, apoyada sobre el piso. Se indica al niño que camine por la tabla sin detenerse y con la vista fija en la palma de la mano del profesor mantenida a la altura de sus ojos.

1 punto: Pisa fuera de la tabla.

2 puntosa: Desliza los pies, o se detiene con frecuencia, vacila, saca la vista.

3 puntos: Camina rápidamente para no perder el equilibrio, rigidez

4 puntos: Lo realiza correctamente.

Tarea N° 3: Salto con un pie.

Objetivo: Evaluar la coordinación motriz gruesa, el equilibrio dinámico y la capacidad para el movimiento sostenido, percepción temporal.

Procedimiento: Pedir al niño que se sostenga sobre su pié derecho, durante tres segundos y luego salte hacia delante tres veces consecutivas con el mismo pie. Luego el niño vuelve a ubicarse frente al profesor, para mantenerse sobre el pie izquierdo por tres segundos y dar tres saltos consecutivos con el mismo pie.

1 punto: Mantenerse sobre un pie, o saltar...el pie opuesto toca el suelo.

2 puntos: Cambio de postura inarmónica o desordenada (cuando debe hacerlo con el pie)

3 puntos: Falta de ritmo en los saltos o poco control del equilibrio.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

Tarea N° 4: Salto y caída.

Objetivo: Evaluar el equilibrio dinámico, la coordinación motriz gruesa y la kinestesia.

Procedimiento: Indicar al niño para que adopte la posición para saltar, sobre el cajón de salto o silla con los pies separados, a una distancia equivalente al ancho de sus hombros (el cajón de salto es una caja de unos 40 cms. De lado por 50 cms. de alto). Se indica entonces al niño que salte de modo que ambos pies se separen del cajón al mismo tiempo. Dejar punta de pies fuera del cajón.

1 punto: Si ambos pies no dejan el cajón al mismo tiempo o si tocan el suelo simultáneamente.

2 puntos: Después de la caída no es capaz de mantener el equilibrio.

3 puntos: Cae de forma rígida.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

Tarea N° 5 Recorrido con obstáculos.

Objetivo: Evaluar orientación espacial y la conciencia del cuerpo.

Procedimiento: Pedir al niño que realice tres tareas:

1. Pasar por sobre un obstáculo de una altura equivalente a la de sus rodillas, sin tocarlo (usar un bastón, ubicado sobre dos sillas).

2. Pasar inclinado por debajo de un obstáculo ubicado a unos 5 centímetros por debajo de la altura de los hombros, sin tocarlo (utilizar un bastón, sostenido por dos alumnos).

3. Pasar a través de un espacio estrecho sin tocar los obstáculos (usar dos sillas con sus respaldos enfrentados y colocados a una distancia adecuada como para que el niño pueda avanzar de costado, sin tocar).

1 punto: Toca con el cuerpo alguno de los obstáculos.

2 puntos: Mal cálculo del espacio con un error que exceda los diez centímetros.

3 puntos: Inseguridad frente a un obstáculo.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

Tarea N° 6: Recepción de un balón.

Objetivo: Evaluar coordinación ojo-mano y seguimiento con la vista.

Procedimiento: Ubicar al niño que esté de pie frente al profesor a una distancia de 2,5 metros. El profesor lanza una pelota de goma de unos 18 cms. De diámetro desde abajo hacia arriba.

Realizar tres intentos con cada uno de los niños.

1 punto: Atrapar la pelota, menos de dos veces.

2 puntos: Atrapar la pelota con ayuda de brazos o cuerpo.

3 puntos: Inseguridad en la recepción, sin que se caiga el balón.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

El test permite categorizar a los niños evaluados en los rangos de muy bueno, bueno aceptable, regular y con problemas de acuerdo al puntaje obtenido en cada tarea ejecutada, para ello, se suman los puntos y se totalizan para determinar en qué categoría se encuentra el niño. En la siguiente tabla se puede observar los rangos según la edad.

Tabla 4.3

Planilla de puntajes Edad- Categoría

PLANILLA DE PUNTAJE EDAD – CATEGORIA						
CATEGORIAS						
		Muy bueno	Bueno	Aceptable	Regular	Con problemas
EDADES	10 o mas	24	23 – 22	21 – 20	19 – 18	17 o menos
	8 – 9	24 – 23	22 – 21	20 – 19	18 – 17	16 o menos
	7 – 8	24 – 22	21 – 19	18 – 16	15 – 13	12 o menos
	5 – 4	24 - 22	21 – 19	18 – 15	14 - 11	10 o menos

4.3.2. Fuentes secundarias o indirectas: Corresponde a aquella información existente, obtenida de otras personas o instituciones y es el insumo para la investigación documental.

Algunos tipos de fuentes secundarias son los libros, artículos de revista, crítica literaria, enciclopedias y bibliografías.

5. Marco de referencia.

5.1 Referente conceptual.

En el siguiente capítulo se desarrollaron tres elementos importantes que dan el sustento teórico a este trabajo los cuales son:

- Los niños de edad preescolar (5 años).
- Las capacidades coordinativas especiales.
- El juego motor.

5.1.1 Caracterización de los niños de preescolar:

Para la caracterización de los niños de 5 años de edad, se debe contemplar que este es un período de crecimiento y desarrollo continuo, entendiéndose que ambos fenómenos están estrechamente relacionados, sin embargo conllevan diferencias que son importantes precisar.

Se entiende por crecimiento como un proceso que inicia desde la concepción del ser humano y que se extiende a través de las diferentes etapas de la vida de este, como la gestación, niñez, adolescencia y adultez. Consiste principalmente es un aumento progresivo de la masa corporal del individuo, tanto por el incremento del número de células como por su tamaño y de las dimensiones de todo el organismo incluyendo todas las partes que lo conforman (Ministerio de salud de Colombia, s.f.). Este fenómeno está sujeto a ser afectado por factores biológicos y ambientales, y se puede medir por medio de variables antropométricas como: peso, talla, perímetro cefálico, perímetro torácico y envergadura.

En cuanto al desarrollo, es un proceso en donde se adquieren destrezas y habilidades a lo largo de las diferentes etapas de la vida e implica la maduración y diferenciación de las células del cuerpo, está inmerso dentro de la cultura e indica cambios, desenvolvimientos y transformaciones de lo simple a lo más complejo a nivel de organización en los diferentes aspectos como el biológico, psicológico, cognoscitivo, nutricional, sexual, cultural, ambientales y social. En estos dos procesos se pueden observar muchos cambios en el desarrollo físico, mental, emocional y social del niño (Ministerio de salud de Colombia, s.f.).

Como características del desarrollo Hurock, citado por Oña (1987) indican que este depende de la maduración de las estructuras cerebrales, locomotoras y los cambios en las proporciones corporales, en ese momento el niño logra un grado de coordinación muscular el cual le permite el dominio de habilidades. También depende del aprendizaje el cual solo es eficaz cuando el sistema neuromuscular ha alcanzado un nivel óptimo de maduración. El desarrollo comienza con el dominio de la cabeza y va progresando hacia los pies, por otro lado el niño controla antes los brazos que las muñecas y manos y de estas lo últimos que reconoce son los dedos por lo que se evoluciona desde una motricidad gruesa y en general a una motricidad fina. Por último en el desarrollo existen periodos de alternancia rápidos con otros más lentos y periodos de crecimiento ponderal y estatural.

En cuanto a la alimentación en etapa preescolar es importante que los niños adquieran los nutrientes esenciales y que los padres no se dejen seducir por alimentos ricos en azúcares y grasas, las exigencias nutricionales dependerán principalmente del padre.

En la etapa físico- biológica se puede observar que los niños de 5 años tienen todos los 20 dientes primarios, por otro lado entre el tercer y quinto año de vida, la ganancia de peso y talla se muestra de forma constante (2 Kg- 6-8 cm. de talla al año). En la etapa pre escolar los niños delgados es una característica predominante, la cara tiende a crecer más que la bóveda craneal, la mandíbula se ensancha durante el período pre escolar (Miranda, Niebla y Hernández, 2011).

Se referencian los siguientes datos, basados en la tabla de la OMS (organización mundial de la salud) cuya investigación se basó en una población de niños de diferentes etnias y procedencias cuya alimentación principal fue la leche materna que se considera como el patrón fundamental de alimentación.

En el desarrollo cognitivo entre los 4 y 5 años de edad, el pensamiento del niño evoluciona debido a las diferentes experiencias que este obtiene en relación con su entorno, algunos aspectos del desarrollo emocional o psicoafectivo se encuentran implicados con el desarrollo intelectual del niño, así como también el desarrollo biológico tiene estrecha relación dado que es necesario que este se lleve a cabo de una manera sana, ya que el desarrollo cognitivo está sujeto a las diferentes eventualidades que se pueden presentar durante el crecimiento tales como enfermedades o traumatismos que pueden afectar la estructura biológica y por tanto el desarrollo intelectual del niño.

Una de las teorías que mejor explica las etapas del desarrollo de la inteligencia es la de Piaget, J. (1975), el cual ha sido durante décadas un referente en el estudio de la psicología del desarrollo. En la realización de un test de inteligencia normativo, Piaget observó que niños de la misma edad tendían a cometer errores similares del mismo tipo, fue por estos patrones de error agrupados por edad que lo llevaron a pensar en una secuencia evolutiva en el desarrollo intelectual. Debido a sus observaciones este autor pudo establecer la existencia de 4 periodos en el desarrollo cognitivo los cuales son los siguientes: El periodo Sensoriomotor, Preoperacional, Operaciones concretas y Operaciones formales.

Básicamente esta teoría expone que la inteligencia del ser humano se va desarrollando primero en la etapa sensorio-motriz abarcando los reflejos y las percepciones del niño y donde este, en base de las experiencias de sus sentidos y destreza motriz va desarrollando y experimentando diferentes conductas. Luego comienza a desarrollarse un nivel más complejo de inteligencia donde el niño adquiere los mecanismos de asimilación y acomodación de la información que percibe, logrando así que la conceptualice o interiorice.

Para Piaget, J. (1975), el pensamiento pre-operacional del niño es el que comprende la edad de 3 a 5 años, también llamado de inteligencia verbal o intuitiva y se denomina preoperacional porque se encuentra anterior a un pensamiento lógico u operacional, está basado principalmente en la percepción de los sentidos y se caracteriza por ser un pensamiento simbólico, que se refiere al entendimiento de un niño de como una imagen o diversos objetos pueden representarle algo conocido, es decir que el infante representa objetos concretos usando imágenes, gestos, palabras o juegos, utilizando mucho la fantasía y la creatividad, por ejemplo mediante el juego se puede utilizar trozo de madera para realizar el rol de un teléfono o se puede utilizar materiales no comestibles para simular el papel de la comida en una cocina de juguete, aquí se imitan objetos de conducta y también se desarrolla el lenguaje hablado entendiéndose que en esta etapa aún no se concibe un pensamiento lógico.

Richmond (1984, citado por Noblecilla, E., 2015), menciona que “el pensamiento sensorio-motriz o la utilización de representaciones mentales para llevar a cabo acciones internas simples, puede ser considerada como un conjunto interrelacionado de símbolos que el niño puede manejar en conjunción con sus actos en el medio”. De acuerdo a esto se afirma que las representaciones sensoriomotrices se van coordinando en un conjunto de símbolos que el niño adopta y maneja en

relación con sus actos, “los objetos que el infante utiliza requieren representaciones sensorio-motrices obtenidas con la experiencia, ejercitando y desarrollando así el proceso de actividad mental simbólica” (Noblecilla, E., 2015).

El pensamiento a medida que evoluciona se convierte en simbólico y se origina después del sensorio motriz permitiéndole al niño que pueda manejar las antiguas representaciones en situaciones distintas y que pueda utilizar objetos sustitutivos para desarrollar más su manipulación mental simbólica, por ejemplo un palo de escoba hace el rol de un caballo, dichas características se evidencian cuando se desarrolla el juego simbólico, en este, el niño refleja el conocimiento que tiene de la realidad que lo rodea y empiezan a desarrollar roles a desempeñar tales como: jugar al médico, a la familia, a los superhéroes o cualquier otro tema de la vida cotidiana de los adultos con los que los niños interaccionan. Cabe destacar que el pensamiento simbólico se compone de dos tipos de símbolos: la imagen mental que es una imitación interiorizada y se compone de dos tipos: las reproductivas –que evocan espectáculos ya conocidos–, y las anticipadoras que imaginan movimientos o transformaciones.

Por otro lado está el lenguaje que permite la evocación verbal de acontecimientos que no son actuales, es altamente egocéntrico y lo utiliza para su propio beneficio, poco a poco el niño empieza a darse cuenta que a través de este (el lenguaje) se pueden transmitir ideas (Alexander, T., Roodin, P., y Gorman, B., 2003).

El niño en la etapa preoperacional suele tener un pensamiento muy egocéntrico, dado que se centraliza en un solo aspecto de una situación teniendo una visión del mundo desde su propia perspectiva, obviando diferentes puntos de vista, cree que todo el mundo piensa, percibe y siente al igual que él, piensa que las cosas nunca cambian y solo comprende lo que está sucediendo en

el momento, en cuanto a la memoria y atención en esta etapa, el niño empieza a ser capaz de utilizar diferentes estrategias como narrar alguna historia corta o repetir algo que se ha contado con anterioridad que le ayudaran a desarrollar su capacidad de memoria.

En cuanto al desarrollo social y emocional del niño, se puede decir que se caracteriza principalmente por que el niño en esta edad empieza a relacionarse con sus iguales, participa en juegos de grupo y va dejando de lado los juegos individuales dado que ya no le divierten tanto, aparecen los primeros amigos y utiliza el juego como estrategia para relacionarse con ellos, en esta etapa el niño adquiere una gran posibilidad de aprendizaje mediante el entorno que lo rodea ya que se relaciona con más niños y no solo con su familia.

Según Vander (1986), la socialización es el “proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad”. Según este concepto se puede decir que la socialización es la relación estrecha entre un sujeto y su entorno, donde el individuo por medio de esta relación adquiere habilidades, conocimientos, valores sociales, y roles, así como también desarrolla patrones de conducta y personalidad que le ayudaran a interactuar con otras personas dentro de la sociedad. Esta definición hace total referencia a la interacción del ser humano como tal, ya que esta dado en un sentido bidireccional donde el individuo recibe influencias del entorno o el medio que lo rodea y al mismo tiempo el también influye sobre este.

Este proceso de socialización es demasiado importante en la etapa infantil, es aquí donde se empiezan a evidenciar avances significativos en el proceso del desarrollo social y emocional del niño y es donde la escuela y los amigos empiezan a intervenir de manera significativa en él, siendo el mundo exterior una gran influencia para el desarrollo de su personalidad.

A la edad de 4 años el niño deja de lado los juegos en solitario y comienza a jugar más en grupo con niños de su misma edad compartiendo con ellos sus juegos, las relaciones con los iguales se basan en la reciprocidad, la ayuda y la cooperación. “En esta edad demuestran sentimientos de cooperación, pues les nace mucho ayudar a los demás y son capaces de cumplir tareas sencillas” (González, 2002). El niño participa como un miembro más en los juegos aprendiendo reglas dentro de él, a través de estas relaciones con los iguales él va adquiriendo competencias como la de resolución de conflictos que le son más difíciles de desarrollar dentro del círculo familiar.

A los 5 años de edad, el proceso de socialización se va a ver inmersamente relacionado con la escuela y las personas que rodean al niño, ya que por medio de estas, el aprenderá a comunicarse y va a empezar a adquirir valores y normas de conducta, en esta edad los niños se sienten atraídos por otros que se comportan de manera parecida a la suya y casi siempre buscan que sean de su mismo género, el desarrollo del lenguaje cada vez es mayor y usan la herramienta de la comunicación para expresar sus emociones, pedir o dar información, desarrollan mucho más sus habilidades comunicativas que son de gran importancia dentro del procesos de socialización con los iguales, es capaz de utilizar el pronombre de la primera persona al hablar o contar sucesos ya acontecidos o que le han causado algún tipo de interés.

Por otro lado se analiza el ámbito psicomotriz, entendiéndose como la unión de dos nociones: el prefijo “psico” derivado del griego *psix* y hace referencia a la actividad psíquica o mental y al término “motriz” entendiéndose como algo motor que produce y tiene movimiento.

Wallon, H. (1987), considera a la psicomotricidad como la “conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento”. Esto quiere decir que nuestro cuerpo está estrechamente relacionado con nuestra mente, al ejecutar una acción motriz esta siempre va a ir acompañado de un pensamiento, a través del cuerpo y el movimiento el ser humano evoluciona actuando, comunicándose y relacionándose con el mundo que lo rodea, “hay un equilibrio en todo lo de la psiquis en relación con lo motriz” si hay un desequilibrio en la psiquis habrá también un desequilibrio en lo motor. Los estudios básicos de la psicomotricidad se fundamentan en estudios psicológicos y fisiológicos que relacionan el movimiento con las funciones mentales, el aprendizaje y la formación de la personalidad, permitiendo de esta manera el desarrollo integral de la persona. En este sentido, la psicomotricidad es un planteamiento de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo en relación con la mente, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (Berruezo, 1995).

Según González (2002), se considera que “los niños en la edades de 4 y 5 años, tienen una gran riqueza de movimientos como el desarrollo de un alto nivel de independencia. Son capaces de organizar y planificar sus propias actividades, además de valorar el resultado”. Esto indica que en el desarrollo psicomotor de estas edades, se puede observar que el niño ya realiza movimientos un poco más coordinados siendo más independiente, el equilibrio es más marcado obteniendo la fuerza necesaria para sostenerse en un solo pie durante algunos segundos, saltando sobre este a lo largo de ciertas distancias y a una velocidad razonable.

Es importante para el trabajo con los niños reconocer los logros de diferentes acciones motrices que estos obtienen con gran facilidad en estas edades -4 a 5 años-, por un lado está el desarrollo motor grueso que se refiere al control sobre acciones musculares más globales, en donde el niño puede correr y alternar ritmos regulares a su paso, corre, salta y camina a diferentes direcciones, realiza escala con coordinación, es capaz de pedalear y manejar con gran dominio un triciclo, puede saltar a pie junto y con un solo pie sosteniéndose durante unos 5 segundos manteniendo el equilibrio, realiza marcha apoyando desde el talón hasta los dedos, atrapa la pelota, lanza y rebota pelotas de diferentes tamaños con ambas manos y a una sola mano.

Por otra parte están los hitos del desarrollo motor fino que implican a los músculos más pequeños del cuerpo, utilizados para que el niño sea capaz de realizar tareas motrices complejas como por ejemplo recortar en línea recta, dibujar cuadrados y triángulos, así mismo, dibujar más de 3 partes del cuerpo, y en donde podrá tener un buen uso de la cuchara y tenedor al comer, demostrando mayor refinamiento y precisión, al dibujar podrá centrarse en un solo detalle y al copiar un círculo lo hará en el sentido de las agujas del reloj, así mismo es capaz de reconocer su propio cuerpo y las partes que lo componen.

5.1.2 Capacidades coordinativas.

Dentro del desarrollo psicomotor se encuentran las capacidades físicas que constituyen un fundamento para el aprendizaje y perfeccionamiento de las acciones motrices del individuo, estas se desarrollan sobre las bases de las condiciones morfo - funcionales que tiene el organismo y representan uno de los componentes esenciales para el desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo.

Las capacidades físicas para su estudio y análisis con fines especialmente didácticos, han sido clasificadas como capacidades condicionales y capacidades coordinativas. Las capacidades condicionales sustentan su acción sobre el desarrollo de la eficiencia del funcionamiento orgánico muscular; "en el potencial metabólico y mecánico del músculo y sus estructuras anexas –huesos, ligamentos, articulaciones y sistemas–"(García, 1994) , mientras que las capacidades coordinativas se constituyen en la base para la organización, control y regulación de los movimientos que llevan al dominio de las habilidades motrices y los gestos técnicos de las actividades físicas y deportivas.

Este trabajo de investigación se centró en el marco de las capacidades coordinativas que según Camacho, H. (1997), son “capacidades sensoriomotrices consolidadas del rendimiento de la personalidad; que se aplican conscientemente en la dirección de movimientos, componentes de una acción motriz con una finalidad determinada”. (Camacho, H., 1997). Por consiguiente estas capacidades dirigen y regulan el movimiento a través del sistema nervioso central. El anterior concepto indica que las capacidades coordinativas son capacidades sensorio- motrices complejas que toman las sensaciones espontaneas del propio cuerpo con el fin de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro la mayor cantidad de información posible, son aquellas que el individuo realiza conscientemente y en donde se manifiesta un control y regulación de los movimientos con un objetivo o un fin determinado.

Existen diferentes clasificaciones de las capacidades coordinativas como la de Ruiz, A., López, A., y Dorta, F. (1985), que clasifican las Capacidades Coordinativas de la siguiente forma:

Imagen 5.1 Capacidades coordinativas

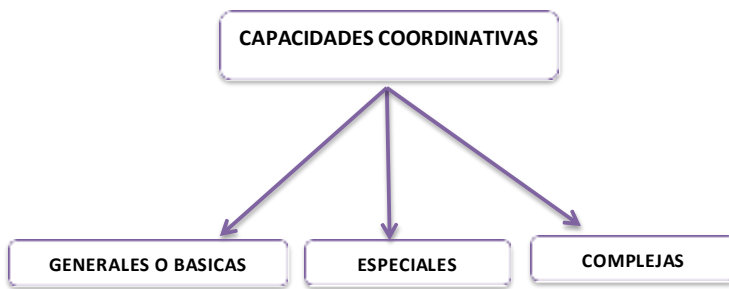


Figura 5.1: Adaptada de la clasificación de Ruiz, A., López, A., y Dorta, F. (1985).

5.1.2.1 Capacidades coordinativas generales o básicas:

5.1.2.1.1 Regulación y dirección del movimiento.

Como su nombre lo indica son aquellas capacidades encargadas de regular y controlar los movimientos, es de gran importancia realizar este proceso ya que de lo contrario no se darían con gran calidad los movimientos, estas capacidades se pueden trabajar en el proceso de aprendizaje de determinada actividad física, cuando el educador de forma continua ayuda al niño a superar las dificultades mediante algunas acciones o indicaciones que pueden ser palabras o gestos o algún medio que le permita al niño conocer el momento en el que debe realizar el movimiento con mayor amplitud y así lograr regular y ejecutar el movimiento requerido.

5.1.2.1.2 Adaptación y cambios motrices.

Es la capacidades que tiene el individuo de adaptarse a diferentes situaciones y condiciones del movimiento.

Para efectos prácticos de esta investigación se trabajó bajo la concepción de las capacidades coordinativas especiales las cuales se definen a continuación.

5.1.2.2 Capacidades coordinativas especiales.

Son aquellas que integran el grupo más amplio de capacidades, la eficacia de un buen rendimiento depende de cómo interactúan estas capacidades durante la ejecución de los movimientos, todas ellas juntas efectúan y aseguran la correcta coordinación del movimiento. Estas capacidades las podemos clasificar de la siguiente manera:

5.1.2.2.1 Capacidad de orientación.

Es la capacidad que tiene el individuo de mantener una orientación en el espacio y el tiempo al mismo tiempo que ejecuta o realiza un movimiento con su cuerpo, es decir que garantiza la ubicación espacio temporal de las acciones motrices que realiza en relación con el medio que lo rodea, es la capacidad de efectuar cambios de posición del cuerpo y de objetos en el tiempo y espacio. Se podrá trabajar utilizando juegos simples como indicaciones de cambios de movimientos repentinos, como por ejemplo que el niño se encuentre de espaldas a la cancha, lanzarle la pelota al aire y al voltearse deberá buscar la mejor forma de ubicarse para agarrarla.

5.1.2.2.2 Capacidad de equilibrio:

“El equilibrio puede definirse como el estado en el que todas las fuerzas que actúan sobre el cuerpo están compensadas de tal forma que el cuerpo se mantiene en la posición deseada o es capaz de avanzar según el movimiento deseado” (Melvill, 2001, citado por Pozo, P., 2010).

De acuerdo a lo citado anteriormente, es cuando el individuo logra mantener en equilibrio su cuerpo al mismo tiempo que ejecuta una acción motriz en las diferentes posiciones que adopta el

cuerpo en el movimiento, se recuerda que cualquier tipo de movimiento provoca un cambio del centro de gravedad.

El equilibrio está íntimamente ligado al control postural y consiste en una capacidad de estar de pie incluso en condiciones difíciles. Diversos autores han definido el concepto de equilibrio, entre los cuales se encuentran: Contreras (1998), quien postula que “es el mantenimiento de la postura mediante correcciones que anulen las variaciones de carácter exógeno (escapan de nuestro control) o endógeno (son las que creemos que de alguna forma podemos controlar)”. Para Torres (2005), es la “habilidad para mantener el cuerpo compensado, tanto en posiciones estáticas (sin movimiento) o dinámicas (con movimiento)”. De acuerdo a lo citado, el equilibrio podrá definirse entonces como “el mantenimiento conveniente de la situación de los distintos segmentos del cuerpo y de la globalidad de este en el espacio”.

Según Rigal (2006) y otros autores, las situaciones de equilibrio se producen en dos formas: cuando el cuerpo se encuentra quieto y se le denomina „equilibrio estático“ que es donde pone en juego el control motor, y cuando el cuerpo está en movimiento denominándose „equilibrio dinámico“ que se une a la coordinación de todos los movimientos como un elemento más que se encarga de evitar la caída.

5.1.2.2.3 Capacidad de reacción.

Es la capacidad de un individuo de dar respuesta ante un estímulo en el menor tiempo posible. La capacidad de reacción es de manera simple cuando se da respuesta a una señal que se ha dado con anterioridad y de forma compleja cuando se responde a un estímulo no esperado en dependencia de la rapidez con la que el cerebro elabora la solución y ejecuta el movimiento.

También se determina como la rapidez con la que realiza movimientos breves en respuesta a estímulos.

5.1.2.2.4 Capacidad de ritmo.

El ritmo es una “sucesión de sílabas acentuadas (sonidos fuertes) y de sílabas no acentuadas (sonidos débiles) con determinados intervalos”. (Jiménez, J., y Jiménez de la Calle, I., 1995).

Se entiende como la forma de alternar una serie de sonidos repetidos con frecuencia en cierto intervalo de tiempo determinado, centrándose especialmente en la forma como suceden en diferentes intensidades (fuertes o débiles) o duración (largos cortos).

En cuanto a la capacidad de ritmo son las variaciones espaciales y temporales del movimiento, las cuales se pueden dar mediante estímulos musicales o visuales. No es más que la capacidad que tiene el individuo de alternar fluidamente las tensiones y distensión de los músculos por la capacidad de la conciencia, el hombre puede percibir de forma más o menos clara los ritmos de los movimientos que debe realizar en la ejecución de un ejercicio y tiene la posibilidad de influir en ellos, de variarlos, diferenciarlos, acentuarlos y crear nuevos ritmos.

5.1.2.2.5 Capacidad de coordinación:

Básicamente es la capacidad de coordinar varios segmentos corporales como brazos, piernas y tronco en cadenas de movimiento con las habilidades motrices, combinando en una estructura unificada de acciones, varias formas “independientes” de movimientos.

La coordinación motriz es uno de los elementos cualitativos del movimiento, que va a depender del grado de desarrollo del sistema nervioso central, del potencial genético de los alumnos para controlar el movimiento y los estímulos, y como no de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores (Villa, C. R., 2010).

Se dice que existe coordinación cuando todos los sistemas encargados de producir movimiento adaptado a las exigencias de nuestro alrededor, actúan sincronizadamente para conseguir un funcionamiento adecuado, fluido y ajustado a lo que pretendemos.

Se puede entender la coordinación como la capacidad mediante la cual existe una interrelación entre el sistema nervioso central y la musculatura, lo que da lugar a la sincronización entre los músculos, provocando el movimiento que deseamos (Cerezo, C., 2000).

La coordinación es una capacidad motriz tan amplia que admite una gran pluralidad de conceptos, entre diversos autores que han definido la coordinación se van a destacar los siguientes: Álvarez del Villar (citado por Contreras, 1998), VILLA, C. R. Coordinación y equilibrio: base para la educación física en primaria. *Revista Digital: Innovación y Experiencias Educativas*. N. La coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo requerido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento. Para Torres (2005), es la capacidad del organismo para ejecutar una acción motriz controlada, con precisión y eficacia. Mientras que Rigal (2006), alude que es el ajuste espacio temporal de las contracciones musculares para generar una acción controlada a la meta perseguida. Como se puede apreciar, todos los anteriores conceptos tienen como nexo común el control que ejerce el SNC (sistema nervioso central) para regular los actos motores.

Así pues, se entiende como coordinación a la posibilidad que tiene el hombre de ejecutar diferentes acciones las cuales implican una diversa gama de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos corporales, órganos o grupos musculares, esta se construye sobre la base de una adecuada integración de todo el esquema corporal y la vivencia de todas la partes del cuerpo a través del movimiento que a su vez da como resultado la estructuración espacio temporal dado que dicho movimiento se produce en un determinado espacio y tiempo con determinado ritmo y secuencia de cada movimiento individual que compone una acción.

La clasificación de la coordinación puede ser muy variada, pero hoy en día se pueden reconocer dos grandes grupos según (López y Garo, 2004):

5.1.2.2.5.1. Coordinación global o coordinación dinámica general.

Son movimientos que ponen en juego la acción ajustada y reciproca de las diferentes partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos implican locomoción, se caracteriza por un buen funcionamiento en la relación del SNC y la musculatura esquelética en movimiento.

5.1.2.2.5.2. Coordinación óculo- segmentaria o coordinación viso motriz.

Es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión, la visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa de movimiento para cogerlo con la mano (óculo manual) o golpearlo con el pie (óculo- pedica), este tipo de coordinación se refiere al lazo estrecho entre lo visual y la motricidad fina de cualquier parte del cuerpo.

Luego se tienen otras clasificaciones dadas por Torres (2005) que son más específicas que las dos anteriores y son las siguientes:

- Coordinación gruesa: Es la necesaria para realizar movimientos amplios y generales.
- Coordinación fina: es aquella que necesita de más precisión por la delicadeza de sus movimientos.
- Coordinación segmentaria: es la que necesita una parte de nuestro cuerpo.
- Coordinación general: regula los movimientos globales.
- Coordinación óculo- manual: es aquella que me implica la relación de ojos-manos.
- Coordinación óculo-pedica: es aquella que me implica la relación de ojos-pies.

Es importante resaltar que en este trabajo de investigación se trabajara bajo la definición de los siguientes tipos de coordinación: **coordinación global y coordinación óculo-segmentaria.**

5.1.3 El juego

Durante las primeras edades, el juego tendrá un papel muy importante dentro del desarrollo motor ya que por medio de este, el niño ira adquiriendo la madurez de su sistema nervioso y muscular necesario para poder regular y controlar los movimientos de su cuerpo.

Desde los primeros momentos de su vida, el niño responde a estímulos del medio ambiente a través del movimiento (Regidor, R., 2005), es por esto que el juego dentro de la psicomotricidad ejerce un papel primario ya que los niños por naturaleza tienden a relacionarse más con él.

Según Zapata, J. (1989), citado por Sánchez Rodríguez, J., y Carmona, J., (2004), el juego es “un medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, es un efectivo

instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento, es el medio esencial de la organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” De acuerdo a este concepto, el juego es una actividad que proporciona diversión, placer y goce a las personas que lo practican, en donde se pueden vivenciar varios factores determinantes como la interacción con el entorno haciendo parte de un proceso de socialización, el desarrollo de la personalidad de cada individuo, así como el aprendizaje y desarrollo de los diferentes movimientos corporales.

Para Arnold, A. (1972), citado por Sánchez Rodríguez, J., y Carmona, J., (2004), “el juego para el niño es un verdadero trabajo; es el medio por el cual recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer; es sobre todo, su forma de expresarse y de crear todas las maravillosas y fascinantes cosas que el adulto le niega normalmente y por necesidad”

Es importante entonces recordar los beneficios que aporta el juego en el desarrollo integral del niño, como por ejemplo que permite encontrar placer, la expresión de la personalidad, la libertad de expresar sus sentimientos, alegría, tristezas, y hasta enojos; por otro lado generalmente los juegos permiten al niño situarse dentro de un espacio y una esfera temporal diferente a la que normalmente ellos se desenvuelven, se establecen con mayor facilidad relaciones con otras personas; además de la integración del esquema corporal al ejecutar diferentes juegos el niño descubre sus posibilidades motrices y la de los demás.

Características del juego

Según Callors (1986), citado por Contreras y Galindo (2009): el juego es libre, separado (dentro de un terreno y espacio separado), incierto, improductivo, reglamentado (límites y espacios temporales) y ficticio (situación irreal).

Para Navarro Valdivieso (2002), el juego es motivante porque es incierto, improductible porque su único fin es la diversión, irreal, flexible porque tiene la posibilidad de modificar sus reglas, y autónomo porque se desarrolla dentro de una realidad diferente.

Hay casi tantas clasificaciones de los juegos como autores hablan de este, la Taxonomía de Piaget (1946) por ejemplo, clasifica el juego de la siguiente manera:

1. Juegos sensoriomotores (0 a 2 años, primera infancia): son aquellos juegos repetitivos, de gestos simples y en donde gracias a los sentidos se va conociendo el entorno.
2. juegos simbólicos (2 a 4 años, segunda infancia): El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de los objetos y hasta en la propia construcción de lo que ello significa.
3. Juego de imitación exacta (4 a 7 años): son juegos de construcción y manipulación.
4. Juegos de reglas simples (7 a 11 años. Tercera infancia)
5. Juegos de reglas complejos (adolescencia).

Para el marco de esta investigación, nos quedaremos para efectos prácticos con el juego motor que es aquel que se caracteriza por su motricidad y la actividad social que implica (Contreras y Galindo, 2009). Son juegos que producen en el niño una gran movilización de su sistema motor, proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices (correr, caminar, saltar, trepar) además de cualidades morales (la perseverancia, el valor, disciplina).

Por medio del juego el niño explora placenteramente y tiende a desarrollar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego el niño puede explorarse a sí mismo y a su entorno, en todo momento miden sus capacidades y habilidades, además de que examinan y

descubren los demás niños y objetos que los rodean haciéndolos partícipes de sus juegos. Su intencionalidad educativa busca el desarrollo de competencias, objetivos y contenidos relacionados con el desarrollo motor, socio-afectivo y cognitivo, por su componente motorico pone en marcha los aspectos motrices de los niños y su finalidad última siempre va a ser el goce, la alegría y la diversión de los participantes.

Según Galera (1999) para que exista juego motor es necesario que exista la posibilidad de ganar y perder, la existencia de reglas y que los niños actúen bajo normas, así mismo debe haber motricidad real ya que este tipo de juego se caracteriza por su significado motriz.

Los hitos de desarrollo dentro del juego motor se pueden apreciar según la edad del niño y se dividen de la siguiente manera.

- Desarrollo de función psicomotriz: juegos de acción (0-3 años)
 - Juegos de carácter libre.
 - canalización de logros.
 - actividad motriz individual.
- Desarrollo psicomotriz (3- 7 años)
 - Esquema corporal
 - Conductas motrices de base: postura, equilibrio, coordinación.
 - conductas neuromotrices: lateralidad
 - Conducta perceptivo-motriz: percepción espacio- temporal.

Dentro de la clasificación de juego motor podemos encontrar los siguientes:

Juegos de velocidad, Juegos de saltos, Juegos de lanzamientos y recepciones, Juegos de fuerza, Juegos de agilidad, Juegos de equilibrio.

El juego adquiere un valor educativo importantísimo por las posibilidades que ofrece ya que por medio de este, el niño se relaciona con el entorno, interacciona con el grupo y otros compañeros/as, además con los objetos y con el medio; obtiene un desarrollo afectivo, cognitivo, motor y emocional, mejora su autonomía y autoconfianza, mejora sus posibilidades expresivas, lúdicas y de movimiento.

A partir de las primeras vivencias y actividades en movimiento se empiezan a construir las relaciones espaciales y temporales. Los juegos deben propiciar la construcción de estas relaciones cognitiva-motrices, buscando la resolución de problemas en las actividades. Hay que procurar crear la mayor disponibilidad motriz en los niños, ofreciendo un amplio repertorio de actividades motrices. Una de las mejores formas para trabajar este aspecto es a través del juego y su implicación motivacional.

En la educación infantil se atiende más al juego simbólico y de ficción. Pero, se deben proponer juegos que potencien las capacidades perceptivas y sensoriales, en los que se trabajen aspectos como la percepción espacial y temporal, la percepción rítmica, así como la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y el conocimiento del esquema corporal. En esta etapa es muy importante la conexión entre el desarrollo motor y el cognitivo, el juego favorece la exploración del propio entorno y del conocimiento de sí mismo. La evolución del juego

psicomotor en el niño se dará en tres niveles: con su propio cuerpo, con los objetos y con los otros.

5.2 Referente legal

La educación preescolar es el ciclo formativo previo a la educación básica obligatoria, es la educación que reciben los niños en sus primeros años de vida (cero a cinco años) esta etapa es muy importante en el proceso formativo del niño, ya que favorece a su desarrollo integral en los aspectos biológico, psíquico, cognoscitivo, psicomotriz, psicoafectivo, a través de experiencias lúdicas pedagógicas y de socialización.

Es necesario que la etapa infantil sea estimulada constantemente ya que los primeros años de vida constituyen un pilar importante en el desarrollo futuro de las habilidades motrices en los niños, es allí donde se influyen las habilidades físicas y psicológicas, se fomenta la creatividad y se fomentan otros aspectos de carácter actitudinal, como trabajo en equipo, respeto a los compañeros y el valor de compartir, así mismo se le enseña al niño a ser más autónomo y único.

En Colombia la educación preescolar hace parte del servicio público educativo formal y está regulada por la Ley 115 de 1994, más conocida como ley general de educación que dice que “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.” Esto indica que la educación es un proceso formativo de servicio público al que todas las personas tienen derecho, teniendo en cuenta todo el ser integral del individuo.

En el artículo 15 de la ley 115 de 1994 se estipula que la educación preescolar es aquella que corresponde a la ofrecida al niño para el desarrollo de todas sus habilidades psicomotrices,

cognoscitivas y psicoafectivas las cuales se estimulan por medio de la recreación, estrategias pedagógicas, y la socialización, siendo algunos de sus objetivos los siguientes:

Que el niño sea capaz de reconocer su propio cuerpo, de tener un mejor manejo de este, al mismo tiempo que busca la autonomía e identidad personal, se enseña a que el niño sea más independiente y busque hacer por sí mismo las cosas. Además se pretende inculcar formas de expresión creativa a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales, la ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria, así como la socialización del niño a través del aprendizaje y trabajo grupal vinculándolo a actividades lúdicas con los demás niños y adultos (padres, docentes). Se busca también desarrollar la capacidad de adquirir formas de expresión a través de su lenguaje pensamiento y su cuerpo, que le faciliten al niño la comunicación y su relación con el entorno, basado en algunas normas sociales de convivencia respeto y solidaridad, inculcando valores como trabajo en equipo, compañerismo, respeto y responsabilidad para con ellos poder corregir algunos patrones de conducta, Es importante el crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.

Por último se busca fomentar hábitos de higiene personal y aseo que generen conciencia sobre el valor de la salud.

En el capítulo 1, artículo 1 del decreto 2247 de 1997 en el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo de nivel preescolar decreta que “La educación preescolar hace parte del servicio público educativo formal y está regulada por la Ley 115 de 1994 y sus normas reglamentarias, especialmente por el Decreto 1860 de 1994, como por lo dispuesto en el presente Decreto.

Así mismo en el artículo 17 de la ley 115 de 1994 se decreta que el grado preescolar es de carácter obligatorio en los establecimientos educativos estatales para niños menores de 6 años de edad. En el decreto 2247 artículo 2 dice que el grado preescolar se ofrecerá a los educandos de 3 a 5 años de edad y se organizara en 3 grados de la siguiente manera:

Tabla 5.4

Clasificación de las etapas pre escolares.

PRE-JARDIN	JARDIN	TRANSICION
Dirigido a educandos de 3 años de edad.	Dirigido a educandos de 4 años de edad.	Dirigido a educandos de 5 años de edad.

Nota: Adaptado del artículo 2 del decreto 2247 de 1994.

Para garantizar la continuidad de los educandos a la formación de básica primaria, las instituciones que presten el servicio de solo este nivel, deberán promover con otras instituciones el ingreso de sus educandos a la educación básica.

