

**CONSOLIDACION DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE
LA MOTRICIDAD GRUESA POR MEDIO DEL JUEGO MOTOR EN NIÑOS DE
PREESCOLAR DEL JARDÍN INFANTIL SUEÑOS INFANTILES.**



CORPORACION UNIVERSITARIA
AUTONOMA
DEL CAUCA

JESSICA CAMACHO CAMACHO

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DEL CAUCA
PROGRAMA PROFESIONAL EN DEPORTE Y ACTIVIDAD FÍSICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
2018**

**CONSOLIDACION DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE
LA MOTRICIDAD GRUESA POR MEDIO DEL JUEGO MOTOR EN NIÑOS DE
PREESCOLAR DEL JARDÍN INFANTIL SUEÑOS INFANTILES.**

JESSICA CAMACHO CAMACHO

Trabajado de grado para optar al título de:
Profesional en Deporte y Actividad Física

Director:

ARLEY GIRON NUÑEZ

Licenciado en Educación Básica con énfasis en Educación Física,
Recreación y Deportes

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DEL CAUCA
PROGRAMA PROFESIONAL EN DEPORTE Y ACTIVIDAD FÍSICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

2018

NOTA DE ACEPTACIÓN

El director y los jurados han leído el presente documento, escucharon la sustentación del mismo por su autor y lo encontraron satisfecho.

Lic. ARLEY GIRON NUÑEZ

JURADO

JURADO

Popayán, mayo de 2018

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico a mis padres Marcia Días y Marcos Camacho por ser mi respaldo y pilar fundamental en todo momento, por inculcarme buenos valores y enseñarme que lo importante no es caer sino levantarse y por su incondicional apoyo mantenido a través del tiempo, así mismo, se lo dedico a mi abuela María Inés que me ha dado lo más importante que es mi madre querida y su amor incondicional, de igual forma a mis hermanos y hermanas los cuales han estado en cada uno de mis momentos de victorias como también de fracaso, llevándome hasta el punto donde hoy me encuentro.

AGRADECIMIENTOS

Le agradezco a mi amigo fiel Jehová por haberme acompañado y guiado en cada paso que he dado, por llenarme de fortaleza, sabiduría y paciencia cuando más lo he necesitado y por proteger y cuidar a los míos, por iluminar mi mente para alcanzar cada una de mis metas y haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante mi periodo académico.

Así mismo, le agradezco a mi familia por ser parte importante en mi vida.

A mi novio Edward Camilo, que es sinónimo de perseverancia, esfuerzo y dedicación el cual ha estado a mi lado durante los últimos años enseñándome de una u otra manera el significado de la vida.

A mi compañero Jonathan Ordoñez, con el cual compartí toda mi carrera universitaria, del cual aprendí a reírle a la vida y ha siempre buscar la excelencia.

Y, por último, pero no menos importante quiero agradecerle a cada uno de mis profesores que estuvieron conmigo a través del tiempo, guiándome a subir cada peldaño para llegar a obtener mi título de profesional, a mi asesor Arley Girón que sin duda ha sido muy importante en el desarrollo y finalización de mis estudios.

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	11
ABSTRACT	13
INTRODUCCIÓN	14
1 CAPÍTULO I. PROBLEMA	16
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.2 JUSTIFICACIÓN	19
1.3 OBJETIVOS	23
1.3.1 Objetivo General	23
1.3.2 Objetivos Específicos	23
2 CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO O REFERENTES CONCEPTUALES	24
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	24
2.1.1 Nivel Internacional	24
2.1.2 Nivel Nacional	25
2.1.3 Nivel Regional	27
2.2 BASES TEÓRICAS	30
2.2.1 Motricidad	30
2.2.2 Motricidad gruesa	31
2.2.3 Capacidades Motrices	31
2.2.4 Tipos de Capacidades Perceptivas	32
2.2.5 Coordinación	34
2.2.6 Tipos de Coordinación	35

2.2.7	Equilibrio	36
2.2.8	Tipos de equilibrio	37
2.2.9	El Juego	38
2.2.10	Tipos y clasificación del juego	38
2.2.11	Característica del juego	40
2.2.12	Importancia del juego en la infancia	44
2.2.13	Beneficios del juego	44
2.3	TEST ESCOLAR DE DESARROLLO PERCEPTIVO - MOTOR AUTOR: JACK CAPON (1978)	45
2.3.1	Tarea 1: Identificación de las partes del cuerpo	46
2.3.2	Tarea 2: Tabla de equilibrio	46
2.3.3	Tarea 3: Salto con un pie	47
2.3.4	Tarea 4: Salto y caída	47
2.3.5	Tarea 5: Recorrido con obstáculos	48
2.3.6	Tarea 6: Tomar la pelota	48
2.4	HIPÓTESIS	50
2.4.1	Operacionalización de la hipótesis	50
3	CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	51
3.1	DISEÑO METODOLÓGICO	51
3.1.1	Paradigma de investigación	51
3.1.2	Tipos de estudios de las investigaciones	51
3.2	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	52
3.2.1	Población	52
3.2.2	Muestra	52

3.2.3	Criterios de inclusión y exclusión	55
3.3	PROCEDIMIENTOS DE INTERVENCIÓN Y MEDICIÓN	55
3.2	Consideraciones éticas.	56
3.4	PLAN DE ANÁLISIS DE RESULTADOS	57
4	CAPÍTULO IV. RESULTADOS	58
4.1	ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	58
4.2	PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES	61
4.3	EVALUACIÓN FINAL DEL TEST PERCEPTIVO MOTOR DE JACK CAPON 71	
4.4	DISCUSIÓN	74
5	CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
5.1	CONCLUSIONES	78
5.2	RECOMENDACIONES	79
	BIBLIOGRAFÍA	80
	ANEXOS	85

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Esquema de valoración N° 1	46
Tabla 2. Esquema de valoración N° 2	46
Tabla 3 Esquema de valoración N°3	47
Tabla 4. Esquema de valoración N° 4	47
Tabla 5. Esquema de valoración N° 5	48
Tabla 6. Esquema de valoración N° 6	48
Tabla 7. Plantilla puntaje edad – categoría	49
Tabla 8. Conceptualización y Operacionalización de las variables	54
Tabla 9. Resultados de la evaluación inicial del test perceptivo motor	60
Tabla 10. Sesiones de trabajo de los juegos implementados para el desarrollo de la motricidad gruesa	63
Tabla 11. Resultados de la evaluación final del test perceptivo motor de Jack Capón	70
Tabla 12. Resultados de la comparación de la evaluación inicial y final de las tareas de equilibrio y coordinación.	72

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Modelo de consentimiento informado	86
Anexo B. Modelo de planilla para la recolección de datos	91
Anexo C. Modelo de ficha de primer día de trabajo de campo	92
Anexo D. Modelo sencillo de diario de campo	93
Anexo E. Baterías de juego	94

RESUMEN

Introducción: La motricidad se refiere al manejo y control del cuerpo, a su vez que la psicomotricidad o perceptivo motriz es la relación entre cuerpo y mente; por ende, el objetivo principal de esta investigación es la incidencia del juego motor en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución Jardín Infantil Sueños Infantiles. La metodología: paradigma positivista con un enfoque cuantitativo, el diseño es cuasi experimental, de corte longitudinal. La población objeto de estudio fue un grupo de niños de 5 años al cual se les aplicó el test perceptivo motor (test de Jack capon) antes y después de la implementación del programa de juegos. Resultados: todas las tareas obtuvieron resultados positivos, pero el resultado más relevante de la investigación es la tarea número cinco (5), recorrido con obstáculo porque el porcentaje favorable en la prueba final fue mucho mayor al de la prueba inicial. Conforme al trabajo realizado, podemos ilustrar en cada una de las tareas cuales pueden ser las posibles falencias generales presentadas por el grupo de niños y lo que hace que se den resultados favorables; del mismo modo, se elaboró la propuesta que orientará la aplicación del juego motor para el desarrollo de la motricidad gruesa. Conclusión: la motricidad gruesa se evaluó antes de iniciar el trabajo de campo y después del mismo para verificar su avance, se implementó un programa de juegos motores para mejorar la motricidad gruesa, se compararon los resultados inicial y final para mirar los porcentajes obtenidos en cuanto a la mejora de la misma Finalmente, con respecto al desarrollo del equilibrio y la coordinación nos podemos dar cuenta que el que tuvo mayor incidencia y/o mejor resultado es la coordinación.

Palabras clave: capacidades perceptivas motrices o motoras, motricidad gruesa, equilibrio, coordinación, juego.

ABSTRACT

Introduction: Motility refers to the management and control of the body, in turn, that motor or motor perceptive psychomotricity is the relationship between body and mind; therefore, the main objective of this research is the incidence of motor play in the strengthening of gross motor skills in children of 5 years of the institution Kindergarten Children's Dreams. The methodology: positivist paradigm with a quantitative approach, the design is quasi-experimental, longitudinal cut. The population under study was a group of 5-year-old children who received the motor perceptual test (Jack capon test) before and after the implementation of the game program. Results: all the tasks obtained positive results, but the most relevant result of the investigation is task number five (5), obstacle course because the favorable percentage in the final test was much higher than the initial test. According to the work done, we can illustrate in each of the tasks which can be the possible general shortcomings presented by the group of children and what causes favorable results; In the same way, the proposal that will guide the application of the motor game for the development of gross motor skills was elaborated. Conclusion: the gross motor skills were evaluated before starting the field work and after it to verify their progress, a program of motor games was implemented to improve gross motor skills, the initial and final results were compared to look at the percentages obtained as soon as possible. to the improvement of it Finally, with respect to the development of balance and coordination we can realize that the one that had the highest incidence and / or the best result is coordination.

Keyword: perceptive motor or motor skills, gross motor skills, balance, coordination, play.

INTRODUCCIÓN

Capítulo I: se plantea la problemática de ¿cuál es la influencia del juego motor en la motricidad gruesa de los niños de cinco años del jardín infantil sueños infantiles?; es pertinente decir que la Ley 115 (1994) Art. 16 afirma los objetivos específicos de la educación preescolar: El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y su autonomía. Por consiguiente, la actividad planteada tiene como objetivo motivar y estimular el sistema motriz grueso del niño.

Capítulo II: antecedentes y bases teóricas: el desarrollo del niño no está determinado sólo en sus genes, sino también en el entorno en el que crece, el trato que recibe de sus padres u allegados, se hace necesario la influencia de la estimulación recibida en sus primeros años de vida. Por tanto, la mejor forma de estimularla es por medio de juegos que permitan su diversión y afiancen sus habilidades motoras; la investigación se desarrolló en el jardín infantil sueños infantiles de la ciudad de Popayán.

Capítulo III: su metodología lleva el paradigma positivista y enfoque cuantitativo ya que se pretende explicar cada uno de los resultados a obtener a través de la observación y el test. A su vez el estudio es descriptivo porque especifica las propiedades importantes de los niños, ya que se midieron y evaluaron diversos aspectos; de igual forma, su diseño es cuasi experimental porque el grupo está formado antes del experimento. El test que se utilizó en esta investigación fue el de Jack Capón con adaptaciones de Sergio Carrasco. Participaron un total de once niños, cuatro niñas y siete niños, la edad de la población es de 5 años. A cada estudiante se le aplicó unas evaluaciones por medio de tareas relacionadas a la coordinación y el equilibrio y un plan de trabajo desde el juego motor.

Capítulo IV: como resultado se evidencia que La tarea número 5 (recorrido con obstáculo) fue más satisfactoria en la prueba final que en la inicial no obstante todas las pruebas arrojaron resultados positivos.

Capítulo V: se puede concluir que la motricidad gruesa (equilibrio – coordinación) fue evaluada antes y después del trabajo de campo para corroborar la significancia de la misma; se implementó una batería o programa de juegos motores para mejorar la motricidad gruesa y finalmente entre el equilibrio y la coordinación se resalta el avance de la coordinación.

1 CAPÍTULO I. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El fin del desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción.

Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos (Madrona, Jordán y Barreto, 2008, p. 75).

El desarrollo posee una secuencia continua por lo tanto desde que el ser humano nace desarrolla su sistema motor el cual depende de factores diversos como la maduración del sistema nervioso central, entorno familiar, social, alimentación y la educación, por lo tanto este no es el mismo en todos los seres humanos por lo que se hace necesario fortalecerlas de diversas maneras y una de ellas es el juego motor, ya que este proporciona a los aprendizaje de diversos juegos motores además el desarrollo de sus capacidades físicas y coordinativas.

Actualmente los niños, presentan falencias en su motricidad tanto fina como gruesa, debido a que no se hace un seguimiento de su crecimiento y desarrollo esperado, ya que muchos de ellos son escolarizados a muy temprana edad y en las instituciones no se cuenta con profesionales idóneos que pueda orientar las actividades que el niño requiere para mejorar su desarrollo motor. Por inconvenientes como el descrito anteriormente, se evidencia en años más adelante, problemas motores asociados al desarrollo de niños en preescolar, donde la coordinación y el equilibrio son las principales capacidades que debe desarrollar, enriquecer y desplegar el niño para posteriormente tenga un mejor rendimiento. En

este orden de ideas, Mendoza (2009) manifiesta que “El desarrollo motor del niño y la niña es un elemento clave para predecir no solo sus conductas físicas, sino también los grados y niveles de madurez mental y cultural que pueden alcanzar” (p.4). De igual forma “la psicomotricidad es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo del niño, por ello es importante trabajarla en todos sus ámbitos y a través de juegos motores que ayuden al pequeño a adquirir una autonomía reciente de sus movimientos” (García; 2009, pp5), es decir el infante mediante los juegos motores va descubriendo su cuerpo (esquemas corporales) y mide lo que este es capaz de hacer en las diversas actividades

Entendiendo esta necesidad, de que el niño en edad preescolar debe tener un afianzamiento de sus capacidades físicas, hace que nos cuestionemos de cómo podemos evaluar su desempeño y en función de esta necesidad, poder generar un programa que nos permita mantener o mejorar esa condición. De igual forma Cleofe y Proaño (2009) afirman:

La segunda infancia se encuentra desde los tres años, hasta los seis. En esta etapa observamos bien marcado el pensamiento nocional, ya existe la conciencia del yo. En esta etapa empiezan a ampliarse los límites exteriores partiendo de su yo, así le observamos cuando les pone nombre a las cosas. Por lo tanto, conocen, diferencian y clasifican etiquetando a todo lo que descubren (p.19).

