

Universidad de Cienfuegos
“Carlos Rafael Rodríguez”

Facultad: Cultura Física

Propuestas de una guía de juegos para desarrollar las
habilidades motrices básicas en niños de 7 – 8 años de la
Escuela William Soler Ledea.

Autor(es): **Lic. Yamirsy Ruiz Terry.**

MSc. Arays Hernández Garay

MSc. Armando Pérez Leyva

E-mail: ahernandez@ucf.edu.cu

aperez@ucf.edu.cu

Curso: 2010 - 2011

SINTESIS o Resumen.

La investigación de este trabajo “Propuestas de una guía de juegos para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños de 7 – 8 años de la Escuela William Soler Ledea” aplicada a una muestra de 60 alumnos, empleando los métodos de investigación: experimento y medición. Con la aplicación de las actividades de juegos propuestas a los alumnos de la Escuela Primaria “William Soler Ledea”, del municipio de Cienfuegos, se logra desarrollar las habilidades motrices básicas, lo que demuestra el carácter socializador de esta actividad pedagógica, las actividades realizadas previo a la propuesta no cumplían las expectativas de los alumnos predominando la repetición de actividades y la falta de creatividad de los profesores, la propuesta se ajusta a los alumnos, así como a las condiciones reales existentes en el centro, tanto de orden material, como humanas.

INTRODUCCIÓN:

El juego ofrece experiencias que responden a necesidades específicas de la etapa del desarrollo y señala los primeros encuentros con la realidad, los primeros descubrimientos, el contacto consigo mismo y la revelación conciente-inconsciente de nuestra humanidad. Es por esto que en la etapa primaria el juego tiene gran relevancia porque al presentarse las mejores condiciones fisiológicas para aprender, gracias a que los niños son especialmente sensibles al desarrollo de destrezas básicas y experimentan un progreso extraordinario de habilidades y motivaciones que son significativas en su crecimiento integral, el juego es la clave para aprender y desarrollar habilidades que le permitirán desarrollarse a lo largo de su vida en diferentes espacios y situaciones.

Blández (1995) dice que cada material, por sus características ofrece unas posibilidades motrices diferentes, y en la actualidad, el profesorado de Educación Física consciente de esta situación, intenta buscar los recursos que permitan un mayor enriquecimiento motriz de su alumnado. Además de los materiales convencionales del área como son los aros, pelotas, cuerdas, colchonetas etc. se están introduciendo nuevos componentes como son los bidones, telas, neumáticos con el objetivo de motivar al alumnado invitándolo a que lo toque, lance, salte, construya e imagine descubriendo a través de sus experiencias.

Por lo antes expuesto y las revisiones bibliográficas desarrolladas respecto a dicho tema se trazó el siguiente **PROBLEMA CIENTÍFICO:** ¿Provocará una propuestas de una guía de juegos para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños de 7 – 8 años de la Escuela William Soler Ledea?.

OBJETIVO GENERAL

Implementar una propuestas de una guía de juegos para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños de 7 – 8 años de la Escuela William Soler Ledea.

HIPÓTESIS

Dada esta posición se defiende como hipótesis:

Si se aplica una propuestas de una guía de juegos se desarrollará las habilidades motrices básicas en niños de 7 – 8 años de la Escuela William Soler Ledea.

DESARROLLO

El juego ocupa un lugar muy importante en el campo pedagógico, psicológico y artístico no sólo para los niños sino también para los adultos. Como dice Paredes, J. (2003) "el juego es una herramienta de la libertad". Como nos vamos olvidando de jugar, buscamos espacios donde esté habilitado para poder desplegarlo. El objetivo del juego no puede ser otra cosa que jugar. Lo más interesante del juego es que permite que la persona interactúe, asimile, comprenda espontánea y orgánicamente las posibilidades y los límites que le ofrece determinado material o propuesta o en definitiva la realidad. Por lo tanto, el juego es una necesidad vital que contribuye al equilibrio humano, es una actividad exploradora, de aventura y experiencia, es medio de comunicación y de liberación, es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

El juego es una actividad intrínsecamente motivadora que y, por consiguiente, facilita el acercamiento natural y la práctica normalizada del ejercicio físico. Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorealización personal. Supone una oportunidad inmejorable para el mejor y más equilibrado desarrollo de las personas, haciéndolas más felices y más humanas

López, José Luís (2008) plantea que el juego forma y dispone para expresiones y funciones superiores, educa para estar consigo mismo; enseña a observar, a inventar, a sentir, a sacar conclusiones personales; estimula el coloquio interior y el juicio crítico.

El juego encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder y un sentimiento de iniciativa propia, además es un instrumento fundamental de crecimiento y no solo una forma de pasar el tiempo, en donde el niño no solo se muestra tal y como es, sino que también se conoce a sí mismo en sus capacidades. El juego no es sólo la experiencia en la cual el niño rehace su conocimiento, sino también su vida afectiva y social. Como afirma Pelegrín, A. (1998) que "el hombre no está completo sino cuando juega". Se puede decir que un niño que no juegue es un pequeño que no vive su infancia y deja sin cimiento su vida adulta.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población motivo de estudio está compuesta por un total de 95 niños, de ellos se seleccionó una muestra intencional de 60 niños comprendidos entre las edades entre 7 – 8 años.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Dentro de los métodos del **nivel empírico** se utilizaron los siguientes: Experimento, Medición.

RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO REALIZADO

Los resultados reflejados en el diagnóstico de las habilidades motrices básicas, se arroja que sólo el 15 % de los niños se encuentran evaluados de excelente y 12 % de muy bien, 17 % de Bien y 56 % de Insuficiente.

Por lo que se procede a proponer el siguiente plan de actividades:

1. Nombre: El blanco móvil.

Desarrollo: Sobre un terreno de 3 metros de largo, dividido en dos partes iguales, y con una banderita, colocada en el centro del terreno. Los jugadores de cada equipo situados en los fondos y fuera del terreno de cada campo, con pelotas, tratarán mediante lanzamientos de darle al blanco.

2. Nombre: El rey de los animales.

Desarrollo: Los niños forman un círculo. El profesor lanza la pelota a un jugador y le dice “he visto un lobo”. El que recibe la pelota la lanza a otro cambiando el nombre del animal. Los que no contesten rápidamente salen del juego. El último que se quede es el rey de los animales. No se puede repetir los nombres.

3. Nombre: Los bolos.

Desarrollo: Equipos de seis. Se colocan cinco banderitas y de uno a uno lanzan tres pelotas. ¿Quién tira más bolos?. El “bolo” tocado por la pelota. El equipo obtiene un punto

4. Nombre: Lanzar con puntería.

Desarrollo: Grupos de 6 alumnos/as se situarán lanzándose un objeto (pelota, balón, etc..). Cada blanco obtiene un punto. Gana el equipo que más puntos consiga.

5. Nombre: Achique de pelotas.

Desarrollo: Se dividirá el terreno en dos tres zonas. Una zona central entre dos líneas donde no podrán entrar los jugadores/as. Dos equipos estarán detrás de cada línea, con una pelota cada uno/a. A una señal del

profesor/a lanzarán la pelota hacia el otro campo los dos equipos a la vez. Sólo se puede lanzar con la mano, y no se pueden meter dentro de la zona central. A otra señal del profesor/a todos dejarán de lanzar y se hará un recuento de pelotas en cada campo. Pierde el equipo que más pelotas tenga en su campo.

6. Nombre: La caza.

Desarrollo: Se trazará un círculo en el terreno de juego donde se sitúan los jugadores/as menos dos que estarán dentro de él. Los demás jugadores fuera del círculo dispondrán de una pelota que lanzarán a los de dentro. El jugador/a que se le caiga se sustituye por el que ha lanzado.

7. Nombre: ¡ Que no caiga !.

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

8. Nombre: A llenar la caja.

Desarrollo: Se formarán dos equipos que se situarán en hileras detrás de la línea de salida. Cada equipo tendrá delante una caja de pelotas, que deberán pasar a otra caja situada en el extremo opuesto. A una señal del profesor/a, el primer alumno/a de cada hilera deberá correr hasta una determinada marca trazada en el suelo, y el segundo de esta hilera, en ese momento, le lanzará la pelota, la cogerá y correrá con ella hasta la caja. El segundo correrá e intentará coger una pelota lanzada por el tercero, la llevará a la caja y así sucesivamente.

Aquel jugador que pierda la pelota en la recepción del pase volverá a su lugar inicial. Ganará aquel equipo que antes introduzca todas las pelotas en la caja.

9. Nombre: Los ocho saltos.

Desarrollo: Se pintará una línea de salida en el suelo, y detrás de ella se colocarán todos los niños/as uno al lado de otro. Desde el primero al último realizarán con pies juntos y sin tomar impulso 8 saltos (menos dependiendo de la edad de los niños/as), En el último salto, se quedarán inmóviles hasta que hayan saltado todos, y colocarán una marca para ver después si pueden superarla en el siguiente intento.

10. Nombre: El trampolín.

Desarrollo: En grupos de 6 alumnos/as frente a una línea tratará de saltar lo más largo posible. Se colocarán colchonetas de protección para evitar caídas.

11. Nombre: Relevos en zigzag.

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

12. Nombre: Cara o Escudo.

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

13. Nombre: Ratón y el gato.

Desarrollo: Los alumnos/as forman un círculo cogido de la mano. Un alumno/a hace de gato y otro de ratón. En un momento el gato tratará de coger al ratón corriendo por fuera, o bien en zigzag (entre los brazos) del círculo.

14. Nombre: Zorros y conejos.

Desarrollo: La clase es dividida en dos grupos, unos harán de zorros y otros de conejos. Los zorros tendrán que dar caza a los conejos. Los conejos cazados quedarán en cuclillas (agachados) y podrán ser salvados por los otros conejos libres tocándole la espalda. Termina el juego cuando todos sean atrapados o por tiempo.