Por otra parte la ley 181 de 1995 "Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte" cuyo objetivo principal es" el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud en todos los niveles y estamentos sociales del país, en desarrollo del derecho de todas las personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad" con esta ley se puede decir de que la

Educación Física se considera como área obligatoria y es considerada como disciplina fundamental para la educación y el desarrollo integral del ser humano, en especial si es implementada desde edad temprana, ya que esta posibilita el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y psicoafectivas que contribuyen al diario vivir del niño como proceso de formación en su proyecto de vida.

En cuanto a la Recreación, en la Ley 181 de 1995 se entiende que “La recreación, es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.” En Colombia el derecho de la recreación es considerado como un derecho fundamental para niños y adolescentes, dado a la importancia que tiene para el desarrollo físico y psicológico y por los beneficios que proporcionan los espacios lúdicos donde el niño puede socializar e integrarse con demás niños y adultos.

El juego es un placer para niños y niñas en sus primeros años de vida, les permite relacionarse con otros niños de su edad, aprender a respetar y convivir, a seguir reglas además de que les permite desarrollar su capacidad de imaginación y creación, inventando nuevos juegos o cuentos, o desarrollando papel de roles como jugar a la mamá y el papá, al doctor o a la profesora entre otros. Se debe tener en cuenta que en niños pequeños, el juego les enseña a seguir reglas de conducta y fomenta valores que harán parte de la formación personal del niño. El juego no es solo una actividad de desarrollo y de placer para los niños, sino también en los adultos genera ciertos beneficios cuando realizan una actividad recreativa, ya que esta contribuye al buen

funcionamiento del organismo, proporciona alegría y mejora las relaciones con familiares y vecinos.

El artículo 29 de la Ley 1098 de 2006 por la cual se expide el código de la infancia y la adolescencia el “Derecho al desarrollo integral de la primera infancia” se expone acerca de la importancia de la etapa infantil del niño para su desarrollo cognitivo, emocional y social. Los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas.

Por otro lado en el artículo 30 de la de la Ley 1098 de 2006 por la cual se expide el código de la infancia y la adolescencia en donde se dicta el “Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes” habla acerca del derecho que tienen los niños, niñas y adolescentes al descanso, al juego al esparcimiento y a las demás actividades recreativas propias de su infancia además de su participación en la vida cultural y en las artes, por lo cual las autoridades deben diseñar mecanismos para prohibir el ingreso de los menores a establecimiento con juegos de suerte y azar, venta de licores, cigarrillos o productos derivados del tabaco, y cuando sea permitido el ingreso de menores a espectáculos y eventos públicos deben de organizar los espacios adecuados y garantizar su seguridad personal.

6. Guía metodológica.

6.1 Introducción.

En el siguiente apartado se podrá encontrar la propuesta metodológica de juegos motores, que está diseñada para ser aplicada en 3 meses, cada sesión psicomotriz en 1 hora y media, con una frecuencia de 3 veces por semana. En este capítulo se encuentran los objetivos para el desarrollo de esta guía, así como el planteamiento de la estrategia metodológica que incluye la estructuración del programa y la estrategia didáctica que es la forma en que se va a ejecutar cada clase.

6.2 Planteamiento.

Teniendo en cuenta el valor que tiene un adecuado desarrollo psicomotor en la educación preescolar se generó el deseo de analizar, investigar y diseñar un esquema de trabajo pedagógico y didáctico basado en una guía metodológica que contenga sesiones psicomotrices con juegos motores con el fin de estimular y fortalecer las capacidades coordinativas de tipo especial en niñas de 5 años, cabe resaltar que en esta edad hay una gran riqueza de movimientos e independencia y que la psicomotricidad es parte fundamental en el desarrollo de los aspectos que influyen en la personalidad del niño como son el cognitivo, el afectivo, el social y el motor. Es por eso que fomentar y propiciar un óptimo desarrollo de sus capacidades coordinativas contribuirá a que este obtenga un mejor control de su cuerpo al mismo tiempo que le proporciona seguridad emocional, afectiva y cognitiva.

Por lo tanto con esta propuesta se pretende estimular y fortalecer las capacidades coordinativas en niños, además, se espera que los docentes que estén a cargo de la educación

preescolar se beneficien de esta propuesta metodológica teniendo herramientas para una mejor intervención en el trabajo psicomotor.

6.3 Objetivos.

6.3.1 Objetivo general

- Estimular las capacidades coordinativas especiales por medio de una estrategia metodológica basada en juegos motores, en niñas de 5 años de edad.

6.3.2 Objetivos específicos

- Propiciar en la niña, un buen desarrollo de la coordinación dinámica general y la coordinación viso-motriz por medio de juegos motores de lanzamiento y recepción.
- Estimular en la niña el control de su cuerpo u objetos y la movilización de sus diversas partes, en situaciones de equilibrio y en relación al espacio, a través de juegos de equilibrio.
- Desarrollar el ritmo y la capacidad de reacción en las niñas mediante juegos de agilidad.

6.4 Estrategia metodológica.

En la elaboración de esta guía metodológica se diseñaron actividades psicomotrices que se desarrollaron en 36 sesiones de clase con una duración de una hora y media por sesión. La guía fue aplicada en un tiempo de 3 meses en donde los dos primeros meses se enfocaron a trabajar y

desarrollar en la niña una capacidad coordinativa por sesión y en el último mes se realizaron una combinación de actividades que reunieron varias capacidades trabajadas.

Antes de dar inicio al desarrollo de la guía, se efectuó una valoración inicial por medio de la realización y aplicación de un test motor que determino el estado inicial de las niñas con el fin de revisar sus debilidades y fortalezas.

Para efectos prácticos en el estímulo y desarrollo de las capacidades coordinativas se estructuro el trabajo de la siguiente manera:

6.4.1. Desarrollando mi capacidad de coordinación.

Dentro de este apartado se desarrollaron juegos relacionados con los lanzamientos y las recepciones ya que es un contenido de las habilidades motrices perceptivas y, con la convicción de estimular la capacidad de coordinación en el niño.

El lanzamiento se puede definir como una habilidad motriz que permite al sujeto desprenderse de un móvil con la ayuda de los miembros superiores para posteriormente recorrer una trayectoria. Por otro lado la recepción es la habilidad por la cual el individuo intercepta un móvil en desplazamiento mediante los miembros posteriores.

Se realizan actividades donde el niño puede conocer y ejecutar por medio del juego las distintas formas de lanzar y recibir, se diseñan juegos de lanzamiento y recepción con y sin desplazamiento, con precisión, a dos manos y a una.

6.4.2 Desarrollando mis capacidades de orientación y equilibrio.

Se desarrollan juegos de equilibrio donde el niño pone en práctica el control de los movimientos de su cuerpo y las nociones básicas de orientación espacial en relación a los objetos, su propio cuerpo y la de los demás, con el fin de estimular la capacidad de equilibrio y para ello es necesario trabajar la orientación. En este aparte se diseñan juegos de equilibrio estático y dinámico utilizando como ayuda diversos materiales didácticos, con el fin de que el niño pueda explorar y desarrollar esta capacidad.

En cuanto a la orientación espacial es la capacidad que tiene la persona para orientarse en las distintas direcciones que existen en el espacio. Estas direcciones vienen marcadas por las nociones espaciales: arriba-abajo, delante-detrás y derecha-izquierda.

Por lo tanto también se diseñan actividades donde al niño se le delimita un lugar y a las indicaciones del profesor deberá saltar hacia donde se le indique ya sea hacia la izquierda-derecha o en su propio puesto, también juegos con desplazamiento donde el niño ubicado en su propio aro deberá salir a recorrer por el espacio y buscar un aro diferente al suyo para ubicarse a la señal deberá volver a su lugar, todo estos juegos estarán enmarcados en el objetivo de que el niño aprenda a situarse en diferentes partes del espacio donde se encuentra y que rápidamente pueda volver a su lugar de inicio.

6.4.3 Desarrollando mis capacidades de reacción y ritmo.

En este apartado se diseñan juegos de agilidad donde el niño estará expuesto a diversas situaciones y donde se le presentará un estímulo ya sea auditivo o visual y el deberá resolver en el menor tiempo posible la situación, también situaciones en donde estará sin el sentido visual ya

que se le vendaran los ojos y se le darán estímulos auditivos que este deberá reconocer, estos juegos conllevan al desarrollo y estímulo de la capacidad de reacción y a la capacidad de ritmo.

Cabe mencionar que la agilidad es la capacidad de ejecutar algo ya sea física o mentalmente de una manera muy rápida, mientras que velocidad de reacción es la capacidad de reaccionar ante un estímulo en el menor tiempo posible.

6.4.4. Evidenciando mis habilidades y capacidades.

Este apartado, se trabaja al final una vez se ha logrado el aprestamiento de las diferentes habilidades e incluye sesiones en donde por medio de un juego se trabajan las diferentes capacidades coordinativas ya estimuladas anteriormente uniéndolas y buscando como fin el desarrollo integral de estas.

6.5 Estrategia didáctica

Esta guía metodológica está basada en el diseño didáctico de juegos motores que contiene sesiones psicomotrices en donde cada unidad tiene programados unos objetivos diseñados para estimular y desarrollar las capacidades coordinativas especiales, y cada una de ellas se estructura de la siguiente manera:

1. Sesión: determina la cronología del plan de actividades
2. Semana: determina el tiempo de trabajo en que se está desarrollando la sesión.
3. Tema: determina el contenido a desarrollar en la sesión psicomotriz es decir que capacidad coordinativa especial se va a trabajar en la sesión.
4. Objetivo: muestra el fundamento principal de lo que se va a realizar en la sesión y que se pretende alcanzar.

5. Actividades: Se desarrolla el contenido de la sesión y está compuesta por los siguientes elementos:

5.1. TODOS A CANTAR: Se inicia la sesión con un saludo por medio de una ronda infantil.

5.2. TODOS A MOVERSE: Esta fase es desarrollada de la siguiente manera

5.2.1 Se procede a realizar ejercicios en relación al tema principal a desarrollarse en la sesión, en donde el niño pondrá en práctica los conocimientos que tiene acerca del tema.

5.2.2 Se procede a aplicar lo visto en relación con el tema principal en uno o más juegos de tipo motor en donde se pueda poner de manifiesto todo el movimiento corporal y los conocimientos aprendidos.

En esta fase se desarrolla el trabajo central de acuerdo a los objetivos planteados en la sesión.

5. TODOS A DIBUJAR: Este último momento se usará para cerrar la sesión y despedir a los niños. Al igual que en la actividad de entrada se dará pie al lenguaje, permitiendo así que los niños pongan palabras a todas las emociones que han vivido a lo largo de la sesión. Se utilizarán técnicas como un saludo de despedida, una canción o un dibujo como medio para que expresen sus emociones y sentimientos de lo vivenciado en la sesión.

6.6 Plan de actividades.

Tabla 6.5

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 1.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS			
SESION#: 1	SEMANA#: 1		
TEMA: Equilibrio	SUBTEMA: Equilibrio Estático		
OBJETIVO: Mantener una adecuada posición de las distintas partes del cuerpo en situación estática.			
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: JARDIN-JARDIN <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"> Jardín- jardín Hoy venimos a cantar Jardín-jardín Hoy venimos a jugar Aplaudimos con las manos Aplaudimos con los pies Damos una vuelta entera Y aplaudimos al revés. Jardín- jardín Hoy venimos a cantar Jardín- jardín Hoy venimos a jugar Caminamos hacia adelante Y volvemos para atrás Damos una vuelta entera Y aplaudimos en el lugar. </td><td style="width: 50%; text-align: center;"> jardín- jardín hoy vamos a cantar jardín- jardín hoy vamos a jugar nadamos hacia adelante nadamos hacia atrás damos una vuelta entera Y nos ponemos a saltar. jardín-jardin hoy vamos a jugar jardín- jardín hoy vamos a cantar gateamos hacia adelante gateamos hacia atrás damos una vuelta entera Y empezamos a silbar. </td></tr> </table>		Jardín- jardín Hoy venimos a cantar Jardín-jardín Hoy venimos a jugar Aplaudimos con las manos Aplaudimos con los pies Damos una vuelta entera Y aplaudimos al revés. Jardín- jardín Hoy venimos a cantar Jardín- jardín Hoy venimos a jugar Caminamos hacia adelante Y volvemos para atrás Damos una vuelta entera Y aplaudimos en el lugar.	jardín- jardín hoy vamos a cantar jardín- jardín hoy vamos a jugar nadamos hacia adelante nadamos hacia atrás damos una vuelta entera Y nos ponemos a saltar. jardín-jardin hoy vamos a jugar jardín- jardín hoy vamos a cantar gateamos hacia adelante gateamos hacia atrás damos una vuelta entera Y empezamos a silbar.
Jardín- jardín Hoy venimos a cantar Jardín-jardín Hoy venimos a jugar Aplaudimos con las manos Aplaudimos con los pies Damos una vuelta entera Y aplaudimos al revés. Jardín- jardín Hoy venimos a cantar Jardín- jardín Hoy venimos a jugar Caminamos hacia adelante Y volvemos para atrás Damos una vuelta entera Y aplaudimos en el lugar.	jardín- jardín hoy vamos a cantar jardín- jardín hoy vamos a jugar nadamos hacia adelante nadamos hacia atrás damos una vuelta entera Y nos ponemos a saltar. jardín-jardin hoy vamos a jugar jardín- jardín hoy vamos a cantar gateamos hacia adelante gateamos hacia atrás damos una vuelta entera Y empezamos a silbar.		
TIEMPO: 10 minutos			
TODOS A MOVERSE ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio, los niños deberán mantenerse inmóvil durante			

10'' como mínimo en las siguientes posiciones: de pie, de puntillas y en talones.

PROCEDIMIENTO

1. El flamenco: De pie, elevar una pierna flexionada al frente, la pierna de apoyo debe permanecer extendida y el tronco erguido. Mantenerse durante 5''.

2 La pata coja: Con los pies juntos y en posición de bipedestación (estar de pie), a la señal del profesor el niño flexionara la pierna hacia atrás para poder ser agarrada por la mano del mismo lado del cuerpo. Primero con una pierna y luego con la otra.
Mantenerse durante 5''.

3 El péndulo: En posición de pie con ambos pies separados al ancho de los hombros, inclinar el cuerpo hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo apoyando el peso en el pie del mismo lado.
Duración 10''.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE EQUILIBRIO

JUEGO # 1

ANIMALES ENCANTADOS

TIPO DE JUEGO:

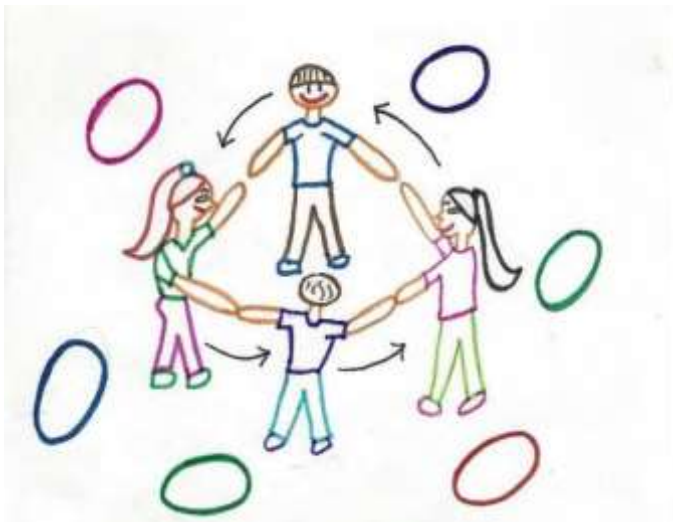
Juego motor de equilibrio

DURACION: 15 Minutos

ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Los niños deben moverse al ritmo de la música, imitando un animal por todo el espacio (que será el bosque encantado) en el cual se distribuirán diferentes materiales (Colchonetas, puentes para que puedan reptar, aros de colores que deberán saltar entre otros), cuando la profesora pare la música y diga animales encantados los niños permanecerán inmóviles adoptando la postura del animal que estaban realizando justo antes de parar de sonar la música.



MATERIALES: Colchonetas, aros de colores, música.	
JUEGO # 2	
EL CARRUSEL	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: cancha
DESARROLLO: Los niños forman un círculo y se toman de las manos, seguidamente se desplazan a la derecha o a la izquierda según la indicación de la maestra que es quien gradúa el ritmo del desplazamiento “más de prisa, más lento” y cuando los considere conveniente hace sonar el pandero, en ese momento los niños deben soltarse y buscar un aro para pararse dentro de él y permanecer quietos en una postura equilibrada según diga la maestra (en puntas de pie, en talones, en un pie.)	
MATERIALES: Pandero, aros de colores	
JUEGO # 3	
CONEJOS Y RATONES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Dentro del espacio estarán ubicados 15 conos, los niños estarán caminando esparcidos por el espacio y deberán realizar la acción que indique la maestra. Cuando indique con un silbato y diga conejos los niños deberán saltar los	

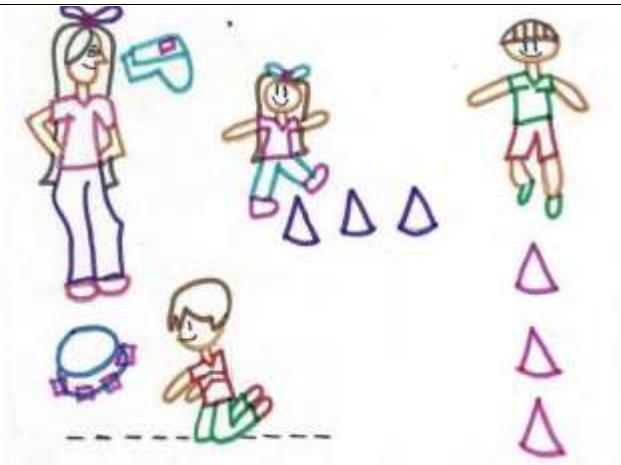
conos y cuando diga ratones haciendo sonar un pandero los niños deberán adoptar la siguiente posición (se arrodillan sobre el suelo y apoyan una mano delante del cuerpo, luego despegan los pies de la superficie, el apoyo se mantiene sobre la mano y las rodillas, se debe alternar la mano del apoyo.	
MATERIALES: conos, silbato, pandero.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.6

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 1

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 1
TEMA: Coordinación	SUBTEMA: Coordinación óculo manual
OBJETIVO: Controlar con las manos objetos con precisión en situaciones de movimiento dinámico y estático.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y cogidos de la mano cantaremos las siguiente ronda:	

NOS SALUDAMOS CON EL CUERPO

Con una mano nos saludamos
Pero con una no se ve
Con las dos manos nos saludamos
Y hacemos ruido con los pies
Nos agachamos y saludamos
Pero acá abajo no se ve
Nos estiramos y saludamos
Ahora si nos vemos bien.

TIEMPO: 10 minutos

TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio deberán manipular y controlar diversos objetos realizando distintas tareas.

PROCEDIMIENTO

1. Pelotas al aire: Todos en círculo deben lanzar la pelota hacia arriba y recepcionarla sin dejarla caer al suelo, repetir 10 veces.

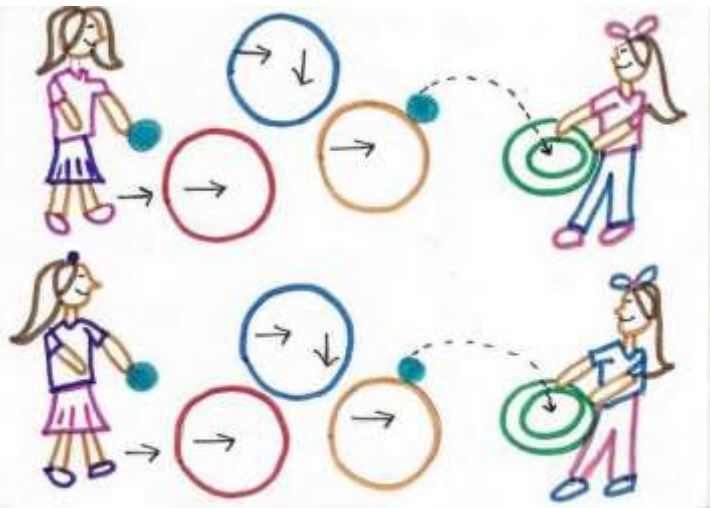
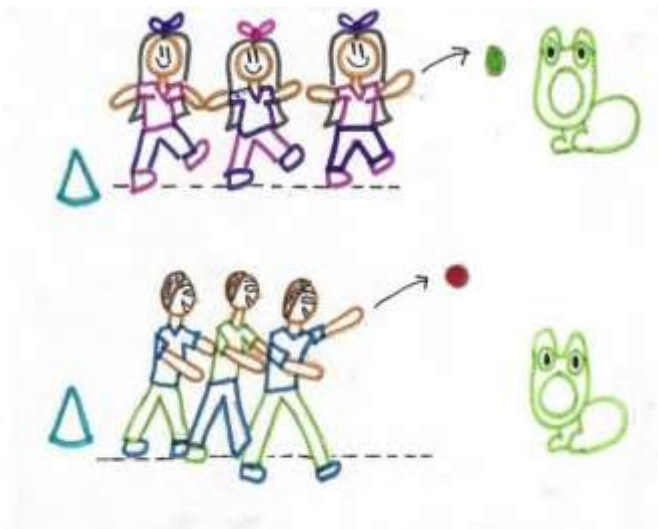
2. El malabarista: Todos organizados en círculo, cuando la maestra haga sonar el silbato los niños lanzaran la pelota al aire y antes de cogerla deberán aplaudir una vez, no podrá caer la pelota al suelo, realizar el ejercicio 10 veces.

3. Lanza pelotas: Ubicados por parejas, uno de los niños lanza la pelota al aire y el otro deberá agarrarla antes de que caiga al suelo, realizar el ejercicio 10 veces.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE COORDINACION

JUEGO # 1

LA CANASTA MOVIL	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Se divide el grupo en tres subgrupos y se forman en filas, al frente de cada una habrá un camino de aros situados en distinto orden, uno de los niños hará el papel de canasta móvil el cual tendrá un aro colgado delante del pecho y estará ubicado al final del camino de aros, este se desplazara lateralmente mientras que los demás niños salen de su fila y recorren el camino de aros situándose en un punto fijo donde intentara introducir la pelota por el aro móvil. A la señal se hace cambio del niño que hace de canasta móvil.	
MATERIALES: Aros de colores, pelotas o bolas de icopor y topes o conos.	
JUEGO # 2	
EL SAPO TRAGA BOLAS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman dos grupos que se disponen en hileras con las piernas abiertas, el último de la hilera debe coger una pelota de tamaño pequeño y a la señal pasar la pelota por debajo de las piernas de los compañeros hasta que esta llegue al primer niño el cual la deberá lanzar e intentar meterla en la boca del sapo que tiene al frente de él, a una cierta distancia. Variante: pasándose la pelota por encima de la cabeza, por el lado derecho o por el lado izquierdo, o todas las variantes juntas. Gana el grupo que más pelota meta en la boca del sapo.	

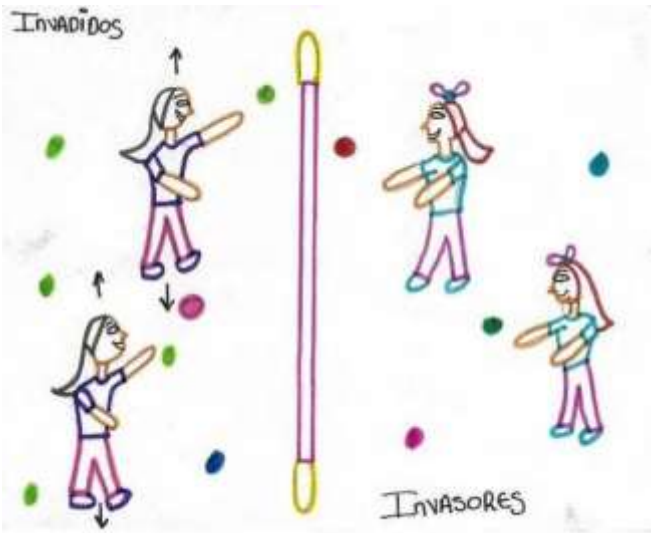
MATERIALES: Pelotas pequeñas o bolas de icopor, el sapo (podrá ser hecho en material de cartón o el material que se desee).	
JUEGO # 3	
LA INVASION DE COLORES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de recepción
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se divide el grupo en dos y se traza una línea por la mitad del campo, en un lado estará ubicado el grupo invasor y en el otro lado el grupo invadido. Los invasores tendrán a su cargo bolas de icopor de todos los colores que tendrán que lanzar hacia el campo contrario, el grupo invadido tratara de rescatar todos las bolas de colores que más puedan del color que se les haya indicado, pero estos solo podrán recepcionar moviéndose hacia los lados es decir realizando desplazamiento lateral, después se cambian los roles. Gana el grupo que más bolas haya recolectado.	
MATERIALES: Bolas de icopor de tamaño mediano pintadas en diferentes colores, tiza y un silbato.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos	

Tabla 6.7

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 1

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 1
TEMA: Reacción	SUBTEMA: Velocidad de reacción.
OBJETIVO: Desarrollar la velocidad de reacción a través de distintos estímulos.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: AGUA DE LIMON Agua de limón Vamos a jugar Y el quede solo Solo quedara ¡ey! Luego de la interjección ¡ey! giran en sentido contrario, repitiendo los mismos versos. PROCEDIMEINTO DE RONDA: Al finalizar el canto se rompe el circulo y cada jugador intentara formar pareja con otro compañero, el que estaba en el centro si encuentra pareja pasa a integrar la ronda y el que se quede sin ella pasa al centro para empezar de nuevo la ronda.	
TIEMPO: 10 minutos	
TODOS A MOVERSE ORGANIZACIÓN: Dispuestos en el espacio en distintas situaciones, deberán responder ante los estímulos propuestos, en el menor tiempo posible. PROCEDIMIENTO 1. Gigantes – Enanos: Todos en círculo deberán realizar la acción que indique la maestra, es decir si dice gigantes se ponen de pie, si dice enanos se acurrucan, así sucesivamente mucho más rápido. Repetir a decisión del profesor. 2. reconociendo nuestro cuerpo: Los niños se pondrán en hilera de frente al profesor que ira	

nombrando y tocando unas partes del cuerpo que los niños deberán hacer también, después el profesor nombrara una parte pero mostrara visualmente otra y los niños deberán estar atentos al estímulo auditivo y tocarse la parte del cuerpo que escuchen y no la que vean, se realizara el mismo ejercicio anterior pero con los ojos cerrados.

3. Delfines al mar: Ubicados por parejas uno enfrente del otro, la profesora e empezara a nombrar unas partes del cuerpo que el niño deberá tocarse, cuando esta diga la frase “delfines al mar” los niños intentaran coger la pelota que está situada en medio de cada pareja. Gana el niño que agarre primero la pelota. Repetir 5 veces en diferentes posiciones (acostados, sentados, de espaldas)

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE REACCION

JUEGO # 1

CARRERA DE TORTUGAS

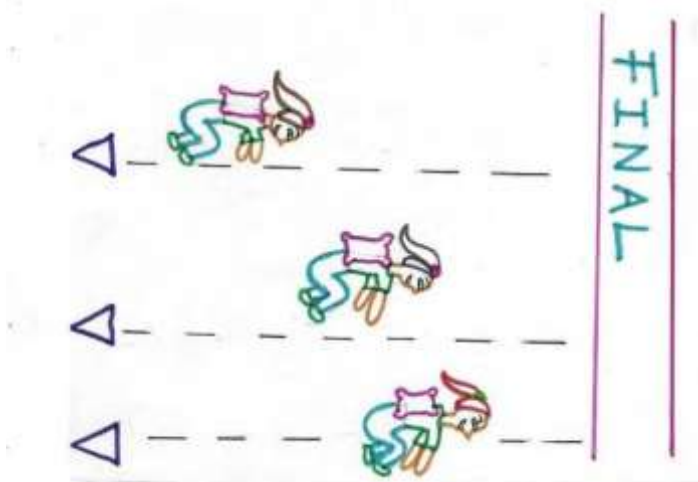
TIPO DE JUEGO:

Juego motor de agilidad

DURACION: 15 minutos

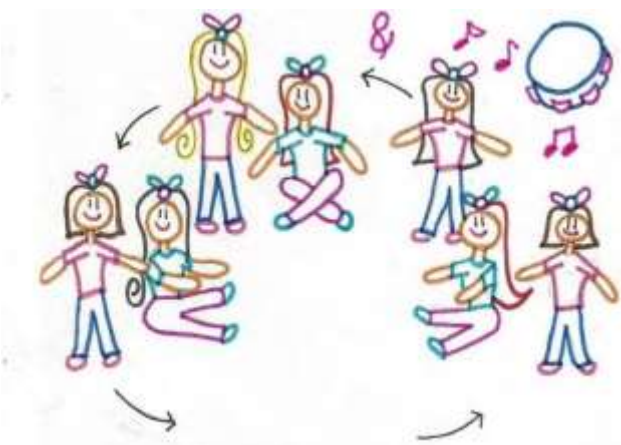
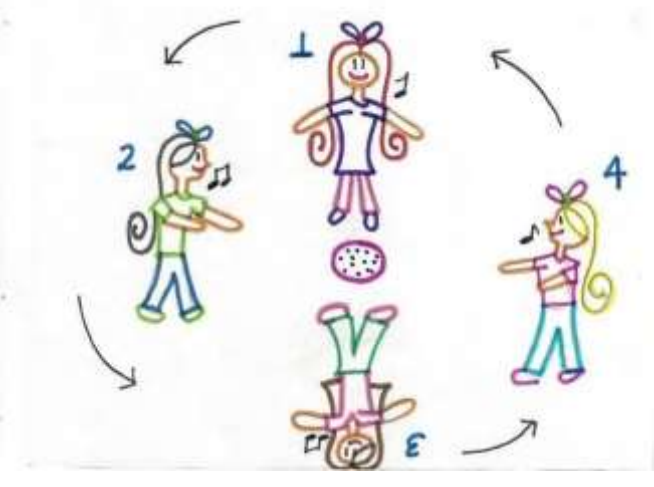
ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Se divide el grupo en tres, se debe delimitar el trayecto de la carrera, todos los participantes deben tener una almohada o cojín pequeño en su espalda el cual va a simular el caparazón de una tortuga, se ubican el primero de cada fila en la línea de partida en posición de cuadrupedia, el maestro dará la orden de salida con un silbato y las tortugas comenzaran a avanzar, si se les cae el caparazón deberán regresar al punto de partida y comenzar nuevamente, la tortuga que primero llegue a la línea final gana punto para su equipo.



MATERIALES: Cojines o almohadones pequeños, tiza. Silbato.

JUEGO # 2

LA VAQUITA PERDIDA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se sitúan sentados un número determinado de niños, de pie se sitúan la misma cantidad más uno. El profesor da la señal de inicio con el sonido de un pandero, entonces los jugadores corren alrededor de la ronda cuando se detienen los golpes del pandero, cada uno de los jugadores deberá buscar un compañero sentado, el que quede sin compañero es la vaquita perdida que vuelve a correr en el siguiente turno con los que estaban sentados.	
MATERIALES: Pandero.	
JUEGO # 3	
EL NUMERO MAS RAPIDO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Todos en círculo se enumeran del número uno al número cuatro, cada uno deberá recordar el que se le asigne, en el medio del círculo estará situada una pelota, los niños empezaran a cantar la siguiente canción: “ cabeza, hombros, rodillas y pies y todos aplaudimos a la vez” Después del aplauso la profesora dirá un numero en voz alta, los niños que tienen asignado dicho número deberán salir a correr por fuera del círculo ya sea por el lado derecho o	

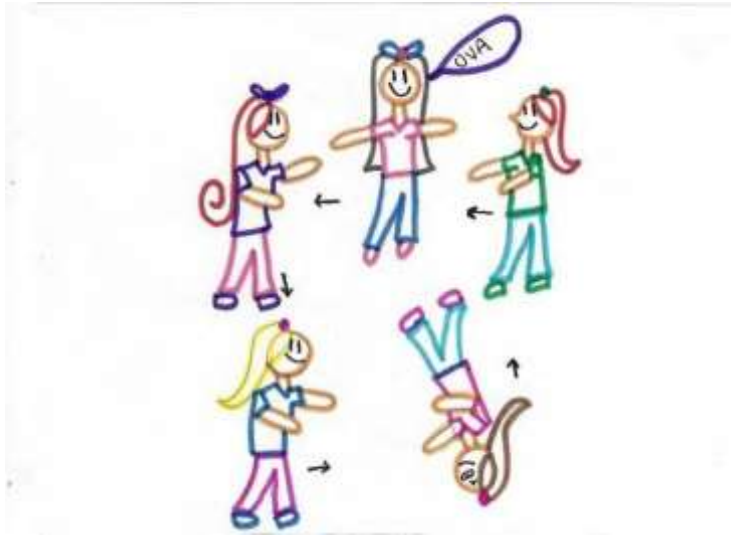
izquierdo según la indicación dada, hasta llegar a su puesto e ir a coger la pelota que está en todo el centro. Gana el primero niño que toque la pelota.	
MATERIALES: Pelota.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

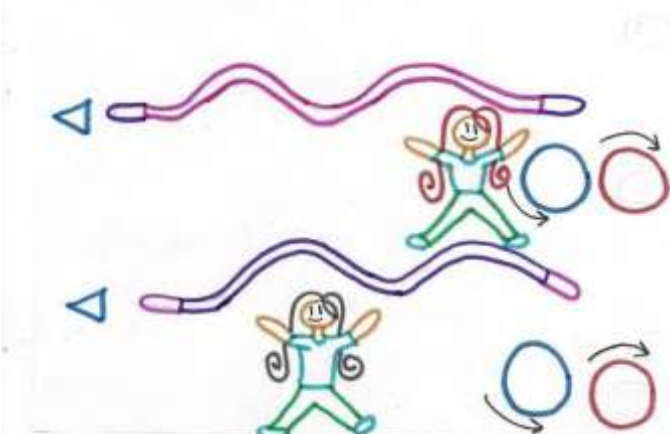
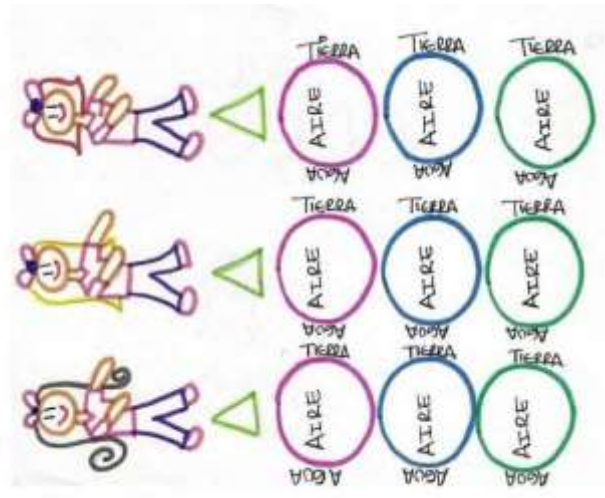
Tabla 6.8

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 2.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 1	SEMANA#: 2
TEMA: Orientación	SUBTEMA: Orientación espacio temporal
OBJETIVO: Organización del propio cuerpo atendiendo a los parámetros: delante - detrás; derecha - izquierda; arriba – abajo.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: ME ASEO Me lavo la cara, las manos, los pies doy muchas palmadas y empiezo otra vez. Me lavo la tripa, las piernas, los pies	

doy muchas patadas y empiezo otra vez. Me lavo la boca, las orejas, los pies hago molinillos y empiezo otra vez. Me lavo la cabeza, la nariz y los pies doy muchas vueltas Y empiezo otra vez.
TIEMPO: 10 minutos
TODOS A MOVERSE ORGANIZACIÓN: Realizar distintos movimientos con el cuerpo según las relaciones de orientación espacial dadas. (derecha-izquierda; arriba-abajo; delante-detrás) PROCEDIMIENTO 1. El círculo bailador: Con música, todos en círculo cogidos de la mano realizaran 5 vueltas hacia el lado derecho y 5 vueltas hacia el izquierdo. 2. Atentos a correr: Esparcidos por el espacio caminando, a la indicación del profesor cuando diga adelante deberán correr hacia adelante y cuando diga atrás deberán correr hacia atrás. 3. El cielo y la tierra: Esparcidos por el espacio bailando al ritmo de la música, cuando esta pare el profesor dará la indicación, cuando diga cielo los niños deberán caminar en puntas de pie y con las manos arriba como si fueran a tocar el cielo, y cuando diga tierra los niños se pondrán en cuclillas y darán pequeños pasos.
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE ORIENTACION
JUEGO # 1

EL SALPICON	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Todos en círculo y tomando distancia entre cada uno, el profesor estará en el centro del círculo y nombrará 4 frutas que significan una acción que los niños deberán realizar: La uva: los niños saltarán a la derecha La piña: los niños saltarán a la izquierda Mango: los niños saltarán adelante Banano: los niños saltarán hacia atrás. Manzana: los niños se agachan Pera: los niños se ponen en puntas de pie Se podrán decir varias frutas seguidas de modo que los niños realizaran la acción seguida acorde a esas frutas. Cuando la maestra diga salpicón todos deberán salir a correr a coger a un compañero. VARIANTE: al decir salpicón los niños deberán salir en diferentes posiciones, en cucullas, en puntas de pie, en un solo pie etc.	
MATERIALES: ninguno.	
JUEGO # 2	
CARRERA DE CANGREJOS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman tres grupos con el mismo número de niños todos en filas, a la indicación del	

profesor deberán salir a caminar como cangrejos por el camino curvo trazado en el suelo, al terminarlo deberán correr el primer aro por el lado derecho el segundo aro por el lado izquierdo y llegar al final donde está ubicado el cono para saltarlo 5 veces al lado derecho y 5 veces al lado izquierdo.	
MATERIALES: aros de colores, conos.	
JUEGO # 3	
AGUA, AIRE, TIERRA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman 3 grupos, irán saliendo 1 de cada grupo, se colocan cuatro aros en el suelo al frente de cada grupo, dentro de cada aro se escribirá aire, al lado derecho tierra y al lado izquierdo agua, la maestra empezara indicando las consignas lentamente y el niño deberá saltar hacia la palabra indicada, si el niño realiza la acción correcta podrá pasar al siguiente aro, el que no será eliminado y esperara su turno para volver a participar. Ejemplo: agua, el niño saltar a la izquierda. También se pueden hacer combinaciones, ejemplo: manos en agua y pies en tierra.	
MATERIALES: Aros de colores. Tiza para escribir los nombres.	

TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.
--

Tabla 6.9

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 2.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 2
TEMA: Ritmo	SUBTEMA: Ritmo (rápido-lento)
OBJETIVO: Estimular en el niño la capacidad de identificar los parámetros de lento y rápido.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: "JUAN PEQUEÑO BAILA" Juan pequeño baila, baila, baila, baila Juan pequeño baila, baila con el dedo, con el dedo, dedo, dedo así baila juan pequeño Juan pequeño baila, baila, baila, baila Juan pequeño baila, baila con la mano Con la mano, mano, mano. Con el dedo, dedo, dedo Así baila juan pequeño	

Juan pequeño baila, baila, baila, baila

Juan pequeño baila, baila con el codo

Con el codo, codo, codo.

Con la mano, mano, mano.

Con el dedo, dedo, dedo.

Así baila juan pequeño

Juan pequeño baila, baila, baila, baila

Juan pequeño baila, baila con el hombro

Con el hombro, hombro, hombro.

Con el codo, codo, codo.

Con la mano, mano, mano.

Con el dedo, dedo, dedo.

Así baila juan pequeño.

Juan pequeño baila, baila, baila, baila

Juan pequeño baila, baila con la cabeza

Con la cabeza, cabeza, cabeza.

Con el hombro, hombro, hombro.

Con el codo, codo, codo.

Con la mano, mano, mano.

Con el dedo, dedo, dedo.

Así baila juan pequeño.

Juan pequeño baila, baila, baila, baila

Juan pequeño baila, baila con la rodilla

Con la rodilla, rodilla, rodilla

Con la cabeza, cabeza, cabeza.

Con el hombro, hombro, hombro.

Con el codo, codo, codo.

Con la mano, mano, mano.

Con el dedo, dedo, dedo.

Así baila Juan pequeño

Juan pequeño baila, baila, baila, baila

Juan pequeño baila, baila con el pie

Con el pie, pie, pie.

Con la rodilla, rodilla, rodilla

Con la cabeza, cabeza, cabeza.

Con el hombro, hombro, hombro.

Con el codo, codo, codo.

Con la mano, mano, mano.

Con el dedo, dedo, dedo.

Así baila Juan pequeño.

TIEMPO: 10 minutos

TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: Situados en el espacio, realizar las acciones indicadas al identificar los diferentes sonidos y ritmos.