Por ello, se hace necesario y fundamental trabajar el equilibrio y la coordinación en educación infantil, principalmente a través del juego. Desde que el niño nace, se trabaja en el desarrollo motor desde la parte superior hasta la parte inferior, y se hace cada vez más necesario fortalecer estas extremidades, por eso es importante hacerlo desde edades tempranas, ya que los niños se divierten, experimentan y conocen su cuerpo a través del juego, además de desarrollar diversas capacidades físicas. De acuerdo con Reinoso (2010), aproximadamente de los tres a los siete años los niños aprenden en sus cuerpos ya que a esta edad tienen un poco más de conciencia de lo que es y lo que puede llegar hacer, conocen principalmente su

género el de sus compañeros y demás, la clase y la etnia, en los cuales se clasifican y desde los que clasifican a los demás. Para Sánchez (2010), el juego permite un mejor desarrollo, genera confianza en sí mismo, permitiendo libertad en el actuar y mejorando las relaciones interpersonales mientras interactúa con el medio que los rodea. Se puede decir que a los niños en general, desde que inician preescolar es necesario desarrollarles su motricidad, para que refuercen sus habilidades físicas y más adelante puedan desempeñarse hábilmente en cualquier deporte, estas habilidades se desarrollan por medio de juegos donde ellos se diviertan y no miren este tipo de actividades como una obligación ya que también estos ejercicios los ayudan psicológicamente reforzando la autoestima y la forma de integrarse con otras personas.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que “en el juego muchas veces no se persigue un conocimiento o un aprendizaje específico, sino que por medio de él se pueden generar hábitos saludables y crear conciencia de lo que se está realizando, además de conocer y explorar el mundo exterior en función de la relación con los otros y el medio que nos rodea, ya que el juego es una actividad inherente al ser humano y por medio de este, todos hemos aprendido a relacionarnos en nuestro ámbito familiar, educativo, social y cultural” (Madrona et al. 2008, p.51). El juego es el que nos ha permitido conocer nuestro mundo y vivenciarlo de distintas formas porque cada vez que se practica es diferente el contexto en el que los niños y niñas se desenvuelven.

Ante esta situación encontramos que la motricidad gruesa en niños de preescolar es importante porque le permite explorar y a través de ello adquirir conocimientos, a la vez que tienen control de su cuerpo. Según Mendoza (2009), se recomienda trabajar con el niño, en este aspecto mediante el juego, desde el preescolar, ya que le permite potenciar su parte cognitiva, motriz y afectiva, impulsando así su sano y eficiente desarrollo. Al ayudar a desarrollar estas habilidades a niños no solo refuerzan su desarrollo físico, “sino que les permite conocerse identificando sus

fortalezas y debilidades y hacer un trabajo en el refuerzo de sus aptitudes y corregir aquello que les cueste más trabajo. Por eso el autocontrol es la capacidad de concentrar energía para realizar cualquier movimiento que está ligado al desarrollo del control postural ya que guardan relación con la relajación” (Villavicencio, 2013, p.17).

Redondo (2010), todos los juegos son importantes y dan vivencias a nuevas experiencias, pero para desarrollar la motricidad gruesa es necesario enfocarnos en algunos de ellos, permitiendo así que él mismo desarrolle una mejor motricidad gruesa superior a la que un niño de preescolar debería tener, dándole la posibilidad de generar un mayor conocimiento sobre las tareas que realiza además le ofrece la oportunidad de realizar trabajos más complejos y mejorar su cognición. Para ayudar a los niños de preescolar en su desarrollo motriz se deben tener en cuenta ciertas variables como lo son el tipo de juego a desarrollar y el niño en el cual se va a desarrollar dicho juego ya que no todos poseen las mismas destrezas y por ello se debe hacer un trabajo especial para cada niño. Por eso “el juego y la interacción motriz entre los compañeros y los adultos es el principal recurso didáctico” (Madrona, *et al.* 2008, p.84). conviene subrayar que los niños que tienen juguetes y manipulan objetos tienen un desarrollo normalmente diferente a un niño que solo juega sin manipular elementos ya que este permite experimentar temores y frustraciones de igual modo los triunfó y derrotas.

Apoyándose en lo antes planteado en esta sección es cómo surge la presente pregunta de investigación: ¿cuál es la influencia del juego motor en la motricidad gruesa de los niños de cinco años del jardín infantil sueños infantiles?

1.2 JUSTIFICACIÓN

Esta investigación se realiza para beneficiar a la población infantil, esto debido a que según Chokler *et al* (2005), la etapa más importante a la hora de corregir el cuerpo a favor de un buen desarrollo de la coordinación, es la edad comprendida entre los cero (0) y cinco (5) años. En este orden de ideas, la presente investigación tiene como estrategia desarrollar la motricidad gruesa (equilibrio y coordinación) en niños, ya que estas son importantes para el desplazamiento como lo son la marcha y la carrera, a la vez que sirven para desarrollar habilidades complejas como los saltos, giros, desplazamientos y recepciones. El trabajar en niños desde edad temprana en habilidades motrices es básico y esencial para que estos logren desarrollar actividades cotidianas que les ayudará a tener un desempeño sobresaliente en cada función desarrollada.

Este tema se hace relevante porque 1) se pretende difundir y promover el proyecto para generar nuevos conocimientos 2) la ley general de la educación; Ley 115 (1994): fundamenta la ejecución de trabajos en el ámbito educativo escolar cubriendo necesidades en dicha población estableciendo: Art 14 todos los establecimientos oficiales y privados de educación formal es obligatorio en los niveles de educación preescolar, básica y media cumplir con: b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo. Art. 15 Definición de educación preescolar: La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, psicomotriz, socio afectivo y espiritual, a través de experiencia de socialización pedagógica y recreativa. Art. 16 Objetivos específicos de la educación preescolar. El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y su autonomía.

3) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que faciliten la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lectoescritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas. De

igual forma La ubicación espacio temporal y el ejercicio de la memoria, 4) Al igual se apoya el decreto 2247 de 1997(septiembre 11) en su capítulo ii menciona las orientaciones curriculares. Artículo 11º.- Son principios de la educación preescolar: Integralidad. Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural; Participación. Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal; Lúdica. Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar natural, social, étnico, cultural y escolar. Artículo 13º. Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos - pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices: La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología entre otros.

Es un trabajo innovador porque se creó una nueva batería de juegos especialmente para los niños de cinco años la cual les permite divertirse y desarrollar sus capacidades motoras, de igual forma se conciben nuevos parámetros para el área

de educación física mediante juegos motores complementarios generando prácticas que den bases a actividades más complejas, así mismo esta batería o programa se puede utilizar en algunos deportes como el baloncesto o voleibol que son deportes que requieren de muchas habilidades y destrezas para el trabajo de iniciación deportiva con niños, todavía cabe señalar que ayuda a la rehabilitación deportiva en niños que han sufrido alguna lesión, asegurando así el fortalecimiento en cuanto a su motricidad gruesa desde el punto de vista de interés por la investigación se tiene en cuenta que el Ministerio de Protección Social (2012), afirma que: “los niños, niñas y adolescentes son sujeto de especial protección constitucional debido a su condición de mayor vulnerabilidad y a los grandes riesgos a los que están expuestos en el conflicto armado” (p.7), por lo tanto se busca generar estrategias mediante la misma, para incluir a toda la población (niños de 5 años) sin importar su situación de vulnerabilidad para así fomentar las relaciones pacíficas entre los mismos.

De igual forma permite dar bases a futuros profesionales que deseen realizar su investigación y cuenten con un punto de partida de donde puedan tomar lo que les sea de mayor utilidad. También es muy importante dar créditos a las fuentes de información, tanto directa como indirecta, ya que hay muchos textos por leer, muchos artículos y muchos libros y nunca es suficiente si se trata de aprender.

El aporte que hace esta investigación a la humanidad para su beneficio es significativo, ya que la mejor manera de ayudar a un niño a desarrollar su coordinación y equilibrio motriz es mediante la actividad física, y que mejor que investigar los temas relacionados que con el aprendizaje, de tal forma que cuando crezcan tengan desarrolladas todas sus capacidades al máximo y para que esto pueda cumplirse, se hace necesario al menos dos horas de trabajo por semana, permitiendo al niño que juegue y se divierta de forma sana, desarrollando todas sus capacidades. La viabilidad que este brinda es que los profesionales de las diferentes áreas pueden utilizar la batería de juego como estrategia de intervención para que sea de fácil acceso, lúdico, dinámico e innovador.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Determinar la incidencia de los procesos de enseñanza – aprendizaje de la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil sueños infantiles de la ciudad de Popayán.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Evaluar el equilibrio y la coordinación de los niños de 5 años del Jardín Infantil Sueños Infantiles.
- Implementar un programa de juegos motores para mantener o mejorar las capacidades de equilibrio y coordinación en los niños de años del jardín infantil sueños infantiles.
- Evaluar la coordinación y el equilibrio después de la implementación del programa en los niños de 5 años del Jardín Infantil Sueños Infantiles.
- Comparar los resultados de la evaluación inicial y final de la coordinación y el equilibrio en los niños del Jardín Infantil Sueños Infantiles.

2 CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO O REFERENTES CONCEPTUALES

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1 Nivel Internacional

De Las Nieves (2013), realizó una investigación llamada “El desarrollo motriz grueso en niños de preescolar a través de actividades lúdicas: individuales y grupales”. Esta experiencia es realizada en el jardín de niños “Valentín Gómez Feria”, donde se observó la problemática y se trabajó con estudiantes de 5 y 6 años de edad. La finalidad de la investigación es dar a conocer y sugerir actividades encaminadas a favorecer el movimiento motriz grueso del niño en edad preescolar, su metodología se basaba en realizar talleres de actividad física, actividades en conjunto padre e hijo, examen médico y observaciones. La conclusión obtenida fue un avance significativo de su ubicación, de los 18 alumnos, 13 alcanzaron un buen desarrollo en su motricidad por qué al final lograron realizar el 80% de las actividades y solo 3 niños no alcanzaron los objetivos planteados.

Al analizar esta investigación, se pudo concluir que la importancia de la motricidad como elemento primordial del desarrollo motriz en el niño de edad escolar es muy importante, por otra parte, permite tener en cuenta la metodología planteada que se pretende utilizar para este estudio.

Así mismo, Tuñon, Laiño y Castro (2014), realizaron una investigación nombrada “El juego recreativo y el deporte social como política de derecho, su relación con la infancia en condiciones de vulnerabilidad social en el municipio de Matanza (Argentina)”. El diseño metodológico es de tipo cualitativo y exploratorio, se realizó un análisis de la información a través de la observación de los participantes cuya población se encuentra entre los 4 y 14 años de edad, y se trabajó durante dos (2) meses seguidos. A partir de estas observaciones, se sustrajeron un conjunto de

categorías y propiedades de análisis que entendemos pueden aportar a una mejor definición de las políticas públicas en el campo de la actividad física y en particular, en su aplicación en poblaciones de niños/as desde un enfoque de derecho, su objetivo principal fue estudiar la implementación de políticas públicas en población vulnerable del municipio de Matanza (Argentina) y la construcción e implementación de ofertas educativas de calidad en el campo recreativo del juego y el deporte, el cual brinde un mejor desarrollo a la misma. En conclusión, el campo de actividad física y recreación al aire libre como en tantas otras áreas esenciales al desarrollo humano y social de la niñez, que son derechos y que el estado y la sociedad deben garantizar a pesar de las significativas desigualdades sociales. Sin dudas, la inclusión en un proceso de formación y socialización a través de la actividad físico-recreativa no se garantiza con la sola asistencia a un programa como el observado. Es fundamental preguntarse sobre la calidad de las ofertas formativas alternativas al espacio escolar, organizadas, programadas y guiadas por adultos que regulan el tiempo y los riesgos de los niños/as en un espacio físico y temporal.

Con respecto al tema, nos podemos dar cuenta que no solo basta la educación física en los colegios y la recreación por fuera de la misma, sino que se hace necesario que los encargados de realizar estas actividades sean personas idóneas, capaces de orientar un correcto plan de desarrollo, de destrezas motoras a través del juego y la recreación, el cual brinde todas las oportunidades a quienes asisten, al tiempo que permite a la población beneficiada desarrollar al máximo sus capacidades, tanto físicas como cognitivas, logrando así que los mismos, tengan total control de su cuerpo, desenvolviéndose en cada una de las tareas que requieren de destrezas y habilidades motoras entre otras.

2.1.2 Nivel Nacional

Navarro (2009), realizó una investigación denominada “Antecedentes que influyen en la motricidad gruesa en los niños del grupo de maternal: Preescolar el Arca”. En esta, se empleó un grupo de 14 niños con edades entre los 2 y 3 años del Preescolar

el Arca de la ciudad de Medellín (Colombia). Su objetivo principal es evidenciar la relación existente entre las características de la motricidad gruesa de un grupo de niños y los factores que posiblemente influyeron en esta caracterización. La metodología que aborda para el desarrollo del presente estudio, fue desde el enfoque cualitativo, pero para alcanzar sus objetivos es necesario un componente cuantitativo.

Este enfoque utilizará la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. La recolección de datos se apoyará en la observación directa de los individuos investigados y finalmente, el método de análisis es interpretativo y contextual. En conclusión, se puede deducir que parece encontrarse una relación directa entre los factores que afectan el desarrollo y el nivel de desempeño de un niño en el área de la motricidad gruesa.

Al analizar esta investigación, permite descifrar que cuando en los entornos de un niño existen factores que favorecen su desarrollo, las áreas que lo conforman podrán verse estimuladas, pero si hay factores de riesgo que lo afecten negativamente, es posible que algunas, varias o todas sus áreas, se vean disminuidas en su desarrollo y surgen retrasos en el desempeño del niño.

Por otra parte, Amador (2013), desarrolló una investigación cuasi experimental denominada “Las habilidades motoras en niños víctimas del maltrato físico”; su principal objetivo fue aplicar un programa de habilidades motoras a esta población, la cual se conformó por 16 niños víctimas del maltrato físico en la ciudad de Barranquilla (Colombia), que se encontraba bajo la custodia de una fundación privada.

La técnica utilizada fue la observación y el registro de actividades, en cuanto a los instrumentos para la recolección de datos, se utilizó la Batería Psicomotriz de Vitor

Da Fonseca, la cual evaluó los siguientes aspectos: tonicidad, equilibrio, lateralidad, noción del cuerpo, praxia global y praxia fino; los ejercicios y juegos (carreras, lanzamiento y la recepción de otros objetos, trepar, reptar, escalar, saltos, giros, juegos como los “rincones” y la “peste” entre otros) realizados fueron propuestos por el grupo de investigación. En cuanto a las variables tenidas en cuenta, estuvieron: la edad, el sexo, las habilidades motoras y los ejercicios del programa de estimulación. En conclusión, se hace necesario recalcar que, el maltrato físico deja secuelas que interfieren con la adquisición y desarrollo de habilidades motoras, pero los programas de estimulación, en este caso, formulado por el grupo de investigación, son efectivos para que los niños recuperen sus habilidades y destrezas motoras.

En síntesis, de lo anterior podemos darnos cuenta que, no solo se requiere de lugares adecuados de esparcimiento, sino que se necesita de una buena alimentación o contar con los implementos, como juguetes, necesarios para un buen desarrollo motor. También se requiere que el niño cuente con un buen desarrollo tanto físico como emocional, lo cual le permita desarrollar sus habilidades a cabalidad, permitiendo que se libere de forma espontánea, ya que un niño sometido a cualquier forma de maltrato, desarrolla problemas en sí mismo como el rechazo, inseguridad y temor a compartir con otros.

