

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



**LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PSICOMOTRICES EN EL
DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISOMOTORA FINA Y GRUESA EN
LOS ALUMNOS DE 4 Y 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 654 DE OLLANTAYTAMBO DE LA PROVINCIA DE
URUBAMBA.**

TESIS

**PRESENTADA POR:
CLARA MERCEDES MENDOZA PARI**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
EDUCACIÓN INICIAL**

PROMOCIÓN: 2012

PUNO – PERÚ

2015

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

CLARA MERCEDES MENDOZA PARI

**LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS PSICOMOTRICES EN EL
DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISOMOTORA FINA Y GRUESA EN
LOS ALUMNOS DE 4 Y 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 654 DE OLLANTAYTAMBO DE LA PROVINCIA DE
URUBAMBA.**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
EDUCACIÓN INICIAL**



APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE	:	 ----- Dr. Basilide Mamani Puma
PRIMER MIEMBRO	:	 ----- M.Sc. Armando Yupanqui Pino
SEGUNDO MIEMBRO	:	 ----- Lic. Sara Farfan Cruz
DIRECTOR	:	 ----- M.Sc. Luis Guillermo Puño Canqui
ASESOR	:	 ----- M.Sc. Luis Guillermo Puño Canqui

Área : Procesos Educativos
Tema : Estrategias Metodológicas

Fecha de sustentación: 16/May./2015

DEDICATORIA

A mis padres, quienes incansablemente me brindaron todo su apoyo durante estos largos años, hasta que me realice moral e ntelectualmente dentro de nuestra sociedad que hoy en la actualidad es competitiva.

CLARA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis profesores por inculcarme todos los valores y facilitarme también los conocimientos significativos que El profesional de hoy necesita para el quehacer socio-educativo.

También agradezco a mis compañeros por su amistad durante los cinco años de grata compañía.

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	13
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	14
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.4.1. OBJETIVO GENERAL	15
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	16
2.2. SUSTENTO TEORICO	17
2.2.1. EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ	17
2.2.2. LOS JUEGOS TRADICIONALES:	18
2.2.3. LOS JUEGOS SOCIALES	18
2.2.4. RITMO CORPORAL	19
2.2.5. IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ	19
2.2.6. LOS MATERIALES DE TRABAJO	19
2.2.7. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD QUE DESARROLLA LAS CUALIDADES COORDINATIVAS EN EL NIÑO	20
2.2.8. EL VALOR DE LOS JUEGOS PSICOMOTRICES	21
2.2.9. JUEGOS DE FUNDAMENTACIÓN COORDINATIVA	22
2.2.10. UTILIZACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES	22
2.2.10.1. LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN	23
2.2.10.2. LOS JUEGOS CALMANTES	23

2.2.10.3. LOS JUEGOS SENSORIALES.	23
2.2.11. LA COORDINACIÓN VISOMOTORA.....	24
2.2.12. EL MEDIO AMBIENTE Y EL DESARROLLO DE LAS CONDUCTAS MOTRICES.	25
2.2.12.1. EL MEDIO SOCIAL.....	25
2.2.12.2. EL GRUPO DE AMIGOS	27
2.2.13. ESTIMULACIÓN AMBIENTAL.....	27
2.2.14. CONDUCTAS MOTRICES EN LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA.....	28
2.2.14.1. LA CUESTIÓN DE LA PROGRAMACIÓN MOTRIZ INNATA.....	29
2.2.14.2. HACIA EL ORTOESTATISMO Y LA MARCHA.....	30
2.2.15. LAS CONDUCTAS MOTRICES ENTRE LOS 2 Y 6 AÑOS O LA MOTRICIDAD MATERNAL Y PREESCOLAR.	31
2.2.16. EL EQUILIBRIO EN PREESCOLAR.....	33
2.2.17. TEST DE OZERETSKI GUILMAIN	34
2.2.17.1. COORDINACIÓN DINÁMICA DE MANOS (CDM)	34
2.2.17.2. COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL (CDG)	34
2.2.17.3. EQUILIBRIO (EQ)	35
2.2.17.4. RAPIDEZ (RAP)	35
2.2.17.5. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO (OE)	35
2.2.17.6. ESTRUCTURA ESPACIO TEMPORAL (OET).....	35
2.2.17.7. LATERALIDAD (LAT).....	36
2.2.17.8. SINCINECIAS. PARATONÍA (SIN-PAR).....	36
2.3. GLOSARIO DE TERMINOS BÁSICOS.	36
2.3.1. LATERALIDAD	36
2.3.2. EQUILIBRIO.	36
2.3.3. RITMO.	37
2.3.4. ENSEÑANZA.....	37
2.3.5. APRENDIZAJE.	37
2.3.6. APRENDIZAJE MOTRIZ.....	37
2.3.7. ALUMNO.....	38
2.3.8. HABILIDAD.....	38
2.3.9. METODO.	38
2.3.10. EVALUACIÓN.....	38

2.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.	38
2.4.1. HIPOTESIS GENERAL.....	38
2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.	39

CAPITULO III

DISEÑO METODOLOGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.	40
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	41
3.3.1. TÉCNICA.	41
3.3.2. INSTRUMENTOS.	41
3.4. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO	42