PROCEDIMIENTO

1. Todos atentos: Con la ayuda de un pito le diremos al niño que cuando escuche dos pitasos deberá correr, cuando escuche uno caminará, cuando escuche tres saltará y cuando escuche la palabra stop quedará inmóvil.

2. La tormenta: Todos en círculo, los niños fingirán una tormenta dando palmadas: una palmada será una gota, dos palmadas serán dos gotas y así sucesivamente hasta 6 palmadas que son seis gotas, cuando se oiga la palabra tormenta todos aplaudirán rápidamente y se cambiarán

de lugar.

3. a bailar: Con diferentes ritmos musicales bailaremos con el niño, cuando cambie el ritmo bailaremos más rápido o más lento dependiendo de la canción que este sonando.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE RITMO

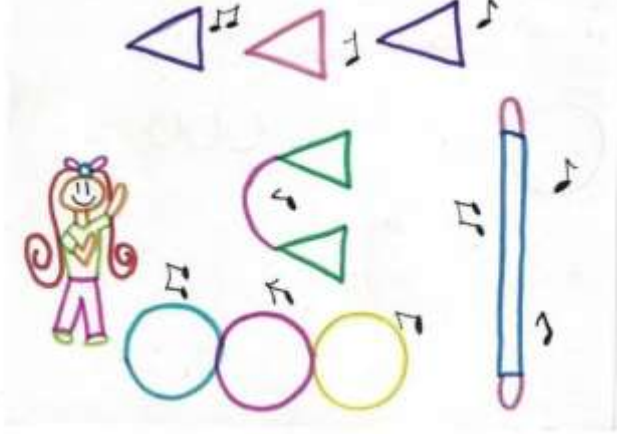
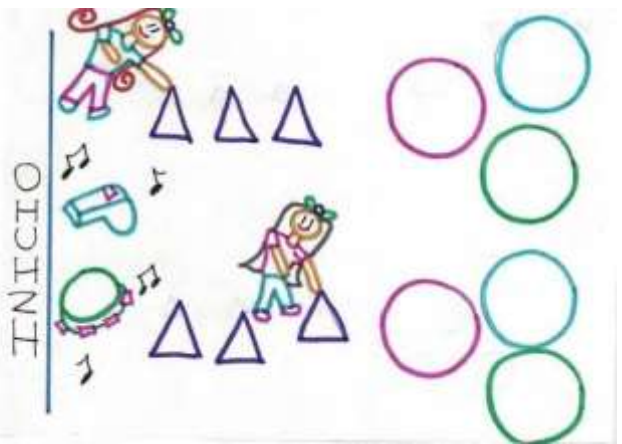
JUEGO # 1

EL ZOOLOGICO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: La maestra, tendrá tres instrumentos, cada uno representara un animal: la maraca representa el perro (medio rápido), el pandero representa el tigre (muy rápido) y el tambor representa la tortuga (lento), el niño estará caminando por el espacio y cuando suene un instrumento tendrá que imitar en cuanto al movimiento y sonido al animal que representa dicho instrumento.	

MATERIALES: Pandero, maraca, y tambor.

JUEGO # 2

LOS ROBOTS BAILARINES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se formaran 4 estaciones, y en medio de ellas habrán diferentes obstáculos (pasar por debajo del puente, saltar los aros), los niños saldrán a caminar como robots	

y al detenerse en cada estación deberán bailar al ritmo de la música que les suene, cuando se detenga la música continuaran caminando como robots pasando los obstáculos y tratando de llegar hasta la última estación. En cada estación sonara un ritmo de música diferente.	 Diagrama de un juego de obstáculos. A la izquierda, una niña con un lazo en el pelo camina hacia una serie de tres círculos (rojo, verde, azul) que representan toques. Después de los toques, hay una fila de tres triángulos (rojo, verde, azul) que representan conos. A la derecha, hay una barra vertical roja que representa un palo. Hay notas musicales flotando alrededor de los obstáculos.
MATERIALES: Conos, topes, aros cuerdas, palos.	
JUEGO # 3	
EL MAS RAPIDO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Distribuidos en tres grupos, ira saliendo un niño por cada grupo, cuando suene el pandero salen caminando a tocar los conos y cuando suene el silbato salen corriendo a encontrar un aro del color que la profesora diga para pararse dentro de él, el niño que primero lo encuentre gana un punto.	 Diagrama de un juego de búsqueda de aros por color. A la izquierda, una niña camina hacia una serie de triángulos (rojo, verde, azul) que representan conos. A la derecha, hay una fila de tres círculos (rojo, verde, azul) que representan aros. Hay notas musicales flotando alrededor de los obstáculos. En la parte inferior izquierda, hay una línea vertical con el texto 'INICIO'.
MATERIALES: Pandero, Silbato, conos y aros de colores.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.	

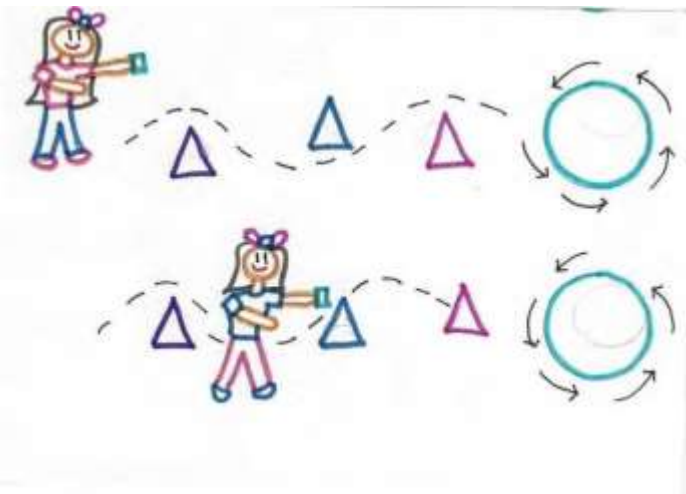
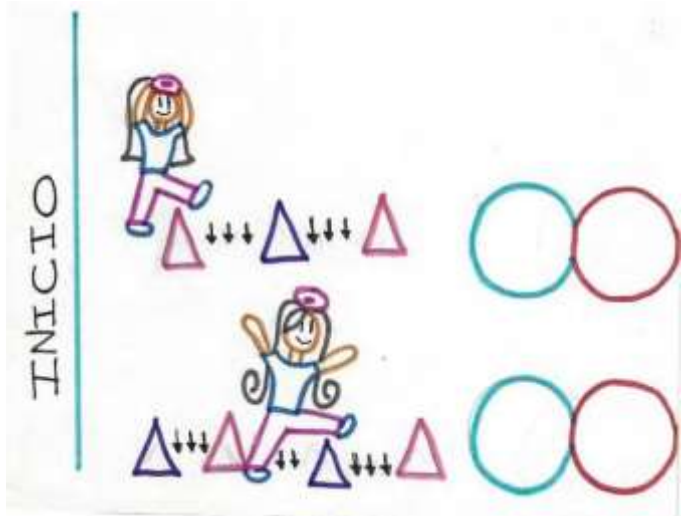
TIEMPO: 10 minutos.

Tabla 6.10

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 2.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 2
TEMA: Equilibrio	SUBTEMA: Equilibrio Dinámico
OBJETIVO: Mantener una adecuada posición de las distintas partes del cuerpo en situación de movimiento y locomoción.	
ACTIVIDADES	
TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:	
SACO UNA MANITA	
Saco una manita la hago bailar, La cierro, la abro y la vuelvo a guardar Saco otra manita la hago bailar, La cierro, la abro y la vuelvo a guardar Saco dos manitas las hago bailar, Las cierro, las abro y las vuelvo a guardar. A mis manos, a mis manos yo las muevo, y las paseo, y las paseo, a mis manos, a mis manos yo las muevo, y las paseo haciendo así:	

Haciendo ruido, y mucho ruido, golpeamos con los pies, y las manos también	
TIEMPO: 10 minutos	
TODOS A MOVERSE ORGANIZACIÓN: Situados en el espacio, organizados en tres grupos de trabajo dispuestos en hileras deberán mantener la posición del cuerpo armónicamente en situaciones de locomoción. PROCEDIMIENTO 1. El avión: armar tres líneas de 4 metros en el suelo al frente de cada grupo, cada niño ira saliendo a recorrer la línea imitando a un avión con los brazos abiertos a los lados simulando ser las alas del avión, caminando hacia adelante y después se devolverá de espaldas tratando de que sus pies no se salgan del camino. 2. La ollita: Armas tres líneas de 4 metros en el suelo al frente de cada grupo, cada niño recorrerá el camino primero en puntas de pie y con las manos en la cintura y se devuelve a su puesto en talones y con las manos en la cintura, procurando de que sus pies no se salgan de la línea. 3. la cruz: Armar tres líneas de 4 metros en el suelo al frente de cada grupo, cada niño recorrerá el camino llevando un tope en su cabeza y con los brazos abiertos procurando de que el tope no se caiga al suelo.	
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE EQUILIBRIO	
JUEGO # 1	
CARRERA DE MESEROS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Se disponen los niños en tres grupos de trabajo organizados en hileras, al frente de cada grupo habrá un camino de conos, se le dirá que van a hacer el papel de un mesero y que deberá recorrer el camino en zigzag llevando un vaso con agua en su mano, al final del camino hay un aro al cual deberá darle la vuelta y devolverse por el mismo camino hasta entregarle el vaso a su compañero, el niño debe procurar no votar agua del vaso.	
MATERIALES: Conos, tres vasos con agua, aros de colores.	
JUEGO # 2	
CUIDADO CON EL CHARCO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se disponen los niños en tres grupos de trabajo organizados en hileras, al frente de cada grupo habrá un camino de conos que el niño deberá recorrer caminado de la siguiente manera: pasando un pie por encima del cono y poniéndolo en el espacio, lo realizará con los pies alternadamente y llevando un tope en su cabeza, los conos representaran un charco el cual el niño no deberá pisar, cuando llegue al final del camino le dará la vuelta al aro y se devolverá a pasar el tope a su compañero procurando que este no se caiga al suelo.	
MATERIALES: Conos, topes y aros de colores.	

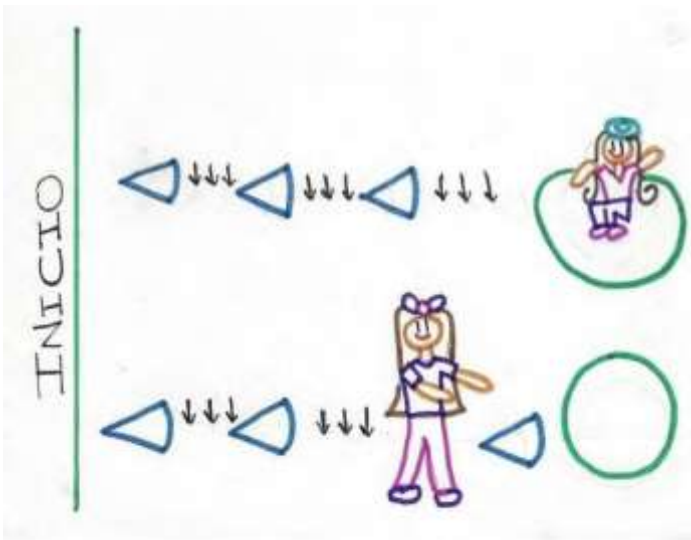
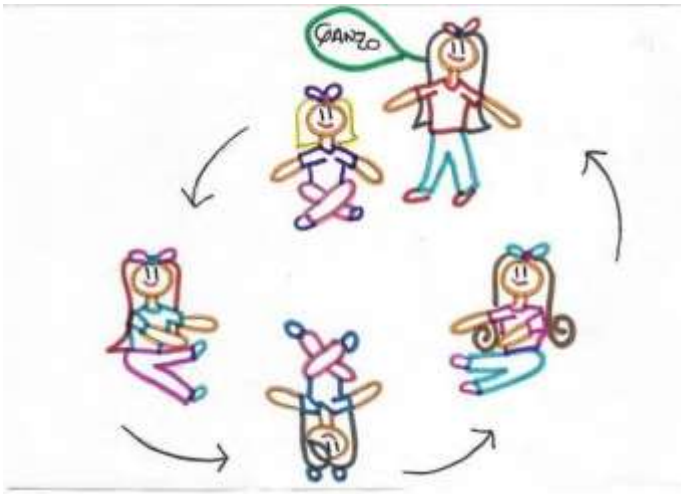
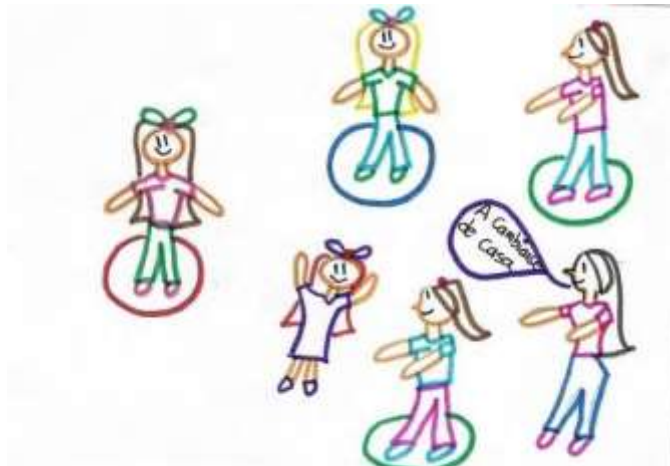
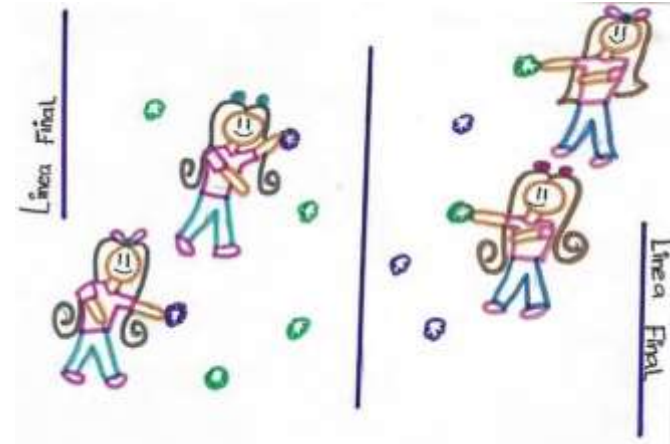
JUEGO # 3	
EL CONEJO SALTARIN	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos.	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se disponen los niños en tres grupos de trabajo organizados en hileras, al frente de cada grupo habrán 4 conos acostados lateralmente, los niños deberán saltarlos como si fueran conejitos y caer en el espacio sin perder el equilibrio, al final de los conos habrá un aro y adentro unos topes, el niño deberá llegar hasta el aro colocar el tope en su cabeza y realizar con el tres sentadillas, dejar el tope en su puesto y pasar al final de la fila para que salga el siguiente niño.	
MATERIALES: Conos, topes y aros de colores.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.11

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 3

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 1	SEMANA#: 3
TEMA: Reacción motora	SUBTEMA: Velocidad de reacción
OBJETIVO: Estimular la velocidad de reacción mediante estímulos auditivos.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: A LA ZAPATILLA POR DETRÁS A la zapatilla por detrás, Tris, tras. Ni la ves, ni la verás, Tris, tras. Mirar para arriba, Que caen judías. Mirar para abajo, Que caen garbanzos. A callar, a callar, Que el ángel va a pasar.	
TIEMPO: 10 minutos	
TODOS A MOVERSE ORGANIZACIÓN: Dispuestos en grupos de trabajo, deberán responder ante los estímulos auditivos realizando la actividad en el menos tiempo posible. PROCEDIMIENTO	

1. Soles y lunas: Ubicados por parejas de espaldas, una hilera de niñas serán los soles y los otros serán las lunas, la maestra nombrará o soles o lunas y los que ella nombre deberán salir a correr y llegar a la meta mientras que los otros intentan atraparlos. 2. Frutas locas: Se ubicarán enfrente de la profesora, esta irá nombrando una fruta que significara una acción: la fresa es saltar hacia adelante, la pera saltar hacia atrás, la uva es sentarse, el mango es acostarse y cuando se diga salpicon todas se ponen de pie y dan tres saltos en el puesto. 3. Nuestro cuerpo: Todos se ubicarán al frente de la profesora quien indicará auditivamente una parte del cuerpo que el niño deberá reconocer y tocar rápidamente.	
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE REACCION	
JUEGO # 1	
PATO, PATO, GANZO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Este juego se realizará formando un círculo en el patio, pero en posición de pie, en el exterior del círculo, se encontrará un alumno caminando alrededor de ellos, quién tocándoles la cabeza irá diciéndoles; pato, pato, pato, y en el momento que él les diga, GANZO, éste saldrá corriendo en un sentido y el alumno tocado en la cabeza, en el sentido contrario, ganará quien llegue primero al lugar desocupado. El alumno que quede fuera, se quedará para proseguir caminando al rededor.	
MATERIALES: Ninguno	
JUEGO # 2	

A CAMBIARSE DE CASA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los alumnos se encontrarán dispersos por el patio, cada uno dentro de un aro o un círculo pintado con tiza, con excepción de uno de ellos. Cuando el profesor grite, A CAMBIARSE DE CASA, todos los alumnos dejarán su lugar para correr otro, procurando que el niño que no tiene, no les gane su lugar, de ser así, el que queda sin aro será el nuevo buscador.	
MATERIALES: Aros de colores o tiza para dibujar los círculos.	
JUEGO # 3	
A LIMPIAR LA CASITA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se divide el patio de trabajo en dos partes utilizando una tiza para dibujar una línea, o colocar una cuerda en el suelo. Se divide el grupo en dos y se coloca a cada equipo en su parte de la cancha, cada alumno tendrá en su mano una pelotita de papel periódico, a una señal de maestro empezarán a lanzar ambos equipos sus pelotitas a la cancha contraria y recogerán las que caigan en su propia y regresarlas de	

nuevo, así continuarán hasta que el maestro a la cuenta de 1, 2, 3, en ese momento todos dejan de lanzar y pasarán a la línea final de su cancha, para que el maestro cuente cuantas pelotas hay en cada una. Ganará el equipo que tenga menos en su lugar.	
MATERIALES: Pelotas de papel periódico, tiza o una cuerda.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.12

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 3

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 3
TEMA: Orientación	SUBTEMA: Orientación espacial
OBJETIVO: Desarrollar en el niño la organización de su propio cuerpo en relación con el espacio según los distintos parámetros de orientación (derecha- izquierda, adelante- atrás).	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: AL CORRO DE LA PATATA Al corro de la patata, Comeremos ensalada,	

como comen los señores,
 naranjitas y limones
 achupe, achupe,
 sentadita me quedé
 (Y se caen todos al suelo!)

TIEMPO: 10 minutos

TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: Dispuestos por el espacio, realizar distintos movimientos con su cuerpo según los parámetros de orientación dados por el profesor.

PROCEDIMIENTO

1. Bailarines saltarines: Todos esparcidos por el espacio caminando al ritmo de la música, cuando esta pare deberán realizar en su puesto la acción que indique el profesor, (dos saltos a la derecha, un salto adelante, dos saltos hacia atrás, tres saltos a la izquierda, abajo y arriba). Cuando inicie la música seguirán caminando.

2. La cuerda: Colocar una cuerda en el suelo, los niños harán una fila detrás de una de las puntas de la cuerda e irán saliendo a recorrer la cuerda dando saltos con ambos pies a lado de derecho e izquierdo de la cuerda al finalizar el recorrido volver a la fila, realizar 4 veces el recorrido.

6. Ranas y Jirafas: Se trazaran dos líneas horizontales a una distancia de 4 metros una de la otra. Los niños se formaran en tres grupos ubicados en filas, el primero de cada fila realizara saltos de rana hasta la primera línea después se parara y caminara de pie con el cuello extendido y el cuerpo erguido como jirafa hasta la segunda línea.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE ORIENTACION

JUEGO # 1

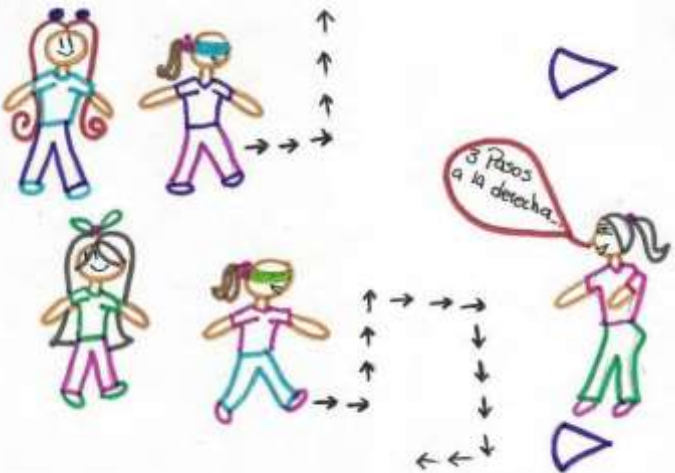
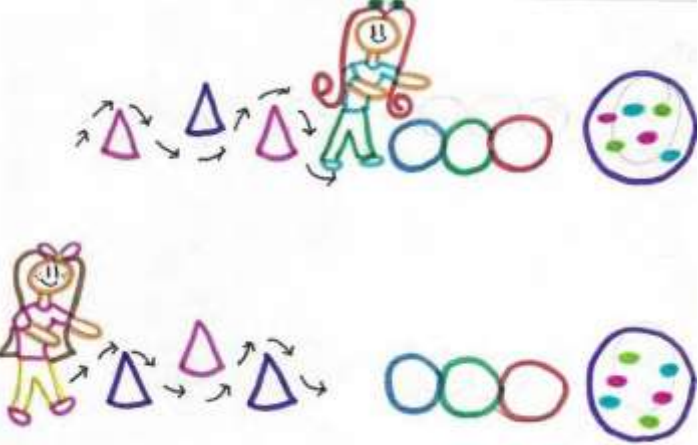
EN EL CAMINITO A CIEGAS

TIPO DE JUEGO:

Juego motor de equilibrio

DURACION: 15 minutos

ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: habrán 3 filas, al primero de cada fila se le taparan los ojos e irán realizando las indicaciones que diga la maestra. Por ejemplo: 5 pasos al frente caminando en línea recta, 2 pasos a la derecha, 3 a la izquierda, gatean, 5 pasos al frente 3 hacia atrás, hasta que lleguen a un cono se destapan los ojos y el primero q le toque la mano a la compañera gana.	
MATERIALES: Conos, topes, pañuelos.	
JUEGO # 2	
CARRERA DE OBSTACULOS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Ubicar a los niños en 3 filas, estos deberán recorrer un camino de obstáculos de conos ubicados en zigzag, y luego saltaran los aros, deberán llegar hasta el final de la pista de obstáculos donde está el aro que contiene un objeto adentro de él, lo deberán recoger y devolverse a su fila. Primero realizar el juego con los ojos abiertos y luego intentar hacerlo con los ojos cerrados.	
MATERIALES: Conos, aros, pañuelos	
JUEGO # 3	
	TIPO DE JUEGO:

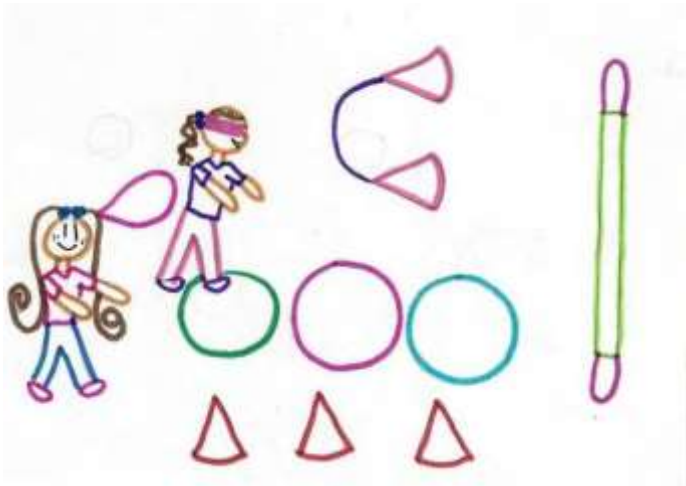
A CIEGAS	Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se ubican los niños por parejas, salen al mismo tiempo, uno de ellos con los ojos vendados deberá atravesar la pista de obstáculos que están regados por toda cancha, guiado por su compañero mediante mandos de voz, deberán llegar juntos al final de la pista y regresar a su fila.	
MATERIALES: Conos. Aros, palos, lazos, vendas.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.13

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 3.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 3
TEMA: Coordinación	SUBTEMA: Coordinación Óculo-Pedial
OBJETIVO: Controlar con los pies objetos con precisión en situaciones de movimiento dinámico y estático.	

ACTIVIDADES

TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:

A LA LIMON

A la limón, a la limón

La fuente se ha caído

A la limón, a la limón

Mandadlo a componer

A la limón, a la limón

No tenemos dinero

A la limón, a la limón

Nosotros los tenemos

A la limón, a la limón

Pasen los caballeros

A la limón, a la limón

Nosotros pasaremos.

TIEMPO: 10 minutos

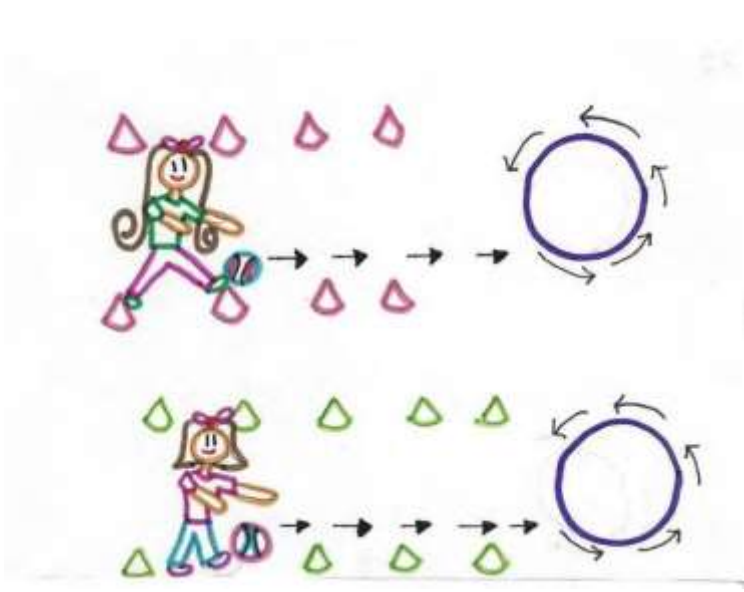
TODOS A MOVERSE

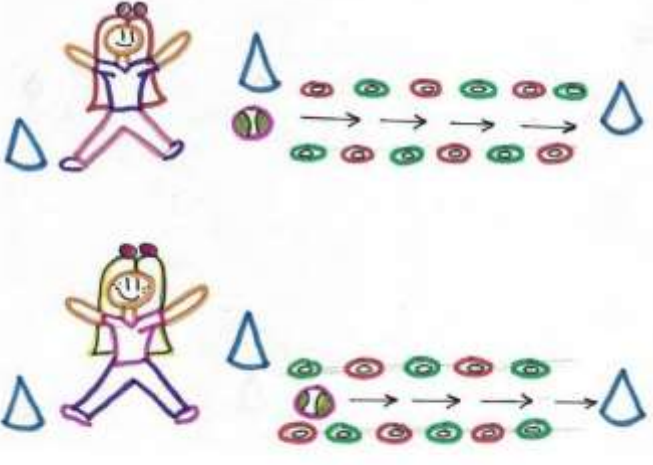
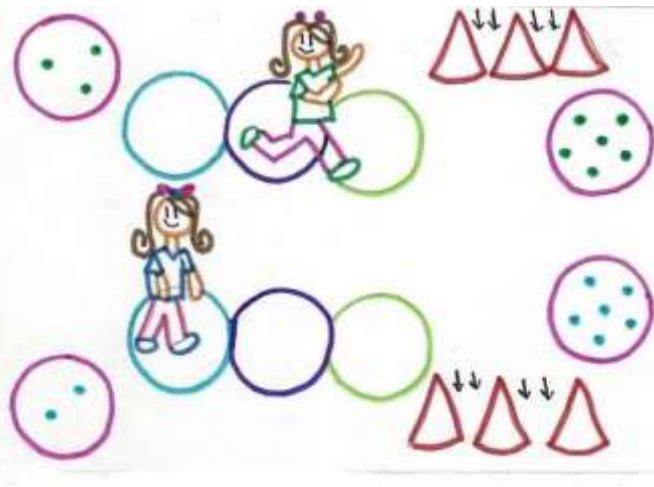
ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio deberán controlar una pelota con sus pies realizando distintas tareas en situaciones de movimiento.

PROCEDIMIENTO

1. Los Pases: En parejas con un balón se realizaran varios pases con los pies entre ellas, primero 10 veces con el pie derecho y después 10 veces con el izquierdo.

2. A patear: El profesor dibujara con una tiza un camino en el suelo, los niños en fila uno por uno se ubicaran al principio del camino y patearan la pelota intentando que esta no se salga del camino.

3. Quita pelotas: por parejas distribuidos por el espacio, uno conducirá el balón y el otro intentara quitárselo.	
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE COORDINACION	
JUEGO # 1	
RELEVOS DE CONDUCCION	TIPO DE JUEGO: Juego motor de coordinación
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman tres grupos. Al frente de cada uno abra una fila de conos o topes, las niñas con un balón en los pies recorrerán el camino sin tocar o derrumbar ninguno de los topes, al final del camino recorren con el balón en los pies el aro, coge el balón en la mano y se lo lleva corriendo a su compañera para que salga a hacer el juego.	
MATERIALES: Balones o pelotas, conos o topes, aros.	
JUEGO # 2	
CANGREJOS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de coordinación
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman 3 grupos, las niñas saldrán haciendo cangrejo hasta el primer tope donde está ubicado el balón y al frente habrá un camino cerrado construido por topes o conos donde los niños deberán patear el balón desde donde	

están ubicados pasando el balón por el camino intentando derrumbar el cono que esta al final del camino.	
MATERIALES: balones, aros, conos o topes	
JUEGO # 3	
A RECOGER LAS PELOTAS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de coordinación
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se dispondrán los niños en tres grupos al frente de cada uno se pondrá una fila de aros de colores que deben saltar los niños de forma abierta y cerrada simultáneamente al final del camino de aros, abra una fila de topes y conos que pasaran realizando skipping lateralmente y gatearan hasta al frente donde abran un aro con pelotas de pin pon, tomara una pelota y se devolverá haciendo el mismo recorrido poniendo la pelota en el aro del otro lado, el equipo que recoja primero todas las pelotas gana.	
MATERIALES: Conos. Aros, pelotas de pin pon.	

TODOS A DIBUJAR

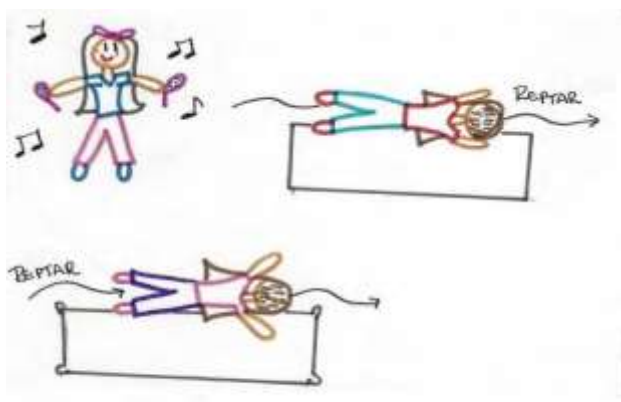
DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.

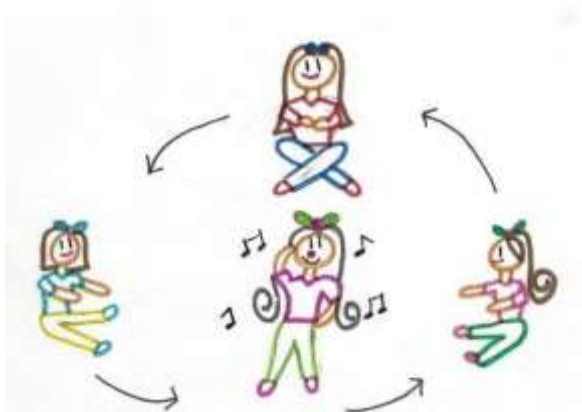
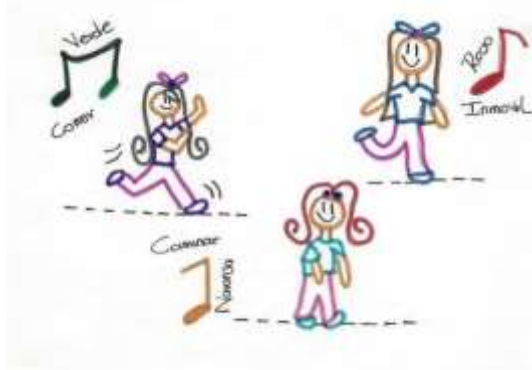
TIEMPO: 10 minutos.

Tabla 6.14

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 4.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 1	SEMANA#: 4
TEMA: Ritmo	SUBTEMA: Ritmo (secuencias y parámetros lento-rápido)
OBJETIVO: Estimular la capacidad de identificar distintos ritmos y secuencias así como los parámetros de lento y rápido.	
ACTIVIDADES	
TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:	
LOS DEDITOS	
Pulgar, pulgar	
Se llama este	
Este se llama índice	
Y sirve para señalar	
Este se llama corazón	
Y aquí se pone el dedal	
Aquí se pone el anillo	
Y se llama anular	
Y este tan chiquitín	

¡Meñique, meñique!	
TIEMPO: 10 minutos.	
TODOS A MOVERSE	
ORGANIZACIÓN: Todos sentados en el suelo formando un círculo, atenderán a las indicaciones para identificar los distintos sonidos.	
PROCEDIMIENTO	
1. A zapatear: Todos en círculo, los niños realizaran zapatazos (golpes en el suelo con los pies), la maestra indicara con un pito el ritmo de estos, empezaran muy lentamente y cada vez que la maestra pite deberán hacerlo mucho más rápido. Repetir 5 veces. 2. Palmaditas: Todos en círculo, dar palmadas en las diferentes partes del cuerpo e identificar el sonido, primero parte por parte y luego rápidamente por todas las partes juntas. 3. lluvia de aplausos: El niño aplaudirá libremente al ritmo que quiera, si la maestra dice “despacio” lo harán despacio, si dice “rápido” deberán hacerlo rápido.	
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE RITMO	
JUEGO # 1	
ANIMALES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: El profesor cogerá cuatro instrumentos cada instrumento representara un animal: maracas; serpientes, claves; canguros, pandereta; leones, cascabeles; gatos. Los alumnos estarán distribuidos por el espacio, y cuando suene un instrumento tendrán que imitar el animal que corresponda.	
MATERIALES: Maracas, claves, pandereta, cascabeles.	
JUEGO # 2	

EL PAYASITO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Todos en círculo sentados. En el centro estará un niño al cual se le pasara una nariz de payasito, haciendo ritmos con cualquier parte de su cuerpo, los demás lo siguen, cuando este se pare sale y va hacia un alumno y le pasa la nariz el cual tendrá que ponérsela y salir al centro a reemplazarlo.	
MATERIALES: nariz de payasito.	
JUEGO # 3	
EL SEMAFORO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los alumnos se desplazan por el espacio, cuando el profesor diga el color verde, los alumnos deben correr, cuando diga naranja; caminaran, y por último el rojo; se quedaran inmóviles.	
MATERIALES: Ninguno.	

TODOS A DIBUJAR

DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.

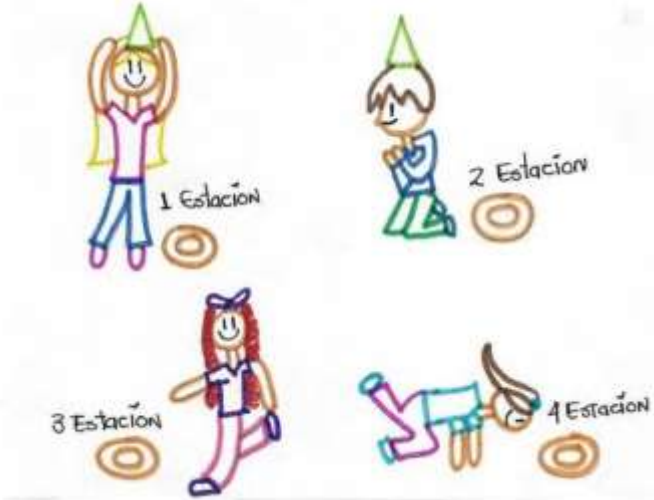
TIEMPO: 10 minutos.

Tabla 6.15

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 4

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 4
TEMA: Equilibrio	SUBTEMA: Equilibrio Estático
OBJETIVO: Mantener el cuerpo en una posición equilibrada en distintas situaciones estáticas.	
ACTIVIDADES	
TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:	
HOLA JARDIN	
¡Hola jardin que tal!	
Hola como te va	
Cajita de sorpresas	
Te voy a destapar	
Duérmete mi muñeco	
Duérmete en un sillón	
Mientras con el martillo toco el xilofón fon fon	
Vuelan las mariposas	
Vuelan sobre el jardin,	

Y mientras ellas vuelan	
Yo me quedo así.	
TIEMPO: 10 minutos.	
TODOS A MOVERSE ORGANIZACIÓN: dispuestos en un círculo, los niños deben mantenerse en equilibrio totalmente inmóviles en las distintas posiciones: sentado, en puntas de pie y en talones. PROCEDIMIENTO 1. La silla: Sentarse en el suelo con la espalda recta, las piernas estiradas y despegadas del suelo y las manos encima de la cabeza, mantenerse en esta posición mientras suenan 10 golpes de pandero. 2. La puntilla: En posición de puntas de pie y con las manos encima de la cabeza, mantenerse mientras suenan 10 palmadas. 3. La cruz: En posición de talones y con los brazos abiertos a los lados permanecer completamente quieto mientras se cuenta hasta 10.	
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE EQUILIBRIO	
JUEGO # 1	
CARRERA DE ESTACIONES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se dispondrán en tres grupos y al frente de cada uno habrán 4 topes, cada uno representara una estación donde deberán realizar las siguientes actividades: 1 estación: al lado del tope habrá un cono el cual el niño deber colocar en su cabeza y permanecer con el de pie, durante 10 segundos. 2. estacione: con el mismo cono anterior lo pondrá en su cabeza pero esta vez deberá arrodillarse con él y permanecer inmóvil durante 10	

segundos. 3. estación: dentro del aro de color, pararse en un solo pie agarrando el pie contrario por detrás, y permanecer inmóvil durante 10 segundos. 4. estación: colocar los pies y las manos en el suelo con las piernas estiradas todo lo que se pueda quedando en posición de cuadrupedia, se le indicara al niño que levante la pierna derecha sostenga en esa posición durante 5 segundos y después la pierna izquierda.	
MATERIALES: Conos, topes y aros de colores.	
JUEGO # 2	
LA ESTATUA COJA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los niños empezaran a saltar en un pie por todo el espacio al ritmo de la música, en el instante en que esta deje de sonar, los niños permanecerán inmóviles cual una estatua, adoptando la postura que tenían justo antes de para de sonar la música, el que se cae pierde y paga una penitencia.	
MATERIALES: Música.	
JUEGO # 3	
CANTANTES CONGELADOS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad

DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Todos en círculo cantaran una canción (rondas infantiles), cuando termine la canción y la maestra diga CANTANTES CONGELADOS, Los niños adoptaran la última posición en la que estaban manteniéndola durante 5 segundos.	
MATERIALES: Ninguno.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.16

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 4

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 4
TEMA: Coordinación	SUBTEMA: Coordinación dinámica general
OBJETIVO:	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: PINOCHO	

Pinocho fue a pescar
 Al río Guadalquivir
 Se le cayó la caña
 Y pesco con la nariz
 Al llegar a su casa
 Nadie le conocía
 Tenía la nariz
 Más grande que un tranvía
 Más grande que un tranvía
 Su padre toca el bombo
 Su madre los platillos
 Y al bueno de pinochito
 Se le caen los calzoncillos

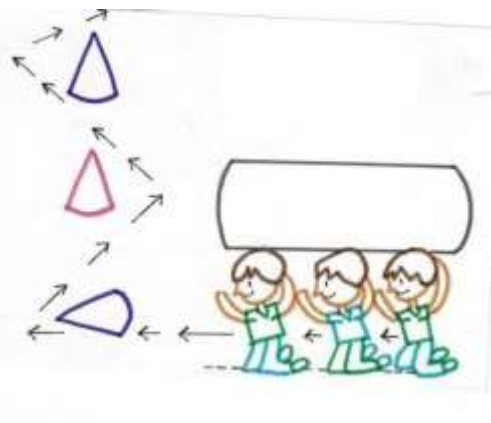
TIEMPO: 10 minutos.