2.1.3 Nivel Regional

Roldan y Paz (2013), desarrollaron una investigación nombrada como “Relación de sobrepeso y obesidad con nivel de actividad física, perfil psicomotor y rendimiento escolar en población infantil (8 a 12 años) de la ciudad de Popayán”, su objetivo principal fue determinar la relación de sobrepeso y obesidad con nivel de actividad física, estudiando una población total de 800 escolares de primaria y secundaria; la muestra fue de 55 estudiantes de los cuales 45 son niños y 10 niñas, quienes cumplieron con los criterios de la muestra para un total de 12 colegios entre públicos

y privado. Su metodología y tipo de estudio utilizado fue desde el enfoque cuantitativo, no experimental. Los test utilizados fueron el de marcha de 6 minutos, la escala de Borg modificada y finalmente, la batería de Da Fonseca; además de una encuesta sociodemográfica y un cuestionario INTA. Como resultado se obtuvo que, los estudiantes de edades de 12 años son más propensos a tener sobrepeso y obesidad, aunque algunas niñas no están obesas presentan riesgo relativo entre moderado y alto a presentarlo como mórbidas; así mismo, se encontró que en su mayoría tienen 4 o más horas sedentarias y muy pocas horas (2) semanales a realizar actividad física o ejercicio.

En conclusión, se observa que en los evaluados existe una leve prevalencia de sobrepeso y obesidad, el riesgo en niñas es más alto a pesar de no estar obesas. El perfil psicomotor de los evaluados es en general adecuado, sin embargo, se evidencia alta dificultad en el desempeño de los factores psicomotores: estructuración espaciotemporal y praxia global. En este orden de ideas, se observa que no solo son necesarios los espacios para realizar las determinadas actividades o un guía con el conocimiento idóneo para el desarrollo de las habilidades motoras, sino que se hace necesario el control de índice de masa corporal, ya que este puede limitar los movimientos que se realizan para llevar a cabo un plan o alcanzar un objetivo, o un simple gesto de manera intencionada, lo que puede llevar a que si esta no se trata desde la infancia podría causar limitaciones en la edad adulta, además de crear problemas psicológicos por la forma en que se tiene una perspectiva de sí mismo y de sus habilidades.

Por otro lado, Quisoboni y García (2016), desarrollaron una investigación denominada “Asociación de la coordinación motriz con la actividad física y el índice de masa corporal en escolares entre 10 y 12 años en el área urbana de la ciudad de Popayán”, su población fueron los estudiantes de diversas instituciones educativas de la ciudad de Popayán (Colombia), obteniendo un total de 440 niños. Su objetivo principal fue determinar la asociación de la coordinación motriz, con la

actividad física, y el IMC en escolares entre 10 y 12 años. La metodología de estudio es cuantitativa de tipo descriptivo y las técnicas utilizadas fueron las encuestas y la observación. Los instrumentos empleados fueron el formato de encuesta de las variables sociodemográficas, usando preguntas estructuradas, el formato de práctica de actividad física y cuestionario de estilo de vida. Como resultado se evidenció una relación directa entre la edad y el mejor desempeño en la coordinación de los niños, de igual forma, las diferencias encontradas entre el sexo en relación a la coordinación motora gruesa, expresan que el sexo masculino tiene un mejor desempeño, esto se relaciona con las actividades motoras practicadas diariamente y que han permitido el desarrollo de diferentes habilidades, manifestando los resultados en las pruebas aplicadas.

Se ha demostrado en otros estudios que, el sexo masculino presenta una mayor intensidad y frecuencia de participación en actividades que requieren de coordinación óculo-pedal y manual, las cuales brindan estímulos para poder desarrollar una mejor coordinación motora. Contrariamente sucede con el sexo femenino, el cual presenta un mejor desempeño en temas relacionados con la motricidad fina y destreza manual.

En este orden de ideas, podemos evidenciar que no existe relación entre el índice de masa corporal y la coordinación ya que, esta se adquiere y se mejora en el transcurso del desarrollo humano pero un índice de masa corporal elevado es indicador de una limitada coordinación; sin embargo, puede que el IMC afecte la motricidad de niños menores de 7 años debido a que en esa edad aprenden a conocer y dominar su cuerpo, pero hay que tener en cuenta que el IMC es considerado un indicador de salud por lo tanto influye en la condición física.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 Motricidad

Hace referencia al control y expresividad que se le da al movimiento ya sea consciente o inconsciente, sin importar que estemos a gusto o no en lo que deseamos expresar, pero a su vez esta puede tener diferentes rangos de amplitud o movilidad lo que la hace dividirse en dos: motricidad gruesa y motricidad fina. La motricidad es todo movimiento que se realice sin importar la fuerza o la intensidad, ya sea voluntario o involuntario (Pazos y Trigo, 2014, p.73).

Esta también “hace referencia al control que el niño es capaz de ejercer sobre su cuerpo. La motricidad se divide en Gruesa y Fina” (Miranda y Bustamante, 2008, p.4). Se puede decir que la motricidad se basa en el dominio de los músculos, tanto en grandes grupos como en pequeños grupos, para poder realizar una determinada acción o movimiento; de igual forma, este va muy de la mano con la capacidad perceptivo motriz, ya que esta precisa del ajuste sensorial y necesita de las habilidades neuromusculares, como el equilibrio a través de diferentes actividades. Así mismo, la motricidad nos permite experimentar, conocer y manipular nuestro cuerpo, logrando que este sea más dócil y frágil, pero a la vez también se puede convertir en una máquina fuerte e imparable; un claro ejemplo son los atletas olímpicos, los cuales conocen a la perfección el mismo, ya que estos sufren lesiones tras lesiones en cada evento deportivo entre otras actividades, pero el tener una buena motricidad es lo que les da la oportunidad de llegar a obtener el tan deseado título. Cabe mencionar que, desde que nacemos ya poseemos motricidad en nuestro cuerpo, pero de nosotros depende si esta obtiene mejores resultados, los cuales llevan al cuerpo a realizar actividades más complejas como por ejemplo el parkour o las realizadas por los atletas paralímpicos.

2.2.2 Motricidad gruesa

Esta podría definirse como “la habilidad que el ser humano adquiere para mover los músculos grandes del cuerpo a medida que empieza a desarrollarse, además de otras destrezas que hacen que ese movimiento sea correcto y efectivo” (Pazos y Trigo, 2014, p.3). “La motricidad gruesa busca la complejidad de las actividades corporales, sus características cibernéticas, neurológicas, estereotipos, automatismos genéticos y productos del aprendizaje motriz” Silva (como se citó en Rodríguez, 2009, s/p.12).

El buen desarrollo de la motricidad gruesa hace que la complejidad de los movimientos disminuya y a la vez, sea más fácil tener el dominio de sus movimientos, es decir que, a la hora de practicar cualquier juego, nuestro cuerpo presente la mejor destreza y agilidad corporal y mental. Lo anterior como consecuencia de que no solo se puede utilizar desde el punto de vista físico, sino también en el campo de desarrollo formativo y educativo, teniendo en cuenta un desarrollo más plenamente del ser humano libre y creador.

La motricidad gruesa hace referencia a movimientos amplios, Redondo (2010) la divide en dos grandes grupos: equilibrio y coordinación.

2.2.3 Capacidades Motrices

Es la relación o interacción que existe entre mente y cuerpo, siendo este el punto de partida del aprendizaje ya que a través de este se toma conciencia para un mejor desenvolvimiento en determinada situación (Cadavid, 2015, p.43).

De acuerdo a Castañer y Camerino (1999), la capacidad perceptiva motriz es la orientación y estructuración espacial que constituyen los pilares base que posibilitan el movimiento del niño para organizar el espacio. Así mismo, podemos afirmar que “es el esquema corporal entendido como el conjunto de representaciones mentales

que tenemos en nuestro propio cuerpo” (Márquez y Celis, 2016, p.9). De igual manera, podría definirse como la percepción que posee cada cuerpo y mente de sí mismo con respecto a determinada situación, un ejemplo claro de esto es el nadador que hace la brazada de forma incorrecta, pero cree que la está realizando de la mejor manera, pero si este se filma en un entrenamiento o competencia tendría otra percepción en cuanto a las misma. Hay que tener en cuenta que es muy importante el lugar donde se desarrolle y el manejo y control que se le da al mismo.

2.2.4 Tipos de Capacidades Perceptivas

✓ Espacialidad

El espacio lo podemos definir como el lugar donde nos movemos; viene determinado por los estímulos que en él se producen. La espacialidad se puede dividir en: orientación espacial, estructuración espacial y organización espacial.

La organización permite al niño distribuir el espacio partiendo de la orientación y estructuración espacial, y se basa en la vivencia motriz y perceptiva inmediata que el niño posee del espacio en sus ideas iniciales (0 – 7 años) y en su capacidad de analizar estos datos perceptivos inmediatos con profundidad, elaborando relaciones especiales de mayor complejidad (7 años en adelante) (Checa, Garófano y Gavedad, 1997, p.28)

En cuanto a la espacialidad, esta admite que el ser humano se oriente y se organice en diversas situaciones que le permitirán desenvolverse de forma eficaz y organizada, generando así que este logre desarrollar habilidades sin importar el medio donde se encuentre, no olvidemos que el niño antes de nacer se acomoda y experimenta el vientre de su madre, ya que es el medio donde inicialmente vive.

✓ Temporalidad

Según Willems (1979), se puede definir como la forma de conciencia de la realidad de la existencia, a partir de los cambios o hechos que suceden. Y esta se divide en: Orientación temporal, Estructuración temporal, Orden, Duración y Organización

temporal o ritmo. El cuerpo del ser humano es ritmo el cual puede ser sincronizado con proporción en el espacio o, todo lo contrario, cabe aclarar que para que el movimiento sea eficiente debe de existir un desarrollo adecuado que pueda desenvolver el mismo.

El ritmo es “el acto perceptivo del tiempo. Es el movimiento ordenado. Así pues, por su estrecha relación como la que puede establecer entre la coordinación con todas las habilidades restantes, no se la considera como una habilidad sino como la virtud, por la cual todas las habilidades y el desarrollo perceptivo se realizan de forma económica, estética y eficaz” (Checa, *et al*, 1997, p.28).

En este sentido, es posible afirmar que la temporalidad es equivalente al ritmo, el cual es un claro ejemplo de sincronización armoniosa que permite el desarrollo de habilidades a la vez que hace conexión entre mente y cuerpo. No obstante, hay que tener en cuenta que este difiere de un sujeto a otro y, por lo tanto, no todos se desarrollan de igual forma, aunque el ritmo y la sincronización sean iguales, cada ser tiene su estilo y versatilidad diferente.

✓ **Esquema corporal**

Para de las Nieves (2013), esta es la imagen mental que logramos percibir de nuestro cuerpo ya sea en las diferentes actividades que realicemos o simplemente en estado inmóvil; no es algo innato, sino que se elabora poco a poco desde el nacimiento. Otra forma de definir el esquema corporal es “la intuición global o conocimiento inmediato de nuestro cuerpo y ya sea en reposo o en movimiento en función de la interacción de sus partes y de la relación con el espacio y objetos que nos rodean” Le Boulch (como se citó en Garófano y Gavedad, 2004, p.24). Por ende, podemos decir que es la percepción que cada sujeto posee de su cuerpo en las diferentes situaciones como por ejemplo correr determinados kilómetros. Cabe

mencionar que para que el ser humano logre identificar las partes de su cuerpo se trabaja desde que este es niño hasta la edad adulta en diferentes actividades las cuales conlleven al descubrimiento y experiencias de nuevas etapas las cuales dan la oportunidad de descubrir situaciones a conveniencia.

2.2.5 Coordinación

A través de esta tenemos la posibilidad de realizar un gran número de movimientos en los que intervienen diversos grupos musculares por lo que existen diferentes tipos de coordinación (de las Nieves, 2013; Redondo, 2010), por lo tanto, esta no es únicamente el poder caminar, o saltar de forma correcta entre otras sino la destreza que cada cuerpo posee ya sea para bailar con un aro, realizar un movimiento de gimnasia o trabajar con un compañero en alguna actividad.

Por otro lado; Aahper (1958) afirma que, la condición física es el conjunto de componentes que debe poseer un individuo en orden a una función eficiente que satisfaga sus propias necesidades perfectamente y como contribución a la sociedad. De igual forma, Clarke (1967) expone que es la capacidad de realizar un trabajo diario con vigor y efectividad, retardando la llegada de la fatiga, realizándose con el menor gasto energético y evitando lesiones. Así mismo, Legido (2012) dice que "el conjunto de cualidades o condiciones anatómicas, fisiológicas y orgánicas que debe reunir una persona para realizar esfuerzos físicos, trabajo, ejercicios musculares, deportes, etc" (p.41). Es pertinente decir que la coordinación se basa en saber medir la agilidad tanto mental como corporal para poder tener un orden y buen desempeño en la actividad ya sea en algún juego, deporte o nuestro diario vivir, hay que mencionar que no solo se coordina para realizar actividades complejas como lo son movimientos de gimnasia sino también en actividades más sencillas como lo es el caminar.

Por la tanto la coordinación es la forma de realizar un movimiento corporal de forma precisa y eficaz; en todo ser humano estos movimientos posibilitan la seguridad y confianza que a su vez permiten dar respuestas correctas a aquellas tareas que implican el manejo de implementos, ya sea con la mano o con el pie teniendo en cuenta que aquí está implícito el ojo y la percepción espacio, tiempo y lateralidad.

2.2.6 Tipos de Coordinación

✓ Coordinación Dinámica General

Esta regula los movimientos corporales globales o sea que agrupa y exige la capacidad de sincronizar el sistema nervioso con movimientos que requieran acciones conjuntas con todas las partes del cuerpo. La coordinación dinámica general “Es la base de las habilidades motrices junto con el equilibrio; para lograr rapidez, armonía y exactitud del movimiento” (Redondo, 2010, p.4). Así mismo Guido et al (2015) manifiestan que “por coordinación dinámica general se entiende la capacidad de poder mover todas las partes del cuerpo de una manera armónica y adaptada a diversas situaciones” (p.16). Podría decirse que la coordinación dinámica general es la que permite la agrupación de diferentes habilidades motrices sincronizadas para un solo fin como lo es bailar, o pasar por una pista de obstáculos; además que se requiere de un buen tono muscular indicado, organización neurológica correcta y un buen control y dominio. Así mismo le permite al niño conocer su entorno a la vez que manipula sus destrezas.

✓ Coordinación Óculo-Segmentaria

También llamada viso motoras “son otro de los puntos fundamentales del ajuste y evolución psicomotora. Es quizás el que estuvo más desarrollado por las distintas

corrientes de la educación psicomotora, especialmente aquellas que dan primacía a la mano, a las manualidades y a la escritura” (Guido, *et al.* 2015, p.19).

La coordinación óculo-segmentaria también “Implica un ajuste de la vista y el segmento corporal; es la coordinación que necesita solo una parte de nuestro cuerpo como por ejemplo goles con diferentes partes del cuerpo” (Redondo, 2010, p.4). Esta es la sincronización ordenada entre la vista y una parte del cuerpo para hacer efectivo un movimiento. Un ejemplo claro de esta es la coordinación óculo pédica y óculo manual; el óculo-pédica son ejecuciones con los pies ejemplo saltos de obstáculos, y el óculo manual se refiere a la manipulación con los miembros inferiores como lo es armar un tangram.