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4.1. JUEGOS PSICOMOTRICES.....	43
4.2. COORDINACIÓN VISOMOTORA FINA Y GRUESA.....	45
CONCLUSIONES	52
SUGERENCIAS	53
BIBLIOGRAFIA	54
ANEXOS	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Sistema de variables.....	39
Tabla 2. Población de alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 654 de Ollantaytambo-Urubamba del año 2014.....	41
Tabla 3. Para la interpretación cualitativa y cuantitativa se hace uso del siguiente baremo:.....	44
Tabla 4. Juegos psicomotrices según pruebas aplicadas en los alumnos de 4 y 5 años de la de la institución educativa 654 de ollantaytambo	44
Tabla 5. Baremo propuesto por H.A. Sturges	45
Tabla 6. Intentos exitosos en cada riel para desarrollo de la coordinación visomotora gruesa en los alumnos de 4 y 5 años de la institución educativa 654 de Ollantaytambo.	46
Tabla 7. Cantidad de saltos alternados con ambos pies para desarrollo de la coordinación visomotora fina de los niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 654 de ollantaytambo.....	47
Tabla 8. Cantidad de saltos con sogas para desarrollo de la coordinación visomotora fina en los alumnos de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 654 de ollantaytambo. .	48
Tabla 9. Frecuencia de intercepciones de pelota para el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los alumnos de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 654 Ollantaytambo.....	49
Tabla 10. Promedio de puntajes en las pruebas de evaluación de la coordinación visomotora y notas de los juegos de estimulación en los alumnos 4 y 5 de la I.E.I N°654 de ollantaytambo.....	50
Tabla 11. Matriz de correlaciones entre pruebas de evaluación de la coordinación visomotora y notas de los juegos de estimulación en los alumnos 4 y 5 años de la I.E.I N° 654 ollantaytambo.....	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Intentos exitosos en cada riel, en equilibrio hacia atrás - Test 1.....	46
Figura 2. Cantidad de saltos alternados con ambos pies (%) - Test 2.....	47
Figura 3. Cantidad de saltos con soga (%) - Test 3.....	48
Figura 4. Total Intercepciones de pelota	49

RESUMEN

En la presente tesis se busca obtener la importancia de los juegos psicomotrices de estimulación para el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa, para ello se trabajó con una muestra de 18 estudiantes de nivel inicial de la LE. 654 de Ollantaytambo correspondientes al nivel inicial, la investigación tiene un carácter descriptivo correlacional. A este grupo de estudiantes se aplicó 05 sesiones de juegos psicomotrices, realizándose la evaluación de su desempeño en los citados juegos en una escala vigesimal. Posteriormente se aplicó tests de coordinación visomotora en un número de 04 que permitía evaluar los niveles de desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa de los estudiantes, para cada una de los test la escala final fue de 0 a 25.

Los resultados obtenidos fueron que existe una relación significativa entre la ejecución de juegos psicomotrices y las pruebas de coordinación visomotora fina y gruesa, obteniéndose un valor de la correlación de $r = 0.62$, entendiéndose este resultado como una asociación positiva significativa.

Finalmente los estudiantes de la I.E. 654 de Ollantaytambo muestran un buen desarrollo en la coordinación visomotora fina y gruesa, sugerimos a la autoridad universitaria, que para efectos de una adecuada formación profesional de sus estudiantes, promueva la adquisición de equipos e infraestructura para promover la investigación en los estudiantes.

Palabras claves: Aprendizaje, alumno, coordinación visomotora fina y gruesa, desarrollo, juego, habilidad.

ABSTRACT

In the present thesis it is looked for to obtain the importance of the games stimulation psicomotrices for the development of the coordination fine and thick visomotora, for it one worked with a sample of 18 students of initial level of her HIM. 654 of Ollantaytambo corresponding to the initial level, the investigation has a character descriptive correlacional. To this group of students it was applied 05 sessions of games psicomotrices, being carried out the evaluation of their acting in the mentioned games in a scale vigesimal. Later on tests of coordination visomotora was applied in a number of 04 that allowed to evaluate the levels of development of the coordination fine and thick visomotora of the students, for each one of the test the final scale he/she went of OR to 25.

The obtained results were that a significant relationship exists between the execution of games psicomotrices and the tests of coordination fine and thick visomotora, being obtained a value of the correlation of $r = 0.62$, understanding each other this result as a positive significant association.

Finally the students of I.And. 654 of Ollantaytambo show a good development in the coordination fine and thick visomotora, we suggest to the university authority that stops effects of a professional appropriate formation of their students, promote the acquisition of teams and infrastructure to promote the investigation in the students.

Key words: Learning, student, coordinaciòn fine and thick visomotora, I develop, game, ability.

INTRODUCCIÓN

Los juegos psicomotrices son partes elementales y preponderantes de la educación Física, por en ello contienen una variedad de juegos motrices que engloba todo los movimientos ejecutados por el niño y la niña, descubriendo en ello las capacidades, habilidades y destrezas. Los sistemas de educación sobre coordinación visomotora fina y gruesa se encuentran al alcance y disposición de cualquier Profesor de nivel inicial, que está en la capacidad de precisar un programa de apreciación. El presente trabajo de investigación se divide en cuatro capítulos, cuyos contenidos son los siguientes:

En el capítulo I, se considera el planteamiento del problema de investigación, en donde se realiza la descripción del problema, su enunciado, la justificación y los objetivos.

En el capítulo II, se define el marco teórico en función a las variables, que en este caso hace referencia a los antecedentes relacionados con el trabajo de investigación, de igual forma se desarrollo del sustento teórico de las actividades psicomotrices y aprendizaje.

En el capítulo III, se detalla la metodología de investigación que corresponde al diseño pre experimental con prueba de entrada y salida. Asimismo, se presenta las técnicas e instrumentos de investigación y además se puntualiza el procedimiento, el plan de tratamiento de datos.