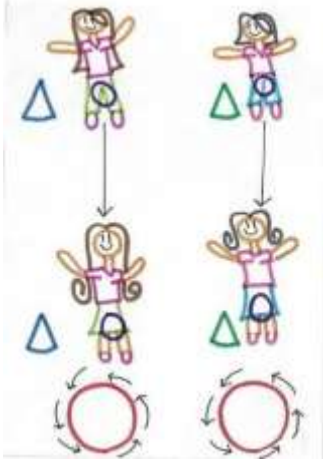
TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: realizar desplazamiento en cuadrupedia con apoyos en distintas partes del cuerpo coordinando sus movimientos.

PROCEDIMIENTO

1. Apoyar las rodillas, los empeines y los codos en el suelo y gatear durante cinco minutos en esta posición adelantando primero un codo y luego el otro.
2. Colocados de rodillas, inclinarse hacia adelante hasta apoyar las manos en el suelo. Caminar en cualquier dirección en esta posición adelantando primero un brazo, luego una pierna y después con el otro brazo y la otra pierna.
3. El profesor dibujara con tiza en el suelo dos líneas rectas paralelas con 3 metros de largo y con

una separación de 80 cm. Colocarse todos en posición de cuadrupedia en fila india en uno de los extremos del camino y desplazarse así hasta el final del mismo desde el primero hasta el último niño de la fila.	
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE COORDINACION	
JUEGO # 1	
LA TORTUGA GIGANTE	TIPO DE JUEGO: Juego motor de coordinación
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: se organizan grupos de alumnos con una colchoneta cada equipo. El juego consiste en que todos los componente de rodillas, deben avanzar por el terreno, utilizando la colchoneta como caparazón de la tortuga gigante, pero en una dirección concreta. Deben evitar que el caparazón se les caiga al suelo, coordinando los movimientos de brazos y piernas. Variantes: hacer pasar a las tortugas sobre una montaña (un banco sueco) o a través de un circuito de pequeños obstáculos.	
MATERIALES: Colchonetas, banco sueco.	
JUEGO # 2	
LOS CANGUROS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de coordinación
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: consiste en una carrera de relevos por equipos, llevando una pelota entre las piernas	

sin que se caiga. Deben recorrer una distancia, bordear un cono y volver.	
MATERIALES: Pelotas, conos	
JUEGO # 3	
VAQUEROS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de coordinación
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Dos jugadores se desplazan en cuadrupedia (vaca) por la parte de la pista delimitada. Los demás en grupos de seis se agarran de las manos, pero en dirección contraria de los que tienen al lado. Se desplazan intentando acorralar a los toros para inmovilizarlos. Cada vez que el profesor toque el silbato se sueltan las manos y giran 180 grados, volviéndose a agarrar y continuando en su intento de atrapar al toro.	
MATERIALES: Ninguno.	
TODOS A DIBUJAR	

DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.

TIEMPO: 10 minutos.

Tabla 6.17

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 5

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 1	SEMANA#: 5
TEMA: Reacción motora	SUBTEMA: Velocidad de reacción
OBJETIVO: Desarrollar en el niño la velocidad de reacción a través de distintos estímulos.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: MUÑECO DE TRAPO Yo soy el muñeco, muñeco de trapo Ni alto ni bajo, no gordo ni flaco Los chicos me aprietan, me tiran al suelo Sacuden las piernas, me hacen bailar Me duele aquí abajo, me duele el costado Y me duele detrás Yo soy el muñeco, muñeco de trapo Los niños me adoran Que felicidad.	
TIEMPO: 10 minutos.	
TODOS A MOVERSE	

ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio, realizaran las distintas acciones al escuchar el estímulo proporcionado por la maestra.

PROCEDIMIENTO

1. A que te pillo: Los niños estarán caminando por el espacio cantando una canción, cuando suene el silbato cada niño intentara agarrar a otro. Gana el que atrape a un compañero.

2. El numero cojo: Se divide la cancha en dos partes, se le asigna un número del 1 al 3 a las niñas las cuales estarán saltando en un solo pie en una de las mitades de la cancha, cuando la maestra diga un numero la niña con dicho numero deberá salir a correr hasta la línea final de la otra mitad de la cancha, gana la primera niña que llegue.

3. Los bailarines: por parejas uno en frente del otro, bailaran al ritmo de la música, cuando esta se detenga tendrán que salir a correr a tocar la línea final del otro lado de la cancha, gana quien llegue primero a la línea final.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE REACCION

JUEGO # 1

SE QUEMA LA PAPA

TIPO DE JUEGO:

Juego motor de agilidad

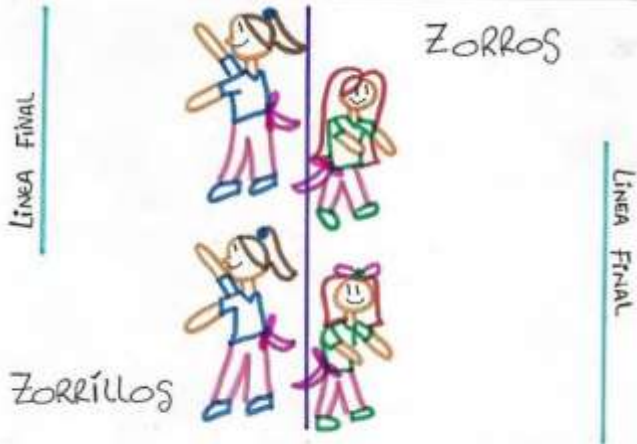
DURACION: 15 minutos

ESPACIO: Cancha

DESARROLLO:

Sentados formando un círculo en el suelo, el profesor u otra persona tendrá en su poder una pelota o cualquier otro objeto. El profesor cerrará los ojos y en ese momento empezarán a pasar la pelota de mano en mano, mientras los alumnos dicen "se quema la papa, se quema la papa" así tantas veces como sea necesario hasta que el maestro diga se quemó y en el momento en que un alumno se quede con la pelota ese será el de la papa quemada. Escogerán algún castigo o una orden a cumplir para el niño que se "quemó".



MATERIALES: Una pelota, que representa el papel de la papa	
JUEGO # 2	
ZORROS Y ZORRILLOS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo son “Zorros” y el otro “Zorrillos”. Cada equipo tendrá un pañuelo metido entre el pantalón, cuando el director de juego grite “¡Zorros!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita “Zorrillos”, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada pañuelo que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.	
MATERIALES: Pañuelos, un lazo o tiza para delimitar una línea recta que separa ambos equipos.	
JUEGO # 3	
CARRERA DE FRUTAS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se organizan los niños en filas de seis, a cada niño de cada grupo se le asignara una fruta, al frente de cada fila en una línea final habrá una pelota, cuando la maestra nombre una fruta el niño de cada grupo con dicha fruta asignada, tendrá	

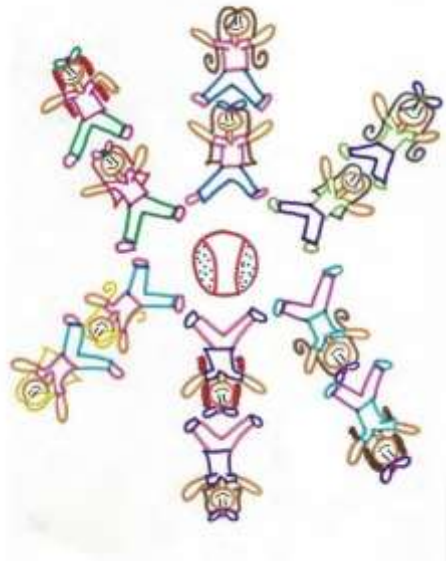
que salir de su puesto ir hasta atrás de su fila pasar por debajo de las piernas de su compañero e ir gateando por la pelota que está en la línea final, el primer niño que llegue por la pelota gana punto para su equipo.	
MATERIALES: Pelotas.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.18

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 5

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 5
TEMA: Orientación	SUBTEMA: Orientación espacial
OBJETIVO: Estimular en el niño la capacidad de percepción y orientación espacial a partir de acciones realizadas con su propio cuerpo.	
ACTIVIDADES	

TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:

TODOS LOS PATITOS

Todos los patitos se fueron a nadar

Y el más pequeñito se quiso quedar

Su mama enojada, le quiso regalar

Y el pobre patito se puso a llorar

¡Que nada, que nada!

¡Cua, cua, cua, cua, cua!

¡Que nada que nada!

¡Cua, cua, cua, cua, cua!

TIEMPO: 10 minutos.

TODOS A MOVERSE

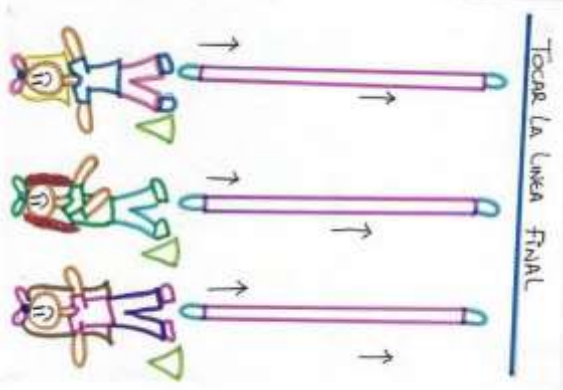
ORGANIZACIÓN: Realizar distintas acciones y movimientos con el cuerpo y objetos según las relaciones de orientación espacial dadas.

PROCEDIMIENTO

1. Ubicación de objetos: Esta actividad consiste en entregar en manos del niño una cuchara, un tenedor, un vaso y decirle: entrégume la cuchara dentro del pocillo o por favor, deme la cuchara y el tenedor dentro del pocillo, o decirle: pásame el tenedor fuera del vaso,

2. ubicando mi cuerpo en el espacio: Entregarle al niño un aro el cual pondrá en el suelo, darle indicaciones espaciales a este para que las realiza en relación con el aro que tiene es decir, si la maestra dice adentro del aro el niño se pondrá dentro de él, si dice al lado derecho del aro este deberá ponerse en ese lugar indicado, así sucesivamente logrando ubicarse en distintas partes en relación a aro.

3. El capitán: Todos en círculo, en el centro habrá un aro y un barco de papel al lado de él, ira pasando cada niño al centro el cual será el capitán y pondrá el barco en el lugar que él quiera en relación con el aro (lo podrá poner adentro afuera, al lado derecho izquierdo, arriba o abajo del aro) los demás niños tendrán que decir en voz alta en qué lugar lo puso.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE ORIENTACION	
JUEGO # 1	
BUSCANDO MI PAREJA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: El grupo se divide en parejas. Cada pareja acordará una señal o un sonido que les identifique. Una vez eligen el sonido, todos tienen que vendarse los ojos y dispersarse por la sala o el recinto. Las parejas tendrán que encontrarse siguiendo el sonido que previamente han acordado.	
MATERIALES: Pañuelos o telas para tapar los ojos a los niños	
JUEGO # 2	
CARRERAS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Formar grupos con igual número de niños y colocar la frente de cada grupo una línea recta de al menos 2 metros. A la señal saldrá el primero de cada fila corriendo por el lado de la cuerda que le indique el profesor (derecha- izquierda) al llegar al final de la misma se devolverá recorriendo el camino en zigzag. Cuando llegue hasta su grupo sale el siguiente, seguir hasta que lo hayan realizado todos los miembros del equipo, si un niño se equivoca y sale	

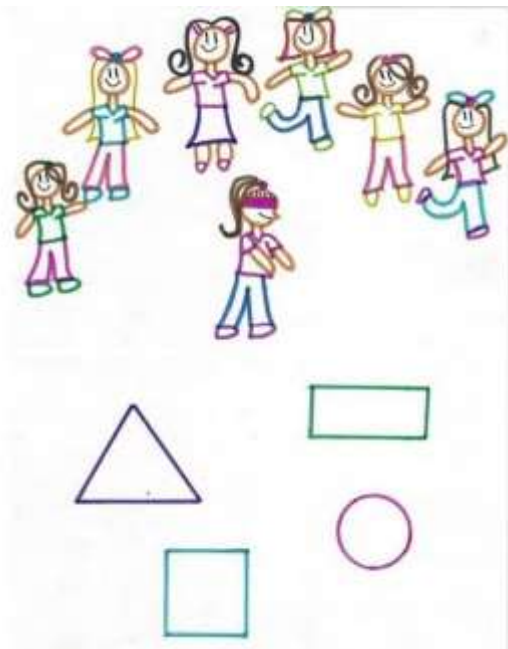
por el lado no indicado se devuelve e inicia de nuevo.	
MATERIALES: Cuerdas.	
JUEGO # 3	
AL REFUGIO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: En el suelo se pintaran diferentes figuras geométricas, en grupos de seis niños uno tendrá los ojos vendados al cual se le dirá al oído una figura geométrica que le corresponder a a su grupo, a la señal del docente el líder ser guiado por el resto de sus compañeros del grupo a través de indicaciones, no se podrá coger ni tocar, gana punto el primero niño que llegue a la figura que se le había asignado.	
MATERIALES: Vendas, tiza para dibujar figuras geométricas.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.19

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 5

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 5
TEMA: Ritmo	SUBTEMA: Ritmo (lento y rápido)
OBJETIVO: Estimular en el niño la capacidad de identificar los parámetros de lento y rápido.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: Una foquita glotona Chuchua Chuchua Una tarta se comió y se puso muy malita Chuchua Chuchua Al hacer la digestión Pom Pom Pom Pon Su mama que la quería Chuchua Chuchua Con cuidado la mimo Y la foquita glotona Chuchua Chuchua Enseguida se curo Pom Pom Pom Pon.	
TIEMPO: 10 minutos.	
TODOS A MOVERSE	

ORGANIZACIÓN: Situados en el espacio, realizar las acciones indicadas al identificar los diferentes sonidos y ritmos.

PROCEDIMIENTO

1. Todos atentos: Con la ayuda de un pito le diremos al niño que cuando escuche dos pitasos deberá correr, cuando escuche uno caminara, cuando escuche tres saltara y cuando escuche la palabra stop quedara inmóvil.

2. La tormenta: Todos en círculo, los niños fingirán una tormenta dando palmadas: una palmada será una gota, dos palmadas serán dos gotas y así sucesivamente hasta 6 palmadas que son seis gotas, cuando se oiga la palabra tormenta todos aplaudirán rápidamente y se cambiaran de lugar.

3. a bailar: Con diferentes ritmos musicales bailaremos con el niño, cuando cambie el ritmo bailaremos más rápido o más lento dependiendo de la canción que este sonando.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE RITMO

JUEGO # 1

LA RUEDA DE LOS ANIMALES

TIPO DE JUEGO:

Juego motor de agilidad

DURACION: 15 minutos

ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Caminar en círculo al compás del sonido de las claves, en algunos momentos el ritmo será lento, momento en el que el profesor dirá el nombre de un animal y los participantes comenzaran a transformarse en el. Este se experimentara primero en las piernas, después en el tronco, luego en las Manos y la cara y finalmente en la voz. Mientras el círculo va girando, el profesor va proponiendo otros animales: cigüeñas, canguro, culebra, jirafa, rana, caballo, etc.



MATERIALES: Claves o música.	
JUEGO # 2	
LIEBRES Y TORTUGAS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Distribuidos en grupos, unos serán las liebre y otros las tortugas, cuando la maestra diga TORTUGAS salen las tortugas caminando a tocar los conos y cuando suene el silbato salen las LIEBRES corriendo a encontrar un aro del color que la profesora diga para pararse dentro de él.	
MATERIALES: Silbato, aros de colores y conos.	
JUEGO # 3	
LENTOS Y RAPIDOS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman en 3 grupos, la frente de cada uno habrá una serie de obstáculos que los niños deben pasar según las indicación del profesor, por ejemplo, si llegan a los aros deben pasarlos lento, si llegan a los cono deberán saltarlos rápido. Y así sucesivamente con el resto de obstáculos.	

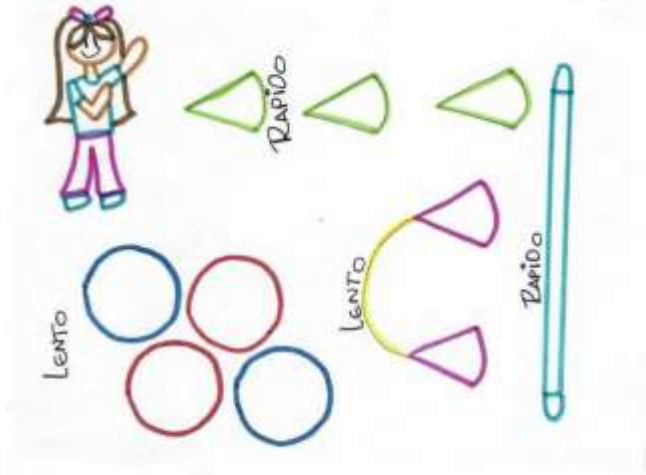
	
MATERIALES: Conos aros topes y palos.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.20

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 6

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 1	SEMANA#: 6
TEMA: Equilibrio	SUBTEMA: Equilibrio Dinámico
OBJETIVO: Mantener una adecuada posición de las distintas partes del cuerpo en situación de movimiento y locomoción.	
ACTIVIDADES	

TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:

CINCO RATONCITOS

Cinco ratoncitos de colita gris

Mueven las orejas

Mueven la nariz

Abren los ojitos

Comen sin cesar

Por si viene el gato que los comerá

Comen un quesito y a su casa van

Cerrando la puerta a dormir se van.

TIEMPO: 10 minutos.

TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: Esparcidos por el espacio deberán mantener el cuerpo en posición armónica en situación de desplazamiento.

PROCEDIMIENTO

1. A modelar: Recorrer el espacio caminando y llevando sobre su cabeza un saquito de arena, con la cabeza erguida y el cuerpo en posición armónica.

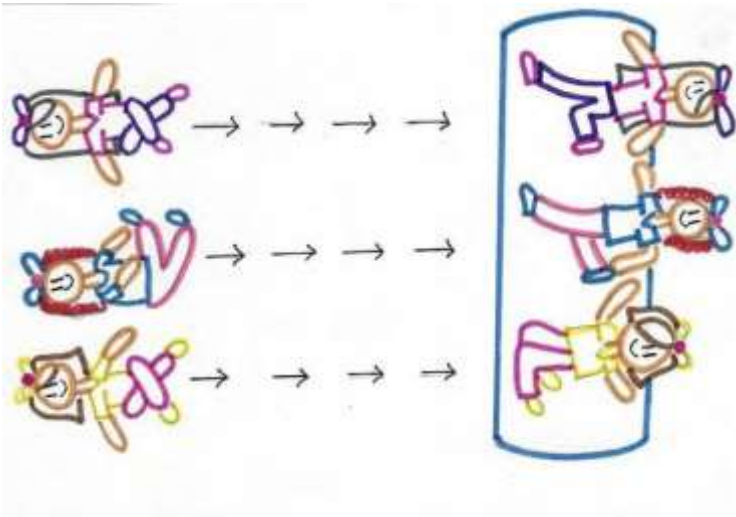
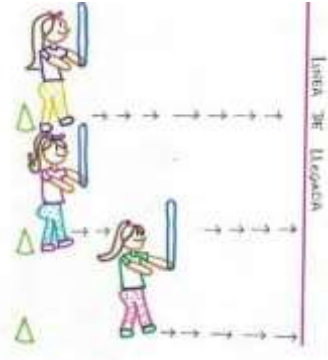
2. Los soldaditos: Deberán marchar como soldados en fila india sobre las líneas de la cancha sin salirse de estas, siguiendo al docente quien los guiara en el recorrido. Realizar el mismo ejercicio 2 veces más pero en puntas de pie y talones.

3. Los indios: formar a los niños en fila india y que realicen desplazamiento por los escalones de la gradería de la cancha de la escuela, la idea es que los niños experimenten locomoción sobre las diferentes alturas y puedan mantenerse equilibradas sobre estas.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE EQUILIBRIO

JUEGO # 1

TIPO DE JUEGO:

ME CONVIERTO EN	Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se divide la clase en 3 grupos, y se sientan en tres colchonetas, se les cuenta una historia sobre el bosque. Los alumnos se tienen que desplazar hacia el bosque mágico (que es una colchoneta grande), y allí tienen que saltar, y terminar con una posición de equilibrio. Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndose en un gatito, en un monstruo, en un enano, en un coche de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo(a pata coja), lento- rápido.	
MATERIALES: Colchonetas.	
JUEGO # 2	
EL MALABARISTA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de Equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman los niños en grupos de trabajo que estarán sitiados en fila india el primero de cada fila deberá llegar hasta la línea final llevando sobre la palma de su mano un palo de escoba tratando de que este no caiga al suelo. El niño al que se le caiga el palo deberá devolverse a la línea inicia.	

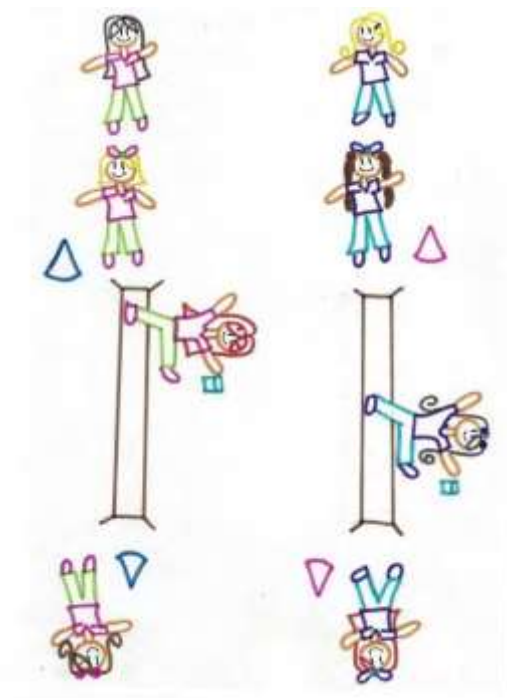
MATERIALES: balos de escoba	
JUEGO # 3	
EL EQUILIBRISTA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de Equilibrio.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman tres equipos formando a los niños en fila india, cada grupo estará dividido en dos subgrupos que estarán ubicados en fila india una en frente de la otra separadas en una distancia de unos 5 metros, el primero de cada fila saldrá a caminar sobre un banco de madera de una altura de unos 30 cm, ubicado en el centro de las filas portando en sus manos un vaso con agua que deberán entregarle a su compañero de al frente para que este haga el mismo recorrido y pasar a atrás de la fila.	
MATERIALES: Un banco largo de madera, vasos con agua.	
TODOS A DIBUJAR	
DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.	
TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.21

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 6.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 6
TEMA: Coordinación	SUBTEMA: Coordinación Óculo- Manual
OBJETIVO: Controlar con las manos objetos con precisión en situaciones de movimiento dinámico y estático.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: ARROZ CON LECHE Arroz con leche, Me quiero casar Con una señorita de San Nicolás Que sepa coser Que sepa bordar Que sepa abrir la puerta para ir a jugar Yo soy la viudita del barrio del Rey me quiero casar y no sé con quien Con esta sí con esta no con esta señorita Me caso yo.	
TIEMPO: 10 minutos.	

TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio deberán manipular y controlar diversos objetos realizando distintas tareas.

PROCEDIMIENTO

- 1. A pasar la pelota:** Sentados uno en frente del otro separados a una distancia de unos 30 cm, realizar pases de la pelota con las manos a su compañero. Realizar 3 sesiones de 10 pases.
- 2. Pin pon elevado:** Con raquetas y una pelota de pin pon realizar lanzamientos hacia arriba sin mayor altura procurando que la pelota no caiga al suelo.
- 3. A rebotar la pelota:** Botar la pelota con la mano derecha y después con la mano izquierda durante 5 minutos, después realizarlo con ambas manos alternadamente.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE COORDINACION

JUEGO # 1

PELOTAS EN ZIG ZAG

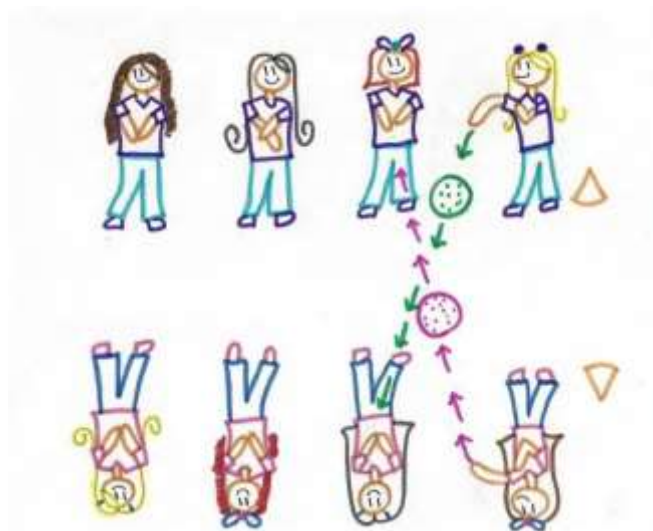
TIPO DE JUEGO:

Juego motor de lanzamiento

DURACION: 15 minutos

ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag. La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo. Se puede variar la puntuación a conseguir para ganar.



MATERIALES: Dos pelotas de goma en distinto color.	
JUEGO # 2	
PIMPOM Y POMPOM	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos “Pimpom”, al siguiente, le damos la otra y la llamamos “Pompón”. A la señal de la profesora, se pasarán las dos pelotas en la misma dirección, intentando que Pimpom pille a Pompón. Si una pelota se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento.	
MATERIALES: Dos pelotas de goma en distinto color.	
JUEGO # 3	
METE GOL	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Formando un círculo, los jugadores se abren de piernas juntando pie con pie. Con las manos se hace rodar una pelota por el suelo dando toques para intentar meter gol en las piernas de los compañeros. Si a alguien le meten gol, tiene que jugar con una sola mano, si le vuelven a meter gol, es eliminado. La pelota no debe de salir del círculo formado por los niños.	

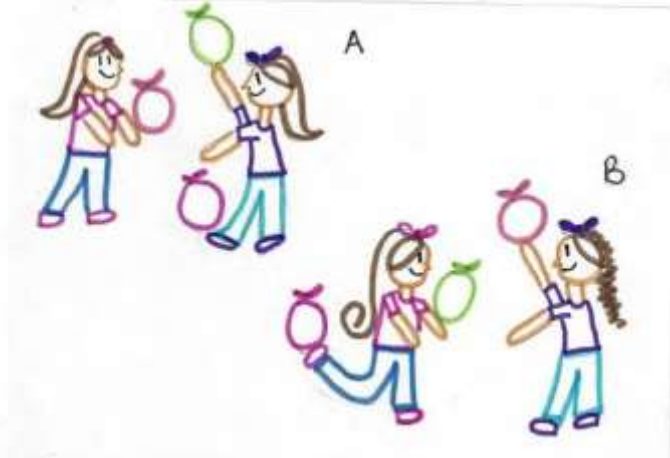
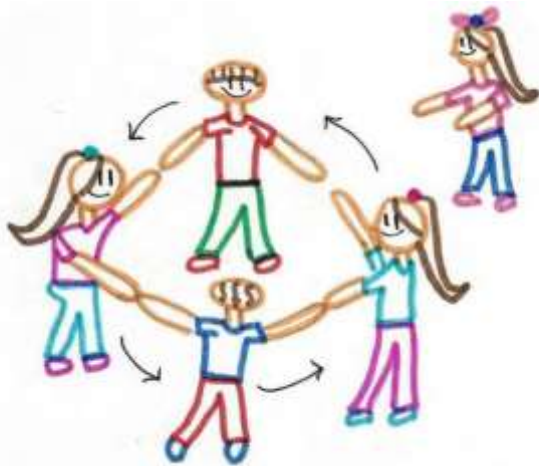
MATERIALES: Una pelota de goma.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.22

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 6.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 6
TEMA: Reacción Motora	SUBTEMA: Velocidad de Reacción
OBJETIVO: Desarrollar la velocidad de reacción a través de distintos estímulos.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: TODOS ENLAZADOS Todos enlazados vamos a girar Gira a la derecha, girar girar girar Todos enlazados vamos a girar Las niñas bailaremos los niños a palmear	

Todos enlazados vamos a girar Los niños bailaremos y las niñas a palmeear.	
TIEMPO: 10 minutos.	
TODOS A MOVERSE ORGANIZACIÓN: Dispuestos en el espacio en distintas situaciones, deberán responder ante los estímulos propuestos, en el menor tiempo posible. PROCEDIMIENTO 1. Toca la línea: Ubicar a los niños en hilera en una línea inicial, el profesor deberá pitar y los niños al escuchar el estímulo auditivo saldrán a correr a tocar la línea final del otro extremo. Repetir 10 veces desde distintas posturas (sentado, de espalda acostado) 2. Todos atentos: Los niños estarán caminando por el espacio muy atentos, cuando el profesor diga el nombre de uno de los integrantes del grupo todos deberán buscarlo para agarrarlo, y dicho niño deberá salir a no dejarse coger. 3. Colorines: Los niños estarán caminando por el espacio muy atentos y el profesor deberá nombrar un color que este en el espacio donde se encuentran ubicados (patio, salón) a la señal los niños deberán encontrar rápidamente un objeto de dicho color.	
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE REACCION	
JUEGO # 1	
QUE NO CAIGA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: El grupo se divide en parejas. Cada pareja porta tres globos. Coordinando la labor dentro de la pareja, se deben mantener los tres globos en el aire golpeándolos con distintas partes del cuerpo. No está permitido que una persona toque	

dos veces seguidas el mismo globo.	
MATERIALES: Globos de colores.	
JUEGO # 2	
PEGA Y CORRE	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los jugadores forman un círculo sencillo con las manos tomadas, un niño situado afuera, A la señal del silbato el niño que está afuera camina o corre alrededor del círculo , al tocar alguno de los jugadores se inicia la carrera en sentido opuesto buscando ocupar el lugar vacío .	
MATERIALES: Ninguno.	
JUEGO # 3	
ATENTOS AL SONIDO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se tienen a la mano varios instrumentos para hacer	

sonidos, por ejemplo un tambor, un silbato, clave, etcétera. A cada uno se le asocia una acción motriz (sentarse, ponerse de pie, detenerse, caminar en una pierna, trotar, etcétera) Los participantes caminarán libremente por el terreno de juego y cada vez que se escuche un sonido deberán hacer lo más rápido que puedan la acción motriz asociada.	
MATERIALES: Instrumentos musicales.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.23

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 7.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 1	SEMANA#: 7
TEMA: Orientación	SUBTEMA: Orientación
OBJETIVO: Organización del propio cuerpo atendiendo a los parámetros: delante - detrás; derecha - izquierda; arriba – abajo.	
ACTIVIDADES	

TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:

BUENOS DIAS

Buenos días canto yo
el sol dice hola la luna dice adiós

Buenos día canto yo
el gallo cantó
es mi despertador

Bueno días canto yo
hay que levantarse
el día ya empezó

Buenos días canto yo
si cantas con ganas
será un día mejor

Buenos días canto yo
Cantar es lo mejor.

TIEMPO: 10 minutos.

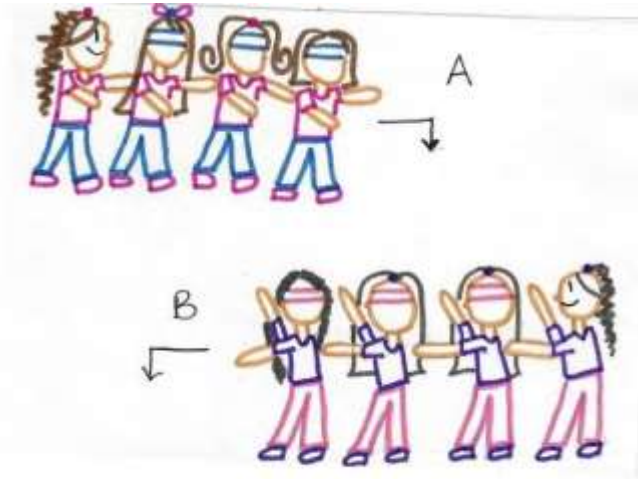
TODOS A MOVERSE

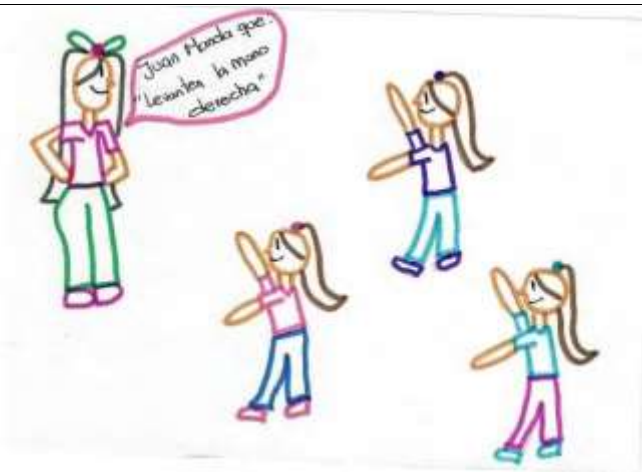
ORGANIZACIÓN: Realizar distintos movimientos con el cuerpo según las relaciones de orientación espacial dadas. (derecha-izquierda; arriba-abajo; delante-detrás)

PROCEDIMIENTO

1. Todos cantando: Cantando canciones infantiles, todos en círculo cogidos de la mano realizaran 5 vueltas hacia el lado derecho y 5 vueltas hacia el izquierdo.

2. El saltarín: Esparcidos por el espacio caminando, a la indicación del profesor cuando diga adelante deberá dar un salto hacia adelante y cuando diga atrás deberá dar un salto hacia atrás. Si dice derecha o izquierda deberá dar dos saltos hacia el lado indicado.

3. Marineros y Piratas: Todos en círculo cogidos de la mano, la mitad del grupo serán los piratas y la otra mitad serán marineros, el profesor dará indicaciones tales como: marineros arriba estos se pondrán de pie, piratas al suelo estos se acostaran, así sucesivamente dando mandos de acciones motrices.	
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE ORIENTACION	
JUEGO # 1	
LOS TRENES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los jugadores con los ojos tapados se sitúan en columna, tomados de los hombros. El último miembro del grupo (maquinista) no se tapa los ojos. El maquinista dirige el tren según el recorrido preestablecido. Por ejemplo: para girar a la derecha se golpea ligeramente el hombro derecho de la persona que se tiene delante, etcétera, hasta que el mensaje llega al primero del tren y éste lo ejecuta. Cuando un tren choca, queda averiado hasta que lo toca el maquinista de otro tren, con lo que vuelve a circular. Periódicamente se cambian los roles.	
MATERIALES: Ninguno.	
JUEGO # 2	
JUAN MANDA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Todos dispersos por la sala con la vista puesta en el profesor y atentos a sus órdenes que sólo serán obedecidas si van precedidas de la frase “Juan manda	

que”. El profesor comienza lentamente dando las órdenes para dar confianza a los alumnos más despistados: Juan manda que levanten la mano derecha. Juan manda que bajen la mano derecha Juan manda que levanten la pierna izquierda. Juan manda que den cinco zancadas hacia adelante. Juan manda que den una media vuelta a la derecha. Subir el brazo izquierdo (los que hagan esta acción pagan penitencia).	
MATERIALES: Ninguno.	
JUEGO # 3	
LAS OLAS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Todos los alumnos en círculo y dentro de un aro. Uno se coloca en el centro, sin aro. El profesor, desde fuera dice: - Olas a la “derecha”, y todos pasan al aro de la derecha. - Olas a la “izquierda”, y todos pasan al aro de la izquierda. - “Tempestad”, todos cambian de aro, aprovechando el del centro para coger un	
MATERIALES: Aros de colores.	
TODOS A DIBUJAR	

DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.

TIEMPO: 10 minutos.

Tabla 6.24

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 7.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 7
TEMA: Ritmo	SUBTEMA: Ritmo
OBJETIVO:	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: EL SALUDO Vamos a darnos las manos Nos vamos a saludar En la forma que enseguida Vamos a presentar Un saludo de apache Un saludo de capitán Un saludo de elefante Un saludo muy formal Un saludo con los ojos Un saludo con los pies	

Una sonrisa alegre
Y una vuelta de revés.

TIEMPO: 10 minutos.

TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: Situados en el espacio, realizar las acciones indicadas al identificar los diferentes sonidos y ritmos.

PROCEDIMIENTO

1. Todos a caminar: El profesor marcar en el suelo un camino con rectas y curvas trazando con tiza dos líneas paralelas que tengan una distancia de 10 cm entre sí. Los niños deberán recorrer el camino:

- caminando despacio

.caminando deprisa

-corriendo

2. La tormenta: Todos en círculo, los niños fingirán una tormenta dando palmadas: una palmada será una gota, dos palmadas serán dos gotas y así sucesivamente hasta 6 palmadas que son seis gotas, cuando se oiga la palabra tormenta todos aplaudirán rápidamente y se cambiarán de lugar.

3. a bailar: Con diferentes ritmos musicales bailaremos con el niño, cuando cambie el ritmo bailaremos más rápido o más lento dependiendo de la canción que este sonando.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE RITMO

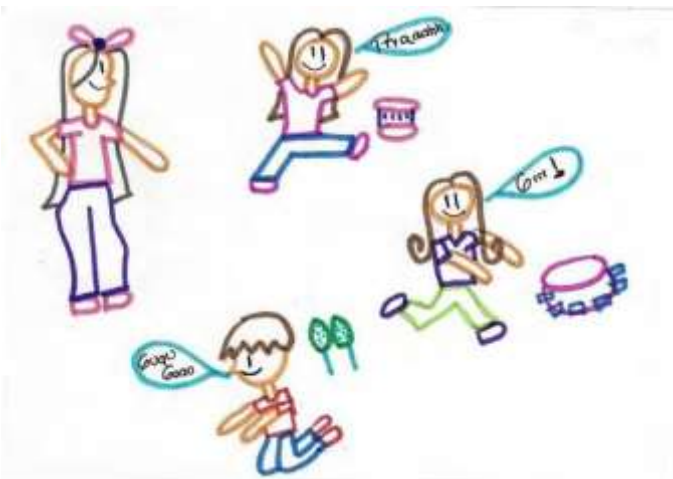
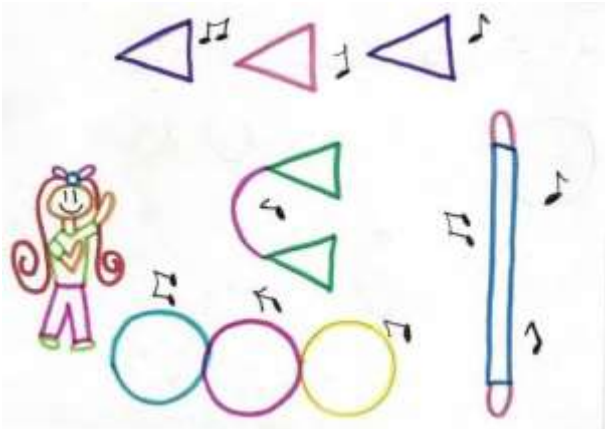
JUEGO # 1

EL ZOOLOGICO

TIPO DE JUEGO:
Juego motor de agilidad

DURACION: 15 minutos

ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: La maestra, tendrá tres instrumentos, cada uno representara un animal: la maraca representa el perro (medio rápido), el pandero representa el tigre (muy rápido) y el tambor representa la elefante (lento), el niño estará caminando por el espacio y cuando suene un instrumento tendrá que imitar en cuanto al movimiento y sonido al animal que representa dicho instrumento.	
MATERIALES: Pandero, maraca, y tambor.	
JUEGO # 2	
EL ROBOT BAILARIN	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se formaran 4 estaciones, y en medio de ellas habrán diferentes obstáculos (pasar por debajo del puente, saltar los aros), los niños saldrán a caminar como robots y al detenerse en cada estación deberán bailar al ritmo de la música que les suene, cuando se detenga la música continuaran caminando como robots pasando los obstáculos y tratando de llegar hasta la última estación. En cada estación sonara un ritmo de música diferente.	
MATERIALES: Conos, topes, aros cuerdas, palos.	
JUEGO # 3	
EL MAS RAPIDO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad.