15. Nombre: Relevos con balón.

Desarrollo: Se formarán varios equipos que se pondrán en hilera detrás de una línea de salida. El primer alumno/a de cada hilera tendrá un balón. A una distancia se colocará un pivote u otro objeto. A una señal del profesor/a salen los primeros de cada equipo botando el balón rápidamente, dando la vuelta al pivote y

regresando entregando el balón al siguiente compañero/a. Éste realizará el mismo recorrido, luego el tercero, y así sucesivamente. Gana el equipo que terminen antes los relevos.

16. Nombre: El rescate

Desarrollo: Los alumnos/as se dividen en dos equipos, uno de los perseguidores y otro de los perseguidos. Los perseguidores capturan por tocando a los jugadores del equipo contrario que quedan prisioneros en la zona de cárcel, que puede ser cualquier objeto.

Los perseguidos tienen unos lugares de casa, previamente establecidos, en los cuales no pueden ser pillados. Los encarcelados pueden ser liberado, si un compañero de equipo se acerca a ellos y los toca. Cuando el equipo es totalmente eliminado se cambian los papeles.

17. Nombre: Carrera de ida y vuelta.

Desarrollo: Se divide a la clase en varios equipos. Cada equipo situado detrás de una línea de salida formando hileras. A una distancia se colocará un objeto (pivote, piedra, etc..). A una señal del profesor/a el primero de cada equipo correrá y dará la vuelta al objeto volviendo a la línea de salida. El segundo corredor al ser tocado en la mano hará la misma operación, así hasta que corran todos los del equipo. Gana aquel grupo que finalice antes el recorrido.

18. Nombre: Policías y ladrones.

Desarrollo: Se formarán dos equipos. Uno de ellos serán policías y otro de ladrones. Los policías perseguirán a los ladrones por el terreno de juego. El ladrón que sea atrapado será llevado a una zona de cárcel. Los ladrones disponen de casas donde podrán descansar no mas de 15 segundos. A su vez los ladrones pueden salvar a sus compañeros que estén en la cárcel tocando su mano. Se puede quedar algún policía custodiando la cárcel. El juego acaba cuando todos los ladrones están en la cárcel. Luego se cambian los papeles.

RESULTADOS DEL POSTEST

Los resultados reflejado en el postest de las habilidades motrices básicas, se arroja que sólo el 27 % de los

Propuestas de una guía de juegos para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños de 7 – 8 años.doc

9

niños se encuentran evaluados de excelente, 23 % de muy bien, 29 % de Bien y 21 % de Insuficiente.

CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta los objetivos planteados, así como los resultados derivados del proceso investigativo, consideramos como conclusiones de nuestro trabajo, las siguientes:

1. Con el resultado de este estudio se corrobora nuestra hipótesis que con la aplicación de una guía de juegos se desarrollará las habilidades motrices básicas en niños de 7 – 8 años de la Escuela William Soler Ledea.
2. Los resultados de las habilidades motrices básicas (saltar, Lanzar y Correr) los indicadores evaluados en la investigación mejoraron con respecto a la prueba de diagnóstico efectuada en la misma.

BIBLIOGRAFÍA

1. Alonso, M^a (2002). Los juegos en el aula. Grupo Editorial Universitario. Madrid.
2. Andreu Andrés, M^a Ángeles y Miguel García Casas (2003) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Universidad Politécnica Valencia - IES La Moreria, Mislata, Valencia. (España) Centro Virtual Cervantes.
3. Arteaga, Javier (2006) El Juego y la Actividad Física. Disponible en: <http://www.monografias.com>. Consultado el 16 de diciembre del 2009
4. Bandet. J. (1975) “Enseñar A Través Del Juego”. Editorial Fontanella. Barcelona
5. Bello Estévez, P. (1990) Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. Aula XXI. Santillana, pp. 136-157.
6. Bermúdez Sarguera, Rogelio (1996). Teoría y metodología del aprendizaje./ Rogelio Bermúdez Sarguera, Marisela Rodríguez Rebutillo.- Ciudad de La Habana.. Editorial Pueblo y Educación.
7. Bravo Berrocal, R., Fernández Rodríguez, E. y Merino Marbán, R. (1999). El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido. 200 ejemplos prácticos de utilidad en la escuela. Ed. Aljibe. Málaga.
8. Carrillo Ávila Sonia (2003). El Rol del Padre en el desarrollo social del niño. Universidad de los Andes. CESO: Ediciones Uniandes.
9. Contreras Jordan, O. (1998). Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista. Ed. Inde. Barcelona.
10. Damiáni Luis F. (1994) La diversidad metodológica de la sociología. Caracas: Editorial Trópicos. 224p.
11. Daza Vega, José Luis (1997). El juego y el juguete en el desarrollo el niño. Editorial Trillas
12. De Borja Solé. M. (1980) “El Juego Infantil. (Organización De Las Ludotecas)”. Ediciones Oikos-Tau. S.A. Barcelona.
13. Decroly y Monchamp. (1986). “El Juego Educativo Iniciación A La Actividad Intelectual Y Motriz”. Ediciones Morata. España.
14. Del Moral Pérez, E. (1996) Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software. Aula de Innovación Educativa, n° 50, pp. 63-67.