En el capítulo IV, se presentan los resultados de la investigación obtenidas por los estudiantes los estudiantes de cada grupo etario, llegando a las conclusiones, finalmente se presenta la bibliografía y los anexos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

Los juegos psicomotrices son partes elementales y preponderantes de la educación Física, por en ello contienen una variedad de juegos motrices que engloba todo los movimientos ejecutados por el niño y la niña, descubriendo en ello las capacidades, habilidades y destrezas. Los sistemas de educación sobre coordinación visomotora fina y gruesa se encuentran al alcance y disposición de cualquier Profesor de nivel inicial, que está en la capacidad de precisar un programa de apreciación. En ello sus funciones y objetivos requieren de una cierta fase de aptitud. Estos sistemas psicomotrices pueden ser usados como medios para colocar a los alumnos en grados homogéneos, en las aulas, su aplicación nos permitirá el grado y la facilidad que el alumno a alcanzado de acuerdo a los objetivos diseñados por el área, ellos serán de utilidad para el Profesor para enfatizar aspectos que consideren débiles o nulos en algunos alumnos para la práctica y familiarización con los deportes.

Otros estudios referidos a esta condición de coordinación visomotora fina y gruesa señalan que los resultados de estos sirven para mostrar el estado de aptitud del educando, evaluar sus progresos y como base para la clasificación de habilidades; los mismos estudios recomiendan que el Docente debe elaborar

criterios basados de acuerdo a las características socio afectivas de los alumnos. De otro lado también se debe tomar en cuenta variables como la edad, estatura y peso de los alumnos.

En el proceso de enseñanza aprendizaje el Docente se ve con una serie de limitaciones de orden material: Infraestructura, equipamiento, material didáctico; de orden administrativo: Reglamentos, distribución de horas y limitaciones a nivel de recursos humanos, principalmente de los alumnos a que hago referencia, aspectos que inciden en la formación integral de los mismos.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cuál es la importancia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad de la institución educativa 654 de ollantayambo?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

La finalidad del presente trabajo de investigación sobre la importancia de los Juegos psicomotrices en el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institucion educativa 654 de ollantaybo de urubamba, es para enfatizar la importancia en el quehacer socioeducativo, por que en nuestros días la sociedad está dominada por los adultos, con cierta seguridad en sí mismo; por que las habilidades motoras son muy importantes en su proceso de desarrollo motriz, para ello el movimiento es una forma innata de jugar y relajarse

Y los movimientos corporales como correr, saltar. Trepas que facilitan la coordinación de los movimientos corporales.

Los padres y los profesores debemos de crear las mejores condiciones propicias para adquirir gran variedad de movimientos corporales adecuados para el desarrollo de estas capacidades adecuadas a su realidad, a través del cual se mejore sus capacidades coordinativas.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.4.1. OBJETIVO GENERAL.

Determinar la importancia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad de la institución educativa 654 de ollantaymbo de Urubamba en el año 2015.1.4.2.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Identificar la importancia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad en el año 2015.
- Caracterizar el grado de desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad del nivel inicial de la institución educativa 654 de ollantaymbo.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

Una vez realizadas las indagaciones pertinentes en diferentes medios de información y principalmente valiéndonos de bibliografía que existe dentro de la biblioteca especializada de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano de esta ciudad de Puno; encontrando así tesis sobre el problema de investigación, que me sirvieron de guía para desarrollar y determinar sobre el Problema de los cuales podemos citar los siguientes:

"Cualidades físicas de los niños del nivel primario del C.E.V.Inca Carrilazo del Cuzco 1995, Autor, Reinaldo LUNA ROMERO"

"Estudio del rendimiento de las habilidades motoras en niños del primer grado de los C.E.P. 70045 y 70623 de la ciudad de Puno, 1993, Autor(a) VALENCIA QUISPE, Severina

"influencia de la Educación Psicomotriz en el desarrollo integral en el desarrollo integral del niño de 5 años del nivel inicial en el cercado de Puno, 1993, Autores, ESCOBAR BERMEJO, Guzmán; LLANO ASCENCIO, Luís Gonzalo"

"Influencia de los juegos psicomotores en el rendimiento académico de la Educación Física en alumnos de la E.E.P. 70010 U.S.C. de Puno, año 1993, Autor, TUMI V ALCONA, Richard"

"Aptitud psicomotriz y grado de eficiencia de la enseñanza aprendizaje de niños que cursan el primer grado de Educación Primaria de Puno, 1991, autor, VELAZQUES MAQUERA, Arnaldo"

2.2. SUSTENTO TEORICO.

2.2.1. EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ

La educación psicomotriz es un proceso pedagógico en el que el Educador promueve aprendizajes significativos de carácter sensorio perceptivo motor en forma evolutiva y escalonada, con el objetivo de mejorar el comportamiento del niño.

Para Le Boulch, la educación psicomotriz es el conocimiento y aceptación de uno mismo, mejor ajuste de su conducta, autonomía del sujeto y el acceso de responsabilidades en la vida social. En tal sentido se asume la unidad del hombre dándole al cuerpo un verdadero protagonismo con responsabilidades de movimiento que a través de esa motricidad va formándose la inteligencia. (J. Le Boulch "La Educación Psicomotriz en la escuela primaria. Pag. 18 - 22)

2.2.2. LOS JUEGOS TRADICIONALES:

Desde temprana edad utilizamos los momentos de ocio en recreamos y entretenemos. La recreación es la manera de efectuar actividades lúdicas y productivas.