2.2.7 Equilibrio

El equilibrio podría manifestarse como “el mantenimiento conveniente de la situación de los distintos segmentos del cuerpo y la globalidad de este en el espacio” (Redondo, 2010, p.7). Por otra parte, Cardona (2012), manifiesta que “el equilibrio es la función del cuerpo, que logra mantener mediante la acción sinérgica de los músculos agonistas y antagonistas, cualquier posición en que la vertical que pasa por el centro de gravedad cae en la base de apoyo” (p.22). Así mismo como el ajuste del cuerpo en determinado evento o suceso que conlleve a una situación desequilibradora; lo cual hace que este a su vez se divida en equilibrio estático o dinámico (dependiendo de la situación) hay que tener en cuenta que el equilibrio abarca actitudes estáticas y dinámicas las cuales ayudan a el manejo del cuerpo y desarrollo de la coordinación por lo que estos movimientos pueden ser resultado de movimientos voluntarios e involuntarios.

De acuerdo a lo anterior, se puede decir que el equilibrio es la capacidad de mantener el cuerpo en una posición anatómica en el espacio; con o sin

desplazamientos, es decir que el equilibrio es ubicar el cuerpo en un lugar determinado, este equilibrio puede ser estático o en movimiento, con lo que, al perderlo, este también se puede recuperar, es decir al presentarse una inestabilidad corporal el cuerpo trata de volver a su postura inicial.

2.2.8 Tipos de equilibrio

✓ Equilibrio Estático

Es el “proceso perceptivo motor que busca un ajuste en la postura, en esta no hay algún estímulo de locomoción por lo tanto en este punto se destaca el equilibrio postural” (Redondo, 2010, p.8). Guido *et al* (2015) “cuando no hay desplazamiento apreciable del centro de gravedad respecto a un punto fijo en el espacio” (p.21). Es decir, el equilibrio estático permite mantener el cuerpo erguido en cualquier posición estática, aun en contra la ley de gravedad; un ejemplo de este son las diferentes actividades que hacen los gimnastas ya que deben realizar movimientos en el aire o en diversos aparatos sin perder la posición armoniosa y esbelta que se debe tener todo el tiempo logrando así realizar un correcto movimiento.

✓ Equilibrio Dinámico

De acuerdo a Redondo (2010), es “la capacidad de mantener la posición correcta en la realización de dicha actividad tras una acción reequilibradora regresando a la base de sustentación” (p.8). En base a lo anterior podemos decir que es la habilidad que se posee un cuerpo para realizar determinada acción sin perder su base de sustentación como lo es bailar, dar botes o más difícil aun pasar por la cuerda floja.

2.2.9 El Juego

El juego es una actividad placentera, Benítez (2013) afirma que:

El juego es uno de esos intereses, dignos de ser valorado como algo esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de maduración del individuo y, por tanto, con posibilidad de ser considerado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo del desarrollo humano. El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen; el juego no es solamente algo que acontece en la infancia, si no que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida (p.16).

El juego hace parte de nuestro diario vivir, y según el tipo de juego que se practique, hace que nuestra vida sea más placentera, ya que el juego hace parte de nuestro desarrollo como persona, ya sea en la vida social, cultural y profesional. Este nos da la oportunidad de socializar con los demás, de aprender, e interactuar de diversas maneras ya que hay infinidad de juegos sin importar si estos son para mejorar el intelecto, un nuevo reto físico o el simple hecho de jugar para sí mismo, como lo son los videojuegos.

2.2.10 Tipos y clasificación del juego

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación. El autor mencionado anteriormente clasifica los juegos en:

✓ Juegos Psicomotores

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos, y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos. Se pueden encontrar: Los juegos de conocimiento

corporal, Los juegos motores, Los juegos sensoriales y Los juegos de condición física utopía infantil (2011).

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. “Entre ellos se pueden encontrar los siguientes: Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción, El juego exploratorio o de descubrimiento, Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos” (Benítez, 2013, p.16).

✓ **Juegos Sociales**

De acuerdo a Utopía infantil (2011), la mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

Los juegos también pueden ser clasificados en función de: La libertad de elección del juego, El número de individuos necesarios para su realización, Por el lugar donde se juega, Por el material que se utiliza y Por la dimensión social (Benítez, 2013, p.16).

✓ **El Juego Motor**

El juego es un factor clave para el desarrollo integral del individuo, si se desea formar niños de carácter fuerte, capaces de actuar ante las diferentes situaciones no podemos dejar a un lado el juego que es de valor educativo y de desarrollo.

Intenta alejarse lo menos posible de esas características, para no perder su esencia como juego, pudiéndose definir por tres rasgos fundamentales:

- Su intencionalidad educativa. Busca el desarrollo de competencias, objetivos y contenidos relacionados con el desarrollo motor, socio-afectivo y cognitivo de los niños y niñas.
- Su componente motor de movimiento. No se trata de un juego estático o de mesa, sino de un juego que pone en marcha los aspectos motrices de las personas, además de los afectivos y cognitivos.
- Su finalidad última debe ser siempre el goce, la alegría y la diversión de los participantes (Martínez, 2011).

En definitiva, “este método de trabajo pretende utilizar el juego motor en la educación infantil desde una perspectiva educativa y formativa, sin renunciar nunca a sus aspectos más placenteros y divertidos” (Ruiz, 2010, pp.7). Dicho de otra manera, el juego es ese medio por el cual las personas se divierten, socializan, tienen nuevas experiencias entre otras y este puede ser de diferentes tipos y sus participantes escogen el que más se alinee de acuerdo a sus necesidades. El juego no solo cumple la función de divertir este también da la posibilidad de experimentar y conocerse, así mismo, libera tensión, socializa, educa, da la oportunidad de recrearse y de hacer actividad física a la vez que se divierte.

2.2.11 Característica del juego

Según Velásquez y Peñalba (2009) dicen que las características del juego son:

- ✓ **El juego es libre:** Es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde su exterior. La mayoría de los juegos deben definirse por su carácter gratuito y no obligatorio.

- ✓ **El juego produce placer:** Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. Hay toda una serie de conductas asociadas al juego, como la broma, la risa la diversión, la relación social, el hecho de ganar etc. Que son placenteras por sí misma y se convierten en el verdadero objeto del interés del juego. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad.

- ✓ **El juego implica actividad:** No todos los juegos son motores o conllevan a ejercicios físicos pero el jugador está psíquicamente activo durante su desarrollo, algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionarse y comunicarse con los demás.

- ✓ **El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia:** muchos juegos no necesitan explicarse, se hacen de forma casi automática. Los bebés juegan con su cuerpo al poco tiempo de nacer en la etapa simbólica los niños se inventan historias y artefactos para jugar y hasta los diez años de edad es la ocupación más importante de sus vidas.

- ✓ **El juego tiene una finalidad intrínseca:** Uno de los rangos más singulares de la conducta del juego es que en él son más importantes los procesos que los fines; en otras palabras, lo importante es participar, en el juego no se busca ningún otro objetivo que el mero hecho de disfrutar con la actividad lúdica, es decir el placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como el proceso.

- ✓ **El juego organiza las acciones de un modo propio y específico:** En los juegos se desarrollan procedimientos, normas y formas de hacer las cosas que, paso a paso, llevan a conseguir las metas propuestas por los propios juegos o por los jugadores, sin embargo, el juego carece de una lógica organizativa similar a la del mundo adulto.

- ✓ **El juego es una vía de autoformación:** El juego ayuda a los niños a desarrollar estrategias para desarrollar problemas; un niño juega al papá al maestro a la mamá, a los médicos porque necesita entender a los adultos (Velásquez y Peñalba, 2009, p.13).

El niño no sólo juega porque desea divertirse también juega porque desea conocer el mundo y cómo funciona este, también desean desarrollar habilidades ya que si ven que no son capaces de hacer algo y un compañero si lo intentan con tal de mostrar sus fortalezas, experimentan nuevos retos, también juegan sobre el rol que hacen los padres y lo que quisieran ser en un futuro como ejemplo el querer ser policía, bombero o demás, pero no se puede olvidar que ante todo el juego debe producir placer y este no debe ser obligado debe nacer y ser espontáneo.

A su vez, Rocha, *et al.* (2006) exponen que las características del juego son:

- ✓ **Ausencia de finalidad (producto):** El juego es fin en sí mismo. Esto es, para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma (p.39).
- ✓ **Motivación intrínseca y voluntariedad:** El juego es voluntario relacionándose, de este modo, con la motivación intrínseca. En este sentido, el juego atiende a la motivación interna que le mueve a iniciar diversas formas de juego de modo espontáneo, sin atender a órdenes de terceros. Aquellas actividades impuestas dejarán de ser interesantes y tenderá a finalizarlas, a menos que se gatillen sus propias motivaciones (p.40).
- ✓ **Libertad y arbitrariedad:** El juego es una experiencia de libertad y arbitrariedad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se

produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite (Garaigordobil, 1992).

- ✓ **Diferentes grados de estructuración:** El juego posee reglas propias y la estructuración de un juego estará dada por el nivel de complejidad de las reglas que lo determinan. Las actividades de juego pueden ser estructuralmente simples como, por ejemplo, montar en bicicleta o más complejas como jugar al fútbol (p.40).
- ✓ **La ficción:** Es considerada como elemento constitutivo del juego. Se puede afirmar que jugar es hacer como si de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad (Garaigordobil, 1992).

Bajo y Beltrán (1998) afirman que el juego infantil tiende a reproducir en pequeña escala las aficiones de los mayores. A la vez que afirman que, a través del juego, el niño proyecta un relativo distanciamiento del mundo de los grandes, juega como si su mundo fuera el de los grandes, pero también como si ese mundo creado por él fuera real.

- ✓ **Efecto catártico:** Esta característica se refiere a que el niño/a puede, a través del juego, resolver algunos de sus conflictos personales, es decir, el juego es una vía de escape de las tensiones que generan en el niño algunos acontecimientos de la vida real. Desde un enfoque psicoanalítico el juego es un

escenario en el que el niño puede organizar y secuenciar los acontecimientos que le provocan malestar de forma que sean más manejables y que le resulten más placenteros (p.41).

- ✓ **Placer:** Las actividades lúdicas proporcionan al individuo placer y diversión. Cabe señalar que el juego es una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación.

El juego cumple una función integradora y rehabilitadora por lo tanto ayuda a la libre expresión del ser humano, cualquier persona que lo desee puede jugar y este se puede realizar en cualquier ambiente permitiendo una buena socialización; las personas que juegan son personas más alegres y viven menos estresados. Todos los juegos se pueden modificar y estos pueden tener reglas o estar libre de estas ya que a su vez se puede estar en la realidad o en la fantasía.

2.2.12 Importancia del juego en la infancia

Para algunos autores como lo son el grupo III argumentan que “El juego favorece el desarrollo integral del individuo. Los psicólogos evolutivos sitúan el juego como una de las necesidades básicas de la infancia, y reconoce el importante papel que juega en el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social” (Grupo III y Xunta de Galicia, 2006, p. 416). El niño asimila mejor lo que aprende mediante la manipulación y exploración de su entorno, es decir lo que aprende a través del juego esta actividad favorece los aprendizajes significativos del niño.

2.2.13 Beneficios del juego

En cuanto a los beneficios del juego. los individuos tienen a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansa mediante otras actividades como el juego que producen relajación por lo tanto es beneficioso para el cuerpo porque lo mantiene activo a la vez que se divierte y libera todo el estrés (Lanzarus, 1883). Por otra parte, Gutiérrez (2013) “dice que Jugar es la actividad

más placentera que puede llegar a tener un niño, el juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo” (p.36). Los niños juegan en casi todas partes y en todas las situaciones haciendo parte de su desarrollo integral, es una necesidad biológica. Algunos de los principales beneficios del niño son: el desarrollo de la creatividad, favorece la comunicación, permite el descubrimiento del cuerpo, desarrolla el vocabulario, desarrolla destrezas mentales, desarrolla la imaginación y favorece el aprendizaje (Ministerio de Educación y Cultura Español, 2015). Uno de los grandes beneficios del juego en los niños es que les ayuda al desarrollo motriz y mental de su cuerpo dándoles agilidad, creatividad e imaginación. El juego favorece el desarrollo integral del individuo en todas sus fases, a medida que el individuo explora y conoce permite que su capacidad cognitiva y motriz se desarrolle y crezca, mejorando así sus destrezas. “El juego es necesario y fundamental en todas las edades ya que permite la libre expresión y el aprendizaje da la oportunidad de conocer el medio que lo rodea” (Miranda y Bustamante, 2008). En este orden de ideas el juego permite el buen desarrollo de la motricidad tanto fina como gruesa permitiendo así un buen desarrollo en el infante a la vez que lo divierte lo vuelve creativo, le enseña y permite que este socialice; por otro lado, en la etapa adulta este es más beneficioso porque reduce el estrés y la ansiedad.

2.3 TEST ESCOLAR DE DESARROLLO PERCEPTIVO - MOTOR AUTOR: JACK CAPON (1978)

El test que se utilizó en el proyecto de investigación es el test de Jack capón con adaptaciones de Sergio Carrasco. Este test se utiliza en Sudamérica desde 1978 en el desarrollo perceptivo- motor del autor Jack Capón.

Este fue utilizado en el departamento de educación física y analizada en todos los cursos de capacitación, perfeccionamiento referido a programas de educación física para la educación básica y psicomotricidad y consta con 6 pruebas.

2.3.1 Tarea 1: Identificación de las partes del cuerpo

Objetivo: Evaluar el conocimiento de las partes del cuerpo y la coordinación motriz básica. Se le pregunta al niño ¿qué partes de tu cuerpo conoce? y se le pide que las mencione, esto estando de pie frente al niño, a más o menos 2 metros de distancia.

Tabla 1. Esquema de valoración N° 1

Clasificación	Definición
1 punto	Más de un error de identificación.
2 puntos	Vacilación o tanteo.
3 puntos	Exceso de tiempo para la respuesta motora.
4 puntos	Lo realiza correctamente.

Fuente: francisco Carvajal

2.3.2 Tarea 2: Tabla de equilibrio

Objetivo: Evaluación del equilibrio dinámico, lateralidad y asociación viso motriz. Se le pide al niño que camine sobre una barra o tabla elevada del suelo de alrededor mirando fijamente la mano del aplicador.

Tabla 2. Esquema de valoración N° 2

Clasificación	Definición
1 punto	Pisa fuera de la tabla.
2 puntos	Desliza los pies se detiene con frecuencia, vacila o saca la vista.
3 puntos	Camina rápidamente para no perder el equilibrio, rigidez.
4 puntos	Lo realiza correctamente.

Fuente: francisco Carvajal

2.3.3 Tarea 3: Salto con un pie

Objetivo: Evaluar la coordinación motriz gruesa, el equilibrio y la capacidad para el movimiento sostenido. Se le pide al niño que se sostenga el pie derecho con su mano derecha manteniéndose en su lugar.