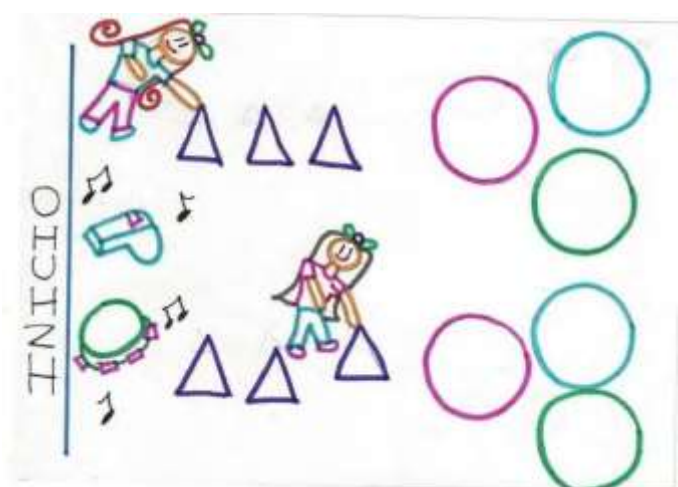
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Distribuidos en tres grupos, ira saliendo un niño por cada grupo, cuando suene el pandero salen caminando a tocar los conos y cuando suene el silbato salen corriendo a encontrar un aro del color que la profesora diga para pararse dentro de él, el niño que primero lo encuentre gana un punto.	
MATERIALES: Pandero, Silbato, conos y aros de colores.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.25

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 7.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 7
TEMA: Equilibrio	SUBTEMA: Equilibrio Estático
OBJETIVO: Mantener una adecuada posición de las distintas partes del cuerpo en situación	

estática.

ACTIVIDADES

TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:

BUENOS DIAS

Buenos días para todos

Buenos días para mi

Hoy me siento muy alegre

Hoy me siento muy feliz

Buenos días para todos

Buenos días para mi

La canción de los saludos

He venido por aquí

El camino a mi colegio

Es camino singular

Porque yo saludo a todos

Los que encuentro a mi pasar

TIEMPO: 10 minutos.

TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio, los niños deberán mantenerse inmóvil durante 20 segundos como mínimo en las siguientes posiciones: de pie, de puntillas y en talones.

PROCEDIMIENTO

1. El flamenco: De pie, elevar una pierna flexionada al frente, la pierna de apoyo debe permanecer extendida y el tronco erguido. Mantenerse durante 15 segundos.

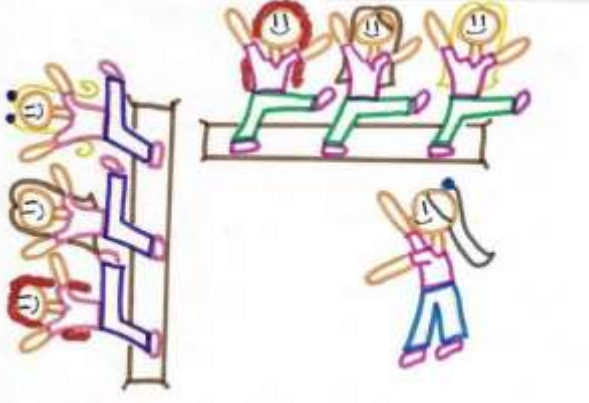
2. La pata coja: Con los pies juntos y en posición de bipedestación (estar de pie), a la señal del profesor el niño flexionara la pierna hacia atrás para poder ser agarrada por la mano del mismo lado del cuerpo. Primero con una pierna y luego con la otra.

Mantenerse durante 20 segundos.

3. El péndulo: En posición de pie con ambos pies separados al ancho de los hombros, inclinar el cuerpo hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo apoyando el peso en el pie del mismo lado. Duración 20 segundos.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE EQUILIBRIO

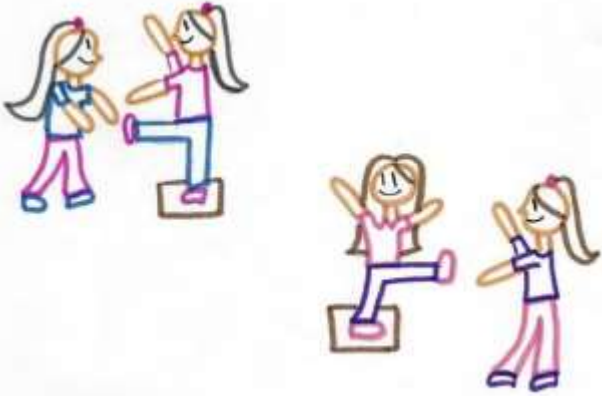
JUEGO # 1

LA ISLA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se colocan varios bancos a modo de isla y cada grupo deben subir en ellos. Los que están encima se agarraran muy fuerte y juntos intentando ocupar el menor número de bancos posibles. El profesor irá quitando bancos de tal manera que al final sólo quede un banco. Si se ha caído alguien intentaremos que se coloque en el último banco.	

MATERIALES: Bancos suecos.

JUEGO # 2

EL GUARDIAN	TIPO DE JUEGO: Juego motor de
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Ubicados por parejas, uno de los niños se apoya con un pie sobre un taco de madera,	

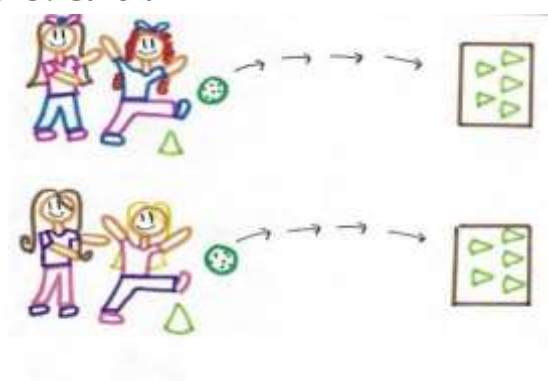
mientas que su compañero se sitúa cerca de él esperando que pierda el equilibrio y haga contacto con el suelo para ocupar su lugar encima del taco. El niño que está cerca del "guardián" no puede hacer contacto físico con él, simplemente puede hacer gestos y sonidos para hacer que pierda el equilibrio y así pasar a ocupar su lugar.	
MATERIALES: Tacos de madera.	
JUEGO # 3	
LOS ESCULTORES Y MODELOS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Ubicados por parejas uno enfrente del otro, uno será e escultor quien pondrá a su compañero que será el modelo en distintas posiciones, el modelo deberá permanecer en dicha posición durante 15 segundos sin perder el equilibrio. Después intercambian de roles.	
MATERIALES: Ninguno.	
TODOS A MOVERSE DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.	

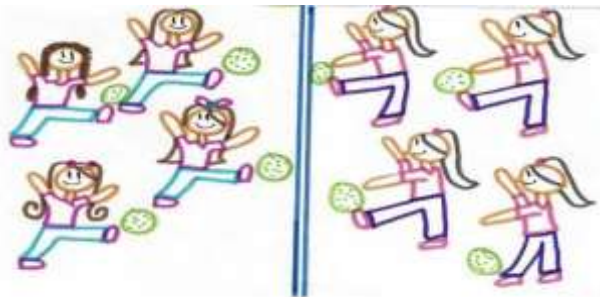
TIEMPO: 10 minutos.

Tabla 6.26

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 8.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 1	SEMANA#: 8
TEMA: Coordinación	SUBTEMA: Coordinación óculo-pedial
OBJETIVO: Mejorar la precisión en la manipulación y recepción con el pie de todo tipo de objetos.	
ACTIVIDADES	
TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:	
CINCO MINUTITOS	
Cinco minutitos faltan "pa" salir	
Me espera mi madre	
Me voy a divertir	
Mi padre en casa con la mesa puesta	
Me como el puchero	
Antes de la siesta	
Luego por la tarde	
Cojo el patinete	
Me voy con mis amigos	
Juanita y Manolete	
Cinco minutitos faltan "pa salir"	

Me espera mi madre	
Me voy a divertir.	
TIEMPO: 10 minutos.	
TODOS A MOVERSE	
ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio deberán controlar una pelota con sus pies realizando distintas tareas en situaciones de movimiento.	
PROCEDIMIENTO	
1. Pases y recepción: En parejas con un balón se realizaran varios pases con los pies recepcionando el balón con el empeine antes de patearlo, primero 10 veces con el pie derecho y después 10 veces con el izquierdo. 2. Conduciendo el balón: Todos esparcidos en el espacio conducir el balón libremente por toda la cancha durante 1 minuto. 3. Pases en desplazamiento: por parejas y con un balón los niños deben trotar a medida que se realizan pases con el pie entre ellos durante 1 minuto.	
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE COORDINACION	
JUEGO # 1	
TIRO AL BOLO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Colocamos unos bolos a cierta altura (por ejemplo encima de un banco sueco o una grada) los niños deben patear la pelota e intentar darle a los bolos para derribarlos, dos grupos deben estar separados a una distancia de 1 metro, quien derribe un bolo se lo queda y al final contamos cuantos puntos tiene cada uno.	
MATERIALES: Pelotas de goma, banco sueco, bolos.	
JUEGO # 2	

PISANDO LOS AROS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman todos en un círculo y cada niño tendrá un aro que estará en el suelo en frente de él y el cual tendrá su pie izquierdo dentro del aro, cuando suene la música empezaran a caminar a través de todos los aros empezando con el que tienen en su pie izquierdo y el siguiente aro lo pisan con el derecho el siguiente con el izquierdo y el siguiente con el derecho así sucesivamente hasta que pare la música.	
MATERIALES: Aros de colores.	
JUEGO # 3	
BATALLA DE BALONES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: se divide la cancha en dos y cada grupo estar en su zona que estarán divididas por una línea, los niños deben patear las pelotas hacia el campo contar devolviendo las que tienen en su zona, cuando suene el pito el equipo que tenga menos pelotas en su zona gana.	
MATERIALES: Pelotas de goma, cinta o tiza para trazar la línea intermedia.	
TODOS A DIBUJAR	

DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.

TIEMPO: 10 minutos.

Tabla 6.27

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 8.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 8
TEMA: Reacción Motora	SUBTEMA: Reacción
OBJETIVO: Desarrollar en el niño la reacción motora a través de distintos estímulos visuales y auditivos.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: SALUDOS Buenos días saludar. Buenos días saludar. Vamos todos a cantar, bailaremos todos juntos, Antes de ir a trabajar. Te doy los buenos días y danzo y danzo. Te doy los buenos días, Y danzo sin parar. Yo en el cole quiero estar, río, canto, bailo	

y juego sin parar.	
TIEMPO: 10 minutos.	
TODOS A MOVERSE ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio, realizaran las distintas acciones al escuchar el estímulo proporcionado por la maestra. PROCEDIMIENTO 1. Silbatos y Palmadas: Distribuir cojines en un círculo uno al lado del otro. Sentarse cada uno en un cojín y cambiarse al del lado cada vez que se oiga una palmada, y ponerse de pie cada vez que se oiga un silbato. 2. El más veloz: se forman 3 grupos de trabajo organizados en fila india, el primero de cada fila cuando escuche el pito sale hacia atrás de su fila pasa por debajo de las piernas de sus compañeros y sale gateando hasta al frente a coger la pelota, el primero que llegue a coger la pelota gana un punto para su equipo. 3. Los bailarines: por parejas uno en frente del otro, bailaran al ritmo de la música, cuando esta se detenga tendrán que salir a correr a tocar la línea final del otro lado de la cancha, gana quien llegue primero a la línea final.	
DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE REACCION	
JUEGO # 1	
EL CAZADOR	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Por parejas se sentarán los participantes en el piso, se eligen dos parejas para iniciar el juego, una de ellas será la presa y la otra el cazador, se dará la indicación y la presa saldrá corriendo para no ser alcanzada, cuando sienta que la van a alcanzar podrá tocar a otra pareja que	

esté sentada y esta se levantará en ese momento se convierte en cazadores y perseguirá a la pareja que antes era quien perseguía la cual será ahora a presa.	
MATERIALES: Ninguno.	
JUEGO # 2	
LA MAESTRA DICE	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: El juego consiste en ir siguiendo las indicaciones de la Maestra, para lo cual el coordinador mencionará diferentes acciones motrices antecedidas de la frase “LA MAESTRA DICE QUE” y el grupo deberá hacer las acciones solicitadas, pero si el coordinador solamente dice “HAGAN” nadie deberá hacer nada, se van sentando los participantes que se equivoquen.	
MATERIALES: Ninguno.	
JUEGO # 3	
CHARCO Y ORILLA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se ponen cuatro	

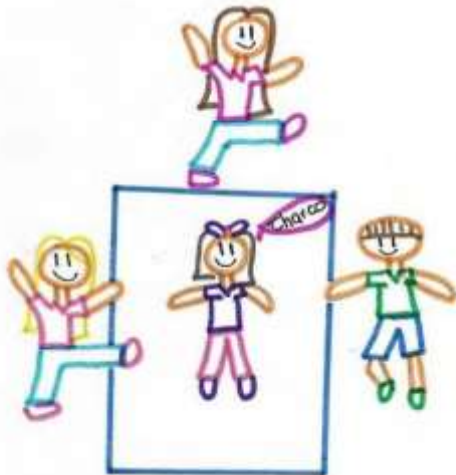
cuerdas en el suelo formando un cuadrado. El grupo se pone fuera del cuadrado menos uno q se pone dentro, justo en el medio del mismo. Empezará a decir “charca”, y todos tendrán que saltar dentro del cuadrado, “orilla” y saltarán fuera del cuadrado. El que se equivoca se pone en medio, se la liga.	
MATERIALES: Cuerdas.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.28

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 8.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 8
TEMA: Orientación	SUBTEMA: Orientación
OBJETIVO: Organización del propio cuerpo atendiendo a los parámetros: delante - detrás; derecha - izquierda; arriba – abajo.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: NOS SALUDAMOS ASI	

Cuando vengo ligerito,
 de mi casa
 hacia el jardín,
 traigo un grillo en el bolsillo,
 Que me canta siempre así.
 Cricui, cricui.
 Buenas tardes señorita,
 buenas tardes mi jardín,
 buenas tardes
 amiguitos, Otra vez
 estoy aquí.
 Cricui, cricui.

TIEMPO: 10 minutos.

TODOS A MOVERSE

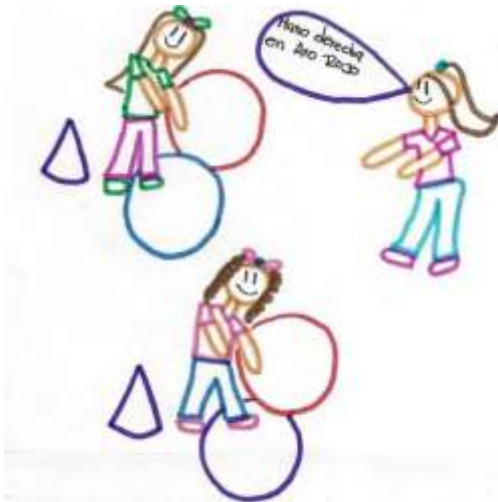
ORGANIZACIÓN: Realizar distintos movimientos con el cuerpo según las relaciones de orientación espacial dadas. (derecha-izquierda; arriba-abajo; delante-detrás).

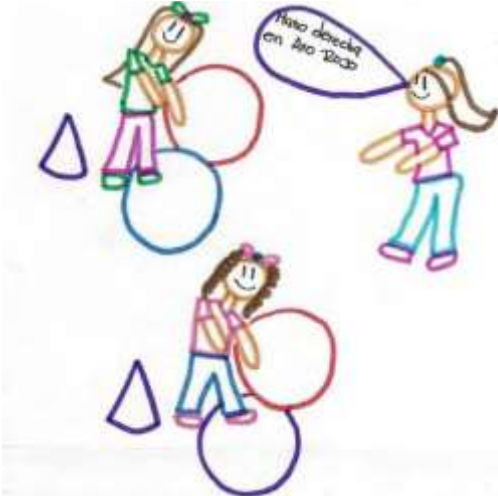
PROCEDIMIENTO

1. A jugar con el aro: Todos organizados en círculo, cada niño tendrá su propio aro el cual estará ubicado en frente de él, la maestra dará indicaciones tales como: un salto adentro del círculo, dos saltos atrás del círculo, un paso al lado derecho, el niño seguirá y realizará las indicaciones mencionadas.

2. arriba y abajo: todos esparcidos por el espacio, cuando la maestra diga arriba los niños deberán buscar una superficie alta donde ubicarse y si dice abajo deberán agacharse o realizar cualquier acción (sentarse, acostarse, agacharse) en el suelo

3. El espejo al revés: Inicialmente por parejas, reproducir el movimiento que haga el compañero, después hacer algo diferente a la acción que el compañero haga.

DESARROLLANDO MI CAPACIDAD DE ORIENTACION	
JUEGO # 1	
A TOCAR LOS AROS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de Equilibrio.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se conforman sobre el suelo tres bloques de dieciséis aros de diferentes colores; los aros se colocan bien pegados entre sí. Cada subgrupo realizará la actividad en un bloque. Los niños ejecutan las orientaciones que dicte la maestra, por ejemplo: mano izquierda en aro rojo y pie derecho en azul, así la maestra va orientando variantes.	
MATERIALES: Aros de colores.	
JUEGO # 2	
FRENTE A FRENTE	TIPO DE JUEGO: Juego motor de Equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Disponemos aros formando un círculo y un aro en el medio. Dos niños en cada aro, excepto en el centro, que solo habrá uno. El director del juego situado en el aro central irá nombrando partes del cuerpo. Los demás deberán tocar la parte nombrada con la suya (mano con mano, hombro con hombro...) y diferenciando si la parte es derecha o	

izquierda. Cuando se exclame algo que no sea una parte del cuerpo, todos cambiarán de aro y de pareja. El del medio, aprovechará para colocarse dentro de un aro de los del círculo.	
MATERIALES: Aros de colores.	
JUEGO # 3	
ARRE MI CABALLITO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los niños se desplazarán por todo el espacio en parejas. Uno será el caballo (a cuatro patas) y el otro será el jinete (sentado a horcajadas). El caballo irá con los ojos vendados por lo que el jinete deberá indicarle por medio de distintos signos consignas hacia donde debe ir. Las consignas pueden ser las siguientes: Tirón de la oreja derecha: caminar hacia la derecha. Y viceversa para la izquierda. Tocar la nuca: Caminar hacia atrás. Tocar la frente: Caminar hacia delante. Tocar la cola: Pararse donde se encuentren. Cambiaremos el rol de los niños una	

vez hayan terminado.	
MATERIALES: Ninguno.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.29

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 9.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 1	SEMANA#: 9
TEMA: Equilibrio y Orientación	SUBTEMA: Equilibrio dinámico y orientación espacial
OBJETIVO: Mantener el equilibrio en situación de desplazamiento ubicando su cuerpo en relación al espacio.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: BUENOS DIAS AMIGUITOS Buenos días amiguitos Como están Qué bien Tienen deseos de jugar Pues hagamos un círculo y comencemos a jugar.	

A saltar a saltar vamos todos a saltar
 con un pie con un pie y nadie se puede caer
 con los dos con los dos
 Lo quieren volver hacer.

TIEMPO: 10 minutos

TODOS A MOVERNOS

ORGANIZACIÓN: Situados en el espacio, organizados en grupos de trabajo dispuestos en hileras deberán mantener la posición del cuerpo armónicamente en situaciones de locomoción además de orientar su cuerpo en relación al espacio.

PROCEDIMIENTO

1. Direccionando el avión: Se trazaran un camino en el suelo hacia distintas direcciones que recorran todo el espacio, el docente se colocara de primero en la fila y guiara a los niños por el camino intentando que estos no se salgan del camino, deberá darle las indicaciones a los niños de voltear a la izquierda o a la derecha según sea el recorrido del camino.

2 La robot loco: Armas tres líneas de 4 metros en el suelo al frente de cada grupo, cada niño recorrerá el camino primero hacia adelante en puntas de pie y con los brazos a los lados del tronco y cuando llegue al final de la línea se devuelve de espalda pero en talones y con brazos la lado del tronco, procurando no salirse de la línea.

3 Que no caiga: Armar tres líneas de 4 metros en el suelo al frente de cada grupo, cada niño recorrerá el camino llevando un tope en su cabeza y con los brazos abiertos procurando de que el tope no se caiga al suelo, este deberá estar atento para salir por el lado que la profesora indique, si dice HACIA LA DERECHA el niño sale a caminar por el lado derecho de la línea que tiene la frente.

EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES

JUEGO # 1

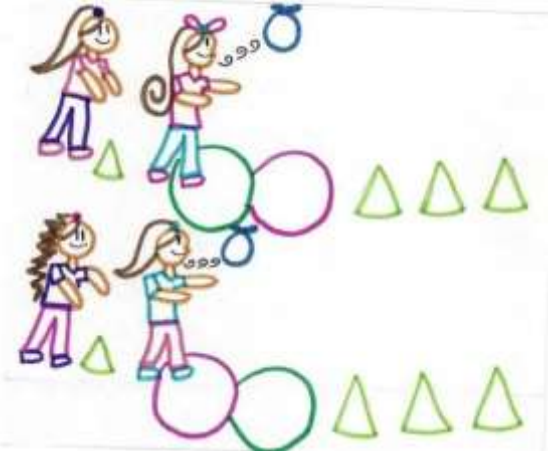
EL TRONO

TIPO DE JUEGO:

Juego motor de equilibrio

DURACION: 15 minutos

ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Los niños se distribuyen libremente formando parejas. Los componentes de cada pareja se sitúan frente a frente. Cada pareja llevará dos palos de escoba sujetos por los extremos (cada niño con un extremo del palo en cada mano) y sobre éstas colocarán un globo que deberán transportar sin que se caiga. La profesora dará indicaciones hacia donde desplazarse, 5 pasos a la derecha, 1 paso atrás, 3 hacia adelante y así sucesivamente. El globo que cae puede ser colocado sobre las picas por los miembros de otra pareja.	
MATERIALES: palos de escoba, globos.	
JUEGO # 2	
A SOPLAR EL GLOBITO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los jugadores se reparten en filas con igual número de competidores, Cada equipo recibe un globo de color diferente que deberá inflar y anudar antes de comenzar el juego. A una señal, el primero de cada equipo lanza su globo al aire e intenta mantenerlo flotando mediante soplos cuando cae, mientras atraviesa un camino de aros y conos puestos en el suelo intentando no perder el equilibrio y caer, uno de su equipo deberá guiarlo mediante mando de voz indicándole hacia donde debe caminar, el niño que logre llevar su	

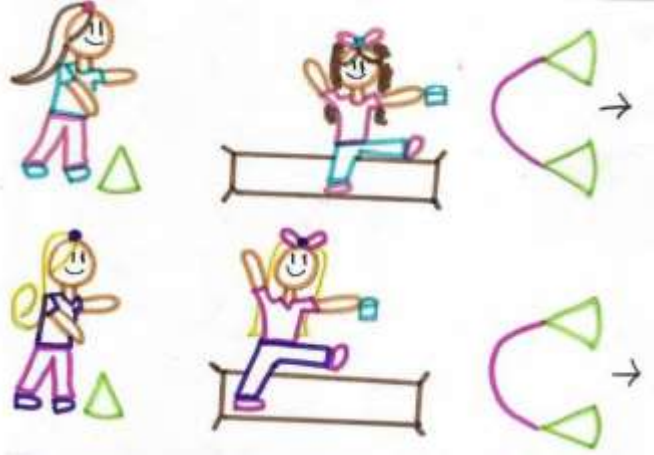
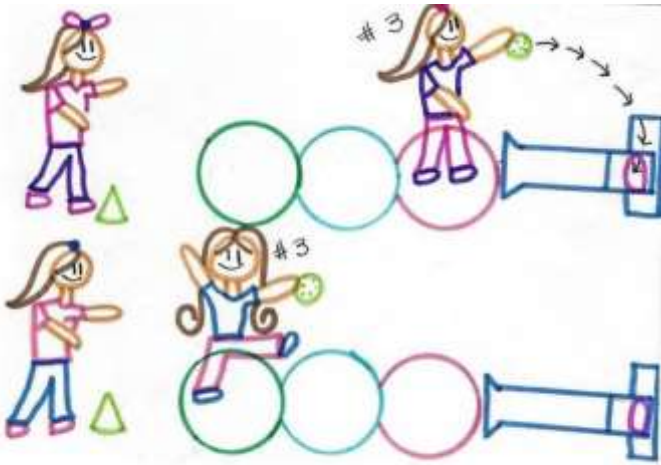
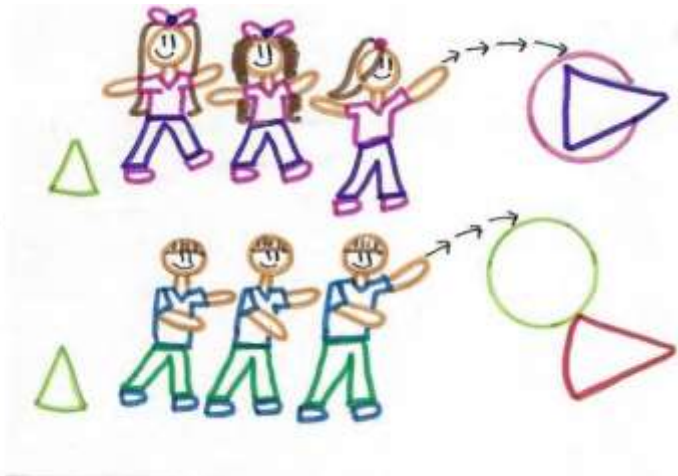
globo hasta el otro extremo gana punto para su equipo.	
MATERIALES: globos de colores.	
JUEGO # 3	
A LLEVAR EL AGUA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se disponen los niños en grupos de trabajo, el primero de cada fila deberá salir con un vaso de agua en su mano y llevarlo hasta el otro extremo atravesando una serie de obstáculos que conllevan a caminar por encima de un banco sueco, pasar por debajo del puente, hasta lograr llegar al otro lado sin derramar el agua.	
MATERIALES: vasos con agua, conos y aros para armar el puente, banco sueco.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.30

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 9.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 9
TEMA: Coordinación y Reacción	SUBTEMA: Coordinación óculo manual y Reacción motora
OBJETIVO: Controlar con las manos objetos con precisión en situaciones de movimiento dinámico y estático al reaccionar frente a diversos estímulos propuestos.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: BUENOS DIAS PARA TODOS Buenos días parar todos, Buenos días para mí, Hoy me siento muy alegre Hoy me siento muy feliz. Buenos días parar todos, Buenos días para mí, La canción de los saludos Ha venido por aquí. Buenos días, buenos días ¿Qué tal, ha dormido bien? Buenos días para todos Buenos días para usted buenos días, buenos días De mañana les daré	

Para que estando juntitos Nos lo pasemos muy bien.	
TIEMPO: 10 minutos	
TODOS A MOVERNOS ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio deberán manipular y controlar diversos objetos realizando distintas tareas. PROCEDIMIENTO 1, 2, 3 pelotas al aire: Todos en círculo deben lanzar la pelota hacia arriba y recepcionarla sin dejarla caer al suelo, solo cuando escuchen al profesor decir 1 2 3 pelotas al aire, si escuchan cualquier otra frase no deberán lanzar la pelota. 2. El ágil malabarista: Todos organizados en círculo, cuando la maestra haga sonar el silbato los niños lanzaran la pelota al aire y antes de cogerla deberán aplaudir una vez, no podrá caer la pelota al suelo, realizar el ejercicio 10 veces. 3. atentos a coger la pelota: Ubicados por parejas, uno de los niños será el uno y el otro será el dos, cuando escuchen el silbato uno de los niños lanza la pelota al aire y el niño que represente el número que la profesora grite deberá agarrar la pelota a antes de que caiga al suelo, realizar el ejercicio 10 veces.	
EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES	
JUEGO # 1	
NUMEROS A ENCESTAR	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Se organizan los niños en grupos de trabajo de igual número de participantes y se les asigna un número a cada uno, al frente de ellos habrá unos aros que deben saltar y al final una canasta donde deben encestar el balón, saldrá a realizar el juego cuyo niño tenga el número que la maestra diga en voz alta.	
MATERIALES: aros colores, balón y una cesta.	
JUEGO # 2	
A ENCHOCLAR LOS AROS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento.
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se disponen en grupos de trabajo organizados en filas, el ultimo niño deberá pasar de atrás hacia adelante un aro del color que la profesora indique, hasta que llegue al primero niño el cual deberá enchoclarlo en el cono que estará situado a un distancia de 1 metro aproximadamente.	
MATERIALES: Aros de colores, conos.	
JUEGO # 3	
RECOLECTEMOS PELOTAS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento.

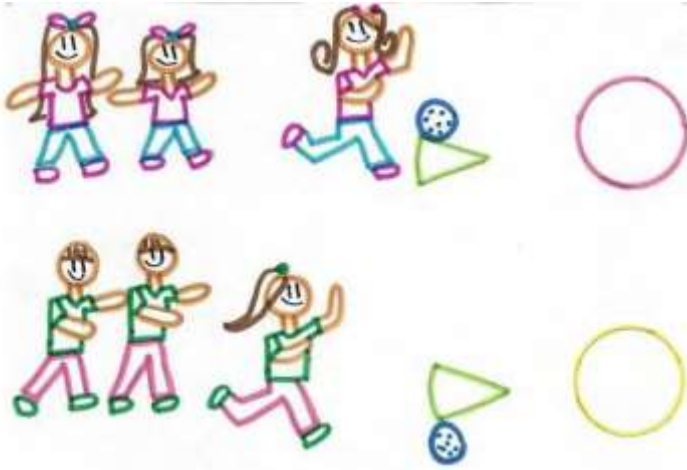
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se disponen en grupos de trabajo organizados en filas y cada niño se le asignara una fruta, cuando se nombre dicha fruta el niño debe salir hasta atrás de su fila pasar por debajo de las piernas de sus compañeros y llegar corriendo hasta el cono donde deberá lanza la pelota a la canasta que hay en frente del cono que estará ubicada a una distancia de 1 metro aproximadamente. Gana el equipo que más pelotas recolecte.	
MATERIALES: pelotas pequeñas de pin pon o icopor, canastas. Conos.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.31

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 9.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 9
TEMA: Ritmo y Orientación	SUBTEMA: Ritmo y Orientación
OBJETIVO: Organización del propio cuerpo atendiendo a los parámetros: delante - detrás; derecha - izquierda; arriba – abajo entrelazándolos con los conceptos de rápido y lento.	

ACTIVIDADES

TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:

SALUDAMOS CON LAS OLAS DEL MAR

Olas que vienen

olas que van

Hola nenes ¿cómo les va?

(Los nenes responden)

Nos va, muy bien,

Nos va, muy bien,

Chubi chubi chubi pum...

(Moviendo las manos desde los pies hasta la cabeza y al decir PUM, dan un salto)

Olas que vienen

olas que van

Hola maestra ¿cómo le va?

(La maestra responde)

Me va, muy bien,

Me va, muy bien,

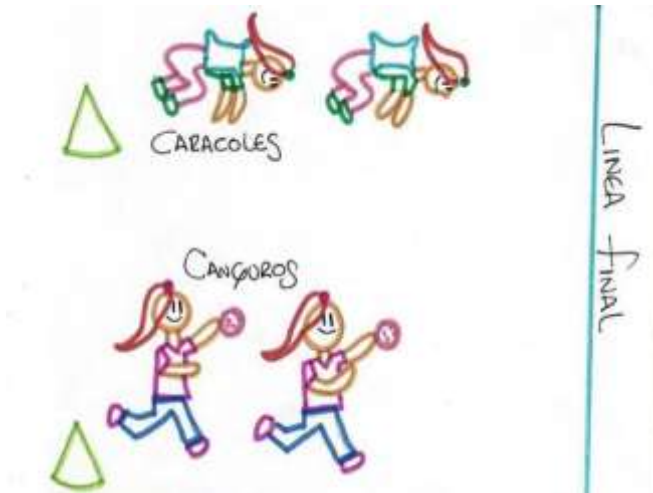
Chubi chubi chubi pum...

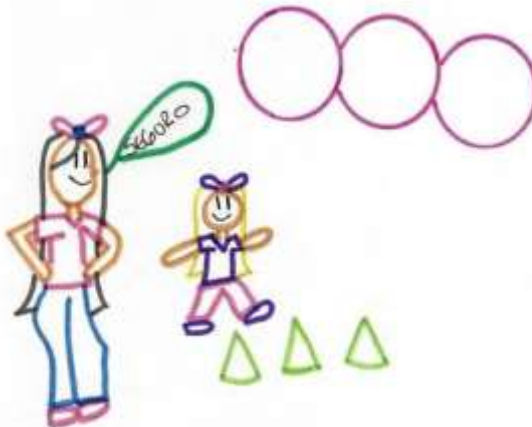
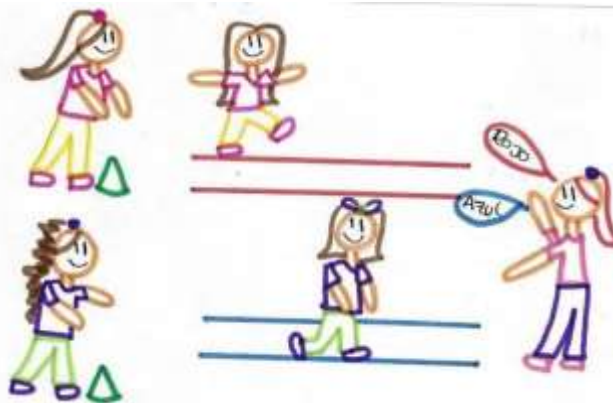
(Moviendo las manos desde los pies hasta la cabeza y al decir PUM, dan un salto)

TIEMPO: 10 minutos

TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: Realizar distintos movimientos con el cuerpo según las relaciones de orientación espacial dadas. (derecha-izquierda; arriba-abajo; delante-detrás) y con los parámetros de ritmo dados (rápido-lento).

PROCEDIMIENTO 1. El círculo rítmico: Con música, todos en círculo cogidos de la mano realizarán 5 vueltas hacia el lado derecho de manera muy rápida y 5 vueltas hacia el izquierdo de manera lenta. 2. A correr y caminar: Esparcidos por el espacio, a la indicación del profesor cuando diga adelante deberán correr rápido hacia adelante y cuando diga atrás deberán caminar muy lentamente hacia atrás. 3. El cielo y la tierra: Esparcidos por el espacio bailando al ritmo de la música, cuando esta pare el profesor dará la indicación, cuando diga cielo los niños deberán caminar rápidamente en puntas de pie y con las manos arriba como si fueran a tocar el cielo, y cuando diga tierra los niños se pondrán en cuclillas y darán pequeños pasos lentamente.	
EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES	
JUEGO # 1	
CARACOLES Y CANGUROS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se disponen en grupos de trabajo ubicados en filas, salen primero todos los caracoles de cada fila y tendrá que gatear (posición de cuadrupedia) saliendo por su lado derecho a recorrer el camino hasta llegar al otro lado donde deberá dejar ahí un tope que llevaba en su espalda, después saldrán los canguros y deberán saltar rápidamente saliendo por el lado izquierdo llegando al final del recorrido dejando ahí una pelota que llevaba en sus manos. Gana punto para su equipo el primero caracol y canguro que llegue a la línea final.	
MATERIALES: Topes, pelotas, tiza para trazar el camino.	
JUEGO # 2	

SEGURO-PELIGRO	TIPO DE JUEGO Juego motor de agilidad
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman en filas y al frente de cada una habrá al lado derecho un camino de conos formados en zigzag que los niños deben salir a tocar caminando muy lentamente cuando la maestra diga SEGURO y en el lado izquierdo una fila de aros de colores que los niños saldrán corriendo a saltar cuando la maestra diga PELIGRO.	
MATERIALES: conos, aros de colores.	
JUEGO # 3	
LIENAS ROJAS Y AZULES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se disponen los niños en fila donde al frente de cada una habrán dos líneas dibujadas en el suelo una roja y la otra azul, esto indica que cuando el profesor diga ROJO el niño saldrá a recorrer dicha línea de ese color corriendo hacia adelante e inmediatamente si dice AZUL el niño se pasará a dicha línea de ese color y caminará muy lentamente hacia atrás.	
MATERIALES: Tiza de colores rojo y azul.	

TODOS A DIBUJAR

DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.

TIEMPO: 10 minutos.

Tabla 6.32

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 10.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 1	SEMANA#: 10
TEMA: Equilibrio y Orientación	SUBTEMA: Equilibrio estático y Orientación
OBJETIVO: Mantener una adecuada posición de las distintas partes del cuerpo en situación estática y en relación a las indicaciones de orientación dadas.	
ACTIVIDADES	
TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:	
BIENVENIDOS COMPAÑEROS	
Bienvenidos compañeros	
Bienvenidos otras vez	
Bienvenidos los saludo	
Uno, dos y tres	
Aplaudiendo con las manos	
Zapateando con los pies	
Doy la vuelta y te saludo	
Y doy la vuelta otra vez	
¿Cómo te va? ¡Bien!	

¿Cómo te va? ¡Bien!

Te va muy bien y a mí también

Y empezamos otra vez

TIEMPO: 10 minutos

TODOS A MOVERNOS

ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio, los niños deberán mantenerse inmóvil durante 15 segundos como mínimo en las siguientes posiciones: de pie, de puntillas y en talones atendiendo a los parámetros de lateralidad dados (derecha e izquierda)

PROCEDIMIENTO

1. reconociendo nuestras extremidades: De pie, elevar la pierna que la profesora le diga a los niños (pierna derecha flexionada al frente), el niño debe reconocer cuál es su pierna derecha y flexionarla al frente para mantener la posición, su pierna de apoyo debe permanecer extendida y el tronco erguido. Mantenerse durante 15 segundos.

2. La pata coja: Con los pies juntos y en posición de bipedestación (estar de pie), a la señal del profesor el niño flexionara la pierna que este indique (derecha o izquierda) hacia atrás para poder ser agarrada por la mano del mismo lado del cuerpo. Mantenerse durante 15 segundos.

3. Inclinando nuestro cuerpo: En posición de pie con ambos pies separados al ancho de los hombros, inclinar el cuerpo hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo según indique el profesor, apoyando el peso en el pie del mismo lado. Duración 15 segundos.

EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES

JUEGO # 1

CAMBIEMOS DE LUGAR

TIPO DE JUEGO:

Juego motor de equilibrio

DURACION: 15 minutos

ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Los niños forman un círculo y se toman de las manos, seguidamente se desplazan a la derecha o a la izquierda según la indicación de la maestra y cuando los considere conveniente hace sonar el silbato, en ese momento los niños deben soltarse y cambiar de lugar para seguidamente permanecer quietos en una postura equilibrada según diga la maestra (en puntas de pie, en talones, en un pie.)	
MATERIALES: silbato.	
JUEGO # 2	
UBICANDOME EN JAPON O COLOMBIA	TIPO DE JUEGO Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se divide la cancha el dos partes trazando una línea por el medio, cada lado representa un país, los niños estarán caminando por el espacio, cuando el profesor diga JAPON PIERNA DERECHA el niño correrá hacia el lado derecho de la cancha y ya ubicado allí agarrara su pierna derecha para sostenerse en esa posición durante 15 segundos, y cuando el profesor diga COLOMBIA PIERNA IZQUIERDA los niños correrán hacia el lado izquierdo y se sostendrá allí parado agarrando su pierna izquierda durante 15 segundos.	
MATERIALES: Tiza de colores para delimitar los dos lados.	
JUEGO # 3	
JUGANDO CON DISTINTAS POSICIONES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio

DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: organizados en filas ira saliendo el primero de cada una a realizar las acciones indicadas por el docente. 1 cono: mantenerse 15 segundos en posición de péndulo (En posición de pie con ambos pies separados al ancho de los hombros, inclinar el cuerpo hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo según indique el profesor, apoyando el peso en el pie del mismo lado.) 2 cono: mantenerse 15 segundos en posición de pata coja (Con los pies juntos y en posición de bipedestación (estar de pie), a la señal del profesor el niño flexionara la pierna que este le indique hacia atrás para poder ser agarrada por la mano del mismo lado del cuerpo. 3 cono: mantenerse 15 segundos en posición de cuadrupedia elevando la pierna que el docente indique.	
MATERIALES: Conos.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.33

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 10.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 10
TEMA: Ritmo y coordinación	SUBTEMA: Ritmo y coordinación dinámica general
OBJETIVO: Estimular la coordinación dinámica general por medio de sonidos rítmicos realizados por las distintas partes del cuerpo.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: EL CONEJO SALTARIN Yo soy un conejo saltarín, quiero saltar mucho como un chapulín salto hacia delante Y salto para atrás salto para un lado Y salto más y más.	
TIEMPO: 10 minutos	
TODOS A MOVERSE ORGANIZACIÓN: Situados en el espacio, realizar las acciones indicadas al identificar los diferentes sonidos y ritmos. PROCEDIMIENTO Bebes a gatear: Apoyar las rodillas, los empeines y los codos en el suelo y gatear durante cinco minutos en esta posición adelantando primero un codo y luego el otro. Coordinando mi cuerpo: Colocados de rodillas, inclinarse hacia adelante hasta apoyar las manos en el suelo. Caminar en cualquier dirección en esta posición adelantando primero un	

brazo, luego una pierna y después con el otro brazo y la otra pierna.