Con la recreación también aprendemos diferentes acciones como por ejemplo, nos socializamos con los demás niños de nuestra edad y tenemos contacto con la naturaleza y el entorno que nos rodea; además la recreación funciona como un complemento de los conocimientos que adquirimos en la escuela y nos ayuda a prepararnos para el futuro.

Una de las principales actividades que nos gusta hacer y que es una forma de recreación es el juego. Los juegos son actividades agradables y espontáneas que se rigen por medios de normas. Son una especie de ejercicios recreativos en los cuales se gana o se pierde. A través de los Juegos podemos socializarnos y formar amistades con los demás; con ellos desarrollamos diferentes destrezas y habilidades. (Listello, 1994, p. 21-25).

2.2.3. LOS JUEGOS SOCIALES.

Estos juegos se encargan de atender los aspectos afectivos y de integración grupal, y se caracterizan por lo siguiente:

- Favorecen y desarrollan la integración y la unión de las personas de un grupo.
- Permiten la amistad entre todos los que participan.
- Brinda oportunidades de que todos los niños se conozcan y se expresen libremente.

2.2.4. RITMO CORPORAL.

Además de la comunicación verbal, los seres humanos tenemos la oportunidad de comunicarnos mediante un lenguaje gestual; a través del cuerpo podemos transmitir mensajes, ya que cuenta con diversos recursos expresivos que permiten que se realice la comunicación.

En este sentido, es posible afirmar que en el lenguaje gestual el cuerpo es un medio de comunicación. Tanto los gestos como el movimiento del cuerpo se utilizan para expresar ideas y comunicarnos con los demás.

Entonces podemos transmitir mensajes de todo tipo a través de la mímica, la pantomima y las dramatizaciones.

2.2.5. IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ.

Es importante señalar que mientras el niño no conozca su esquema corporal de los niños, que durante los juegos colectivos representan un papel importante en la experiencia de los niños de esta edad (6 - 8 años); ya que estos requieren de poca organización y limitada habilidad y que son particularmente adaptables y populares para los niños. (Leboulch, 1984, p. 4 - 8)

2.2.6. LOS MATERIALES DE TRABAJO.

Dentro de los materiales de trabajo como son: Pelotas, latas, aros, bastones, pelotas medisímbol, etc. Con los que se combinan los juegos, con carácter, ya sea competitivo o no, competencias de manejo sensorio motrices practicadas como una forma recreación de acuerdo a las reglas establecidas por el Profesor.

Estos juegos pueden ser de organización simple, en los que el número de participantes o la rigidez de las normas son de dominio simple de los niños, que durante los juegos colectivos representan un papel importante en la experiencia

e los niños de estas edades (6- 8 años), ya que estos requieren de poca organización y limitada habilidad y que son particularmente adaptables y populares para los niños.

2.2.7. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD QUE DESARROLLA LAS CUALIDADES COORDINATIVAS EN EL NIÑO.

Si se denomina al juego como una base para desarrollar cualidades físicas, coordinativas de la Educación Física, en esto creo yo que estamos en total acuerdo, entonces es menester analizarlo y ubicarlo en el contexto que queremos lograr.

Es bien sabido y aceptado universalmente que a través de juegos psicomotrices como conducta recreativa, libre, placentera y espontánea el niño se contacta con el mundo real, internaliza sensaciones, conocimientos, pautas de su entorno social que le permitirán, según J. Piaget, la acomodación y su posterior adaptación paulatina a la realidad. De las posibilidades de jugar que tenga el niño, dependerá en gran medida el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa.

El juego del niño de esta edad, pasa por distintas etapas evolutivas que marcan los puntos críticos en la evolución, desde el punto de vista psicológico y socio emocional, pero la característica constante en las diferentes formas que el juego toma es la actividad sensomotora que lo vivencia, aún en los juegos con predominio de aspectos intelectuales. (LUIS M. RUIZ PEREZ "Desarrollo motor y actividades físicas. Pag 35- 39)

2.2.8. EL VALOR DE LOS JUEGOS PSICOMOTRICES

Los juegos son muy valiosos, no solo por el interés que universalmente despierta en los niños o por la inmensa alegría que ellos experimentan durante su desempeño. Tienen además la gran ventaja de ofrecer excelentes oportunidades para el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa, físico, social y emocional.

Como resultado de los triunfos y logros alcanzados por los niños, podemos observar su rostro lleno de alegría y con la espontaneidad con la que se muestran para hacer frente a éste o aquel compañero, además si observamos la alegría, las carcajadas y comentarios ruidosos de los niños que acaban de experimentar sus deseos de compenetración deportiva, se podrá comprender cuan útil es el juego para poder contrarrestar los problemas coordinativas fina y gruesa.

El niño de esta edad, yo no verá el juego como un simple pasatiempo, ni mucho menos como una actividad lucrativa dentro de la escuela, sino como una ocupación o una actividad feliz que le permitirá un relajamiento, desahogo de tensiones nerviosas que escapa para una sene de impulsos normales reprimidos en sus hogares.

Téngase presente que los juegos psicomotrices permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que el niño encuentra en estas actividades escolares y sociales, debiendo por este motivo, ser propiciado con insistencia por parte de los profesores de Educación Física.

2.2.9. JUEGOS DE FUNDAMENTACIÓN COORDINATIVA

Planteamos en el presente proyecto una evaluación gradual y evolutivo de los juegos coordinativos con un sentido de generalización muy amplio; puesto que es difícil señalar en una obra básica, cómo está la forma, en que medida cada deporte reconocido puede ser enseñado.