Tabla 3 Esquema de valoración N°3

Clasificación	Definición
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.

Fuente: francisco Carvajal

2.3.4 Tarea 4: Salto y caída

Objetivo: Evaluar la coordinación motriz gruesa, el equilibrio dinámico y la kinestesia. Se le pide al niño saltar de una silla, y aterrizar cayendo hasta el suelo hasta quedar en cuclillas.

Tabla 4. Esquema de valoración N° 4

Clasificación	Definición
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.

Fuente: francisco Carvajal

2.3.5 Tarea 5: Recorrido con obstáculos

Objetivo: Evaluar la orientación espacial y la conciencia del cuerpo. Se coloca una escoba entre las 2 sillas, y se le pide que pase sobre ella, levantando los pies y saltándola. Después se juntan las sillas dejando 50 cm de distancia entre ellas ya sin la escoba, y se le pide que pase entre ellas caminando de costado.

Tabla 5. Esquema de valoración N° 5

Clasificación	Definición
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.

Fuente: francisco Carvajal

2.3.6 Tarea 6: Tomar la pelota

Objetivo: Evaluar la coordinación ojo- mano y el seguimiento con la vista. Se le pide al niño que atrape una pelota, a 2 metros de distancia, y que nuevamente el lance de regreso a quien la lanzó.

Tabla 6. Esquema de valoración N° 6

Clasificación	Definición
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.

Fuente: francisco Carvajal

Tabla 7. Plantilla puntaje edad – categoría

Categorías					
Edades (años)	muy bueno	Bueno	Aceptable	Regular	Con problemas
10 o más	24	23 - 22	21 - 20	18 - 19	17 o menos
8 – 9	24 – 23	22 - 21	20 - 19	18 – 17	16 o menos
7 – 6	24 – 22	21 - 19	18 - 16	15 - 13	12 o menos
5 – 4	24 – 22	21 - 19	18 - 15	14 - 11	10 o menos

Fuente: francisco Carvajal

Tabla de valoración: estas son las diferentes tablas de puntuación dependiendo de sus respectivas tareas.

2.4 HIPÓTESIS

2.4.1 Operacionalización de la hipótesis

- **Hipótesis verdadera (H1)** el juego motor fortalece el desarrollo motriz grueso de los niños de cinco (5) años del jardín infantil sueños infantiles.
- **Hipótesis nula (Ho)** el juego motor no fortalece el desarrollo motriz grueso de los niños de cinco (5) años del jardín infantil sueños infantiles.

3 CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.1 Paradigma de investigación

La metodología abordada para el desarrollo del presente estudio fue desde el paradigma positivista. Porque el paradigma positivista “es el que los diseños de investigación se caracterizan por ser formales y estáticos a partir del manejo del conjunto de variables que pretende estudiar. Se utilizan predominantemente técnicas cuantitativas con la intención de alcanzar la mayor precisión y exactitud” (Ramírez, 2011, p.15).

De acuerdo a este orden de ideas la investigación lleva el paradigma positivista y el enfoque cuantitativo porque se pretende explicar cada uno de los resultados a obtener, a través de la observación y test, Porque permite estudiar un grupo de niños de 5 años entorno a la motricidad gruesa, con la intención de mejorar esta por medio del juego motor el cual conlleva a la estimulación de la coordinación y el equilibrio de los infantes.

3.1.2 Tipos de estudios de las investigaciones

Sampieri (2010) “Adopta el estudio descriptivo como: El especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Miden y evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así describir lo que se investiga” (p.22).

De acuerdo a esto, el tipo de investigación es correlacional con una fase de tipo descriptiva y correlacional, porque se pretende evaluar a los estudiantes antes y después mediante el test para verificar su nivel de motricidad gruesa, y que tanto está mejorando mediante el juego motor. En este caso se va a seleccionar un grupo

de estudiantes de transición de 5 años de edad, para así describir lo que se investiga.

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El tipo de diseño de investigación es cuasi experimental ya que este permite que “los sujetos no se asignen al azar los grupos ni se emparejan, si no que dichos grupos ya están formados antes del experimento o trabajo de campo (grado transición): son grupos intactos (Sampieri, 2010, p.22), “siguiendo este orden de ideas los grupos a estudiar ya están establecidos, y el proceso de investigación a llevar a cabo se realiza antes durante y después para tener confiabilidad y seguridad en los resultados” (Sampieri, 2010, p.23). Por lo tanto, es longitudinal porque se van a realizar dos o más mediciones de las variables en el tiempo, porque solo se trabajará con este grupo durante todo el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa mediante el juego motor.

3.2.1 Población

El presente trabajo se desarrolló con una población de siete niños y cuatro niñas de transición, los cuales comprenden la edad de 5 años, estos tienen mayor control de sus movimientos, pueden realizar pruebas físicas, tiene mayor capacidad para hacer amigos, hablan bien, tiene mayor percepción del día (ayer – hoy), los sentidos del tiempo y dirección se encuentran más desarrollados y tienen más intereses por otras actividades de los mismos ninguno posee algún problema físico o cognitivo.

3.2.2 Muestra

El tipo de muestra es intencionada porque se permitirá que los niños y las niñas de 5 años del grado transición puedan hacer parte de la muestra los cuales fueron siete

niños y cuatro niñas; para poder desarrollar los objetivos del proyecto de investigación se tendrá en cuenta los niños y niñas de cinco años del grado transición. Se tuvo en cuenta esta muestra debido a que los estudiantes de transición están en la edad adecuada para realizar trabajos que generen un desarrollo motriz significativo lo cual tendrá ventajas más adelante si se realiza el respectivo proceso; además que cuentan con toda la energía para divertirse a la vez que aprenden. Las características de estos niños es que tienen 5 años, presentan un ritmo de aprendizaje muy homogéneo, su característica antropométrica va de acuerdo a su edad cronológica, aun cuando se presentan unos desbalances en las estaturas en alguno de ellos.

✓ **Variables**

- **Variables independientes**

En esta investigación la variable independiente hace referencia al plan de intervención proyectado en el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad gruesa por medio del juego motor.

- **Variables dependientes**

En esta investigación la variable dependiente hace referencia a el fortalecimiento de la motricidad gruesa, las cuales se van a profundizar en la investigación, en este caso el juego motor, la edad, el equilibrio y la coordinación.

- **Conceptualización y Operacionalización de las variables.**

En esta investigación la variable dependiente hace referencia a el fortalecimiento de la motricidad gruesa, las cuales se van a profundizar en la investigación, en este caso el juego motor, la edad, el equilibrio y la coordinación.

Tabla 8. Conceptualización y Operacionalización de las variables

Variable	Conceptualización	Naturaleza	Operacionalización	Fuente de datos
Motricidad gruesa	“La motricidad gruesa busca la complejidad de las actividades corporales, sus características cibernéticas, neurológicas, estereotipos, automatismos genéticos y productos del aprendizaje motriz.” (Silva en rodríguez, 2009, p15)	Cuantitativa	test escolar de desarrollo perceptivo – motor	Tabla de datos
Coordinación	“sincronización ordenada de los esfuerzos para adecuarlos en cuanto a monto, tiempo y direccional ejecutarlos, resultando de ellos acciones unificadas y armónicas que tiendan al objetivo establecido” (Terry, 2010, p.1)	Cuantitativa	test escolar de desarrollo perceptivo – motor	Tabla de datos
Equilibrio	“Habilidad para mantener el cuerpo compensado, tanto en posición dinámica como estática” (villa 2010, p.37)	Cuantitativa	test escolar de desarrollo perceptivo – motor	Tabla de datos

Fuente: francisco Carvajal

3.2.3 Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Niños matriculados de 5 años en el grado transición.
- Niños de acudientes que aceptaron el consentimiento informado (consideraciones éticas).
- Niños que no posean ninguna discapacidad
- Niños e no posean retraso en el desarrollo psicomotor.
- Niños con enfermedades que no generen riesgo para realizar las actividades.

Criterios de exclusión

- Niños no pertenecientes al grado transición.
- Todos los niños menores de 5 años y mayores de 6 años
- Niños de los acudientes que no aceptaron el consentimiento informado (consideraciones éticas).
- Niños con alguna discapacidad.
- Niños con retraso en el desarrollo psicomotor para realizar la actividad.
- Niños con enfermedades que generen riesgo

3.3 PROCEDIMIENTOS DE INTERVENCIÓN Y MEDICIÓN

El siguiente procedimiento se desarrolló de acuerdo al planteamiento de los objetivos planteados.

- Reunión con la coordinadora del jardín infantil sueños infantiles con el fin de darle a conocer el proyecto. Anteriormente se solicitó el permiso respectivo para que el proyecto se llevará a cabo.
- Una vez aceptada la propuesta por parte de la coordinadora de dicha institución se socializo el proyecto con los acudientes y/o responsables de los evaluados.

- Recolección de información: se realizó la evaluación o procedimiento (teste de Jack Capón) a cada evaluado con su respectivo nombre.
- Elaboración del informe final
- Socialización de los resultados.

3.2 Consideraciones éticas.

La Constitución Política (1991) resalta, que el pueblo de Colombia, en ejercicio de su poder soberano, promulga la Constitución con el fin de fortalecer la unidad de la nación y asegurar a sus integrantes, la vida, el trabajo, la convivencia, la justicia, la igualdad, el conocimiento, la paz y la libertad. Se establece, así mismo, el libre desarrollo de la personalidad, como un derecho fundamental, (Art. 16) en donde se podría concebir a la investigación como una forma de materializarla. Según la CP, el trabajo, es también un derecho y una obligación social que goza de la especial protección del Estado (Artículos 25, 26, 27), se incluye, la libertad de profesión u oficio y por ende la libertad de investigación y cátedra. Puede observarse que, dentro de un Estado Social de Derecho, la investigación no constituye un fin en sí mismo, sus límites surgen cuando se vulneran los principios y derechos supremos tutelados por la Constitución y los bienes jurídicos de individuos y comunidades.

Por lo tanto, la investigación tiene los siguientes parámetros: 1) resolución 8430 del Ministerio de Salud (4 de oct del 93) hoy Ministerio de protección Social; es de obligatorio conocimiento y cumplimiento por parte de los investigadores que pretendan realizar investigaciones en salud en Colombia. Tiene por objeto establecer los requisitos para el desarrollo de la actividad investigativa, prevaleciendo el criterio del respeto a la dignidad y a la protección de los derechos y bienestar de las personas vinculadas a la investigación. 2) el capítulo VI de la prestación ética y bioética de los servicios donde se hace mención, y se definen, además de los principios rectores consagrados en la constitución política, los requisitos de quien ejerce una profesión u ocupaciones en salud: la veracidad, la

igualdad, la autonomía, la beneficencia, el mal menor, la no maleficencia, la totalidad y el principio del doble efecto.

En conclusión, a lo anteriormente escrito es válido aclarar que: se realizó un consentimiento informado el cual se dividió en dos partes 1) explica todo el procedimiento a realizar y /o beneficios que puedan tener los evaluados con su respectiva confidencialidad, 2) permiso del acudiente para que este firme la participación del evaluado con sus respectivos nombres. Todo esto se realiza en base a las necesidades del investigador y la protección y cuidado del menor ya que al realizarse esta investigación no solo beneficia a la población evaluada sino también a futuros profesionales del área el cual tendrán un punto de partida para trabajar en futuras investigaciones.

3.4 PLAN DE ANÁLISIS DE RESULTADOS

Con el fin de lograr los objetivos planteados en el proyecto de investigación y su contrastación de la hipótesis de la investigación se aplicó la prueba paramétrica wilcoxon, que permite hacer comparación de rangos, permitiendo establecer si hay significancia estadística de los resultados. Además de realizarse gráficas (torta) en Excel para mejor comprensión de resultados.

Todos los resultados se presentan en su respectivo orden, teniendo en cuenta que cada evaluado tiene su numeración y posteriormente se enseñan los resultados relacionados con respecto a la puntuación que cada uno obtuvo.

Finalmente se identifican las falencias que posee cada evaluado y se trabaja con los diferentes juegos para mejorar las mismas. El estudio está basado en 11 niños (4 niñas, 7 niños) y a continuación se presenta el análisis de los resultados siguiendo el orden establecido de los puntajes.

4 CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1 ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

En esta investigación participaron 11 estudiantes del grado transición, de los cuales 4 son niñas y 7 son niños, la edad de la población fue de 5 años, a quienes se les aplicó unas evaluaciones por medio de tareas relacionadas a la coordinación y el equilibrio y un plan de trabajo desde el juego motor. Del trabajo de investigación se obtuvieron los siguientes resultados:

Con relación a la evaluación inicial se encontró que en los resultados de la tarea 1, 3 (27.3%) de los estudiantes obtuvieron un puntaje de 1 de igual forma 2 (18,2%) obtuvieron un puntaje de 2, así mismo 2 (18,2%) obtuvieron un puntaje de 3 y 4 (9.1%) obtuvieron un puntaje de 4 (36, 4%). Por otro lado, la tarea 2, 1 (18.2%) estudiante obtuvo un puntaje de 1, 5(4.1%) estudiantes obtuvieron un puntaje de 2, 3 (27.3%) estudiantes obtuvieron un puntaje de 3 y 2 (18.2%) un puntaje de 4. así mismo en la tarea número 3, 1 (9.1%) estudiante obtuvo un puntaje de 1, 6 (54.5%) obtuvieron un puntaje de 2, 3 (27.3%) obtuvieron un puntaje de 3 y 1(9.1%) obtuvo un puntaje de 4. de igual forma en la tarea número 4, 2(18.2%) estudiante obtuvieron un puntaje de 1, 5 (18.2%) obtuvieron un puntaje de 2, 5 (45.5) obtuvieron un puntaje de 3 y 2 (18.2%) obtuvieron un puntaje de 4. Así mismo en la tarea número 5, 3 (27.3%) estudiantes obtuvieron un puntaje de 1, 3 (27.3%) obtuvieron un puntaje de 2, 1 (9.1%) obtuvo un puntaje de 3 y 4 (36.6%) obtuvieron puntajes de 4 y finalmente en la tarea número 6, 2 (18.2%) estudiantes obtuvieron un puntaje de 6,3 (27.3%) obtuvieron un puntaje de 2, 1(9.1%) obtuvo un puntaje de 3 y por último 5 (45.5%) estudiantes obtuvieron un puntaje de 4 (Ver tabla # 9).

Los resultados de la evaluación inicial de las tareas de coordinación y equilibrio de los estudiantes de transición del Jardín Infantil Sueños Infantiles son presentados en la tabla siguiente.

Tabla 9. Resultados de la evaluación inicial de las tareas de coordinación y equilibrio de los estudiantes de transición del jardín infantil, Sueños Infantiles.