3. Sonidos con nuestro cuerpo: Todos en círculo realizar distintos sonidos en las partes de nuestro cuerpo realizándolo con ambas manos en lugares diferentes de nuestro cuerpo, es decir mientras q la mano derecha golpea nuestra cabeza la mano izquierda da palmadas en nuestras piernas.

EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES

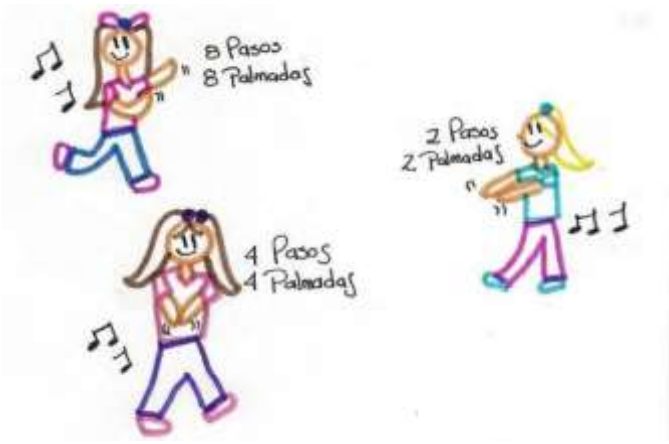
JUEGO # 1

ARAN RAN RAN	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Formando un círculo los niños se preparan para hacer sucesivos movimientos al compás de la música: Aran ran ran (se dan palmadas en las piernas) Culi culi (se dan palmadas en la cola) Alami (se hacen reverencias) Se trata de hacerlo a mayor velocidad cada vez que se repite CANCION: Aran ran ran Aran ran ran Culi,culi,culi,culi,culi Aran ran ran Alami, Alami Culi,culi,culi,culi,culi Aran ran ran	

MATERIALES: Ninguno

JUEGO # 2

EL BAILE DE LA MANE	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Todo el grupo se coloca en círculo, se trata de moverse al ritmo de la canción y realizar las acciones que se van indicando. CANCION El baile de la mane que lo baile que lo baile El baile de la mane que lo baile usted también Una mano en la oreja y otra mano en la frente Una mano en la cabeza y otra mano en la rodilla Se repite el estribillo y se cambian las acciones que se hacen cada vez más complicadas.	
MATERIALES: Ninguno.	
JUEGO # 3	
TODOS A PALMEAR	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los niños esparcidos por el espacio llevaran el tiempo de la música dando palmadas a medida que van caminando. Se puede combinar este ejercicio realizando primero 8 palmadas seguidas de 8 pasos, luego cambiar a 4 palmadas y 4 pasos, luego 2 palmadas y 2 pasos y finalmente una palmada y un paso. De esta forma empezarán a coordinar las manos y los pies y experimentarán que pueden moverse por separado.	

MATERIALES: Ninguno.
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.

Tabla 6.34

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 10.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 10
TEMA: Coordinación y Reacción	SUBTEMA: Coordinación óculo pedial y Reacción.
OBJETIVO: Controlar con los pies objetos con precisión en situaciones de movimiento dinámico y estático al reaccionar frente estímulos visuales y auditivos.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: A LA LIMON A la limón, a la limón La fuente se ha caído A la limón, a la limón Mandadlo a componer A la limón, a la limón No tenemos dinero A la limón, a la limón Nosotros los tenemos	

A la limón, a la limón Pasen los caballeros A la limón, a la limón Nosotros pasaremos.	
TIEMPO: 10 minutos	
TODOS A MOVERSE	
ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio deberán controlar una pelota con sus pies realizando distintas tareas en situaciones de movimiento. PROCEDIMIENTO 1. Pases cambiando pareja: En parejas con un balón se realizaran varios pases con los pies entre ellas, primero 10 veces con el pie derecho y después 10 veces con el izquierdo, cuando suene el silbato deberán cambiar de lugar y de pareja. 2. A patear la pelota: El profesor dibujara con una tiza un camino en el suelo, los niños ubicados en fila uno por uno se ubicaran al principio del camino y patearan la pelota solo cuando escuchen el silbato intentando que esta no se salga del camino, si escuchan cualquier otro sonido y patean la pelota pierden. 3. Quita pelotas: por parejas distribuidos por el espacio, uno conducirá el balón y el otro intentara quitárselo.	
EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES	
JUEGO # 1	
ATENTOS A CONDUCIR EL BALON	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Todos esparcidos en el espacio conducir el balón libremente por toda la cancha y al escuchar le pito ir a cambiar el balón con un compañero el que quede sin balón pierde.	

MATERIALES: Balones	
JUEGO # 2	
A DERRUMBAR LOS CONOS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento.
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se forman tres grupos. Al frente de cada uno abra una fila de conos o topes, las niñas con un balón en los pies recorrerán el camino sin tocar o derrumbar ninguno de los topes, solo cuando escuchen el silbato deberán patearlo intentando derrumbar los conos que están al frente de ellas.	
MATERIALES: Conos, topes. Balones.	
JUEGO # 3	
OSOS CONTRA LEONES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se organizan en dos grupos, los osos conducirán pelotas de color azul y los leones	

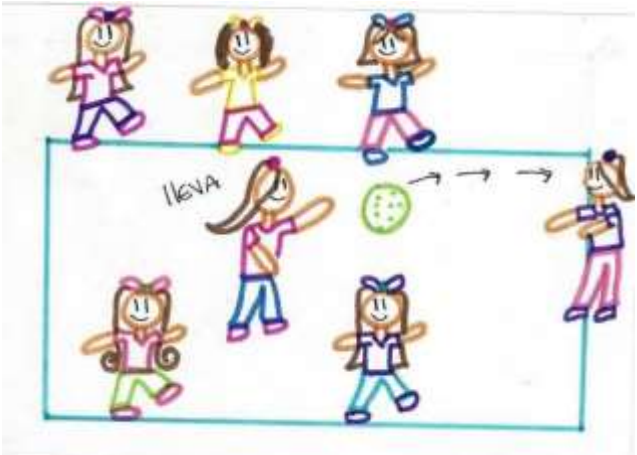
conducirán pelotas de color rojo, cuando escuchen el silbato intentaran los osos quitarles la pelota a los leones y viceversa.	
MATERIALES: pelotas de dos colores diferentes.	
TODOS A DIBUJAR	
DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.	
TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.35

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 11.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS			
SESION#: 1	SEMANA#: 11		
TEMA: Equilibrio y Reacción	SUBTEMA: Equilibrio dinámico y Reacción		
OBJETIVO: Mantener una adecuada posición de las distintas partes del cuerpo en estado de locomoción reaccionando en el menos tiempo posible frente a los estímulos propuestos.			
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: top;"> JARDIN-JARDIN Jardín- jardín Hoy venimos a cantar Jardín-jardín Hoy venimos a jugar Aplaudimos con las manos Aplaudimos con los pies </td><td style="text-align: center; vertical-align: top;"> jardin- jardín hoy vamos a cantar jardín- jardín hoy vamos a jugar nadamos hacia adelante nadamos hacia atrás </td></tr> </table>		JARDIN-JARDIN Jardín- jardín Hoy venimos a cantar Jardín-jardín Hoy venimos a jugar Aplaudimos con las manos Aplaudimos con los pies	jardin- jardín hoy vamos a cantar jardín- jardín hoy vamos a jugar nadamos hacia adelante nadamos hacia atrás
JARDIN-JARDIN Jardín- jardín Hoy venimos a cantar Jardín-jardín Hoy venimos a jugar Aplaudimos con las manos Aplaudimos con los pies	jardin- jardín hoy vamos a cantar jardín- jardín hoy vamos a jugar nadamos hacia adelante nadamos hacia atrás		

Damos una vuelta entera Y aplaudimos al revés. Jardín- jardín Hoy venimos a cantar Jardín- jardín Hoy venimos a jugar Caminamos hacia adelante Y volvemos para atrás Damos una vuelta entera Y aplaudimos en el lugar.	damos una vuelta entera Y nos ponemos a saltar. jardin-jardin hoy vamos a jugar jardin- jardin hoy vamos a cantar gateamos hacia adelante gateamos hacia atrás damos una vuelta entera Y empezamos a silbar.
TIEMPO: 10 minutos	
TODOS A MOVERNOS	
ORGANIZACIÓN: Esparcidos por el espacio deberán mantener el cuerpo en posición armónica en situación de desplazamiento.	
PROCEDIMIENTO	
1. Atentos a correr: Recorrer el espacio caminando y llevando sobre su cabeza un saquito de arena, cuando suene el silbato deberán correr hasta la línea final.	
2. Los soldaditos ágiles: Deberán marchar como soldados en fila india sobre las líneas de la cancha sin salirse de estas, siguiendo al docente quien los guiara en el recorrido. Realizar el ejercicio cuando suene el pandero en puntas de pie y cuando suene el tambor cambiar rápidamente a realizar el ejercicio en talones.	
3. Atentos a marchar: Formar con tiza una línea en el suelo y otra sobre una gradería empezaran a caminar sobre una de las líneas y cuando suene el silbato cambiaran rápidamente a caminar sobre la otra línea, así sucesivamente sin perder el equilibrio.	
EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES	
JUEGO # 1	
LA BATALLA DEL COJO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: 4 equipos enfrentados 2 a 2 en un círculo del campo. Cada equipo se enumera en secreto y se colocan enfrentados alrededor del círculo. Para comenzar el juego, el profesor dice un número y los dos que lo tienen entran en el círculo a la pata coja con el pie derecho, cogiendo con la mano izquierda el pie izquierdo y con la mano derecha trata de desequilibrar al otro. Cuando lo consiguen, ganan un punto. Gana el equipo que más puntos consigue.	
MATERIALES: Ninguno.	
JUEGO # 2	
A QUE TE PILLO CON MI PELOTA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento y de equilibrio.
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Un alumno queda de lleva el cual estará dando botes con una pelota de caucho, este tiene que pegarle la lleva lanzando la pelota hacia el resto de los compañeros que estarán desplazándose por las líneas del campo, quien no respete las líneas y se salga de ellas debe pasar a ayudar a la lleva.	
MATERIALES: pelotas de caucho.	
JUEGO # 3	
A DERRUMABAR A MI	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio y agilidad

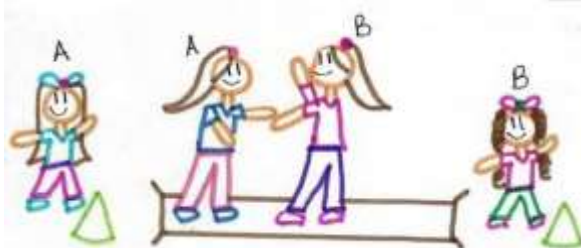
COMPAÑERO	
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se ubicaran en dos filas una en frente de la otra y en medio de ellas un banco sueco y alrededor de el colchonetas para evitar que los niños se lastimen, se le asignara un número a cada niño de cada fila y cuando el docente diga un numero los niños que representan aquel numero deben salir a caminar por el banco sueco cuando se encuentren en la mitad intentaran derrumbarse el uno al otro el primero que cae al suelo pierde.	
MATERIALES: Banco sueco, colchonetas.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.36

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 11.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 11
TEMA: Orientación y Coordinación	SUBTEMA: Orientación y Coordinación dinámica general.
OBJETIVO: Estimular en el niño la capacidad de coordinar los movimientos de todo su cuerpo ubicándose en relación al espacio que lo rodea.	

ACTIVIDADES

TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:

PINOCHO

Pinocho fue a pescar

Al río Guadalquivir

Se le cayó la caña

Y pesco con la nariz

Al llegar a su casa

Nadie le conocía

Tenía la nariz

Más grande que un tranvía

Más grande que un tranvía

Su padre toca el bombo

Su madre los platillos

Y al bueno de pinochico

Se le caen los calzoncillos

TIEMPO: 10 minutos

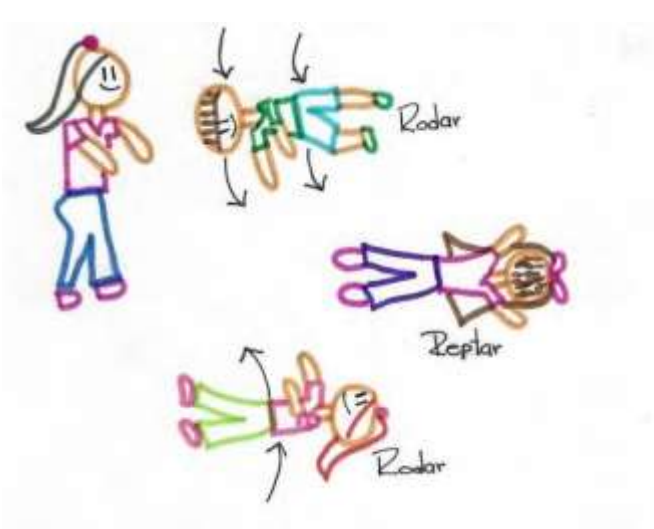
TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: Realizar distintos movimientos coordinando las partes del cuerpo y en dirección a los parámetros de orientación asignados.

PROCEDIMIENTO

1. Apoyar las rodillas, los empeines y los codos en el suelo y gatear durante cinco minutos en esta posición adelantando primero un codo y luego el otro.

2. Colocados de rodillas, inclinarse hacia adelante hasta apoyar las manos en el suelo. Caminar en

cualquier dirección en esta posición adelantando primero un brazo, luego una pierna y después con el otro brazo y la otra pierna.	
3. Jugando con la pelota: El niño tira la pelota y va a buscarla repetidas veces. Se le pide que la tire más lejos, más cerca, para un lado y otro. Hacerla rodar, volar, cambiarla por la del compañero. Estas propuestas se realizan una por vez.	
EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES	
JUEGO # 1	
TRONCOS RODANTES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: El profesor/a comienza la historia, de unos troncos que fueron cortados y van a ser transportados: - Rodando hacia adelante:(todos los alumnos/as ruedan por el suelo). - Llegamos a un río y nos lleva la corriente por el lado derecho: (todos los alumnos reptan por el suelo hacia el lado derecho). - Llegamos a la fábrica de muebles y nos sacan del río: (volvemos a Rodar hacia atrás.) VARIANTES: 1.- Puede complicarse la historia con cuadrupedias (nos llevan en un camión), saltos de pie (nos levantan y apoyan en esa pared), etc.	
MATERIALES: Ninguno.	
JUEGO # 2	
LA SERPIENTE LOCA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio

DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los niños y niñas, sentados uno detrás de otro sobre un banco sueco, se mueven hacia delante ante la señal sonora del maestro/a (silbato). Cuando el primero tiene que salir del banco por el movimiento de los que vienen por detrás, corre al final del banco y se sienta nuevamente reincorporándose al gusano, y así sucesivamente. VARIANTES - Cuando están todos sentados se les indica con la mano adelante, atrás, a un lado a otro lado, y todos a la vez ejecutan esos movimientos. - Velocidad de ejecución rápida y lenta.	
MATERIALES: banco sueco.	
JUEGO # 3	
A PASAR LOS AROS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio y agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Grupos de 5 con 4 aros por grupo. 4 del grupo se ponen en círculo pero en vez de agarrarse las manos, se agarran los aros, de tal forma que cada integrante del grupo está agarrando dos aros (uno con la mano derecha y otro con la izquierda). Los aros están tocando el suelo. A una señal el que no está agarrado en el círculo empieza a pasar entre los aros. Cuando termine se cambia con otro del grupo. Se repite varias veces. Pueden pasar también entre	

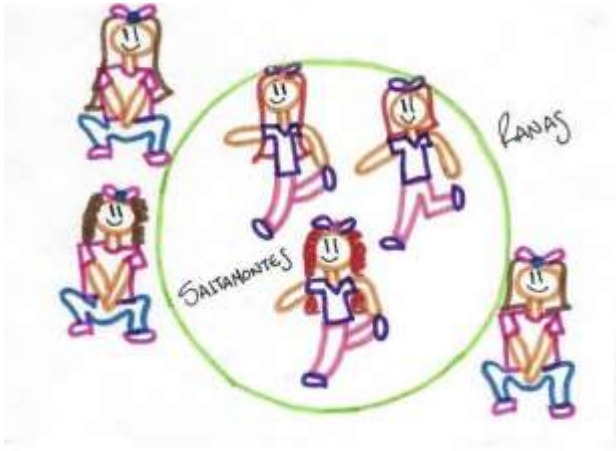
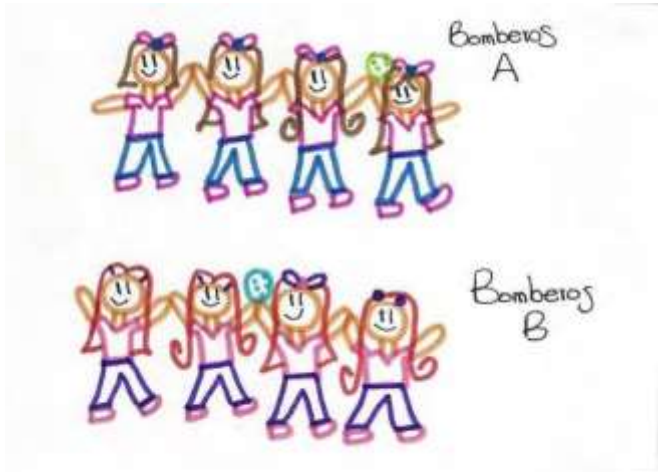
las piernas de los que están en el corro.	
MATERIALES: aros de colores.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.37

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 11.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 11
TEMA: Ritmo y Reacción	SUBTEMA: Ritmo y Reacción
OBJETIVO: Estimular la reacción motora mediante diversos estímulos auditivos identificando los parámetros de lento y rápido.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: AGUA DE LIMON Agua de limón Vamos a jugar Y el quede solo Solo quedara ¡ey! Luego de la interjección ¡ey! giran en sentido contrario, repitiendo los mismos versos. PROCEDIMEINTO DE RONDA: Al finalizar el canto se rompe el circulo y cada jugador intentara formar pareja con otro compañero, el que estaba en el centro si encuentra pareja pasa a	

integrar la ronda y el que se quede sin ella pasa al centro para empezar de nuevo la ronda.	
TIEMPO: 10 minutos	
TODOS A MOVERSE ORGANIZACIÓN: Dispuestos en el espacio en distintas situaciones, deberán responder ante los estímulos propuestos, en el menor tiempo posible. PROCEDIMIENTO 1. A Botar mi pelota: Los niños se desplazan libremente por el espacio, botando la pelota al ritmo que quieran, es decir si lo quieren botar rápido lo hacen rápido y si quieren lento, lento lo harán. 2 reconociendo nuestro cuerpo: Los niños se pondrán en hilera de frente al profesor que ira nombrando y tocando unas partes del cuerpo que los niños deberán hacer también, después el profesor nombrara una parte pero mostrara visualmente otra y los niños deberán estar atentos al estímulo auditivo y tocarse la parte del cuerpo que escuchen y no la que vean, se realizara el mismo ejercicio anterior pero con los ojos cerrados. 3 Delfines al mar: Ubicados por parejas uno enfrente del otro, la profesora e empezara a nombrar unas partes del cuerpo que el niño deberá tocarse, cuando esta diga la frase “delfines al mar” los niños intentaran coger la pelota que está situada en medio de cada pareja. Gana el niño que agarre primero la pelota. Repetir 5 veces en diferentes posiciones (acostados, sentados, de espaldas)	
EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES	
JUEGO # 1	
LAS RANAS A AGARRAR A LOS SALTAMONTES	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Se traza un gran círculo en el suelo, dentro de él se colocan los alumnos/as que harán de saltamontes y que irán dando saltos a "la pata coja", pero sin salir del círculo. Otro alumno/a hace de rana y persigue a los saltamontes, pero esta rana va encucillada, por lo que no salta tan de prisa como los saltamontes. Al capturar a alguno la rana se transforma en saltamontes y el saltamontes capturado en rana. Si se dejan pillar hacen los cambios de forma rotativa	
MATERIALES: Pandero, maraca, y tambor.	
JUEGO # 2	
LOS BOMBEROS RAPIDOS Y LENTOS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de agilidad
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se ubican todos los niños por filas y algunos delante del primer niño, el cual deberá ir pasando los objetos hacia atrás según indique el profesor (rápido o lentamente) en el caso de cuando sea rápido el primer equipo que logre llevar el objeto hasta el otro extremo ganara un punto.	
MATERIALES: objetos (pelotas, topes etc.)	
JUEGO # 3	
TIPO DE JUEGO:	

A ACELERAR LAS PALMADAS	Juego motor de agilidad.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los niños estarán repartidos por el espacio libremente, estos deberán transformar el ritmo lento de sus palmadas en un ritmo rápido y viceversa, adecuando a esta velocidad el ritmo de desplazamiento.	
MATERIALES: Ninguno	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.38

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 1. Semana 12.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 1	SEMANA#: 12
TEMA: Equilibrio y Ritmo	SUBTEMA: Equilibrio estático y Ritmo
OBJETIVO: Mantener una adecuada posición de las distintas partes del cuerpo en situación estática en conjunto con desplazamientos de los parámetros de lento y rápido.	
ACTIVIDADES	

TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda:

A LA ZAPATILLA POR DETRÁS

A la zapatilla por detrás,

Tris, tras.

Ni la ves, ni la verás,

Tris, tras.

Mirar para arriba,

Que caen judías.

Mirar para abajo,

Que caen garbanzos.

A callar, a callar,

Que el ángel va a pasar.

TIEMPO: 10 minutos

TODOS A MOVERSE

ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio, los niños deberán mantenerse inmóvil durante 10'' como mínimo en las siguientes posiciones: de pie, de puntillas y en talones.

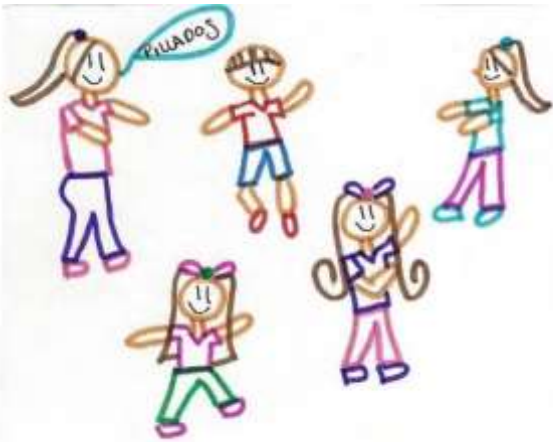
PROCEDIMIENTO

1. El flamenco: De pie, elevar una pierna flexionada al frente, la pierna de apoyo debe permanecer extendida y el tronco erguido. Mantenerse durante 20 segundos.

2. La pata coja: Con los pies juntos y en posición de bipedestación (estar de pie), a la señal del profesor el niño flexionara la pierna hacia atrás para poder ser agarrada por la mano del mismo lado del cuerpo. Primero con una pierna y luego con la otra.
Mantenerse durante 20 segundos.

3. El péndulo: En posición de pie con ambos pies separados al ancho de los hombros, inclinar el

cuerpo hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo apoyando el peso en el pie del mismo lado. Duración 20 segundos.	
EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES	
JUEGO # 1	
EL LIDER	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio y agilidad
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Cada grupo repartidos en el espacio contara con un “líder” que será quien establezca el ritmo y quien marcara los movimientos que se deben realizar. Los restantes integrantes del grupo deberán imitarlo, cuando el “líder” diga stop el resto del grupo deben quedarse en la última posición en la que quedo manteniendo el equilibrio durante 10 segundos.	
MATERIALES: Ninguno.	
JUEGO # 2	
A BAILAR CON LA CONGA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio y agilidad
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: En grupos colocados en filas uno detrás del otro se desplazaran por el espacio levantando alternadamente una u otra pierna acompañado del ritmo de la música, mientras que cada uno de los componentes sujeta al de adelante por la cintura, cuando el docente grite A BAILAR CON LA CONGA todos los	

de la fila le sujetan una pierna a su compañero de atrás quedando todos en posición de bipedestación en un solo pie, sosteniéndose durante 5 segundos.	
MATERIALES: Ninguno.	
JUEGO # 3	
PILLADOS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio.
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Todos por el espacio bailaran al ritmo de la música, cuando esta pare y el docente diga PILLADOS, todos los niños se quedaran inmóviles en la última posición que adoptaron sosteniendo así durante 10 segundos.	
MATERIALES: Ninguno.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

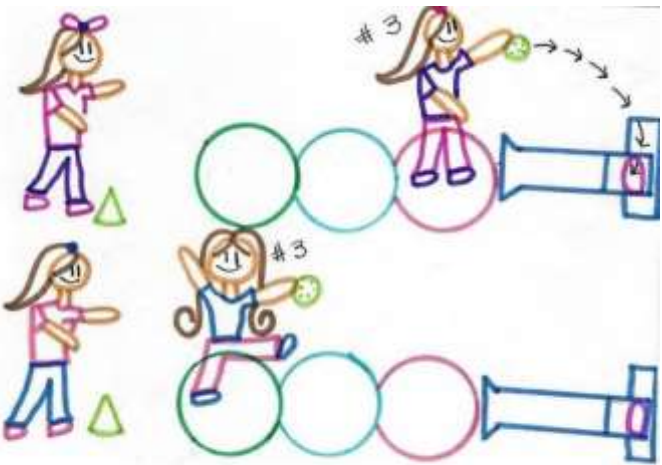
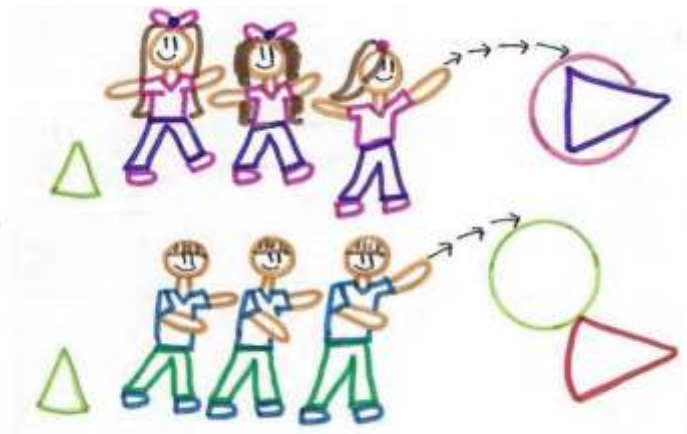
--

Tabla 6.39

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 2. Semana 12.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 2	SEMANA#: 12
TEMA: Coordinación y Reacción	SUBTEMA: Coordinación óculo manual y Reacción motora
OBJETIVO: Controlar con las manos objetos con precisión en situaciones de movimiento dinámico y estático al reaccionar frente a diversos estímulos propuestos.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: BUENOS DIAS PARA TODOS Buenos días parar todos, Buenos días para mí, Hoy me siento muy alegre Hoy me siento muy feliz. Buenos días parar todos, Buenos días para mí, La canción de los saludos Ha venido por aquí. Buenos días, buenos días ¿Qué tal, ha dormido bien? Buenos días para todos Buenos días para usted	

buenos días, buenos días De mañana les daré Para que estando juntitos Nos lo pasemos muy bien.	
TIEMPO: 10 minutos	
TODOS A MOVERNOS ORGANIZACIÓN: Dispersos por el espacio deberán manipular y controlar diversos objetos realizando distintas tareas. PROCEDIMIENTO 1, 2, 3 pelotas al aire: Todos en círculo deben lanzar la pelota hacia arriba y recepcionarla sin dejarla caer al suelo, solo cuando escuchen al profesor decir 1 2 3 pelotas al aire, si escuchan cualquier otra frase no deberán lanzar la pelota. 2. El ágil malabarista: Todos organizados en círculo, cuando la maestra haga sonar el silbato los niños lanzaran la pelota al aire y antes de cogerla deberán aplaudir una vez, no podrá caer la pelota al suelo, realizar el ejercicio 10 veces. 3. atentos a coger la pelota: Ubicados por parejas, uno de los niños será el uno y el otro será el dos, cuando escuchen el silbato uno de los niños lanza la pelota al aire y el niño que represente el número que la profesora grite deberá agarrar la pelota a antes de que caiga al suelo, realizar el ejercicio 10 veces.	
EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES	
JUEGO # 1	
NUMEROS A ENCESTAR	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Se organizan los niños en grupos de trabajo de igual número de participantes y se les asigna un número a cada uno, al frente de ellos habrá unos aros que deben saltar y al final una canasta donde deben encestar el balón, saldrá a realizar el juego cuyo niño tenga el número que la maestra diga en voz alta.	
MATERIALES: aros colores, balón y una cesta.	
JUEGO # 2	
A ENCHOCLAR LOS AROS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento.
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se disponen en grupos de trabajo organizados en filas, el ultimo niño deberá pasar de atrás hacia adelante un aro del color que la profesora indique, hasta que llegue al primero niño el cual deberá enchoclarlo en el cono que estará situado a un distancia de 1 metro aproximadamente.	
MATERIALES: Aros de colores, conos.	
JUEGO # 3	
RECOLECTEMOS PELOTAS	TIPO DE JUEGO: Juego motor de lanzamiento.

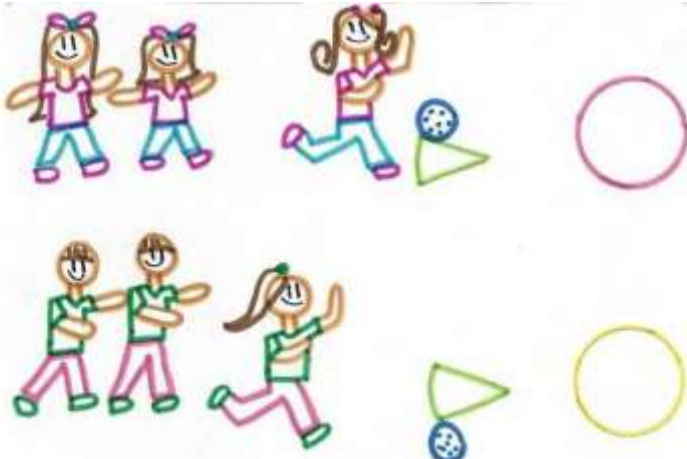
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se disponen en grupos de trabajo organizados en filas y cada niño se le asignara una fruta, cuando se nombre dicha fruta el niño debe salir hasta atrás de su fila pasar por debajo de las piernas de sus compañeros y llegar corriendo hasta el cono donde deberá lanza la pelota a la canasta que hay en frente del cono que estará ubicada a una distancia de 1 metro aproximadamente. Gana el equipo que más pelotas recolecte.	
MATERIALES: pelotas pequeñas de pin pon o icopor, canastas. Conos.	
TODOS A DIBUJAR DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron. TIEMPO: 10 minutos.	

Tabla 6.40

Unidad temática: capacidades coordinativas. Sesión 3. Semana 12.

UNIDAD TEMATICA: CAPACIDADES COORDINATIVAS	
SESION#: 3	SEMANA#: 12
TEMA: Equilibrio y Orientación	SUBTEMA: Equilibrio dinámico y orientación espacial
OBJETIVO: Mantener el equilibrio en situación de desplazamiento ubicando su cuerpo en relación al espacio.	
ACTIVIDADES TODOS A CANTAR: En círculo y todos cogidos de la mano cantaremos la siguiente ronda: BUENOS DIAS AMIGUITOS Buenos días amiguitos Como están Qué bien Tienen deseos de jugar Pues hagamos un círculo y comencemos a jugar. A saltar a saltar vamos todos a saltar con un pie con un pie y nadie se puede caer con los dos con los dos Lo quieren volver hacer.	
TIEMPO: 10 minutos	
TODOS A MOVERNOS ORGANIZACIÓN: Situados en el espacio, organizados en grupos de trabajo dispuestos en hileras deberán mantener la posición del cuerpo armónicamente en situaciones de locomoción además de orientar su cuerpo en relación al espacio. PROCEDIMIENTO	

1. Direccionando el avión: Se trazaran un camino en el suelo hacia distintas direcciones que recorran todo el espacio, el docente se colocara de primero en la fila y guiara a los niños por el camino intentando que estos no se salgan del camino, deberá darle las indicaciones a los niños de voltear a la izquierda o a la derecha según sea el recorrido del camino.

2 La robot loco: Armas tres líneas de 4 metros en el suelo al frente de cada grupo, cada niño recorrerá el camino primero hacia adelante en puntas de pie y con los brazos a los lados del tronco y cuando llegue al final de la línea se devuelve de espalda pero en talones y con brazos la lado del tronco, procurando no salirse de la línea.

3 Que no caiga: Armar tres líneas de 4 metros en el suelo al frente de cada grupo, cada niño recorrerá el camino llevando un tope en su cabeza y con los brazos abiertos procurando de que el tope no se caiga al suelo, este deberá estar atento para salir por el lado que la profesora indique, si dice HACIA LA DERECHA el niño sale a caminar por el lado derecho de la línea que tiene la frente.

EVIDENCIANDO MIS HABILIDADES Y CAPACIDADES

JUEGO # 1

EL TRONO

TIPO DE JUEGO:

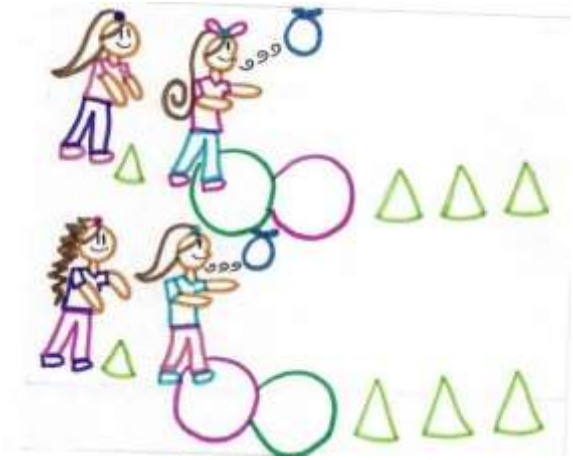
Juego motor de equilibrio

DURACION: 15 minutos

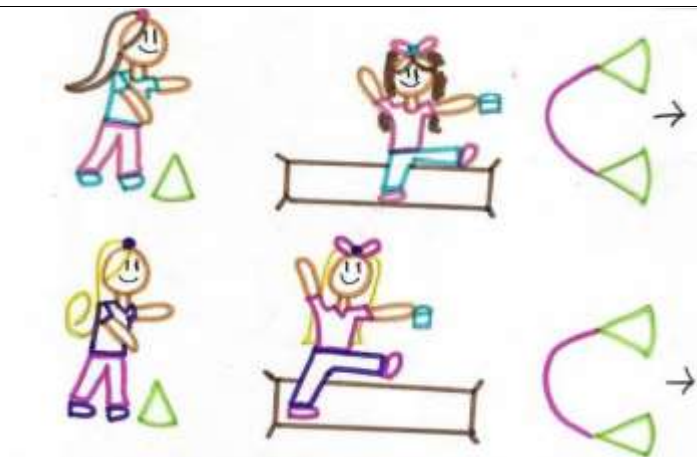
ESPACIO: Cancha

DESARROLLO: Los niños se distribuyen libremente formando parejas. Los componentes de cada pareja se sitúan frente a frente. Cada pareja llevará dos palos de escoba sujetos por los extremos (cada niño con un extremo del palo en cada mano) y sobre éstas colocarán un globo que deberán transportar sin que se caiga. La profesora dará indicaciones hacia donde desplazarse, 5 pasos a la derecha, 1 paso atrás, 3 hacia adelante y así sucesivamente. El globo que cae puede ser colocado sobre las picas por los miembros de otra pareja.



MATERIALES: palos de escoba, globos.	
JUEGO # 2	
A SOPLAR EL GLOBITO	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 Minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Los jugadores se reparten en filas con igual número de competidores, Cada equipo recibe un globo de color diferente que deberá inflar y anudar antes de comenzar el juego. A una señal, el primero de cada equipo lanza su globo al aire e intenta mantenerlo flotando mediante soplos cuando cae, mientras atraviesa un camino de aros y conos puestos en el suelo intentando no perder el equilibrio y caer, uno de su equipo deberá guiarlo mediante mando de voz indicándole hacia donde debe caminar, el niño que logre llevar su globo hasta el otro extremo gana punto para su equipo.	
MATERIALES: globos de colores.	
JUEGO # 3	
A LLEVAR EL AGUA	TIPO DE JUEGO: Juego motor de equilibrio
DURACION: 15 minutos	ESPACIO: Cancha
DESARROLLO: Se disponen los niños en grupos de trabajo, el primero de cada fila deberá salir con un vaso de agua en su mano y llevarlo hasta el otro extremo atravesando una serie de obstáculos que conllevan a caminar por encima de un banco sueco, pasar por debajo del puente, hasta lograr	

llegar al otro lado sin derramar el agua.



MATERIALES: vasos con agua, conos y aros para armar el puente, banco sueco.

TODOS A DIBUJAR

DIBUJO: Por medio de una dibujo los niños expresaran sus emociones vividas a lo largo de la sesión, plasmando que aprendieron y como se sintieron.

TIEMPO: 10 minutos.

7. Análisis de resultados

Dentro de este apartado se encontrara como primera instancia todos aquellos resultados de los test motores aplicados en este trabajo de investigación, como son el test de desarrollo psicomotor TEPSI y el Test escolar de desarrollo perceptivo motor (ver página de 7 – 9) así mismo el análisis correspondiente de cada uno, seguido se realizara un análisis de lo observado tras la aplicación de la guía metodológica constituida por juegos motores y se finaliza el capítulo con los resultados obtenidos de los test después de haber aplicados la guía, realizando el análisis correspondiente y comparando ambos resultados entre los test iniciales y los finales.

Se realizó la primera evaluación psicomotora de los test ya mencionados, en las 34 niñas de 5 años del grado transición del colegio san Vicente sede materdei, los días 1, 3 y 4 de septiembre de 2015. Se aplica la guía metodológica construida para (objetivo) durante 36 semanas. El test final se llevó a cabo con 34 niñas, en los días 19 y 20 de noviembre de 2015.

Tabla 7.41

Primer test inicial de valoración psicomotora test escolar de desarrollo perceptivo - motor

NIÑA	EDAD	PUNTAJE OBTENIDO	CATEGORIA
1	5	18-15	Aceptable
2	5	21-19	Bueno
3	5	18-15	Aceptable
4	5	18-15	Aceptable
5	5	18-15	Aceptable
6	5	14-11	Regular
7	5	14-11	Regular

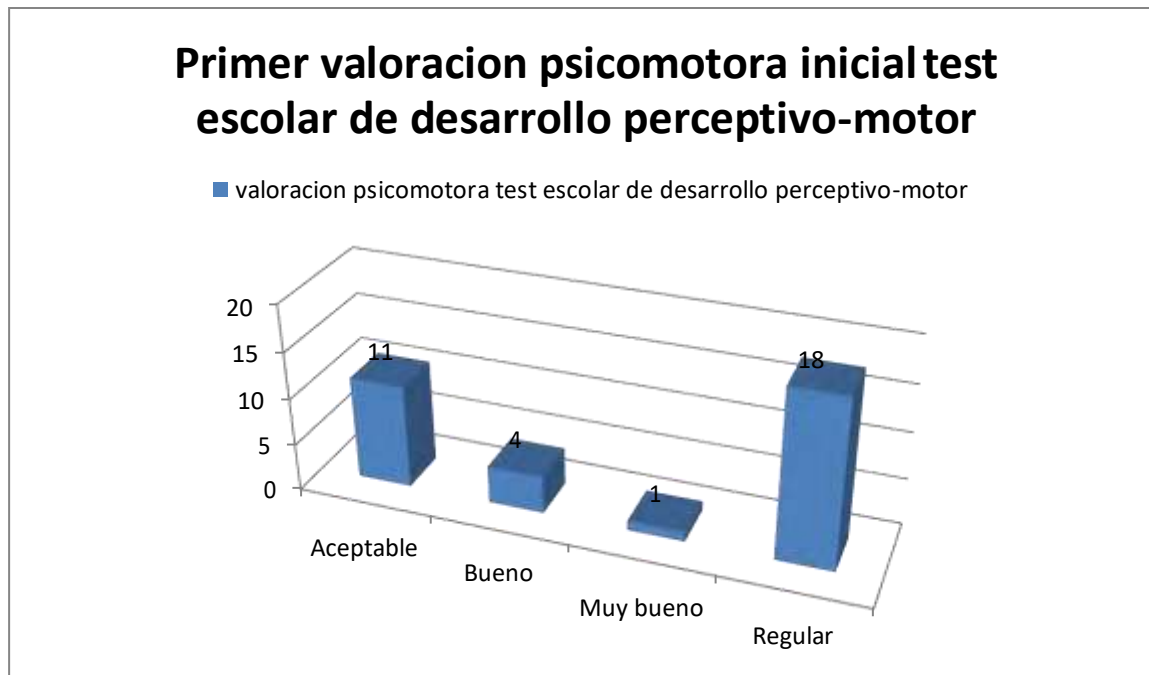
8	5	18-15	Aceptable
9	5	14-11	Regular
10	5	18-15	Aceptable
11	5	21-19	Bueno
12	5	21-19	Bueno
13	5	14-11	Regular
14	5	18-15	Aceptable
15	5	14-11	Regular
16	5	14-11	Regular
17	5	14-11	Regular
18	5	14-11	Regular
19	5	14-11	Regular
20	5	14-11	Regular
21	5	14-11	Regular
22	5	14-11	Regular
23	5	14-11	Regular
24	5	18-15	Aceptable
25	5	18-15	Aceptable
26	5	21-19	Bueno
27	5	14-11	Regular
28	5	14-11	Regular
29	5	14-11	Regular
30	5	18-15	Aceptable
31	5	24-22	Muy Bueno

32	5	18-15	Aceptable
33	5	14-11	Regular
34	5	14-11	Regular

Nota: Autor: JACK CAPON (1978) Adaptado: SERGIO CARRASCO (1990).