Por juego de fundamentación se entiende a la actividad en que el niño descubre algunos elementos básicos del deporte hacia el cual se orienta el PEA. Y la parte del juego coordinativo, son las facultades de movimientos del cuerpo bajo el control del sistema nervioso central, para ello podemos citar algunos aspectos que el niño de esta edad debe conocer: Conocimiento del campo de juego y del deporte que se va practicar, conocimiento de que si va actuar con los pies o con las manos, acciones para realizar un determinado movimiento durante el juego, descubriendo las dificultades técnicas para obtener éxito durante el juego, descubrimiento de la necesidad de cooperar en los momentos necesarios con los compañeros.

2.2.10. UTILIZACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES

Existen una gran variedad de juegos psicomotores llamados también juegos sensoriales y motores, estas son:

- Juegos de animación.
- Juegos calmantes.
- Juegos de imitación.
- Juegos sensoriales.
- Juegos de persecución.
- Juegos de competencia.
- Juegos pre - deportivos.

2.2.10.1. LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN

Son juegos en que los niños se agrupan libremente detrás de un guía, previa elección del Profesor. Con la forma de locomoción que el Profesor determine, los alumnos se desplazan siguiendo a la guía: Caminando, corriendo, etc. Este Juego se puede realizar con dos o más guías simultáneamente.

2.2.10.2. LOS JUEGOS CALMANTES

Son juegos en las que los niños se distribuyen libremente en el campo recreacional, permaneciendo en posición sentado, piernas cruzadas y apoyando los codos en las rodillas, cerrarán los puños permaneciendo elevado el pulgar. El Profesor se ubica frente a los niños y dirige el juego.

El Director del juego dice: "Simón arriba" o "Simón abajo" y cambiará la posición de sus pulgares según lo haya indicado, los demás de los niños le deben imitar cuidando que la acción corresponda a lo expresado verbalmente por el Director, este procura confundir a los jugadores, colocando sus pulgares en la posición contraria a lo expresado.

2.2.10.3. LOS JUEGOS SENSORIALES.

Este juego consiste en todo los niños se encuentren sentados libremente en el patio sobre una mesa o en el suelo, se alinearán diversos objetos escondidas a la vista de los niños.

A su turno, con los ojos convenientemente cubiertos cada alumno trata de reconocer, por el tacto los objetos que el Profesor lo aproxime, quedará vencedor el alumno que reconozca más objetos.

2.2.11. LA COORDINACIÓN VISOMOTORA

Coordinación visomotora fina y gruesa, es la habilidad que tiene los grupos musculares para realizar un gesto o una acción determinada. O bien es la capacidad de accionar voluntariamente grupos musculares, sin que interfiera ningún movimiento involuntario que lo altere (sincinesias). Es importante señalar que un buen desarrollo del esquema corporal, el conocimiento y control del propio cuerpo conducirá a un óptimo desarrollo de la coordinación.

La coordinación es un factor fundamental en la estructuración espacio temporal, tanto respecto a su propio cuerpo como al mundo que lo rodea. Existe un tipo de coordinación global y otra segmentaria.

Dentro de la coordinación global encontramos de una forma específica la coordinación dinámica general cuyos contenidos más importantes estarían en relación con la marcha, la carrera, saltos, trepadas, cuadrupedias, lanzamientos, etc.

En cuanto a las coordinaciones segmentarias nos encontramos con la coordinación óculo manual y la coordinación óculo pedal.

En relación con la coordinación, hay otro concepto fundamental, "LA DISOCIACIÓN", actividad voluntaria del individuo, que consiste en mover grupos musculares independientemente unos de otros, realizando de forma simultánea movimientos que no tienen el mismo objetivo dentro de una determinada conducta. (Luis M. Ruis Perez)

2.2.12. EL MEDIO AMBIENTE Y EL DESARROLLO DE LAS CONDUCTAS MOTRICES.

A continuación esclarecemos algunos conceptos y tendencias del pensamiento sobre el papel que el medio ambiente juega en el desarrollo motor de los niños.

Una de las comprobaciones más claras que se pueden realizar cuando se habla de desarrollo humano, es que el ser humano es un ser cultural y nace en un medio que le marca desde el inicio. Nace inmerso en un medio social y material que origina sus formas de acción en un porcentaje menos elevado.

Para Malina (1980), el término ambiente tiene un significado global y general, en el que se puede distinguir:

- El componente natural del medio, tal y como es.
- El componente construido, artificial.
- El componente relacional, humano.

El ambiente hace referencia a las condiciones geo ecológicas en las que los sujetos de una sociedad o grupo viven. El medio ambiente hace referencia a los elementos y situaciones (materiales, personales, sociales o ecológicas) en las que un sujeto de desarrolla y con las que el sujeto se relaciona y adapta.

Debemos definir también que dentro de los factores ambientales que influyen en el desarrollo motor son:

2.2.12.1. EL MEDIO SOCIAL.

En líneas anteriores se ha comentado que el ser humano como ser social y cultural desde el nacimiento es receptor de conocimientos, habilidades, creencias, costumbres, etc. Pertenecientes al medio social en que se desarrolla.

Como agentes primarios resaltaríamos a la familia, los profesores, entrenadores y amigos. Son abundantes las investigaciones sobre el efecto de las familias y las actitudes en el desarrollo físico y motor de los niños.