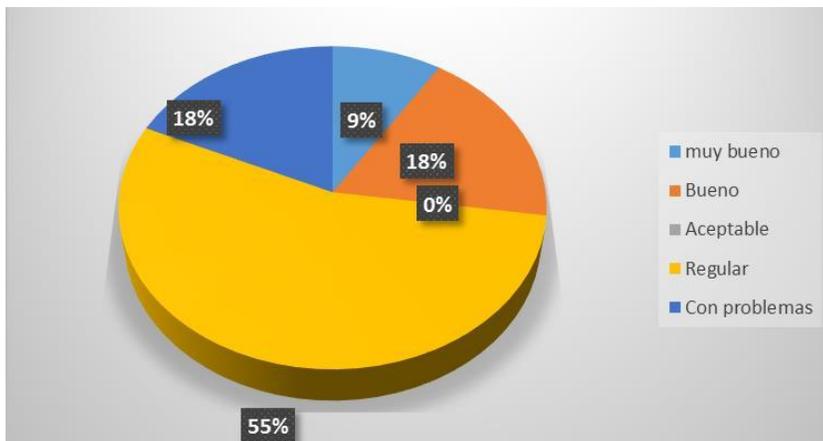
Variable	Frecuencia (n=11)	Porcentaje (%)
Tarea 1		
Puntaje 1	3	27.3
Puntaje 2	2	18.2
Puntaje 3	2	18.2
Puntaje 4	4	36.4
Tarea 2		
Puntaje 1	1	9.1
Puntaje 2	5	45.1
Puntaje 3	3	27.3
Puntaje 4	2	18.2
Tarea 3		
Puntaje 1	1	9.1
Puntaje 2	6	54.5
Puntaje 3	3	27.3
Puntaje 4	1	9.1
Tarea 4		
Puntaje 1	2	18.2
Puntaje 2	5	18.2
Puntaje 3	5	45.5

Puntaje 4	2	18.2
Tarea 5		
Puntaje 1	3	27.3
Puntaje 2	3	27.3
Puntaje 3	1	9.1
Puntaje 4	4	36.4
Tarea 6		
Puntaje 1	2	18.2
Puntaje 2	3	27.3
Puntaje 3	1	9.1
Puntaje 4	5	45.5

Fuente: elaboración propia

Con relación a la clasificación general de la batería se encontró que clasificaron como buenos (21-19 puntos), muy bueno (24-22 puntos), aceptables (18-15 puntos), regulares (11 -14 puntos) y con problemas (10 o menos puntos). (Ver gráfico 1).

Gráfica 1. Resultados por categoría de la evaluación final a nivel general de los evaluados.



Fuente: elaboración propia

4.2 PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES

La implementación del programa se realizó en un tiempo de dos meses, con 18 sesiones de trabajo distribuidas en tres días a la semana, con una intensidad de 3 horas semanales, una hora por día.

Donde se realizó una actividad inicial para que el grupo de niños continúen el proceso o ritmo de trabajo, seguidamente se hacía el abordaje del tema central enfocado hacia el desarrollo de las capacidades del equilibrio y coordinación.

A continuación, se muestra el desarrollo de cada una de las sesiones de trabajo.

Tabla 10. Sesiones de las actividades implementadas en el fortalecimiento de la motricidad gruesa (equilibrio-coordinación) de los evaluados.

Sesión #1	
Objetivo: analizar por medio del test planteado en qué nivel de motricidad gruesa (Equilibrio - coordinación) se encuentran los niños.	
Duración: 1 hora	
Juegos:	<u>Darle tres vueltas al profesor</u> y después pasar por en medio de sus piernas
	<u>Juego de la mancha</u> , Explicación: se forma un círculo entre compañeros y un compañero debe pegar la lleva, para q el otro compañero no sea alcanzado deberá posicionarse enfrente de uno de sus compañeros que está en el círculo y el compañero de atrás deberá salir a correr.
Materiales:	<u>test escolar</u> de desarrollo perceptivo – motor
	Test perceptivo motor de Jack Capon, sillas, balón y cartulina de tres metros de largo.
Sesión #2 Objetivo: mejorar el equilibrio y la coordinación, lateralidad	
Duración:	1 hora
Juegos:	<u>Ponchada Explicación</u> : dos compañeros se colocarán de extremo a extremo y el resto de participantes en medio de los dos, los de los extremos tiraran una pelota con la intención de ponchar a los del medio, los que queden ponchados saldrán de juego.

	<u>saltando explicación:</u> en un pie de extremo a extremo logrando así mantenerse en el mismo hasta llegar al otro lado
	<u>lleva congelada</u> Explicación: al niño que se le pega la lleva deberá quedarse congelado hasta que venga otro compañero q pase x en medio de sus piernas y lo descongele.
	<u>gato y al ratón</u> Explicación: los participantes Harán un círculo y escogen dos personas para que representen el gato y el ratón,
Variables:	ninguna
Materiales:	pelotas
<p>Sesión #3</p> <p>Objetivo: mejorar el equilibrio, la coordinación y lateralidad</p>	
Duración:	1h
Juegos:	<u>en parejas</u> cogidos de la mano corren hasta un extremo determinado para llevar objetos al otro lado.
	<u>Gato y al ratón</u> Explicación: los participantes Harán un círculo y escogen dos personas para que representen el gato y el ratón.
	<u>Ponchada explicación:</u> dos compañeros se colocarán de extremo a extremo y el resto de participantes en medio de los dos, los de los extremos tiran una pelota con la intención de ponchar a los del medio, los que queden pochados saldrán de juego.
Variables:	ninguna
Materiales:	ninguno
Sesión #4	

Objetivo: mejorar la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y espacialidad de miembros superiores e inferiores	
Duración:	1 hora
Juegos:	<u>gusanito</u> explicación: consisten realizar un fila y se escogerán dos personas al azar uno que vaya al final de la misma y el otro que trate de alcanzar al que se encuentra en la parte de atrás de la fila.
	<u>se enseñaran diferentes ritmos</u> los cuales los niños bailaran de manera individual
Variables:	Los pasos que propusiera cada niño sería tomado en cuenta para incluirlo en la clase.
Materiales:	reproductor de CD y CD
Sesión #5	
Objetivo: mejorar la coordinación por medio del estímulo auditivo	
Duración:	1 hora
Juegos:	<u>el avión</u> explicación: los infantes se desplazarán en diferentes direcciones con los brazos abiertos
	<u>traer los diferentes objetos</u> explicación: consiste en pasar diferentes objetos de un lugar a otro en el menor tiempo posible
	<u>saltos con ambos pies</u> explicación: saltarán hacia un lado, enfrente, atrás, diagonal y aran giros
Variables:	<u>Avión</u> : explicación: Trotando enfrente, atrás, diagonal, arriba, abajo y girar
Materiales:	Pelotas, aros

	Conos
Sesión #6	
Objetivo: mejorar el equilibrio dinámico y estático	
Duración:	1 hora
Juegos:	<u>Canguro</u> explicación: en posición cuadrúpeda con una pierna arriba desplazarse por toda el área saltando como canguro).
	<u>Saltar la cuerda</u> explicación: con dos pies - con un pie y en el puesto
	<u>giros</u> explicación: en forma de bailarina y después correr hacia un extremo
Variables:	Canguro con ambos pies
Materiales:	Cuerda aros
Sesión #7	
Objetivo: mejorar la coordinación global y control del cuerpo	
Duración:	1h
Juegos:	<u>Rollos</u> explicación: encoger el cuerpo hacia delante en forma de y atrás en forma de rollo.
	<u>botes</u> explicación: en posición horizontal girar , girar hasta un determinado extremo
	<u>media luna</u> : se inicia de pie, piernas separadas el ancho de hombros, brazos elevados por encima de la cabeza, colocado en forma lateral sobre una línea, apoyar alternadamente una mano, luego la otra hasta quedar en vertical, mientras sigue el movimiento finalizando con el apoyo de un pie y luego el otro. Tanto los brazos como las piernas deben estar totalmente extendidos a lo largo del ejercicio.

Variables:	ninguna
Materiales:	Colchonetas costales
Observaciones	De 11 niños 10 no pueden hacer ninguna de las actividades planteadas incluyendo los botes, cabe aclarar que con ayuda y explicación unos deciden intentar los ejercicios.
Sesión #8	
Objetivo: mejorar el equilibrio y la coordinación	
Duración: 1h	
Juegos:	<u>Saltando explicación:</u> en un pie de extremo a extremo logrando así mantenerse en el mismo hasta llegar al otro lado
	<u>lleva congelada explicación:</u> al niño que se le pega la lleva deberá quedarse congelado hasta que venga otro compañero q pase x en medio de sus piernas y lo descongele.
	<u>Ponchado explicación:</u> dos compañeros se colocarán de extremo a extremo y el resto de participantes en medio de los dos, los de los extremos tiran una pelota con la intención de ponchar a los del medio, los que queden pochados saldrán de juego.
	<u>Gato y al ratón Explicación:</u> los participantes harán un círculo y escogen dos personas para que representen el gato y el ratón, y el gato deberá coger a el ratón en determinado tiempo
	<u>gusanito explicación:</u> consisten realizar un fila y se escogerán dos personas al azar uno que vaya al final de la misma y el otro que trate de

	alcanzar al que se encuentra en la parte de atrás de la fila.
Variables:	ninguna
Sesión #9	
Objetivo: mejorar la coordinación global y control del cuerpo	
Duración:	1 hora
Juegos:	<u>Rollos</u> explicación: encoger el cuerpo hacia delante en forma de y atrás en forma de rollo.
	<u>media luna</u> explicación: se inicia de pie, piernas separadas el ancho de hombros, brazos elevados por encima de la cabeza, colocado en forma lateral sobre una línea, apoyar alternadamente una mano, luego la otra hasta quedar en vertical, mientras sigue el movimiento finalizando con el apoyo de un pie y luego el otro. Tanto los brazos como las piernas deben estar totalmente extendidos a lo largo del ejercicio.
	botes explicación: en posición horizontal girar , girar hasta un determinado extremo
Variables:	ninguna
Materiales:	Colchonetas,
Observaciones	Los niños tienen mayor control de su cuerpo, ha aumentado su confianza y su atención.
Sesión #10	
Objetivo: mejorar el equilibrio y la coordinación.	
Duración:	1 hora
Juegos:	
	<u>El gato y el ratón:</u> explicación: los participantes harán un círculo y escogen dos

	personas para que representen el gato y el ratón.
	<u>El canguro</u> explicación: en posición cuadrúpeda con una pierna arriba se desplazarán los participantes en diferentes direcciones.
	<u>agarra el balón</u> : los participantes formarán dos grupos de extremo a extremo y estarán enumerados, en medio de los participantes habrá un balón el cual será agarrado por el primero de los participantes que salga a cogerlo en forma de avión con un solo pie, o en canguro cuando el profesor diga el número de los estudiantes correspondientes
Materiales:	balón
Sesión # 11 Objetivo: mejorar el equilibrio, coordinación, espacialidad y concentración.	
Duración :	1 hora
juegos:	<u>El avión</u> explicación: los Participantes con las manos extendidas caminarán y correrán en diferentes direcciones.
	<u>Gato y al ratón</u> Explicación: los participantes harán un círculo y escogen dos personas para que representen el gato y el ratón, y el gato deberá coger a el ratón en determinado tiempo
	<u>Fútbol</u> Explicación: todos los niños jugaran pateando el balón pasándolo a un compañero.
sesión #12 Objetivo: mejorar el equilibrio y la coordinación.	
Duración: 1h	

Juegos:	<u>ponchada explicación</u> : dos compañeros se colocarán de extremo a extremo y el resto de participantes en medio de los dos, los de los extremos tiran una pelota con la intención de ponchar a los del medio, los que queden ponchados saldrán de juego.
	<u>Fútbol</u> Explicación: todos los niños jugaran pateando el balón pasándolo a un compañero.
	<u>minibalonmano</u> explicación: todos los niños jugaran a pasarse la pelota con la mano.
	<u>El puente</u> explicación: pasar por encima de la ficha sin tocar el piso
Variables:	ninguna
Materiales:	fichas, balón y cuerdas
sesión #13	
Objetivo: mejorar el equilibrio, la coordinación y lateralidad.	
Duración:	1 hora
Juegos:	botes explicación: en posición horizontal girar , girar hasta un determinado extremo
	<u>Avión</u> : explicación: Trotando enfrente, atrás, diagonal, arriba, abajo y girar
	<u>ponchada explicación</u> : dos compañeros se colocarán de extremo a extremo y el resto de participantes en medio de los dos, los de los extremos tiran una pelota con la intención de ponchar a los del medio, los que queden ponchados saldrán de juego.
	<u>El puente</u> explicación: pasar por encima de la ficha sin tocar el piso
Variables:	ninguna
Materiales:	fichas, balón y cuerdas

<p>sesión #15</p> <p>Objetivo: mejorar el equilibrio, la coordinación y lateralidad.</p>	
Duración:	1 hora
Juegos:	<u>Juego de la mancha</u> , Explicación: se forma un círculo entre compañeros y un compañero debe pegar la lleva, para q el otro compañero no sea alcanzado deberá posicionarse enfrente de uno de sus compañeros que está en el círculo y el compañero de atrás deberá salir a correr.
	<u>en parejas</u> cogidos de la mano corren hasta un extremo determinado para llevar objetos al otro lado.
	<u>Saltar la cuerda</u> explicación: con dos pies - con un pie y en el puesto
Variables:	ninguna
Materiales:	fichas, balón y cuerdas
<p>sesión #16</p> <p>Objetivo: corroborar si por medio de las actividades planteadas se fortaleció la motricidad gruesa (equilibrio coordinación) se comprueba con el test perceptivo motor de Jack Capon.</p>	
Duración:	1 hora
Juegos:	<u>Juego de la mancha</u> , Explicación: se forma un círculo entre compañeros y un compañero debe pegar la lleva, para q el otro compañero no sea alcanzado deberé
Variables:	ninguna
Materiales:	test perceptivo motor, cartulina de 3 metros, sillas y balón.

Fuente: elaboración propia

4.3 EVALUACIÓN FINAL DEL TEST PERCEPTIVO MOTOR DE JACK CAPON

Con relación a la evaluación final se encontró que en los resultados de la tarea 1, 4 (36.6%) de los estudiantes obtuvieron un puntaje de 3, y 7 (63.6%) obtuvieron un puntaje de 4. Así mismo en la tarea número 2, 1 (9.1%) estudiante obtuvo 1 puntaje, 3 (27.3) obtuvieron una puntuación de 3 y 7 (63.3%) obtuvieron una puntuación de 4. De igual forma en la tarea número 3; 1 (9.1%) estudiante obtuvo una puntuación de 2, 5 (45.5%) obtuvieron una puntuación de 3 y 5 (45.5%) obtuvieron una puntuación de 4. Por otra parte, en la tarea número 4, 2 (18.4) estudiantes obtuvieron una puntuación de, 1 (9.1%) obtuvieron una puntuación de 2, 4 (36.4) una puntuación de 3 y 4 (36.4%) una puntuación de 4. Así mismo en la tarea número 5, 2 (18.2) estudiantes obtuvieron un puntaje de 3 y 9 (81.8) un puntaje de 4 y finalmente en la tarea número 6, 3 (27.3%) estudiantes obtuvieron una puntuación de 1, 3 (27.3%) obtuvieron una puntuación de 2 y por último 5 (45.5) obtuvieron una puntuación de 4, (Ver tabla 11).