En la tabla 7.41 se puede observar que de las 34 niñas evaluadas, 11 de ellas están en la categoría aceptable según el rango de su puntaje obtenido en el test, 4 están en la categoría bueno, 1 en la categoría muy bueno y 18 niñas siendo estas la mayor cantidad, se encuentran en la categoría regular.

Imagen 7.2. *Primer valoración psicomotora inicial test escolar de desarrollo perceptivo-motor*



De las 11 niñas categorizadas en el rango de aceptable, se puede deducir que, en cuanto a la capacidad de reacción motora la mayoría de ellas se les dificultó realizar el ejercicio donde tenían que encontrar y tantear con los ojos cerrados la parte de su cuerpo que se le indicaba, estas

mostraron vacilación y exceso de tiempo en la respuesta motora, solo una de ellas tuvo más de un error de identificación al señalar la parte nombrada y cuatro de ellas lo realizaron correctamente. En cuanto al equilibrio dinámico se encontró en el ejercicio de caminar sobre una tabla, que la mayoría de las niñas caminaban con rigidez y rápidamente con temor de perder el equilibrio, solo dos de ellas deslizaron los pies o se detenían, las otras cuatro realizaron el ejercicio sin ninguna dificultad y solo una de las niñas piso por fuera de la tabla; por otro lado en cuanto al equilibrio estático se deduce que se encuentran la mayores falencias ya que la mayoría de las niñas coinciden en tener un cambio de postura inarmónica y desordenada al momento que se le solicita sostenerse en un solo pie durante 3 segundos y al momento de dar los tres saltos consecutivos con el pie en el cual se estaban sosteniendo, presentando poco control del equilibrio y falta de ritmo en los saltos, cabe resaltar que en el momento de dar un salto y caer sobre una superficie las niñas categorizadas en este grupo caen rígidamente siendo una menor cantidad de ellas las que pierden el equilibrio al caer. En la capacidad de orientación se encontró que las niñas mostraron inseguridad frente a los obstáculos que tenían que pasar, sin embargo realizaron correctamente el ejercicio, solo una de ellas toco uno de los objetos con su cuerpo. Por ultimo en la capacidad de coordinación óculo manual trabajada mediante ejercicios de recepción se encontró que las niñas mostraban cierta inseguridad a la hora de recepcionar la pelota mientras que otras, de tres intentos de recepción solo atraparon la pelota una sola vez, por otro lado cuatro de las niñas lo realizaron correctamente sin mostrar inseguridad y recepcionando la pelota más de una vez.

La mayor falencia se encontró en la capacidad de equilibrio, debido a que no es una capacidad innata se trabajó y mejoro mediante la actividad motriz.

Por otra parte, al analizar a las niñas categorizadas en el rango de bueno, se encontró que en la capacidad de reacción motora no se presentó ninguna dificultad ya que las niñas realizaron

correctamente el ejercicio identificando muy bien y de manera muy rápida todas las partes del cuerpo nombradas, solo una de ellas presento vacilación y demora a la hora de realizar lo asignado. En el equilibrio dinámico las niñas realizaron de una manera adecuada el ejercicio de caminar sobre la tabla mostrando una correcta postura al caminar sin presentar ninguna falla y una sola de las niñas atravesó de una manera muy rápida la tabla mostrando inseguridad y en equilibrio estático se encontró una correcta realización del ejercicio sosteniéndose sobre un pie, no se presentaron fallas ni problemas, las niñas mostraron una adecuada postura y tranquilidad a la hora de sostenerse durante los 3 segundos en cada pie, igualmente en el ejercicio de salto y caída las niñas no perdían el equilibrio al caer sino que por el contrario, se sostenían durante unos segundo sin perder el equilibrio, en cuanto a la orientación dos de las niñas mostraron inseguridad al pasar a través de un espacio estrecho sin tocar los obstáculos ya que les tocaba pasarlo de costado y con cierta dificultad; las otras dos niñas tuvieron un mal cálculo del espacio para poder atravesar los obstáculos por lo tanto, de los tres ejercicios realizados tocaron con su cuerpo algún objeto, por último en la capacidad de coordinación óculo manual se encontró que las niñas mostraron inseguridad en la recepción sin que se caiga el balón y una de las niñas atrapo la pelota una sola vez de los tres intentos. En general, no se encontraron falencias de mayor magnitud en este grupo de niñas por lo que se deduce que su desempeño motriz está en un nivel óptimo, sin embargo cabe resaltar que hay aspectos a mejorar en sus capacidades motrices de orientación y coordinación óculo manual.

Es de destacar que solo una de las 34 niñas obtuvo un valor de muy bueno en el rango de sus capacidades motrices, debido a que realizo correctamente todos los ejercicios acordes a cada capacidad y solo presento una falencia al evaluarle la reacción motriz ya que mostro un exceso de tiempo al reaccionar frente al estímulo propuesto.

Por último se encontró que, la mayor parte de las niñas evaluadas se encuentran en el rango de regular. En la capacidad de reacción al solicitarles que con los ojos tapados se tocaran la parte del cuerpo nombrada por el docente, la mayoría de las niñas tuvieron más de un error de identificación acompañada de vacilación o demora al realizar lo solicitado, las partes del cuerpo que más se les dificultaba identificar fueron los codos y tobillos y también se encontró confusión al nombrar la cabeza y la cadera ya que muchas de ellas asociaban estas palabras y al escucharlas las encontraban muy similares, por otro lado cuatro de las niñas presentaron una tardanza en la respuesta motora ya que al tantear la parte del cuerpo solicitada se demoraban en identificarla. En el equilibrio dinámico se observaron muchas falencias en el momento de atravesar la tabla de un lado a otro caminando ya que la mitad de estas, es decir 9 niñas, mostraron mucha dificultad al hacerlo porque su mirada ya no era fija en el punto donde tenían que mirar, se detenían muchas veces o deslizaban los pies, mientras que la otra mitad de las niñas piso más de una vez por fuera de la tabla. En cuanto al equilibrio estático, la mayor dificultad se encontró al sostenerse sobre un solo pie (específicamente más sobre el izquierdo que sobre el derecho) durante 3 segundos, las niñas mostraron un cambio de postura inarmónico y muy desordenado al realizar dicho ejercicio, mientras que otras además de perder la buena postura y no sostenerse durante el tiempo previsto, también tocaban el suelo con su pie contrario generando así que se perdiera totalmente el equilibrio, seguido de esto cuando tenían que dar los tres saltos seguidos con el pie mostraron falta de ritmo en los saltos y muy poco control del equilibrio.

Por otro lado en el ejercicio de salto y caída, la mitad de las niñas no fueron capaces de mantenerse en equilibrio al momento de la caída ya que alguna parte de su cuerpo tocaba el suelo al caer (sus manos, rodillas, tronco) la otra mitad por el contrario cayeron de forma muy rígida realizando correctamente el salto. En la capacidad de orientación, se pudo encontrar en la gran

mayoría que sentían algo de temor al tener que atravesar por alguno de los objetos realizando el ejercicio correctamente sin tocar ningún objeto pero con inseguridad frente a él, por otro lado otras de las niñas tuvieron un mal cálculo del espacio frente al estímulo presentado y una de las niñas toco con su cuerpo tres veces al atravesar por los objetos. Por último en la coordinación óculo manual se presentaron muchas falencias a la hora de recepcionar la pelota ya que la mayor parte de las niñas atraparon el objeto una sola vez de tres intentos propuestos, también se notó inseguridad y cierto temor a la hora de recepcionar y, algunas de ellas atrapaba la pelota con ayuda los brazos o cuerpo.

Se puede deducir en general que con el test propuesto se pudo determinar el estado psicomotriz en el cual estaban las niñas, encontrando falencias en sus capacidades coordinativas en la gran mayoría de ellas, especialmente en la capacidad de equilibrio, coordinación óculo manual y reacción, sin dejar de lado la capacidad de orientación para estimularla y mejorarla, en la cual se encontraron falencias de menor magnitud.

Tabla 7.42

Segundo test inicial de valoración psicomotora test de desarrollo psicomotor TEPSI

NIÑA	P.B.C	P.T.C	Categoría Coordinación	P.B.L	P.T.L	Categoría lenguaje	P.B.M	P.T.M	Categoría motricidad	P.B. total	P.T total	Categoría Total
1	15	62	Normal	21	53	Normal	8	41	Riesgo	44	53	Normal
2	14	57	Normal	20	50	Normal	7	35	Riesgo	41	48	Riesgo
3	15	62	Normal	24	62	Normal	10	52	Normal	49	62	Normal
4	16	67	Normal	20	50	Normal	9	47	Riesgo	45	55	Normal
5	14	57	Normal	22	56	Normal	6	29	Riesgo	42	50	Normal
6	16	67	Normal	20	50	Normal	8	35	Riesgo	44	53	Normal
7	14	57	Normal	23	59	Normal	7	35	Riesgo	44	53	Normal
8	16	67	Normal	21	53	Normal	9	47	Riesgo	46	57	Normal
9	14	57	Normal	19	47	Riesgo	8	41	Riesgo	41	48	Riesgo
10	15	62	Normal	22	56	Normal	9	47	Riesgo	46	57	Normal
11	16	67	Normal	20	50	Normal	11	58	Normal	47	59	Normal
12	16	67	Normal	24	62	Normal	11	58	Normal	51	66	Normal
13	14	57	Normal	22	56	Normal	8	41	Riesgo	44	53	Normal

14	15	62	Normal	18	43	Riesgo	9	47	Riesgo	42	50	Normal
15	16	67	Normal	20	50	Normal	8	41	Riesgo	44	53	Normal
16	15	62	Normal	19	47	Riesgo	9	47	Riesgo	44	43	Normal
17	14	57	Normal	24	62	Normal	8	41	Riesgo	46	57	Normal
18	15	62	Normal	21	53	Normal	7	35	Riesgo	42	50	Normal
19	13	52	Normal	20	50	Normal	7	35	Riesgo	40	46	Riesgo
20	14	57	Normal	21	53	Normal	7	35	Riesgo	42	50	Normal
21	13	52	Normal	23	59	Normal	7	35	Riesgo	43	51	Normal
22	16	67	Normal	24	62	Normal	10	52	Normal	50	64	Normal
23	15	62	Normal	24	62	Normal	8	41	Riesgo	47	59	Normal
24	16	67	Normal	19	47	Riesgo	9	47	Riesgo	44	53	Normal
25	16	67	Normal	24	62	Normal	10	52	Normal	50	64	Normal
26	15	62	Normal	21	53	Normal	9	47	Riesgo	42	50	Normal
27	14	57	Normal	20	50	Normal	7	35	Riesgo	41	48	Riesgo
28	16	67	Normal	24	62	Normal	7	35	Riesgo	47	59	Normal
29	15	62	Normal	19	47	Riesgo	8	41	Riesgo	42	50	Normal

30	14	57	Normal	19	47	Riesgo	7	35	Riesgo	40	46	Riesgo
31	16	67	Normal	22	56	Normal	12	64	Normal	50	64	Normal
32	16	67	Normal	24	62	Normal	8	41	Riesgo	48	61	Normal
33	14	57	Normal	24	62	Normal	8	41	Riesgo	46	57	Normal
34	16	67	Normal	20	50	Normal	8	41	Riesgo	44	53	Normal

Nota: **P.B.C** = puntaje bruto de coordinación. **P.T.C** = puntaje T de coordinación. **P.B.L** = puntaje bruto de lenguaje. **P.T.L** = puntaje T de lenguaje. **P.B.M** = puntaje bruto de motricidad. **P.T.M** = puntaje T de motricidad **P.B. Total** = sumatoria de todos los puntajes brutos. **P.T. Total** = sumatoria de todos los puntajes T.

El segundo test propuesto y aplicado fue el test de desarrollo psicomotor TEPSI, el cual se compone principalmente de tres elementos importantes que son: la coordinación, el lenguaje y la motricidad.

De la tabla 7.42, se puede observar que el factor de la coordinación todas las 34 niñas está dentro de un rango normal, debido a que ejecutaron de una manera muy correcta todos los ejercicios propuestos sin encontrar mayores falencias al realizarlos, solo hubo un elemento en común en el cual se presentó dificultad en las niñas y fue el de enhebrar una aguja, ya que no lograban dejar inmóvil la mano con la aguja, mientras trataban con la otra mano de enhebrar, lo cual conduce a deducir que hay falencias en la coordinación óculo manual .

En el factor del lenguaje 28 de las niñas están en un rango normal, ya que no mostraron mayores dificultades en las tareas propuestas, mientras que 6 presentaron un nivel de riesgo según el test y sus mayores dificultades se encontraron en los ítems del uso de plurales, observándose que al mostrar la imagen donde habían varios objetos de los mismos, en su respuesta lo nombraban como si fuera uno solo, por ejemplo: en vez de decir las flores decían la flor o una flor; también se evidencio dificultad al razonar por analogías compuestas ya que al nombrar oraciones especificando una característica especial en ellas y al preguntarles por lo contrario en dichas oraciones, no eran capaces de responder con coherencia; por ejemplo la maestra iniciaba una frase diciendo el elefante es grande y el ratón es..... al responder la niña dijo que el ratón era delgado. En cuanto a las preposiciones algunas de ellas no fueron capaces de ubicar de una manera adecuada el objeto al indicarles el detrás, sobre o debajo , por ejemplo una de las niñas al mostrarle la lámina e indicarle que identificara que objeto estaba sobre la mesa dudo en responder y al

hacerlo después de un tiempo señalo otra parte en la imagen, y por último muy pocas de ellas confundieron el antes y el después al mostrarles una lámina que ilustraba unos pollos afuera del cascaron ya roto y otra que ilustraba los cascarones rompiéndose, dos de las niñas contestaron rápidamente e inequívocamente confundiendo cual suceso paso primero y cual después.

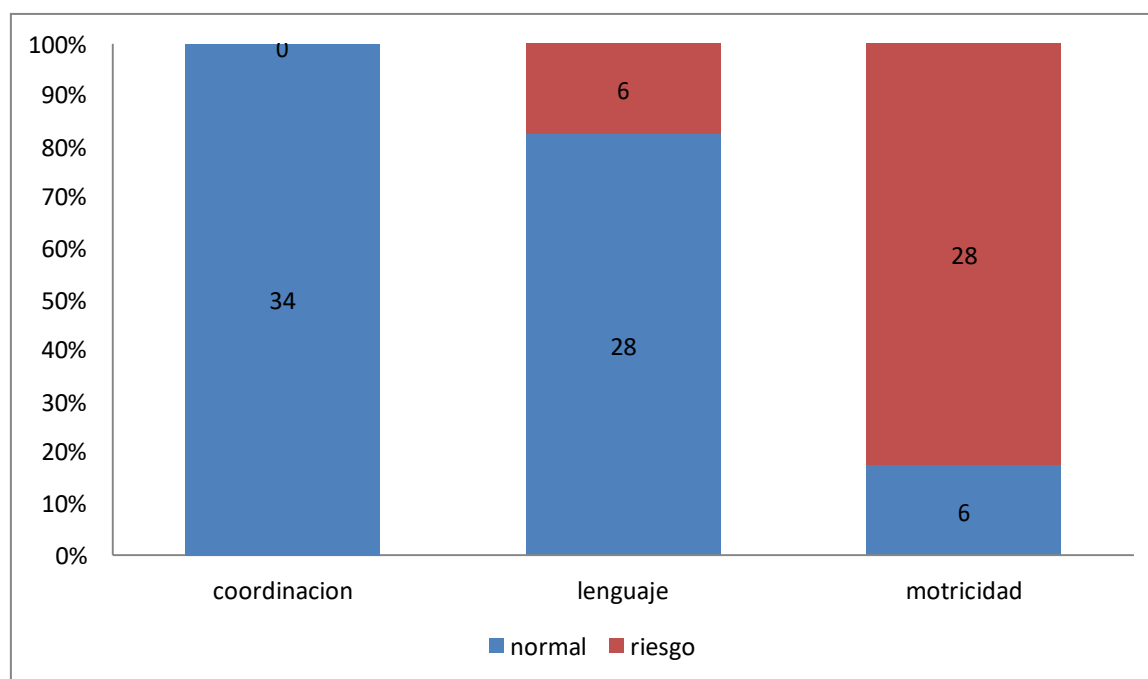
Por otro lado, en cuanto a la motricidad se evidenciaron 28 niñas que se encuentran en el rango denominado “riesgo” siendo estas la mayor parte de la población evaluada, sus dificultades se presentaron principalmente en las capacidades de equilibrio dinámico cuando se les solicitaba caminar con un vaso lleno de agua sin derramarla y al caminar sobre puntas de pie hasta punto determinado; en cuanto al equilibrio estático, principalmente cuando se les solicitaba mantenerse inmóvil sobre un pie durante 10 segundos siendo la gran mayoría incapaces de realizar esta tarea correctamente incluso ni siquiera durante 5 segundos; por otra parte, en la capacidad de coordinación óculo manual principalmente se les dificulto lanzar la pelota a una dirección determinada y al recepcionarla la gran mayoría también fallaron; por último en la coordinación dinámica general se presentaron fallas al realizar el ejercicio de caminar hacia adelante y principalmente hacia atrás topando punta y talón, destacándose que algunas al realizar el ejercicio hacia atrás no sabían cómo acomodar sus pies para hacerlo o simplemente lo hacían mas no topaban la punta con el talón.

Como restante quedaron 6 niñas que en el componente de la motricidad se encuentran en un rango normal, mostrando dificultad en los ejercicios de coordinación óculo manual al lanzar la pelota a determinado lugar; en la capacidad de equilibrio solo una de estas seis niñas logro realizar todas las tareas motrices de manera correcta.

Al realizar la sumatoria de todos los puntajes en cada componente o sub-test se obtuvo que de las 34 niñas, 29 de ellas están dentro de un rango normal presentando las mayores falencias en el componente motriz, mientras que las cinco restantes están en un rango general de riesgo, y en donde dos de estas cinco están en la categoría de riesgo en el componente de lenguaje y motricidad, y las otras tres solo lo presentan en el componente motriz.

Se deduce entonces que en este test se pudo comprobar la gran falencia en el estadio motriz de las niñas y se pudieron identificar específicamente en donde hay mayores dificultades para poder estimular y mejorar sus capacidades coordinativas.

Imagen 7.3 Segunda valoración psicomotora inicial test de desarrollo psicomotor TEPSI



Una vez analizado los resultados de los test motores iniciales se procede a realizar un análisis de lo obtenido en cada una de las capacidades coordinativas especiales estimuladas en la población durante la aplicación de la propuesta metodológica basada en juegos motores.

Capacidad de equilibrio

El equilibrio puede definirse como el estado en el que todas las fuerzas que actúan sobre el cuerpo están compensadas de tal forma que el cuerpo se mantiene en la posición deseada o es capaz de avanzar según el movimiento deseado.

A lo largo de las sesiones en donde se han trabajado los dos tipos de equilibrio (estático y dinámico) se pudo observar muchas falencias en las niñas para mantener su cuerpo en estado de equilibrio notándose más deficiencia en el equilibrio estático por lo cual se puede deducir que hay mayor dificultad en ellas para mantenerse equilibradas en actividades estáticas que requieren de concentración, donde predominaron las caídas, las posiciones inarmónicas y desestabilidad, todo esto es debido a una falta de madurez en el sistema vestibular el cual está relacionado con el equilibrio y el control espacial, lo que conduce a una descompensación postural en el cuerpo de las niñas. El equilibrio corporal se fundamenta y se desarrolla con base en la información viso-espacial y vestibular. Un trastorno en el control del equilibrio no solo va a producir dificultades para la integración espacial sino que va a condicionar el control postural.

El equilibrio estático es el proceso perceptivo motor que busca un ajuste de la postura y una información sensorial exteroceptiva y propioceptiva cuando el sujeto no imprime una locomoción corporal, por lo que se deduce que un niño con problemas de equilibrio,

redundará en dificultad para mantenerse quieto, ya que al experimentar la ley de la gravedad buscará constantemente aquellos movimientos o posturas que compensen su equilibrio y disminuyan el sobreesfuerzo durante todas las actividades que requieran de atención sostenida y concentrada Rigal (2006).

En cuanto al equilibrio dinámico se pudo observar tranquilidad en las niñas a la hora de realizar los ejercicios, sin embargo se observó que al ejecutar una acción con locomoción en un espacio delimitado las niñas fallaban saliéndose del espacio y perdiendo el equilibrio, mientras que al caminar en espacios libres siguiendo un recorrido con la condición de no dejar caer algún objeto se evidenciaron pocas fallas ya que ejecutaban las actividades con mayor facilidad, sin embargo en la gran mayoría de las niñas, hubo temor de dejar caer el objeto al suelo lo que propició que no hubiera un buen manejo de su cuerpo al momento de la locomoción pero sin evidenciarse una pérdida total del equilibrio. El equilibrio dinámico es la capacidad de mantener la posición correcta en cada situación que exija la actividad que estamos realizando (Royo García, J., 1997), pero también es considerada la función del equilibrio como el mantenimiento relativamente estable del centro de gravedad del cuerpo a pesar de las influencias del medio (Fernández, 1980), citado por Poblete, F., y Pasmiño, J., (2013).

Lo anterior permite identificar que existe un descontrol postural donde el centro de gravedad se pierde y conlleva a una posición desarmonica del cuerpo al momento de realizar el desplazamiento, puesto que en la estabilidad del cuerpo se encuentra la importancia del movimiento. En cuanto a la trayectoria recorrida conduciendo un objeto con alguna parte del cuerpo fue más evidente el temor a que este cayera lo que propició un desequilibrio en el manejo de los objetos y del cuerpo, también se ve afectado el sistema kinestésico el cual es el encargado de recuperar la posición inicial del cuerpo después de

ejecutar movimientos en el aire ya que al momento de las niñas ejecutar la actividad de saltar se evidencio perdida del equilibrio y rigidez al momento de la caída.

A lo largo de las sesiones se ha podido observar una clara mejora en la capacidad de equilibrio estático en las niñas, ya que por medio de los diferentes juegos y ejercicios se ha podido estimular esta capacidad de una manera más lúdica y propicia que ha promovido en ellas un mayor desarrollo de esta capacidad, los juegos de equilibrio son necesarios en la etapa infantil ya que es el medio para enriquecer, ampliar los conocimientos habilidades y capacidades del niño, además de que es el medio por el cual ellos ponen en forma práctica los conocimientos adquiridos. Esta evolución se ha podido observar durante los ejercicios de mantener el cuerpo en una posición estática y equilibrada durante 5 segundos ya que anteriormente las niñas no alcanzaban a permanecer en un solo pie durante este tiempo establecido, mientras que ahora la gran mayoría de ellas permanecen en esta posición incluso hasta 7'' sin perder el equilibrio, sin que su pie contrario toque el suelo e incluso sin caer ni buscar el apoyo de su compañera, notándose más seguridad en ellas y tranquilidad para ejecutar cada ejercicio, dejando de lado las posiciones inarmónicas y la desestabilidad.

Debido a que el equilibrio es una capacidad perceptiva-motriz es importante incluirla en los programas de educación física desde la edad preescolar ya que dicha capacidad desempeña un papel fundamental en la actividad motriz de los niños debido a que a medida que se va desarrollando un buen equilibrio los movimientos corporales se tornan más estables, coordinados y precisos, se adquiere un mayor control postural y hay mayor seguridad gravitatoria al momento de realizar locomoción.

Por otro lado, en cuanto al equilibrio dinámico, también se evidencio durante los juegos motores un mayor avance debido a que ya no se observa en las niñas inseguridad, ni temor al momento de trasladarse de un lugar a otro llevando un objeto sobre su cabeza, sino que logran mantener el objeto en equilibrio sobre diferentes partes del cuerpo con más seguridad sin dejarlo caer al suelo, con mayor rapidez y con una posición más armónica de su cuerpo. Se pudo observar que las niñas han adquirido mayor confianza y seguridad al momento de afrontar nuevas situaciones y que solucionan problemas de equilibrio sobre distintas bases de sustentación.

Capacidad de coordinación

Básicamente es la capacidad de coordinar varios segmentos corporales como brazos, piernas y tronco en cadenas de movimiento con las habilidades motrices, combinando en una estructura unificada de acciones, varias formas “independientes” de movimientos.

Durante las sesiones donde se han trabajado los diferentes tipos de coordinación, se evidencio poca habilidad motora de las niñas en la coordinación óculo manual en el momento de manipular la pelota después de lanzarla al aire y recepcionarla, así como cuando tenían que realizar el lanzamiento hacia un punto fijo, ya que en la mayoría de los casos la pelota caía al suelo o no lograban atraparla o meterla en el punto indicado.

La coordinación óculo manual es la concordancia entre el ojo (verificador de la actividad) y la mano (ejecutora), de manera que cuando la actividad cerebral ha creado los mecanismos para el acto motor, sea preciso y económico. Lo que implica que la visión se

libere de la mediación activa entre el cerebro y la mano y pase a ser una simple verificadora de la actividad (Barruezo, 2002).

Esta capacidad permite que un sujeto pueda ejecutar movimientos, ajustados por el control de la vista y las manos simultáneamente, con el fin de realizar o concretar una tarea motriz eficazmente, ya que una persona al manipular algún objeto o realizar alguna acción sus movimientos siempre estarán dirigidos por la vista. Según el anterior concepto se puede deducir entonces, que hay dificultades en las niñas en la capacidad de coordinar sus movimientos corporales en relación con su visión, lo cual no permite que estas ejecuten una tarea motriz correctamente. Esto conduce a que hay un déficit en la función visomotora la cual comprende la percepción visual de las formas, sus relaciones en el espacio y su orientación, es importante trabajar la capacidad de observación y atención ya que son elementos fundamentales en el desarrollo de esta función, lo cual va a permitir que las niñas puedan reconocer e interpretar los estímulos percibidos por su vía visual ejecutándolos correctamente a través de sus movimientos corporales.

La estimulación en el área de coordinación óculo manual es muy importante en el nivel de educación inicial ya que propicia en el niño un buen desarrollo de la escritura en años posteriores así como la formación del pensamiento y habilidades más complejas, también estimula la percepción visual que según Condemarín, (1986), citado por Revilla, Gómez, Dopico y Núñez (2014), es una función que se relaciona con la capacidad de reconocer, discriminar e interpretar estímulos que son percibidos por el sujeto a través de la vía visual.

En cuanto a la coordinación óculo pedial, que es considerada como la capacidad de ejecutar acciones motrices mediante el control de la vista y los pies, se observó como característica general que las niñas no tienen un buen control de la pelota en el momento de realizar desplazamiento con ella entre los pies; dado que al momento que esta se alejaba de sus pies ellas lo que hacían era cogerla con la mano, cuando en el juego se le indicaba a la niña que solo podía manipular la pelota con los pies; sin embargo al momento de patearla hacia un lugar determinado para tumbar algún objeto que estaba a cierta distancia, la gran mayoría acertaban rozando el objeto, pero les causaba mayor dificultad cuando se les delimitaba el espacio por el cual tenía que pasar la pelota después de patearla, esto generó en las niñas mayor inseguridad al momento de patear.

Capacidad de orientación

En el desarrollo del trabajo realizado para el estímulo de la capacidad de orientación se ha podido evidenciar claramente mediante la observación, muchas falencias en la lateralidad en las niñas, que según La Real Academia de la Lengua Española (2001) define este término como la “Preferencia espontánea en el uso de los órganos situados al lado derecho o izquierdo del cuerpo, como los brazos, las piernas, etc.”. Coincidiendo con esta definición Rigal, (1987), citado por García (2007) quien expone que “la lateralidad es la preferencia de utilización de una de las dos partes simétricas del cuerpo: mano, ojo, oído pierna”, ya que al momento de ejecutar una acción la mayoría de las niñas aun no tienen claro el conocimiento de cuál es el lado derecho y cuál es el izquierdo. Por otro lado se observó también que debido a la falta del reconocimiento de dichos parámetros (derecha e izquierda) hay un déficit de la direccionalidad ya que las niñas cuando tenían que ejecutar

una acción no la realizaban por el lado indicado solo lo hacían por el lado dominante o por el que les parecía pertinente, debido a la falta de orientación se evidencio tardanza en la respuesta motora y una mala ejecución de la acción indicada en las actividades propuestas, lo que conduce a un déficit en el conocimiento que tiene el niño acerca de su lado derecho e izquierdo -lateralidad- y la manera de como proyecta ese conocimiento en el espacio que lo rodea –Direccionalidad–, con lo que se deduce que las gran mayoría de las niñas no tiene bien establecida su lateralidad por lo que no tiene un punto referencial espacio-temporal lo cual traerá deficiencias en los aprendizajes básicos, y en la manera de organizarse interiormente y en relación a todo lo que lo rodea.

En cuanto al trabajo de orientación basado en los parámetros de adelante-atrás al igual que arriba-abajo, no se encontraron mayores falencias ya que las niñas atienden correctamente a los ejercicios propuestos para el desarrollo de estos parámetros, a lo largo de las sesiones se ha enfocado el trabajo de orientación principalmente al desarrollo de la lateralización en las niñas para que puedan identificar correctamente el lado derecho y el izquierdo y proyectar ese conocimiento adquirido en su cuerpo con relación al espacio, se ha trabajado esta capacidad a través de distintas metodologías , entre ellas se optó por colocarle en las manos de las niñas unas cintas de colores que representaran cada lado (derecho e izquierdo) así entonces en la mano derecha de la niña se colocó una cinta de color rojo y en la izquierda una cinta de color azul, así ellas podían identificar fácilmente ambos lados al momento de ejecutar las acciones propuestas, de este modo se siguió trabajando esta capacidad realizando variaciones de manera lúdica como pintarle en la mano un punto de un color y la otra de otro color, o pintar en el suelo la letra D y la letra I que representan cada lado, con este método se pudo observar mayor facilidad en las niñas

para realizar los juegos y poder identificar y aprender de una manera más fácil el lado derecho y el lado izquierdo, ya que anteriormente las niñas no atendían a estos parámetros cuando se les indicaba solo verbalmente debido a que no había una clara lateralidad en ellas, aunque aún se notan fallas en el momento de proyectar ese conocimiento en relación al espacio cuando se le indica a la niña que debe girar por fuera del aro hacia alguno de los lados se nota tardanza en el momento de ejecutar dicha acción.

La lateralidad corporal es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Inevitablemente hemos de referirnos al eje corporal longitudinal que divide al cuerpo en dos mitades idénticas, en virtud de las cuales distinguimos dos lados, derecho e izquierdo y los miembros repetidos se distinguen por razón del lado del eje en el que se encuentran (brazo, pierna, mano, pie derecho o izquierdo). Igualmente, el cerebro queda dividido por ese eje en dos mitades o hemisferios que dada su diversificación de funciones (lateralización), imponen un funcionamiento lateralmente diferenciado (García y Berruezo, (2000), citado por García (2007).

La lateralidad corporal permite la organización de las referencias espaciales, orientando al propio cuerpo en el espacio y a los objetos con respecto al propio cuerpo. Facilita por tanto los procesos de integración perceptiva y la construcción del esquema corporal.

Capacidad de reacción

La reacción es la capacidad de un individuo de dar respuesta ante un estímulo en el menor tiempo posible. La capacidad de reacción es de manera simple cuando se da respuesta a una señal que se ha dado con anterioridad y de forma compleja cuando se responde a un estímulo no esperado en dependencia de la rapidez con la que el cerebro

elabora la solución y ejecuta el movimiento. También se determina como la rapidez con la que realiza movimientos breves en respuesta a estímulos.

Durante el trabajo desarrollado con las niñas en la capacidad de reacción, se observó en la gran mayoría una adecuada respuesta frente a los estímulos propuestos, ejecutando de manera correcta y muy organizada todos los ejercicios donde las niñas reaccionaron con gran facilidad y rapidez al momento de ejecutar la acción. En cuanto al ejercicio - reconociendo nuestro cuerpo- se observó que las niñas cometían errores al momento de indicarles que se tocaran una parte del cuerpo pero la maestra visualmente les mostro otra, ya que ellas se guiaban más por lo que veían que por lo que oían, sin embargo al momento de realizar dicho ejercicio con los ojos cerrados se encontró más facilidad y concentración en ellas pero algunas confundían ciertas partes del cuerpo tales como los tobillos y los codos, mostrando vacilación y demora al momentos de identificarlos con sus manos. La reacción es una capacidad motriz de suma importancia para responder mediante acciones a diferentes tipos de estímulos ya sean de tipo visual o auditivo, el niño es capaz desde muy pequeño de mover los diferentes segmentos del cuerpo en respuesta a ciertos estímulos internos, así como a los movimientos del cuerpo impuestos externamente, muchas de estas respuestas demuestran la habilidad innata para orientar el cuerpo, apreciar los cambios del cuerpo con la gravedad y los cambios con la alineación de los diferentes segmentos.

Por otro lado se observó bastante distracción en las niñas, las cuales tenían que estar atentas ante el estímulo auditivo utilizado para realizar el juego, ya que al momento de ejecutar la acción cuando el pito sonó, ellas salieron a hacer la actividad antes de que lo oyeran, por lo que se deduce que hubo una clara falta de concentración, lo cual no permitió

que reaccionaran de manera adecuada y en el momento preciso frente al estímulo auditivo propuesto.

A lo largo de las sesiones donde se ha desarrollado esta capacidad se pudo observar que las niñas han reaccionado de una manera más ágil y rápida frente a los distintos estímulos propuestos que han sido auditivos y visuales, dejando a un lado la tardanza motora que se podía observar anteriormente al momento de ejecutar una acción, obteniendo mayor confianza en sus capacidades y desarrollando más la habilidad de concentración para que pudieran responder más ágilmente a los estímulos y así poder llevar a cabo de una manera adecuada el juego. Aun se evidencian fallas en las niñas cuando se propone una acción pero se les muestra otra, ya que a esa edad las niñas son más visuales y no se rigen tanto por lo escuchan sino por lo que ven.

La rapidez de reacción es la capacidad que tiene el sistema nervioso de dar una respuesta motora frente a un estímulo dado, es decir es el tiempo que tarda un sujeto en reaccionar y en dar una respuesta a un estímulo sin sobrecarga.

Según Zatsiorski (1974), citado por Castillo, Echevarría y González (2013), el tiempo de reacción se divide en 5 fases:

La presencia de un estímulo en un receptor (oído, ojo, piel, músculo), el traslado del estímulo hacia el sistema nervioso central (SNC), la Formación y liberación de una señal de efecto (orden), también la transmisión de esta orden del cerebro (SNC) al músculo y por último la estimulación del músculo y creación de una actividad mecánica (primer movimiento visible).

De la primera fase hasta la cuarta abarca el período de latencia o sea el tiempo que media desde que se inicia el estímulo hasta el inicio de la contracción muscular y la última fase determina el tiempo de reacción motora que abarca el tiempo comprendido desde el fin del período de latencia hasta la respuesta motora con el inicio del movimiento dado. Todo esto conlleva a un buen desarrollo de la reacción en niños, la cual propicia en ellos la capacidad de iniciar rápidamente un movimiento y de realizar de forma adecuada acciones motoras en corto tiempo frente una señal.

Capacidad de ritmo

La capacidad de ritmo son las variaciones espaciales y temporales del movimiento, las cuales se pueden dar mediante estímulos musicales o visuales. No es más que la capacidad que tiene el individuo de alternar fluidamente las tensiones y distensión de los músculos por la capacidad de la conciencia, el hombre puede percibir de forma más o menos clara los ritmos de los movimientos que debe realizar en la ejecución de un ejercicio y tiene la posibilidad de influir en ellos, de variarlos, diferenciarlos, acentuarlos y crear nuevos ritmos.

A lo largo de la clase no se observaron mayores falencias en cuanto a la identificación de los parámetros de lento y rápido lo que con lleva a que hay un adecuado desarrollo en la capacidad de adaptarse rítmicamente a los cambios propuestos atendiendo adecuadamente al sonido realizado por instrumentos y mandos de voz que indicaban realizar una acción motriz y la identificación del ritmo lento y el rápido. En cuanto al control secuencial, se propuso una actividad de realizar el número de palmadas que la profesora indicaba

verbalmente, es decir si decía 3 la niña realizaba tres palmadas; en la gran mayoría de las estudiantes, se observó una clara capacidad rítmica atendiendo adecuadamente al estímulo auditivo con gran capacidad de concentración.

Para finalizar se procede a redactar un análisis de los resultados obtenidos después de realizar la aplicación de los test motores finales donde se puede validar si lo propuesto sirvió para obtener una mejor desarrollo en las capacidades coordinativas de las niñas.

Tabla 7.43

Primer test final de valoración psicomotora test escolar de desarrollo perceptivo - motor

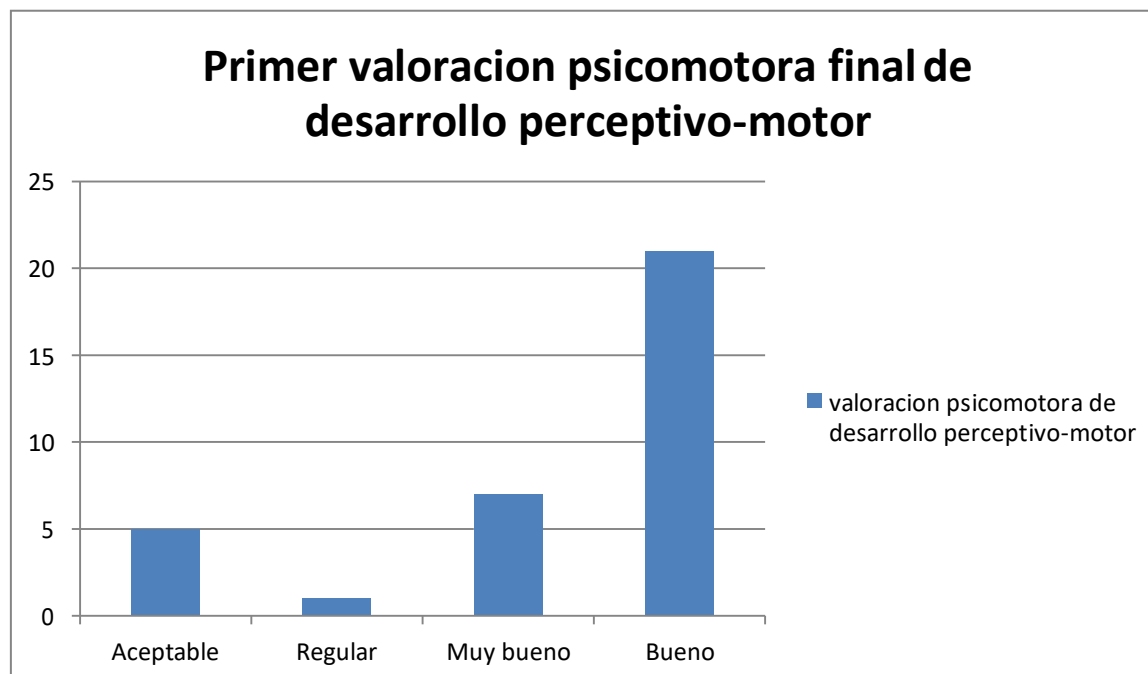
NIÑA	EDAD	PUNTAJE OBTENIDO	CATEGORIA
1	5	24-44	MUY BUENO
2	5	21-19	BUENO
3	5	21-19	BUENO
4	5	24-22	MUY BUENO
5	5	21-19	BUENO
6	5	21-19	BUENO
7	5	21-19	BUENO
8	5	21-19	BUENO
9	5	18-15	ACEPTABLE
10	5	21-19	BUENO
11	5	21-19	BUENO

12	5	21-19	BUENO
13	5	24-22	MUY BUENO
14	5	21-19	BUENO
15	5	18-15	ACEPTABLE
16	5	21-19	BUENO
17	5	18-15	ACEPTABLE
18	5	18-15	ACEPTABLE
19	5	21-19	BUENO
20	5	18-15	ACEPTABLE
21	5	24-22	MUY BUENO
22	5	21-19	BUENO
23	5	21-19	BUENO
24	5	21-19	BUENO
25	5	24-22	MUY BUENO
26	5	21-19	BUENO
27	5	14-11	REGULAR
28	5	21-19	BUENO
29	5	21-19	BUENO
30	5	21-19	BUENO
31	5	24-22	MUY BUENO
32	5	24-22	MUY BUENO
33	5	21-19	BUENO
34	5	21-19	BUENO

Nota: Autor: JACK CAPON (1978) Adaptado: SERGIO CARRASCO (1990)

El test Escolar de desarrollo perceptivo motor mostró como resultado que del 100% (n=34) de niñas evaluadas, el 14% (n=5) están en la categoría aceptable según el rango de su puntaje obtenido en el test, mientras que el 3% (n=1) se encuentra dentro del rango de la categoría regular, el 21% (n=7) están en la categoría muy bueno y el 62% (n=21) siendo esta la mayor cantidad, se encuentran en la categoría bueno.