Las diversas actitudes paternas tienen efectos importantes en la motricidad infantil, o más en concreto, en el deseo de moverse por parte de los niños. La inquietud, la ansiedad, angustia o rigidez materna puede provocar un sentimiento de culpabilidad en el niño que tiene deseos de moverse y aquellas bloquean sus realizaciones.

Existen muchos estudios sobre las condiciones de crianza de los niños en diversas sociedades. Malina (1980), hizo una recopilación de estos datos y subraya que. Las formas de criar y tratar a los niños evolucionan constantemente y de actitudes de rigidez y obediencia sumisa, se ha pasado a situaciones de permisividad, de favorecer la autodirección y de dar oportunidades de acción a los niños, tanto dentro o fuera de casa.

En consecuencia la clase social tiene efectos importantes. Las condiciones socioeconómicas, el habitat, los pisos pequeños y superhabitados determinan pobreza de exploración motriz por parte del niño, limitando su desarrollo motor y arriesgando el propio desarrollo físico. Lo cierto es que los sujetos pertenecientes a clases sociales más bajas están más acelerados en su desarrollo motor aunque se observa en ellos cierta falta de precaución motriz. Le Boulch (1984) ha resaltado acertadamente el papel que la madre y el padre tienen en el desarrollo psicomotor en los primeros 6 años y sobre todo en los primeros 3 años.

2.2.12.2. EL GRUPO DE AMIGOS

Con la entrada a la escuela los niños se relacionan con otros niños y se conforma el grupo en su estructura, sus reglas y tareas a conseguir. La edad escolar es intensa en materia de motricidad, de ahí que consideremos a los amigos como significativos en el desarrollo motor infantil.

Existen diferentes investigaciones que muestran el efecto que la observación de los amigos tiene en los rendimientos motrices de los niños. Estos rendimientos mejoran con la edad siendo a los 7 años cuando los niños responden de forma positiva a la presencia de compañeros y amigos (Sheriff y Rattray, 1977). Los niños se adaptan a las exigencias del grupo, a sus normas y mandato. La imitación de los líderes se suele manifestar desde la más tierna infancia (Montagner, 1978) donde la competencia psicomotriz Y gestual determina la posición dentro del grupo de niños. (Luis M. Ruis Perez)

2.2.13. ESTIMULACIÓN AMBIENTAL.

Si en el estudio del factor hereditario con relación al desarrollo y ejecución de habilidades motrices figuraban numerosos autores, en el estudio de la influencia de los factores ambientales. Resultado de dichas investigaciones abogan por un papel importante de la experiencia en el desarrollo motor de los individuos.

Las habilidades motrices no solo aparecen por efectos madurativos, son que deben ser aprendidas y por lo tanto practicadas.

Los resultados obtenidos en estas investigaciones presentan implicaciones bastante interesantes:

- Las conductas motrices que no están controladas por el córtex cerebral, tales como los reflejos, que están regidos por centros inferiores del cerebro, son poco influidos por la práctica temprana.
- Los movimientos rudimentarios tales como rodar, reptar, andar, no se perfeccionan por la práctica temprana. De ahí que podemos referirnos a un papel preponderante de la maduración.
- La existencia de periodos críticos hallados en los estudios de J.M. Tañer (1978), como periodos donde la practica tendrá sus mejores resultados.

De los estudios de McGraw se dedujo que los seres humanos no poseen solamente un periodo crítico sino que la plasticidad del sistema humano y su maleabilidad determinan la existencia de momentos donde es más fácil aprender una habilidad motriz.

Como conclusiones generales se añade, que la herencia juega un papel importante en el desarrollo y ejecución de las habilidades motrices. Del mismo modo el medio ambiente o estimular contribuyen holgadamente a un correcto desarrollo.

2.2.14. CONDUCTAS MOTRICES EN LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA.

Durante los primeros 6 meses la motricidad es preferentemente refleja cuyas diferentes funciones ya explicamos. Pero durante este periodo también aparecen comportamientos que van llevando al niño hacia la adquisición del ortoestatismo. Para Azemar (1982), esta adquisición junto con la utilización de las extremidades superiores (lateralización), las conductas lúdicas y las coordinaciones motoras conducen al niño hacia la autonomía motriz, componente importante de la personalidad de los seres humanos.

2.2.14.1. LA CUESTIÓN DE LA PROGRAMACIÓN MOTRIZ INNATA.

Forssberg (1978) en un trabajo sobre neurofisiología del aprendizaje motor, presentó una cuestión básica en el estudio de la motricidad humana, la de si el hombre posee un conjunto de programas motrices innatos que a lo largo del tiempo despliega con mayor o menor eficacia.

Los estudios sobre comportamientos en animales, tales como tragar, marchar, volar, etc., parecen demostrar la existencia de programas motrices centrales elaborados en el cerebro y sin la necesidad de feedbacks para la realización. Ya Mering y Bickel en 1879, eran partidarios de esta programación central de los movimientos. Posteriormente Lashey (1917) demostró como pacientes desafiados realizaban movimientos con gran precisión.

Parecen, pues existir razones para admitir que el S.N.C. está organizado de forma jerarquizada. Desde el comienzo de la vida, los comportamientos motrices necesarios para la supervivencia parecen estar generados y basados en una programación motriz innata (reflejos de búsqueda, respiración, succión, deglución, etc.). Los reflejos posturales tempranos también responderían también a esta cuestión. Forssberg y Wallberg (1978) mostraron evidencias que pueden ayudar a afirmar que la locomoción humana es un programa motor innato. Desde el inicio, el niño despliega una marcha estereotipada (reflejo de marcha), primitiva, irregular, que se va controlando progresivamente hasta ser capaz de llevarse a cabo de forma independiente y posteriormente automática.