Tabla 11. Resultados de la evaluación final de las tareas de coordinación y equilibrio de los estudiantes de transición del jardín infantil, Sueños Infantiles

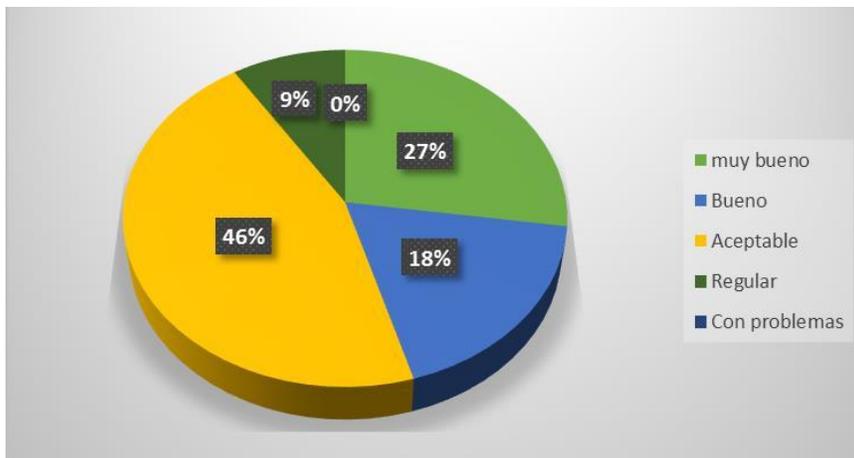
Variable	Frecuencia (n=11)	Porcentaje (%)
Tarea 1		
Puntaje 3	4	36.4
Puntaje 4	7	63.6
Tarea 2		
Puntaje 1	1	9.1
Puntaje 3	3	27.3
Puntaje 4	7	63.6
Tarea 3		
Puntaje 2	1	9.1
Puntaje 3	5	45.5
Puntaje 4	5	45.5
Tarea 4		
Puntaje 1	2	18.2
Puntaje 2	1	9.1

Puntaje 3	4	36.4
Puntaje 4	4	36.4
Tarea 5		
Puntaje 3	2	18.2
Puntaje 4	9	81.8
Tarea 6		
Puntaje 1	3	27.3
Puntaje 2	3	27.3
Puntaje 4	5	45.5

Fuente: Elaboración propia

Con relación a la clasificación general de la batería se encontró que clasificaron como buenos (21-19 puntos), muy bueno (24-22 puntos), aceptables (18-15 puntos), regulares (11-14 puntos) y con problemas (10 o menos puntos), (Ver gráfico 2).

Gráfica 2. Resultados por categoría de la evaluación final a nivel general de los evaluados.



Fuente: Elaboración propia

Se encontró que para la comparación de la evaluación final con la inicial para las tareas 1 ($p = 0,075$), 4 ($p = 0,454$) y 6 ($p = 0,732$) no se presentó correlación estadísticamente significativa, pero que para las tareas 2 ($p = 0,040$), 3 ($p = 0,009$) y 5 ($p = 0,026$) si hubo una correlación estadísticamente significativa (ver tabla #12).

Tabla 12. Resultados de la comparación de la evaluación inicial y final de las tareas de equilibrio y coordinación.

Evaluación Inicial			Evaluación final			
VARIABLE	f (n=11)	%	f (n=11)	%	P (≤ 0.05)	Z
Tarea 1						
Puntaje 1	3	27.3	0	0	0.075	-1.778
Puntaje 2	2	18.2	0	0		
Puntaje 3	2	18.2	4	36.4		
Puntaje 4	4	36.4	7	63.6		
Tarea 2						
Puntaje 1	1	9.1	1	9.1	0.040	-2058
Puntaje 2	5	45.1	0	0		
Puntaje 3	3	27.3	3	27.3		
Puntaje 4	2	18.2	7	63.6		
Tarea 3						
Puntaje 1	1	9.1	0	0	0.009	-2.59
Puntaje 2	6	54.5	1	9.1		
Puntaje 3	3	27.3	5	45.5		
Puntaje 4	1	9.1	5	45.5		
Tarea 4						
Puntaje 1	2	18.2	2	18.2	0.454	-0.799
Puntaje 2	5	45.5	1	9.1		
Puntaje 3	5	45.5	4	36.4		
Puntaje 4	2	18.2	4	36.4		
Tarea 5						
Puntaje 1	3	27.3	0	0		

Puntaje 2	3	27.3	0	0	0.026	-2.229
Puntaje 3	1	9.1	2	18.2		
Puntaje 4	4	36.4	9	81.8		
Tarea 6						
Puntaje 1	2	18.2	3	27.3		
Puntaje 2	3	27.3	3	27.3	0.732	-343
Puntaje 3	1	9.1	0	0		
Puntaje 4	5	45.5	5	45.5		

Fuente: elaboración propia

4.4 DISCUSIÓN

Por lo que se refiere a la discusión de resultados de acuerdo a la población evaluada se puede observar que la tarea número uno (identificación de las partes del cuerpo) tuvo un avance, ya que en la primera muestra todos los evaluados obtuvieron puntos del 1 al 4, a diferencia de la segunda muestra que solo se obtuvieron resultados de 3 y 4 puntos, eso se debe a que a medida que el niño crece comprende y conoce su cuerpo, en comparación con estudios realizados en niños Navarro (2009), quien buscaba antecedentes que influyeran en la motricidad gruesa de niños de preescolar el Arca, donde se demuestra que mediante el niño se le enseñe sus diferentes partes del cuerpo y la importancia del mismo disfrutará de las posibilidades que este ofrece, siendo semejante con lo encontrado en el presente estudio de igual forma lo demuestra otra investigación realizada por Tuñon, Laiño y Castro (2014), la cual permitió que niños y adolescentes tuvieran lugares de esparcimiento adecuados logrando así que estos evidenciaran un notable avance en su desarrollo.

Frente a la tarea número dos (tabla de equilibrio) hubo un notable avance, porque en esta ocasión (segunda muestra) más de la mitad de la población consiguió una puntuación de 4 puntos. Lo cual conlleva a; que si se realiza un trabajo idóneo con los niños sin importar su situación de vulnerabilidad estos mejoraran notablemente, en relación con el estudio de Amador (2009), se evidencia que los programas de estimulación son efectivos para que los niños recuperen sus habilidades motoras, resultado que se asemejan a los de este estudio.

Con respecto a la tarea número tres (salto con un pie) alcanzó una progresión porque al igual que en la tarea número dos más de la mitad de los evaluados obtuvieron un resultado de 3 puntos; puesto que en esta edad se hace importante trabajar todos sus ámbitos a través de juegos motores que ayuden al niño a adquirir autonomía de sus movimientos; así como lo demuestran estudios realizado por de las Nieves (2013), con relación al desarrollo motriz grueso en niños a través actividades lúdicas donde se evidencia una relación directa entre la edad (5 años) y un buen desarrollo de la coordinación, además de realizar tareas las cuales conlleven a un mejor desarrollo de la misma. Por lo que se tuvo en cuenta esta investigación que se asemeja a los resultados del presente estudio.

Aunque se encontraron diversas variables entre la toma de resultados inicial y final con respecto a la tarea número cuatro (salto y caída), no fue estadísticamente relevante, puesto que hubo mucha disociación de evaluados con diferentes puntuaciones. Los niños solo nacen con dos miedos: al vacío y al estruendo, pero estos se transforman en habilidades en las clases de educación física como lo manifiesta la investigación realizada por Tuñón (2014) entre otros, los cuales manifiestan que la educación física no es solo para divertirse si no también para desarrollar las habilidades motrices que poseen los individuos y desarrollar estas de manera progresiva, siendo esta semejante con la investigación presente; también se tiene en cuenta la investigación de las Nieves (2013), donde manifiesta que el desarrollo posee una secuencia lógica y continua y para que esta se de manera

correcta hay que respetar las etapas del desarrollo. Que comparados con el presente estudio poseen una similitud.

De igual forma se debe agregar que la tarea número 5 (recorrido con obstáculos) se hace relevante porque en la prueba final el 82% de la población adquirieron como resultado la puntuación número 4 siendo este el mayor puntaje en la tabla habiendo así mejora en esta tarea estando por encima de las demás. No solo se hace necesario contratar personal idóneo para el trabajo con niños sino también controlar el IMC ya que este puede limitar el movimiento al realizar determinadas acciones; el IMC no tiene cambios estadísticamente significativos en el trabajo con niños lo cual se asemeja con estudios anteriormente hechos; como lo demuestran Roldan y Paz (2013), en su investigación en la relación de obesidad y perfil psicomotor donde se dan a conocer y sugieren actividades que favorezcan el movimiento y la disminución de tejido adiposo por estética y salud para que los benefactores puedan trabajar de manera adecuada aumentando su rendimiento.

Por último, pero no menos importante la tarea número 6 obtuvo resultados favorables superando la primera muestra (recepción del balón); juegos como el ponchado, atrapa la pelota permiten que el evaluado interactúe con un elemento en este caso el balón, lo cual ayuda a que el niño pierda el miedo y se relacione con su entorno y otros elementos, estos resultados se asemejan con otros estudios como los de Navarro (2009), donde expresa que el trabajar con diferentes elementos permite la relación objeto – niño lo cual produce confianza y se hace más fácil su manipulación. También lo asemeja con el estudio de Amador (2013) donde manifiesta las habilidades físicas que poseen los evaluados al trabajarlas de manera idónea. Resultados que se justifican a los de este estudio.

Una vez realizada la investigación e interpretación de los datos de acuerdo a la categoría de clasificación de la tabla del test perceptivo motor, se puede decir que de los once evaluados tres (3) obtuvieron un resultado de muy bueno a diferencia

de la primera muestra que solo un evaluado saco muy bueno (puntuación mayor a 21 puntos), dos (2) se clasificaron como bueno (puntuación entre 19 y 21), en regular solo se encuentra un (1) participante (puntuación entre 11 y 14 puntos); a diferencia de la primera muestra del test que se encontraron dos participantes con resultados con problemas, en esta segunda prueba no hubo ningún participante con ese resultado inicialmente, cinco (5) participantes obtuvieron como resultado aceptable. Este resultado es equivalente al de Navarro, donde manifiesta que hay diversos factores que afectan el desarrollo del niño de manera indirecta o directa y es responsabilidad del tutor brindarle la oportunidad de relacionarlo con personal idóneo capaz de reforzar sus habilidades por completo.

De ahí la importancia de un adecuado proceso de desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil, ya sea para tener movimientos eficaces y oportunos a lo largo de su vida como por ejemplo el simple hecho de bailar coordinadamente o para prepararse de forma idónea y sin prisa en alguna disciplina, logrando así que su proceso deportivo sea más eficaz ya que todos esos problemas motores que se pudieron haber tenido en una niñez fueron solucionados de manera ordenada para así lograr en algunos casos un futuro deportista a una temprana edad.

Por consiguiente, es relevante la práctica de diversos juegos y más si estos son de índole juegos motores, que conlleven al desarrollo de la motricidad gruesa ya que es pilar base de descubrimiento y conocimiento donde se van estableciendo los demás elementos que ayudan a la parte psicomotriz del niño y así poder fortalecerse recíprocamente; hay que tener en cuenta que no es la cantidad de neuronas que el niño posea si no la capacidad de estas para hacer conexión y desarrollar pensamiento lógico para así poder actuar frente a diversas situaciones

5 CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Se puede concluir que la incidencia que posee el juego motor sobre la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil sueños infantiles es significativa porque todas las tareas obtuvieron resultados finales satisfactorios.
- El equilibrio y la coordinación se evaluó de tal manera que se evidencio que los evaluados poseen poco o nada de equilibrio, pero si mantienen un mínimo de coordinación, esto debido a que desde que se nace se intenta coordinar lo mejor posible independientemente de la base de sustentación.
- El programa o batería de juegos motores el cual consta de doce juegos con sus respectivas variables y materiales implementados para mejorar o mantener la motricidad gruesa sirvió para el desarrollo de la misma y arrojó un resultado de aceptación por la población evaluada.
- El test realizado para evaluar la coordinación y el equilibrio antes y después del trabajo de campo da porcentuando que los evaluados poseen poco equilibrio debido a su edad ya que este se desarrolla con las experiencias vividas y va muy ligado a la coordinación, solo que este se desarrolla primero porque se hace necesario coordinar hasta para caminar.
- El grado de madurez de la motricidad gruesa es notorio en la prueba final, los evaluados se encuentran mejor ya que las habilidades y actitudes de los mismo mejoró así mismo se comprobó que a los niños que se les realiza actividades de forma organizada y precisa desarrollan sus destrezas más rápido de lo habitual

5.2 RECOMENDACIONES

Una vez concluida la tesis, se considera atractivo investigar sobre otros aspectos relacionados, ya que así se podrá aprender conocimientos nuevos, además de modificar el entorno que nos rodea en el mundo actual. Así mismo se recomienda a la institución que se dé continuidad al trabajo de los niños, que allá más estímulos para que así estos puedan tener un mejor y mayor desarrollo.

Para el programa de entrenamiento deportivo sugiero más investigaciones sobre el desarrollo en los niños ya que si se hace un seguimiento idóneo en estos sus resultados podrían ser fascinantes.

Por último, sería importante que la institución universitaria facilitará un convenio con la institución colegio liceo para hacer prácticas con los niños y trabajar en el laboratorio.

BIBLIOGRAFÍA

- Aahper. (1958). Evaluación de aptitud física y resultados de salud en la juventud, Madrid- España: Médica Panamericano S.A
- Amador, E. (23 de enero de 2013). Las habilidades motoras en niños víctimas del maltrato físico. Obtenido de Las habilidades motoras en niños víctimas del maltrato físico. Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-55522013000200013
- Bajo y Beltrán (1998). No hay padres perfectos: el arte de educar los hijos sin angustias ni Complejos. México: Grijalbo.
- Benitez Murillo, M. B. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Innovación y Experiencias Educativas. Revista Innovacion y Esperiencia Digital, articulo N 16
- Blazques, D.; Amador, F. y Blazques, D. (1999). Iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: Alianza Editorial
- Cachón, K. (2010). El cuerpo infantil en la comunicación escolar. Madrid: Universidad Complutense
- Campos rocha, M.; Chacc Espinoza, C. y Gálvez González, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa, Santiago-chile
- Carmona, A. (2012). Análisis de la postura ortostastica y su incidencia en el equilibrio del adulto mayor del grupo asociación de jubilados de albornoz, salgolgi. Obtenido de: <https://goo.gl/yxnGwE>
- Castañer y Camerino. (1999). Educacion fisica en la enseñanaza primaria. Barcelona, España: inde publicaciones

- Castro, I. M. (10 de mayo de 2012). Trabajar las habilidades motrices básicas en Educación infantil de manera divertida y lúdica. Obtenido de <http://altorendimiento.com>
- Chokler et al (2006). Guía para la atención integral del niño de 0 a 5, 1° año de vida. Buenos Aires.
- Clarke (1967). Marco teórico sobre la coordinación, Revista digital. Buenos Aires
- Cleofe y Proaño. (2009). Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009. Latacunga - Ecuador
- Constitución Política de Colombia (1991). Bogotá: Legis
- cordón. (s.f.). El equilibrio y su proceso de aprendizaje en educación física. . Tesis de grado. Educación Primaria. Universidad de Valladolid
- Espinosa, C. (2011). Dificultades de la motricidad gruesa en niños de 3 a 5 años en los centros infantiles de la parroquia Cangahua perteneciente al cantón Cayambe. Tesis de Grado. Educación Ciencia y Tecnología. Universidad Técnica del Norte
- Gallo Cadavid, L. (2015). Las cuatro hermenéuticas de la educación física en Colombia. Rev. Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción. Vol, 1. Funámbulos Editores
- Garaigordobil, (1992) Jugar, cooperar y crear. Tres ejes referenciales en una propuesta de intervención validada experimentalmente. Disponible en: http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/faisca
- García, J. (2009). La psicomotricidad en educación infantil, provincia de Cádiz
- Garófano y Checa (2004). Las actividades coreográficas en la escuela. Barcelona España: inde-publicaciones.