Imagen 7.4 *Primer valoración psicomotora final del test escolar de desarrollo perceptivo-motor.*



Del 14% de las niñas están categorizadas en el rango de aceptable, se puede decir que en cuanto a su capacidad de reacción motora hay tardanza y exceso de tiempo para dar respuesta frente al estímulo propuesto; ya que en el ejercicio donde tenían que encontrar y tantear con los ojos cerrados la parte de su cuerpo que se les indicaba, estas mostraron demora en responder a la indicación dada, sin embargo, no se evidenciaron errores de identificación de las partes de su cuerpo en ninguna de las niñas. En cuanto al equilibrio dinámico se encontraron falencias en el ejercicio de caminar sobre una tabla, ya que la mayoría de las niñas caminaban rápidamente con temor de perder el equilibrio sin embargo atravesaron la tabla correctamente sin que su cuerpo se desequilibrara, además, en ocasiones algunas de ellas pisaron por fuera de la tabla. Por otro lado en cuanto al equilibrio estático se encontró en las niñas un cambio de postura inarmónica o desordenada

en el momento que deben sostenerse sobre un pie durante 3 segundos, también hubo falta de ritmo en los saltos cuando tenían que realizarlos consecutivamente con el pie que se estaban sosteniendo, pero solo una de las niñas perdió el equilibrio ya que su pie contrario tocó el suelo y dos niñas realizaron el ejercicio correctamente sin dificultad alguna, sin embargo en el momento de dar un salto y caer sobre una superficie todas las niñas categorizadas en este grupo caen de una manera muy rígida pero aun así lograron mantener el equilibrio. En la capacidad de orientación se encontró que la mayoría de las niñas mostraron inseguridad al momento de pasar por los obstáculos propuestos en la prueba, sin embargo a pesar de su temor lograron atravesarlos sin mayor dificultad, solo una de las niñas obtuvo un mal cálculo del espacio entre los objetos y una realizó el ejercicio correctamente sin evidenciar fallas. Por último en la capacidad de coordinación óculo manual trabajada mediante ejercicios de recepción se encontró que algunas de las niñas en esta categoría, de tres intentos de recepción lograron atrapar la pelota pero con la ayuda de sus brazos o su cuerpo, mientras que una de ellas solo logró atrapar la pelota una vez y otra logró realizar el ejercicio correctamente atrapando la pelota los tres intentos propuestos.

Se destaca que de las 34 niñas evaluadas solo una de ellas (3%) está categorizada en el rango de regular, debido a que se encontraron falencias en sus capacidades coordinativas, en la reacción motora se observó exceso de tiempo para dar una respuesta motora, en el equilibrio dinámico la niña no logró mantener la vista al frente en el momento de caminar sobre la tabla además se detenía con mucha frecuencia y sus pies salían de la tabla, en el equilibrio estático la niña mostró un cambio de postura inarmónica cuando debía sostenerse sobre un solo pie y caía de forma rígida al momento de dar un salto desde una superficie plana, en la orientación mostró temor e inseguridad cuando se le pidió atravesar los

obstáculos tardándose en proceder a realizar la actividad sin embargo logro pasarlos correctamente pero siempre con mucho temor, y por último en la capacidad de coordinación, no logro atrapar la pelota más de dos veces de tres intentos propuestos.

Por otra parte, al analizar al 21% de las niñas que se encuentran categorizadas en el rango de muy bueno, se encontró que en la capacidad de reacción motora, ellas realizaron correctamente el ejercicio de tantear con los ojos cerrados la parte del cuerpo nombrada sin mostrar ninguna dificultad ni tardanza identificando correctamente cada parte, solo una de las niñas en este grupo, evidencio exceso de tiempo para la respuesta motora, en el equilibrio dinámico las niñas caminaron correctamente sobre la tabla sin perder el equilibrio de una manera tranquila y con una posición armónica al caminar, sin embargo solo una de ellas camino rígidamente y de una manera muy rápida para no perder el equilibrio, por otro lado en el equilibrio estático la gran mayoría de las niñas logaron realizar de una manera correcta ambos ejercicios que incluían mantenerse en posición armónica y equilibrada sosteniéndose sobre un solo un pie y cayendo desde una superficie plana, ellas lograron mantener el equilibrio correctamente en ambos ejercicios, pero dos niñas solo lograron realizar de manera correcta el primer ejercicio que era el de mantenerse sobre un pie logrando estar estables pero en la segunda actividad caían de una manera muy rígida después de saltar. En cuanto a la capacidad de orientación y coordinación óculo manual todas las niñas realizaron correctamente los ejercicios donde se desarrollaron estas capacidades, logrando atravesar todos los obstáculos sin temor y ágilmente, y recepcionando la pelota entre dos y tres veces. En general se deduce que hubo un avance significativo en estas capacidades ya que las niñas lograron alcanzar el puntaje máximo del

test lo que demuestra que no hay falencias en sus capacidades coordinativas y que están en un buen estadio motriz.

Por último se encontró que el 62% de las niñas evaluadas se encuentran en el rango de bueno según la sumatoria de sus puntajes obtenidos en la prueba. En la capacidad de reacción motora se evidencio que la mayoría de ellas realizaron correctamente el ejercicio de tocar con los ojos cerrados la parte del cuerpo que se le nombro, no mostraron fallas ni tardanza al momento de reaccionar frente al estímulo, sin embargo algunas de las niñas mostraron exceso de tiempo para la respuesta motora, es decir que se demoraron unos segundos para reaccionar y realizar lo que se le había pedido, y solo una de las niñas mostro vacilación y tanteo además de una falta de identificación en dos partes del cuerpo, los codos y los talones debido a que confundía estas dos partes del cuerpo. En cuanto al equilibrio dinámico las niñas realizaron sin ningún error el ejercicio de caminar sobre una tabla, no mostraron desequilibrio ni rigidez al momento de caminar, pero algunas de ellas caminaron de manera muy rápida para no perder el equilibrio mostrando rigidez en el cuerpo, sin embargo lograron mantenerse equilibradas sin pisar por fuera de la tabla además en ocasiones se detenían con mucha frecuencia y no mantenían la mirada al frente como se les pidió. En el equilibrio estático se encontró que las niñas lograron mantenerse equilibradas durante el ejercicio de sostenerse 3 segundo en un solo pie y también cuando se les solicito dar tres saltos consecutivos sobre el pie con el que estaba paradas, estas tuvieron un buen control del equilibrio pero en algunas se observó una falta de ritmo en los saltos y un cambio de postura inarmónica y un poco desordenada ya que con frecuencia su cuerpo estaba tambaleándose. Las niñas en esta categoría, evidenciaron un total equilibrio y

una postura armónica en el momento de pararse sobre un solo pie realizando el ejercicio correctamente y mostrando en su cuerpo una total tranquilidad al momento de ejecutarlo, además de esto en el ejercicio de caer desde una superficie plana la gran mayoría de las niñas mostraron rigidez al momento de la caída pero manteniendo el equilibrio, solo dos de ellas no tuvieron control de él al momento de caer.

En cuanto a la capacidad de orientación, se observó en ciertas niñas que estaban muy inseguras en el momento que se les solicitó atravesar una serie de obstáculos con distintas alturas mostrando temor para ejecutar los ejercicios, algunas tuvieron un mal cálculo del espacio topando con alguna parte de su cuerpo alguno de los objetos dispuestos para el test, pero la gran mayoría de ellas realizaron correctamente este ítem logrando atravesar de una manera eficaz y ágil los tres obstáculos propuestos en la prueba.

Con todo lo anterior se puede deducir que a través del test se pudo determinar el estadio motriz de las niñas después de tres meses de trabajo en la estimulación de las capacidades coordinativas, se pudo evidenciar un buen desarrollo de estas especialmente en las capacidades de equilibrio y coordinación óculo manual, sin dejar de lado las otras capacidades donde se observó un significativo avance sin mostrar mayores falencias.

Tabla 7.44

Segunda valoración psicomotora final test de desarrollo perceptivo motor TEPSI

NIÑA	P.B.C	P.T.C	Categoría Coordinación	P.B.L	P.T.L	Categoría lenguaje	P.B.M	P.T.M	Categoría motricidad	P.B. total	P.T total	Categoría total
1	16	67	Normal	23	59	Normal	12	64	Normal	51	66	Normal
2	15	62	Normal	24	62	Normal	11	58	Normal	50	64	Normal
3	16	67	Normal	24	62	Normal	10	52	Normal	50	64	Normal
4	16	67	Normal	23	59	Normal	12	64	Normal	51	66	Normal
5	15	62	Normal	23	59	Normal	10	52	Normal	48	61	Normal
6	16	67	Normal	23	59	Normal	12	64	Normal	51	66	Normal
7	16	67	Normal	23	59	Normal	11	58	Normal	50	64	Normal
8	16	67	Normal	21	53	Normal	11	58	Normal	48	61	Normal
9	15	62	Normal	23	59	Normal	11	58	Normal	49	62	Normal
10	15	62	Normal	22	56	Normal	12	64	Normal	49	62	Normal
11	16	67	Normal	20	50	Normal	11	58	Normal	47	59	Normal
12	16	67	Normal	24	62	Normal	12	64	Normal	52	68	Normal
13	15	62	Normal	22	56	Normal	11	58	Normal	48	61	Normal

14	15	62	Normal	22	56	Normal	11	58	Normal	48	61	Normal
15	16	67	Normal	23	59	Normal	12	64	Normal	51	66	Normal
16	16	67	Normal	22	56	Normal	11	58	Normal	49	62	Normal
17	15	62	Normal	24	62	Normal	11	58	Normal	50	64	Normal
18	15	62	Normal	21	53	Normal	11	58	Normal	47	59	Normal
19	15	62	Normal	20	50	Normal	10	52	Normal	45	55	Normal
20	15	62	Normal	21	53	Normal	11	58	Normal	47	59	Normal
21	15	62	Normal	23	59	Normal	10	52	Normal	48	61	Normal
22	16	67	Normal	24	62	Normal	10	52	Normal	50	64	normal
23	15	62	Normal	24	62	Normal	11	58	Normal	50	69	Normal
24	16	67	Normal	23	59	Normal	12	64	Normal	51	66	Normal
25	16	67	Normal	24	62	Normal	12	64	Normal	52	68	Normal
26	15	62	Normal	21	53	Normal	10	52	Normal	46	57	Normal
27	15	62	Normal	23	59	Normal	9	47	Riesgo	47	59	Normal
28	16	67	Normal	24	62	Normal	12	64	Normal	52	68	Normal
29	15	62	Normal	22	56	Normal	12	64	Normal	49	62	Normal

30	15	62	Normal	22	56	Normal	11	58	Normal	48	61	Normal
31	16	67	Normal	22	56	Normal	12	64	Normal	50	64	Normal
32	16	67	Normal	24	62	Normal	12	64	Normal	52	68	Normal
33	14	57	Normal	24	62	Normal	11	58	Normal	49	62	Normal
34	16	67	Normal	21	53	Normal	10	52	Normal	47	59	Normal

Nota: **P.B.C** = puntaje bruto de coordinación. **P.T.C** = puntaje T de coordinación. **P.B.L** = puntaje bruto de lenguaje. **P.T.L** = puntaje T de lenguaje. **P.B.M** = puntaje bruto de motricidad. **P.T.M** = puntaje T de motricidad. **P.B. Total** = sumatoria de todos los puntajes brutos. **P.T. Total** = sumatoria de todos los puntajes T.

El segundo test final aplicado fue el test de desarrollo psicomotor TEPSI, en los cuales se evalúan tres aspectos del desarrollo motor de las niñas que son: la coordinación. El lenguaje y la motricidad.

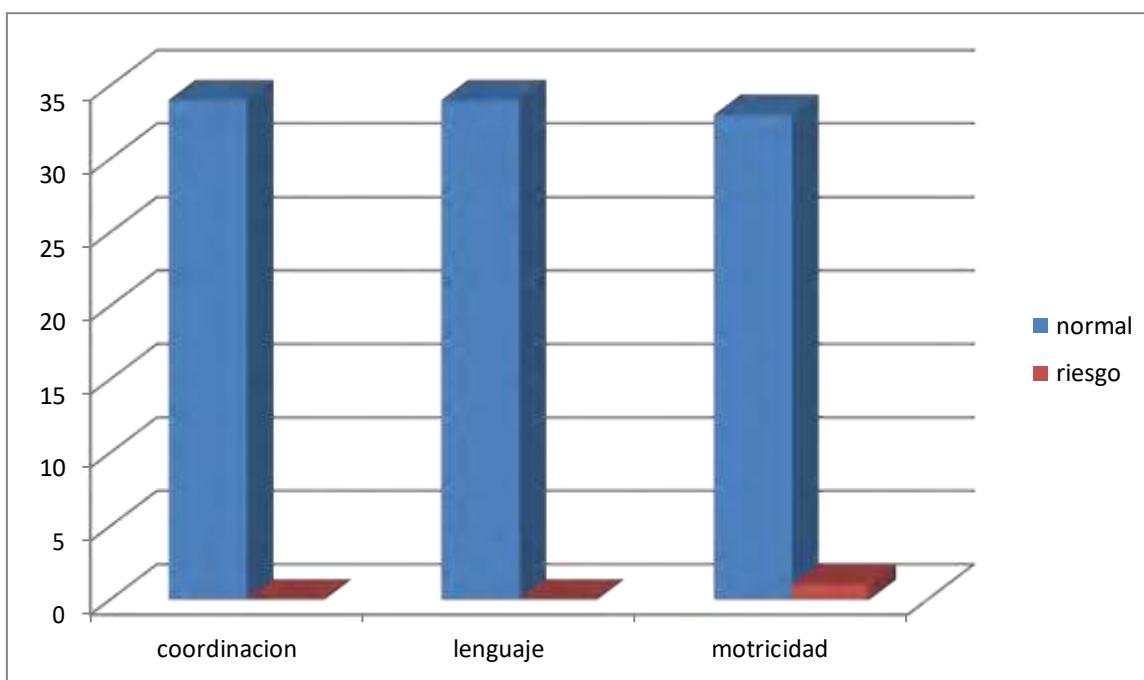
De la anterior tabla se puede analizar que en el factor de la coordinación el 100% de las niñas están dentro de la categoría normal lo que quiere decir que no se presentan falencias dentro del desarrollo de esta capacidad, las niñas realizaron y atendieron correctamente a todos los ítems evaluados dentro de este factor lo que proporcione que la mayor parte de las niñas obtuvieran en la sumatoria final un puntaje 16 –mayor puntaje- mientras el 47% del total de las niñas obtuvieron un puntaje final en esta categoría de 15 puntos debido a que fallaron en uno de los ejercicios que fue el de enhebrar una aguja.

Por otro lado en el factor de lenguaje todas las 34 niñas se encuentran dentro de la categoría normal sin presentar mayores dificultades frente a los ejercicios propuestos, el 41% de las niñas dieron respuestas acertadas y coherentes identificando de manera correcta todo lo que se le solicitaba obteniendo un puntaje total de 24 puntos en este factor, otro 41% obtuvieron un puntaje total de 23 puntos donde sus principales falencia fueron el de reconocer absurdos debido a que cuando se le mostro la imagen no reconoció lo raro o diferente que había en ella, y el de razonar por analogías compuestas ya que al nombrarles un objeto con característica especial no eran capaces de dar respuesta a un objeto contrario al que se le nombro; seguido a esto se observa que el resto de las niñas tuvieron un puntaje de 22 y 21 donde las mayores falencias se debieron a no dar respuestas coherentes a situaciones planteadas, no razonar por analogía compuestas y el uso de plurales en el momento que se expresan.

Por ultimo en el componente de motricidad, 33 de las niñas se encuentran en un rango normal, en donde el 21% de estas obtuvieron el puntaje mayor que fue de 12 lo que indica que realizaron correctamente todos los ejercicios evaluados sin presentar ninguna falencia, mientras que el otro 79% restante obtuvieron puntajes de 11, 10 y 9 y sus falencias se presentaron en el ejercicio de lanzar una pelota a un sitio determinado, por lo que se puede deducir que se presentan aun fallas en ellas dentro de la capacidad de coordinación óculo manual, también en el ejercicio de agarrar una pelota y por último se observó también dificultades en el ejercicio de caminar hacia atrás topando punta y talón deduciéndose que no hay un buen desarrollo de la coordinación dinámica general. Solo 1 del total de las niñas se encuentra dentro del rango riesgo, debido a que obtuvo un puntaje de 9 y se identificaron falencias en su coordinación óculo manual, coordinación dinámica general además de fallas en algunos de los ejercicios de equilibrio.

En general haciendo un análisis total de test, realizando la sumatoria del puntaje total en cada sub-test, se observó que todas las 34 niñas están categorizadas en el rango normal, sin embargo se presentaron falencias aunque muy pocas, en el componente motriz. Con esto se pudo identificar cuáles fueron las capacidades donde se presentaron las mayores falencias y así poder analizar y deducir el porqué de lo ocurrido.

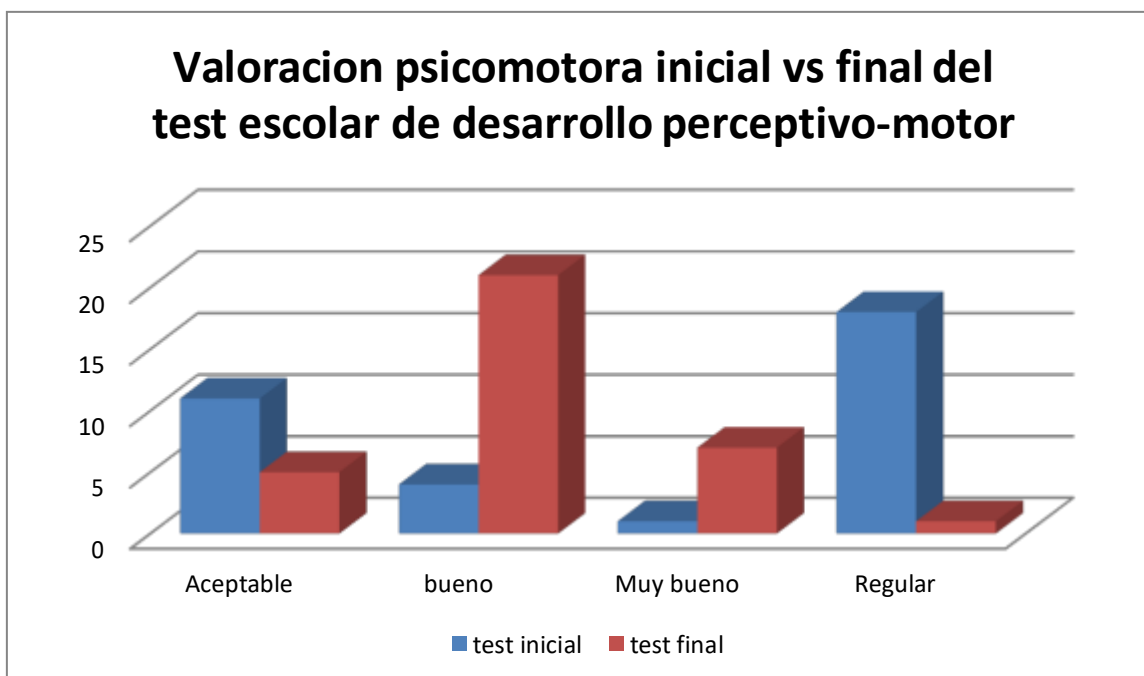
Imagen 7.5 Segunda valoración psicomotora final test de desarrollo perceptivo motor TEPSI



En el trabajo realizado con las niñas se pudo apreciar que en la primera aplicación del test escolar de desarrollo perceptivo-motor en relación con su aplicación final, el 82% de las niñas mejoraron en su desarrollo psicomotor evidenciando un avance significativo en sus capacidades coordinativas, el 18% restante se mantuvieron en su categoría asignada por lo que se deduce que no hubieron avances en ellas sin embargo, su estadio motriz no reflejó mayores falencias ni problemas motrices debido a que se encontraron en una categoría de bueno tanto en el test inicial como en el final, solo una niña que se mantuvo en la categoría de regular se puede decir que no hubieron avances debido a la falta de concentración de la niña para ejecutar las clases, ya que esta no prestaba la suficiente atención porque se

entretenía realizando actividades que no eran de la clase y no participaba activamente de ellas, además de que presento varias faltas de asistencia durante el proceso de las clases.

Imagen 7.6 *Valoración psicomotora inicial vs final del test escolar de desarrollo perceptivo motor*



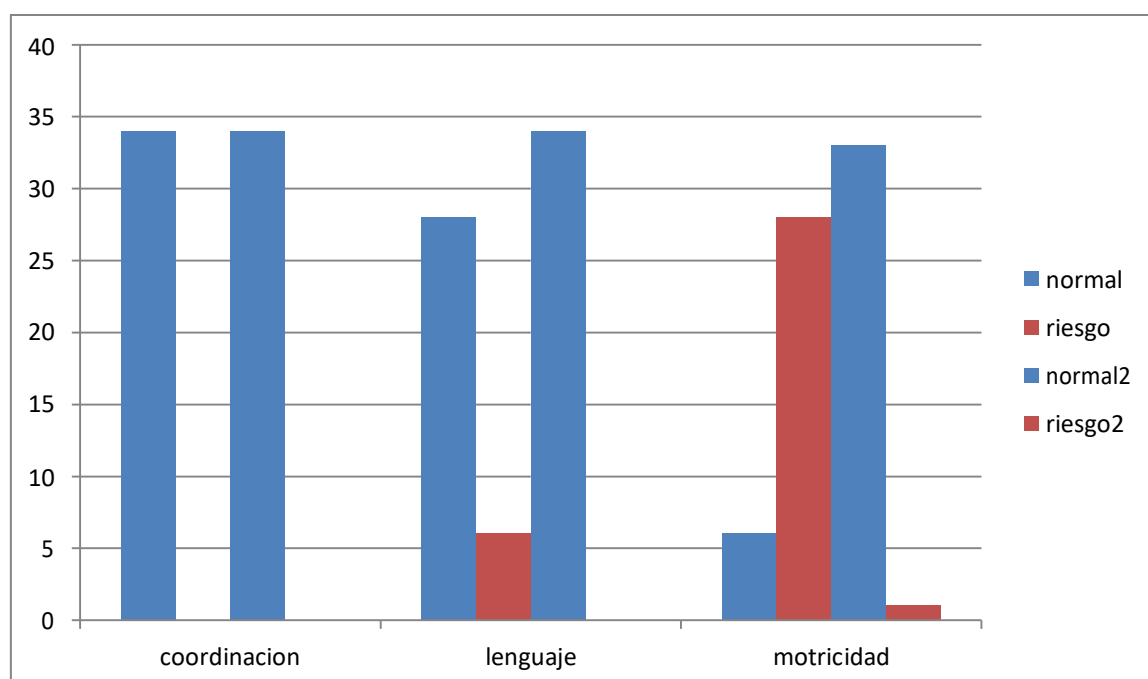
En relación al test de desarrollo psicomotor TEPSI, realizando una comparación entre los resultados de su primera aplicación y la segunda se encontró que en la categoría de coordinación el 100% (n=34) de las niñas se mantuvieron en un rango normal.

Por otro lado en la categoría de lenguaje el 24% (n=8) arrojaron una mejoría debido a que pasaron de estar en un rango de regular a uno de normal, por lo cual se deduce que hubo un avance en ellas, el 76% (n=26) se mantuvieron en el rango de normal.

En cuanto a la categoría motricidad el 80% (n=27) de las niñas mostraron una gran mejoría en su estadio motriz, el 17% (n=6) se mantuvieron en un rango de normal y el 3% (n=1) se mantuvo en un rango de regular, se deduce que en esta niña no se logró un avance significativo en el estímulo y desarrollo de sus capacidades coordinativas debido a que durante el proceso de las sesiones psicomotrices no se obtuvo la total atención de ella, además de su falta de participación durante las clases, era una niña que no atendía a las indicaciones dadas y no realizaba los ejercicios como se le solicitaba.

En el puntaje general del test, 5 de las niñas que obtuvieron un rango de regular durante la primera aplicación, mostraron una mejoría pasando a un rango de normal por lo que se puede decir que si hubo un avance en ellas, el resto de las 29 niñas se mantuvieron en un rango normal.

Imagen 7.7 Valoración psicomotora inicial vs final del test de desarrollo perceptivo motor TEPSI.



8. Conclusiones y recomendaciones

8.1 Conclusiones.

Tras la aplicación de las distintas actividades que contiene la guía metodológica y la evaluación del proceso de las niñas se pudo concluir que mediante el trabajo con los juegos motores de lanzamiento y recepción propuestos, las niñas obtuvieron un mayor desarrollo de su capacidad de coordinación viso manual ya que se incrementó en ellas la precisión y la seguridad en la coordinación ojo – mano al ejecutar actividades motrices donde tuvieron que enfrentarse a situaciones de recepción, lanzamiento y manipulación con pequeños objetos y donde se combinó la rapidez y la precisión en las ejecuciones desde diferentes situaciones tales como lanzamientos a un punto fijo, después de una carrera o después de un giro, también hubo un mayor desarrollo en la coordinación dinámica general aplicando destrezas elementales de movimiento en la ejecución de variados ejercicios.

A través de las experiencias lúdicas y motoras diseñadas en este trabajo se pudo mejorar el desarrollo psicomotor de las niñas. La capacidad de equilibrio y orientación en la población se potenció a través de juegos motores de equilibrio donde las niñas obtuvieron un mejor control de su cuerpo en situaciones estáticas y dinámicas distinguiendo y aplicando correctamente las diferentes posturas básicas (pie, cuadrupedia, sentado) y adquiriendo soltura y seguridad en el momento de ejecutar las tareas motrices de equilibrio propuestas, además de lograr orientarse en relación al espacio, reconociendo las direcciones arriba- abajo, adelante atrás, en función de su cuerpo, y de realizar actividades donde por

medio de tareas propuestas por el orientador las niñas lograron identificar su derecha e izquierda manejando y aplicando su dominancia lateral.

Mediante la práctica de los juegos motores de agilidad planteados se logró estimular el movimiento corporal incrementando una mejoría en el desarrollo de la capacidad de ritmo, estimulando la percepción rítmica y la interpretación de melodías infantiles, además las niñas lograron relacionar ritmos rápidos, lentos e intermedios ejecutándolos en desplazamientos y juegos. En cuanto a la capacidad de reacción se logró un mayor desarrollo de esta, ya que las niñas lograron realizar movimientos con cambio de dirección y reaccionar con mayor velocidad frente a los diferentes estímulos auditivos, visuales y táctiles.

8.2 Recomendaciones.

Se recomienda a los docentes encargados del proceso motriz de los niños, incrementar el número de sesiones a la semana y continuar estimulando las capacidades coordinativas especiales por medio del juego motor ya que se demostró mediante este trabajo que estos juegos mejoraron el desarrollo de las capacidades en las niñas logrando en ellas un dominio corporal con relación al medio donde se desenvuelven.

Se recomienda hacer un trabajo en conjunto con los padres de familia desde la casa para que estos hagan parte del proceso de estimulación y así poder obtener resultados más eficaces. Se debe reconocer la importancia que tiene la familia en el desarrollo integral del niño ya que son pilares importantes en el momento de su formación.

En lo posible trabajar con grupos más pequeños y distribuir a los niños estratégicamente para que en el momento de ejecutar los juegos ellos tengan más posibilidades de participación y ejecución de los juegos para así poder tener un mayor avance de sus capacidades coordinativas.

Se debe concientizar de la importancia del juego ya que este es la base fundamental para lograr en el niño la ejecución de movimientos y acciones que permitan un adecuado desarrollo de sus capacidades, es por esto que se debe tomar en cuenta emplearlo como método y herramienta en el momento de diseñar las sesiones psicomotrices.

9. Referencias bibliográficas

- Alexander, T., Roodin, P., y Gorman, B., 2003). *Psicología evolutiva*.
- Berruezo, P. (1995). “El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad”. *Psicomotricidad, revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 49, 15-26.
- Camacho Coy, H. (1997). Alternativa curricular de educación física para secundaria de 6 a 11. *Armenia, kinesis*.
- Castillo, Echverría y González (2013). Juegos para contribuir al trabajo de la rapidez de reacción desde la clase de Educación Física en niños de tercer grado de la escuela primaria „Andrés Manuel Sánchez“ municipio de Pinar del Río. *Revista digital www.efdeportes.com*. Consultado el 03 de mayo de 2016, disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd182/juegos-para-la-rapidez-de-reaccion.htm>
- Cerezo, C. (2000). Las Capacidades Perceptivo Motoras y su Desarrollo. In *Comunicación y lenguaje corporal: bases y fundamentos aplicados al ámbito educativo* (pp. 115-169). Proyecto Sur.
- Chuga, V., y Ruales, V. (2010). Evaluación de la Coordinación Motriz en niños/as del Jardín Albertina Franco De Leoro Ibarra.
- Contreras, O. (1998). Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista. *Barcelona: Inde*.
- Contreras, R., y Galindo, J., (2009). *El juego motor*.

Galera, A. D. (1999). *Educación física: Juego motor y educación física: bases para una reforma; 2. Juegos tácticos; 3. Juegos no tácticos y juegos sensoriales*. Cims.

García, E. (2007). La lateralidad en la edad infantil. *Revista digital* www.efdeportes.com.

Consultado el 03 de mayo de 2016, disponible en:

<http://www.efdeportes.com/efd108/la-lateralidad-en-la-etapa-infantil.htm>

García-Manso, J. M. (1994). Comportamiento de la fuerza isométrica máxima ante contracciones repetidas de corta duración y recuperación semiincompleta: Incidencia del sexo, las capacidades condicionales y las características morfológicas.

González, C. (2002). La actividad motriz de 4 a 5 años. Revisado en abril de 2016.

Disponible en: www.efdeportes.com.

Haeussler, I. M., y Marchant, T. (1985). Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI). *Santiago: Ed. Universidad Católica*.

Jiménez, J., y Jiménez de la Calle, I., 1995). Psicomotricidad teoría y programación. *Madrid: Escuela Española*.

Oña, A. (1987). Desarrollo y motricidad: Fundamentos evolutivos de la educación física. *Grana*.

Lopez, C., & Garo, L. (2004). Evaluación de las capacidades coordinativas. *Barcelona: Graó*.

Matveev, L. T. (1965). Fundamentals of General Meteorology: Atmospheric Physics. *Gidrometeoizdat, Leningrad*.

- Ministerio de salud de Colombia, s.f.). Norma técnica para la detección temprana de las alteraciones del crecimiento y desarrollo en el menor de 10 años.
- Miranda, R., Niebla, O., y Hernández, M. (2011). Material de apoyo a la docencia. Crecimiento y desarrollo en pediatría. Generalidades.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. *Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: INDE.*
- Noblecilla, E. L. (2015). Desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de inicial a través de aprendizajes significativos y ámbitos de conocimientos.
- Petrou, O., y Henríquez, A. (2006). Guía de juegos motrices, estrategia metodológica para desarrollar habilidades kinestésicas y coordinativas en niños de primer grado dirigida a docentes de Educación Física. *Revista de investigación*, (59), 141-164.
- Piaget, J. (1946). *Classes, relations et nombres.*
- Piaget, J. (1975). *El mecanismo del desarrollo mental.* Editora Nacional.
- Poblete, F., y Pasmíño, J. (2013). Nivel de equilibrio estático y dinámico en escolares de 1° a 4° básico pertenecientes a la Escuela Las Higueras de la comuna de Talcahuano, región del Biobío, Chile. *Revista digital www.efdeportes.com*. Consultado el 03 de mayo de 2016, disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd184/equilibrio-estatico-y-dinamico-en-escolares.htm>
- Pozo, P. (2010). Desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices en la Educación Física escolar. *Revista digital www.efdeportes.com*. Consultado el 03 de mayo de 2016,

disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd143/capacidades-perceptivo-motrices-en-la-educacion-fisica.htm>

Real Academia Española (2001). Capacidad de Orientación.

Regidor, R. (2005). Las capacidades del niño. *Guía de estimulación temprana de 0 a, 8.*

Revilla, Gómez, Dopico y Núñez (2014). La coordinación visomotora y su importancia para desarrollo integral de niños con diagnóstico de retraso mental moderado. *Revista digital www.efdeportes.com*. Consultado el 03 de mayo de 2016, disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>

Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Inde.

Rosero, M., Palma, L., Dávila, A., y Vidarte, J. (2012). Efecto de un programa de entrenamiento motriz sobre la agilidad y la coordinación en niños/as en edad escolar temprana de Tuluá.

Royo García, J. (1997) *El rendimiento motor y la enseñanza de la educación física (10-13 años)*. Wanceulen Editorial Deportiva.

Ruiz Aguilera, A., López Rodríguez, A., & Dorta Sasco, F. (1985). Metodología de la enseñanza de la Educación Física. *La Habana: Pueblo y Educación*.

Salgado, C. (2010). Propuesta pedagógica para el desarrollo de la lateralidad y el pensamiento espacial a través del juego con niños de 5 a 7 años del grado transición, primero y segundo del colegio Mi pequeño mundo de la ciudad de Florencia Caquetá.

Sánchez Rodríguez, J., y Carmona, J. (2004). *Juegos motores para primaria. 10 a 12 años*.

Soler, L., y Conde, G. (2014). El juego una estrategia didáctica para la estimulación del equilibrio en los niños y niñas de jardín (2) del hogar infantil Minuto de Dios.

Torres, M. (2005). Enciclopedia de la Educación Física y el Deporte. *Barcelona: Ediciones del Serbal*.

Vander Zanden, J. W. (1986). *Manual de psicología social*.

Villa, C. R., (2010) Coordinación y equilibrio: base para la educación física en primaria. *Revista Digital: Innovación y Experiencias Educativas*. N.)

Villacreces, J., y Chamorro, A. (2014). Incidencia de las actividades físicas, en el desarrollo de las capacidades coordinativas, de los niños del Centro de Educación Inicial 31 de octubre y 8 de septiembre, de la ciudad de Otavalo.

Wallon, H. (1987) “Del acto del pensamiento: ensayo de psicología comparada”. Buenos Aires- Argentina: Psique.

10. Anexos

A continuación se da una muestra de la fase final – Todos a dibujar- de las sesiones psicomotrices propuestas en la guía metodológica, en donde las niñas expresaron mediante un dibujo los aprendizajes vivenciados en la clase.

Anexo 1



Anexo 2



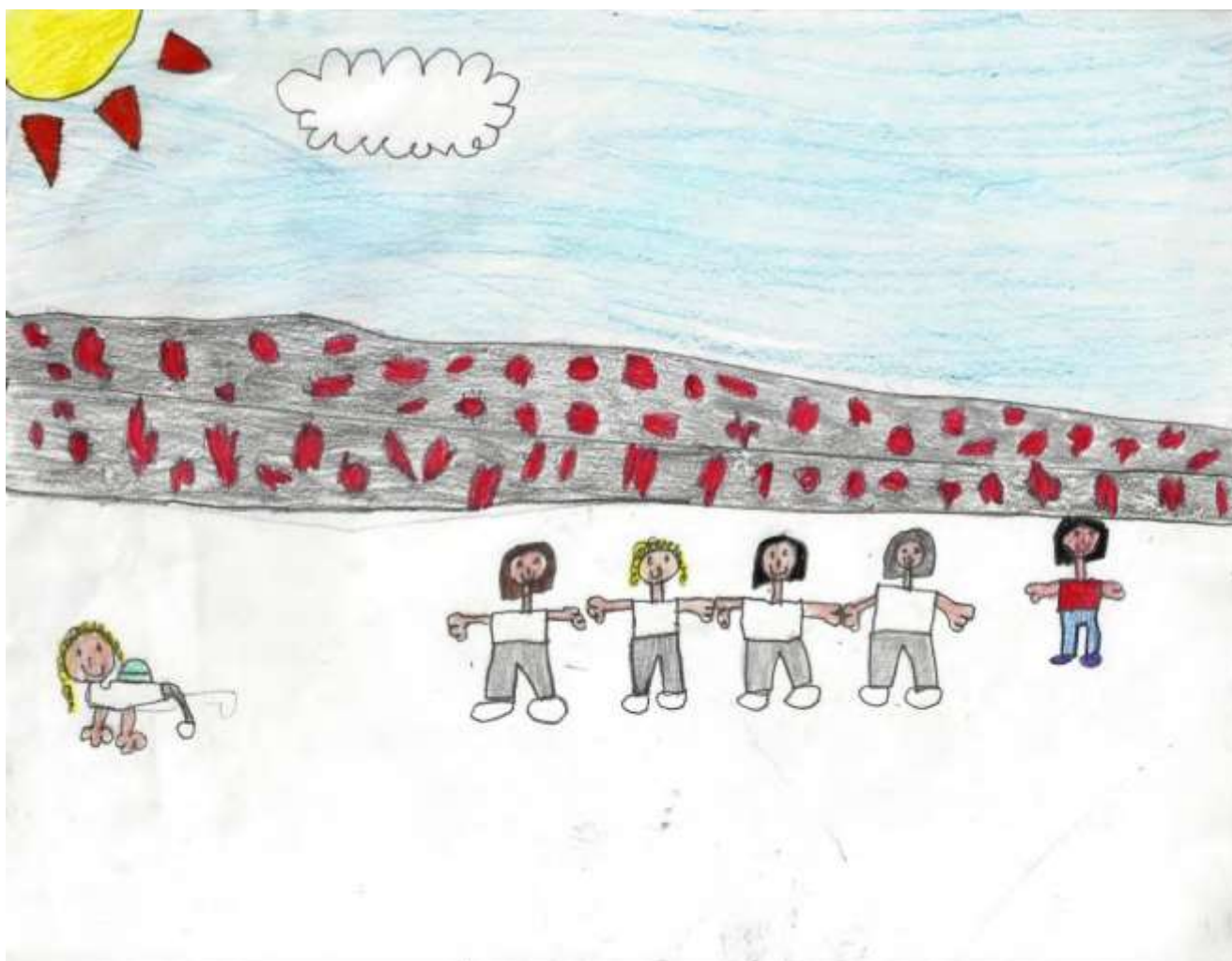
Anexo 3



Anexo 4



Anexo 5



Anexo 6



Anexo 7



Anexo 8



Anexo 9



Anexo 10



A Continuación se da una muestra de evidencias fotográficas tomadas durante la aplicación de la guía metodológica, donde se exponen las actividades realizadas con las niñas en cada capacidad coordinativa.

Capacidad de orientación

Anexo 11



Anexo 12



Anexo 13



Anexo 14



Anexo 15



Anexo 16



Anexo 17



Capacidad de equilibrio

Anexo 18



Anexo 19



Anexo 20



Anexo 21



Anexo 22



Anexo 23



Anexo 24



Capacidad de coordinación

Anexo 25



Anexo 26



Anexo 27



Anexo 28



Anexo 29



Anexo 30



Anexo 31



Capacidad de reacción

Anexo 32



Anexo 33



Anexo 34



Anexo 35



Anexo 36



Capacidad de ritmo

Anexo 37



Anexo 38



Anexo 39



Anexo 40



Anexo 41