En este punto surge la cuestión de que, si se acepta de que el niño APRENDE bajo esta perspectiva no se puede afirmar rotundamente que aprenda a andar, sino que aprende a controlar un programa motor ya establecido y a adaptarlo a

situaciones externas muy diferentes (Forssberg 1978) Reptar, nadar, trepar, agarrar, estarían dentro de esta perspectiva así como sentarse y ponerse de pie.

La conclusión es que, siguiendo explicaciones expuestas por Twitchell, Humprey o Bower, el niño nace con un bagaje de programas motrices innatos de calidad inferir que serán progresivamente involucrados en aprendizajes posteriores, en dicho sentido la organización del sistema nervioso parece apoyara esta tesis ya que la existencia de niveles diferentes de organización y programación así lo manifiesta.

Lo cierto es que el niño va exponiendo al exterior una sene de comportamientos motrices que sirven de paso previo a la consecución de la verticalidad y la locomoción. Así la existencia del reflejo de paracaídas frontal. Lateral y hacia atrás, es un elemento imprescindible para la protección del niño ante posibles caídas; las reacciones de enderezamiento animadas por la estimulación externa en forma de objetos o adultos, va conduciendo al niño hacia este logro.

Picker (1969), ha mostrado como la cronología en las diversas adquisiciones no se ve favorecida por la enseñanza por parte del adulto y resalta el papel autónomo del desarrollo motor del niño, mientras se mantengan una serie de constantes tales como la salud, estabilidad material, Y afectiva, etc.

2.2.14.2. HACIA EL ORTOESTATISMO Y LA MARCHA.

La conquista de la verticalidad y de la locomoción supone un nivel de desarrollo muscular en el niño que permita el soporte del peso corporal, un nivel de desarrollo neurológico suficiente para permitir el control motor de las

extremidades inferiores así con un grado adecuado de experiencia que permita expresar al exterior las posibilidades de acción mediante constantes incitaciones.

Como característica a resaltar entre los diversos estudios realizados, destacan unos fenómenos característicos tales como:

- La transición del dominio flexor al extensor.
- La disminución de la base de sustentación.
- La elevación del centro de gravedad.
- El paso de situaciones estáticas a dinámicas.
- El control y la coordinación realizados en progresión cefalocaudal

2.2.15. LAS CONDUCTAS MOTRICES ENTRE LOS 2 Y 6 AÑOS O LA MOTRICIDAD MATERNAL Y PREESCOLAR.

Siguiendo la división cronológica y cualitativa en términos de motricidad, este periodo es un momento capital para el desarrollo motor infantil.

Es la época de la adquisición de las llamadas habilidades motrices básicas o movimientos fundamentales, verdaderos núcleos cinéticos. Esta capacidad para moverse cada vez de forma más autónoma está relacionada con diversos factores:

- Maduración neurológica que permite movimientos más complejos.
- Crecimiento corporal, que al final de este periodo se va a notar en sistema muscular lo que le va a permitir mayor posibilidad de ejercitación.
- Disponibilidad de más tiempo. La mayor parte del tiempo, los niños y niñas, lo emplean en realizar actividades motrices muy diversas, resaltando el carecer expresivo de las mismas. Este periodo no solo destaca por la adquisición de

las bases para una motricidad más compleja en el futuro, sino como la teoría Piagetiana ha mostrado, el pensamiento y la acción se confunden. Es un periodo de aprendizaje básico en todas las órdenes, aprendizaje teñido de motricidad por los cuatro costados.

Las características principales de su modo de aprender son el ensayo y error, la exploración, el descubrimiento de nuevas formas de actuar, la imitación, en definitiva, el intento de conocer más a fondo el espacio y el medio que le rodea ejerciendo de lleno su capacidad de movimiento.

Las conductas lúdicas serán un escenario privilegiado donde la motricidad se manifieste con todo su esplendor y riqueza. La función lúdica, como expresa Azemar (1977), es el medio a través del cual el niño desarrolla sus posibilidades psicomotrices, de ahí que este ámbito de la conducta haya interesado tanto a los estudiosos del ser humano y encuentre sus raíces engramadas en nuestro cerebro.

La doctrina de Le Boulch, en su texto de 1984, puede considerarse como un ejemplo clásico de intento de fusión de teorías tales como la de Piaget, Freud, Wallon y seguidores, conceptos de psicología evolutiva, de neurofisiología y de desarrollo motor infantil.

Por otro lado la corriente americana favorece el análisis de las habilidades, que por su consideración de básicas son importantes para el desarrollo motor humano, teniendo en cuenta también otros aspectos de la conducta pero sin centrarse excesivamente en ellos.

2.2.16. EL EQUILIBRIO EN PREESCOLAR.

El equilibrio, y correlativamente la estabilidad, es un factor de la motricidad infantil que evoluciona con la edad y que está estrechamente ligado a la maduración del S .N. C. El niño manifiesta una equilibración adecuada tanto estática como dinámica cuando es capaz de integrar la información que proviene el oído interno, de su sistema visual y de su sistema propioceptivo a nivel de la planta de los pies.

Hacia el segundo año manifiesta progresivamente la posibilidad de mantenerse sobre un apoyo durante muy breve tiempo, lo que le permite poder golpear con el pie un balón y realizar desplazamientos múltiples.

Hacia el tercer año puede mantener el equilibrio en posición estática sobre un pie de 3 a 4 segundos y marchar sobre líneas marcadas en el suelo en equilibrio dinámico, la. Forma empleada en este desplazamiento es la de adelantar siempre el mismo pie.