- Grupo III Xunta de Galicia. (2006) Técnicos especialistas en jardín de infancia. España: Mad S.L.,
- Guio et al (2015), Mejoramiento de la coordinación dinámica general por medio de actividades circenses. Universidad Libre. Facultad Ciencias de la Educación
- Lazarús. (1883). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. Universidad Internacional de la Rioja – Facultad de Educación.
- Legído (2012). Nutrición, salud, y alimentos funcionales. Madrid: Días de Santo
- Ley 115 (1994). Por la cual se expide la ley general de educación. Congreso de Colombia. Diario Oficial No. 41.214
- Madrona, Jordán y Barreto. (2008). Revista iberoamericana de educación: habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde la educación física, España
- Márquez y Celis (2017). Como mejorar las capacidades perceptivo-motrices, esquema corporal y lateralidad en tu hijo. España, Sevilla: Wanceulen
- Mendoza, C. (2009). El desarrollo motor y su importancia en la maduración de los niños de la fundación Clementina Peralta de Acuña del A.H Jesus de Nazareth. Revista Espacio Logopedico, artículo 1908
- Nieves de las N. (2013). Desarrollo motriz grueso en niños de preescolar a través de actividades lúdicas: individuales y grupales. Mexico D.F. Tesis de grado. Licenciatura en Educación Prescolar.
- Pazmiño Gavilanes , M. C. y Proaño Hidalgo , P. E. (2009). Unidad Académica de ciencias administrativas y Humanas. Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanas. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>
- Pazos y Trigo. (2014). Motricidad humana y gestión municipal. Revista Scielo

- Quisoboni y García, (2016). Asociación de la coordinación motriz con la actividad física y el índice de masa corporal en escolares entre 10 y 12 años en el área urbana de la ciudad de Popayán. Universidad Autónoma de Manizales. Maestría En Intervención Integral en el Deportista Manizales
- Ramírez, I. (2011). los diferentes paradigmas de investigación y su incidencia sobre los diferentes modelos de investigación didáctica. En I. Ramírez. Impreso y hecho en Mexico.
- Ramos. (2013). Desarrollo Psicomotor en el preescolar. Disponible en: Familiaysalud.es .
- Redondo (2010). Coordinación y equilibrio: bases para la educación física en primaria. Revista innovación y experiencia digital
- Rivera, A. (20144). Motricidad gruesa. Revista netmoms
- Rodríguez, C. (febrero de 2002). La actividad motriz del niño y la niña de 5 a 6 años. Efdportes. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd49/am56.htm>
- Rodríguez, J. (febrero de 2010). Educación por el movimiento: juegos motores en educación infantil. Efdportes. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd141/juegos-motores-en-educacion-infantil.htm>
- Roldan, E. P. (2013). Relación de sobrepeso y obesidad con nivel de actividad física, condición física, perfil psicomotor y rendimiento escolar en población infantil (8 a 12 años) . Popayán. Movimiento Científico
- Sampieri, R. (2010). Metodología de la investigación. Mexico: McGraw Hill Interamericana.
- Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico.Revista de didáctica. No. 11
- Terry. (2010). Base para la educación física primaria. Innovación y experiencias Educativas. Obtenido de Coordinación y equilibrio.

- Tuñón Lanina, Laiño, F., y Castro, H. (2014). El juego recreativo y el deporte social como política de derecho, su relación con la infancia en condiciones de vulnerabilidad social. Educación Física y Ciencia. Obtenido de: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6290/pr.6290.pdf
- Unicef. (2004). Desarrollo psicosocial de los niños y las niñas. Colombia. Bogota: Taller Creativo de Aleida Sánchez B. Ltda.
- Utopia infantil (2011). Tipos de Juegos y Clasificación. Disponible en: <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Villavicencio (2013). Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “Nicolás Copérnico” de la ciudad de Quito. Propuesta de una guía de ejercicios psicomotores para la maestra parvulario. Universidad Central de Ecuador.
- Viton, R. (2008). Desarrollo de habilidades motrices en los niños. Obtenido de http://www.msssi.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/docs/1CICLO_UNIDAD_JUEGOS_MOTORES_DE_AYER_Y_HOY.pdf
juegos motores

ANEXOS

Anexo A. Modelo de consentimiento informado parte I y parte II

Instrumentos de recolección e información de datos

En cuanto la institución Jardín Infantil Sueños Infantiles dio el permiso para desarrollar el trabajo de campo en sus instalaciones se exploró el mismo, para determinar el trabajo pedagógico que realizan las docentes en dicha institución y mirar si estos son útiles en el proceso y desarrollo de la motricidad gruesa (equilibrio y coordinación) en los niños.

Teniendo en cuenta el proceso de observación y la planificación se trabajó con los niños una hora tres veces por semana durante dos meses seguidos para un total de 21 sesiones. En este orden de ideas los instrumentos de recolección e información de datos fueron:

Consideraciones éticas

Documento de Consentimiento Informado para: jardín infantil sueños infantiles; grado, preescolar (transición).

Explicación: Este formulario de consentimiento informado es para padres de niños de las edades de 5 años que son estudiantes del jardín infantil sueños infantiles a quienes les vamos a pedir que participen en la investigación sobre cómo se puede desarrollar la motricidad gruesa mediante el juego.

Nombre del investigador: Jessica Camacho

Nombre de la universidad: Corporación Universitaria Autónoma del Cauca

Este Documento de Consentimiento Informado tiene dos partes:

- **Información** (proporciona información sobre el estudio para usted)

- **Formulario de Consentimiento** (para obtener la firma si usted está de acuerdo en que su hijo pueda participar)

Se le dará una copia del Documento completo de Consentimiento Informado

Parte I: información

Introducción

Yo Jessica Camacho; estudiante de la corporación universitaria autónoma del Cauca de IX semestre del programa deporte y actividad física estamos investigando sobre la incidencia o desarrollo que puede tener la motricidad gruesa mediante el juego.

Le voy a dar información e invitar a su hijo/hija a que participe en esta investigación. No tiene que decidir hoy si está de acuerdo o no a que su hijo/hija participe en la investigación. Antes de decidir, usted puede hablar con alguien con quien se sienta cómodo. Puede que haya algunas palabras que no entienda. Por favor pídame parar según avanzamos en la información y tomaré tiempo para explicarlas. Si usted tiene preguntas después, puede preguntármelas a mí, o de lo contrario al docente o al personal administrativo.

Propósito

¿Cómo influye el juego desarrollar la motricidad gruesa por medio del juego motor en niños de preescolar?

Explicación:

El desarrollo motor del niño y la niña es un elemento clave para predecir no solo sus conductas físicas, sino también los grados y niveles de madurez mental y cultural de lo social que pueden alcanzar. Por ende, el desarrollo integral correcto del niño permite mover sus miembros superiores e inferiores y tronco permitiendo así que el niño se mueva y se desplace para conocer y explorar el mundo que lo rodea. En

este orden de ideas el objetivo es trabajar con su hijo/a a través del juego para sí poder verificar si esta se desarrolla mediante el juego.

Tipo de Intervención de Investigación

Se realizarán las actividades establecidas de una hora tres veces por semana.

Selección de Participantes

Le estamos invitando a tomar parte de esta investigación porque es importante que los niños tengan buenas bases así en un futuro puedan realizar determinadas actividades con mayor facilidad, y que mejor que trabajar en ellas desde una edad temprana que se puede corregir a tiempo y desarrollarla mediante el juego; ya que su hijo/a aprende a la vez que se divierte.

Participación Voluntaria

Su decisión de que su niño/a participe en este estudio es completamente voluntaria. Es su decisión el que su niño/a participe o no. Si usted elige no consentir, todos los servicios que usted y su niño/a reciba en el jardín infantil continuarán y nada cambiará. Usted puede también cambiar su decisión más tarde y dejar de participar, aun cuando haya aceptado previamente y continuarán los servicios que usted y/o su niño/a reciba en el jardín infantil sueños infantiles.

Duración

La investigación durará dos meses

Riesgos

Al participar de esta investigación es poco probable que el niño/a sufra algún riesgo, pero nunca se está exento de algún incidente, pero la probabilidad de que esto pase es muy pequeña; pero ya que el proyecto se realizará mediante el jugo y los niños son muy activos y les gusta correr entre otras; si ocurre algo inesperado y hay daños

se le proporcionará los primeros auxilios, si el accidente va más allá de los primeros auxilios estará cubierto por el carnet estudiantil que el niño posea.

Beneficios

Si su hijo/hija participa en esta investigación, tendrá los siguientes beneficios: tendrá la oportunidad de divertirse y relacionarse con niños de su edad, tendrá la oportunidad de desarrollar sus habilidades y aprenda a desenvolverse en el medio que lo rodea sin ningún costo, Puede que no haya ningún otro beneficio para su hijo/a, pero su participación seguramente nos ayudará a encontrar la respuesta a la pregunta de investigación. Puede que no haya ningún beneficio para la sociedad en el presente estado de la investigación, pero probablemente se beneficiarán generaciones futuras.

Incentivos

No se le proporcionará ningún incentivo para tomar parte en esta investigación.

Compartir los resultados

El conocimiento que obtendremos de este estudio se compartirá con usted antes de que se haga ampliamente disponible al público. Habrá pequeños encuentros en la comunidad y estos se anunciarán. Después, se publicarán los resultados para que otras personas interesadas aprendan de nuestra investigación.

Derecho a negarse a participar y a retirarse

Usted no tiene por qué aceptar que su niño/niña participe de esta investigación si no desea hacerlo y negarse a que su niño/a participe no afectará de ninguna forma al momento de recibir los beneficios por parte del jardín sueños infantiles. Usted puede retirar a su niño/a de la investigación en cualquier momento que desee sin que usted o su niño/a pierda sus derechos; seguirá siendo estudiante del jardín infantil sueños infantiles.

A quién contactar

Si usted tiene algunas preguntas puede hacerlas ahora e incluso después de que haya comenzado el estudio. Si usted desea hacer preguntas más tarde, puede contactar a cualquiera de las siguientes personas: Jessica Camacho 3136210618.

PARTE II: Formulario de consentimiento Formulario de Consentimiento He sido invitado para que mi niño/a participe en una investigación sobre cómo se puede mejorar la motricidad gruesa mediante el juego. Entiende que por ello significa que reciba actividades una hora tres veces a la semana y que en el transcurso del proyecto se realizarán tres test para ver si el juego tuvo incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa; los cuales se realizarán antes, durante y después. 55 He sido informado de que los riesgos son mínimos; Soy consciente de que puede que no haya beneficio personal para mí o mi niño/a y que no seré compensado; Se me ha proporcionado el nombre de un investigador que puede ser contactado fácilmente usando el número que se me dio. He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente que mi niño/a participe en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirar del estudio mi niño/a en cualquier momento sin que afecte de ninguna forma mi atención en el Jardín Sueños Infantiles de mi niño/a. Nombre del Participante _____ Nombre del Padre/Madre o Apoderado _____ Firma del Padre/Madre o Apoderado _____ Fecha ___Día/___mes/___año He leído con exactitud o he sido testigo de la lectura exacta del documento de consentimiento al padre/madre o apoderado del participante potencial, y el individuo ha tenido la oportunidad de hacer preguntas. Confirmando que el individuo ha dado consentimiento libremente. Nombre del Investigador _____ Firma del Investigador _____ Fecha ___Día/___mes/___año Se ha proporcionado una copia de este documento de Consentimiento Informado al padre/madre o apoderado del participante _____ (inicial del investigador/asistente). Se

_____ completará o _____ no se completará un formulario de
asentimiento Informado

Anexo B. Modelo de planilla para la recolección de datos y su esquema de valoración

JARDÍN INFANTIL, SUEÑOS INFANTILES
NOMBRE: Evaluado 1 **EDAD:** 5 años

Tarea N° 1 - identificación de las partes del cuerpo		4 puntos
Clasificación	Definición	
1 punto	Más de un error de identificación.	
2 puntos	Vacilación o tanteo.	
3 puntos	Exceso de tiempo para la respuesta motora.	
4 puntos	Lo realiza correctamente.	
Tarea N° 2 - tabla de equilibrio		4 puntos
Clasificación	Definición	
1 punto	Pisa fuera de la tabla.	
2 puntos	Desliza los pies se detiene con frecuencia, vacila o 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		4 puntos
Clasificación	Definición	
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		
Clasificación	Definición	
1 punto	Si ambos pies no dejan el cajón al mismo tiempo o si tocan el suelo simultáneamente.	4 puntos
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 obstáculo		
Clasificación	Definición	
1 punto	Toca con el cuerpo alguno de los obstáculos.	4 puntos
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 - tomar la pelota		
Clasificación	Definición	
1 punto	Atrapar la pelota, menos de dos veces.	4 puntos
2 puntos	Atrapar la pelota con ayuda de brazos o cuerpo.	

3 puntos	Inseguridad e la recepción, sin que se caiga el balón.	
4 puntos	Lo realiza correctamente.	
TOTAL		24 puntos

Anexo C. Modelo de ficha de primer día de trabajo de campo

Objetivo: analizar por medio del test planteado en qué nivel de motricidad gruesa (Equilibrio - coordinación) se encuentran los niños.	
Juegos: Duración : 1h	<ul style="list-style-type: none">➤ <u>Darle tres vueltas al profesor</u> y después pasar por en medio de sus piernas➤ <u>Juego de la mancha</u>, Explicación: se forma un círculo entre compañeros y un compañero debe pegar la lleva, para q el otro compañero no sea alcanzado deberá posicionarse enfrente de uno de sus compañeros que está en el círculo y el compañero de atrás deberá salir a correr.➤ <u>test escolar</u> de desarrollo perceptivo ± motor
Variables:	<ul style="list-style-type: none">➤ ninguna
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">➤ tabla de 10cm de ancho➤ asiento

Anexo E. Baterías de juego



Ilustración 1 Salto con un pie. Fuente propia.



Ilustración 2 Juego motor, el avioncito o rayuela. Fuente propia.



Ilustración 3 Juego motor, lleva en cadena. Fuente propia.



Ilustración 4 Juego motor, ponchado. Fuente propia.



Ilustración 5 Juego motor, el laberinto. Fuente propia.