Hacia el cuarto año es capaz de marchar sobre líneas curvas marcadas en el suelo, pero a los 5 años no es capaz todavía de mantener el equilibrio estático con los ojos cerrados. En el cuarto año alterna los pasos al desplazarse sobre una barra de equilibrio de 3 metros de largo por 6 Cm. De ancho y 10 Cm. De alto. A partir del quinto año el niño va mostrando los ajustes necesarios tanto equilibratorios como vasomotores que le permiten la realización de tareas estáticas y dinámicas de tipo equilibratorio, lo que se traduce en la posibilidad de realizar el espectro completo de habilidades Motrices infantiles que hemos analizado. O obstante hasta el séptimo año no consigue mantener el equilibrio con los ojos cerrados. En este sentido factores tales como la base, la altura del

centro de gravedad, el número de apoyos, la elevación sobre el suelo, la estabilidad de la propia base, el dinamismo del ejercicio, son factores que pueden variar la dificultad de las tareas equilibratorias tanto si se realizan con los ojos abiertos o cerrados.

2.2.17. TEST DE OZERETSKI GUILMAIN

El test de Ozeretski-Guilmain comprende pruebas precisas y contrastadas que permiten una observación objetiva de los elementos fundamentales de la motricidad. R. Zazzo proporciona las correspondencias de las edades en la observación de las conductas neuroperceptivas. (Picq y Vayer, 1985).

Cuando se trata de un "perfil psicomotor" se debe tomar en cuenta la edad, clasificándose según los éxitos logrados en áreas perceptivas motoras de cada prueba. A continuación se hará una breve descripción de cada uno de las pruebas:

2.2.17.1. COORDINACIÓN DINÁMICA DE MANOS (CDM)

La prueba está determinada por edades de 6 a 11 años, para cada una de ellas hay un ejercicio determinado como ser llenar un laberinto, hacer una bolita con cada una de las manos, desarrollar movimientos precisos con los dedos, lanzar una pelota a un blanco, ejecutar movimientos de los dedos con ambas manos, atrapar con ambas manos una pelota.

2.2.17.2. COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL (CDG)

También está determinada por edades, cada una de ellas las va ejecutando el niño recorriendo una línea, saltando con un pie la distancia de 5 metros, saltando con impulso por encima de un elástico, con un solo pie empujar una caja de

cerillas, saltando un metro sobre la silla, y saltando con ambos pies echando las piernas hacia atrás.

2.2.17.3. EQUILIBRIO (EQ)

Esta determinada por edades como ser mantener sobre una de las piernas, de cuclillas con los ojos cerrados, mantenerse sobre los talones, elevarse sobre las puntas de los pies, mantenerse sobre el pie izquierdo. Estas 3 primeras pruebas fueron desarrolladas por Ozeretski.

2.2.17.4. RAPIDEZ (RAP)

La prueba de punteado de M. Stambak, consiste en llenar lo más rápidamente una hoja cuadriculada, con ambas manos, determinándose para cada edad un puntaje, donde se puede observar incoordinación, escrupulosidad, impulsividad, ansiedad. Para todas las edades es la misma prueba.

2.2.17.5. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO (OE)

Es una prueba que se determina por edades, cada una de ellas tiene su ejercicio, fue adaptada de la batería de Piaget-Head y descrita por Galifret-Granjon, cada niño, en determinada edad ejecuta movimiento de enseñar su mano derecha e izquierda.

2.2.17.6. ESTRUCTURA ESPACIO TEMPORAL (OET)

Son ejercicios de estructura rítmicas de Mira Stambak, para todas las edades es el mismo ejercicio, reproduciendo por medio de golpes estructuras temporales, simbolizando por medio de dibujos las estructuras espaciales y simbolizando las estructuras temporales, la puntuación esta determinada por edades según el puntaje obtenido.

2.2.17.7. LATERALIDAD (LAT)

Es la prueba II del Harris Tests of Lateral Dominance, para todas las edades es-el mismo ejercicio determinado cual mano maneja con preferencia, la dominancia de los ojos (prueba III del Harris Tests oflateral Dominance), y dominancia de los pies (Prueba XI de Harris Tests of lateral Dominance).

2.2.17.8. SINCINECIAS. PARATONÍA (SIN-PAR)

La observación de las sincinecias esta dada por la prueba de las marionetas observando la calidad de la ejecución y la reproducción.

La paratonía se realiza con el tronco flexionado, balanceo pasivo de los brazos se anota el relajamiento y la rigidez.

2.3. GLOSARIO DE TERMINOS BÁSICOS.

2.3.1. LATERALIDAD

Es el grado de preferencia para utilizar el hemisferio derecho e izquierdo tanto en la orientación de las extremidades superiores, inferiores y los ojos.

2.3.2. EQUILIBRIO.

Es el estado para mantener una actividad o un gesto como quedar inmóvil o lanzar el cuerpo al espacio ya sea corriendo, saltando o caminando, utilizando la gravedad o resistiéndola.

Para el equilibrio estático, la función del laberinto es muy importante pero no indispensable, al sujeto que no le funcionan los laberintos, caso de los sordomudos, pueden mantenerse de pie con los ojos abiertos.

2.3.3. RITMO.

Es el acto que permite la integración del tiempo según las estructuras psicomotrices del niño y le permiten captar el concepto de duración según su propia realidad. El ritmo depende en gran parte del cuerpo, el ritmo biológico impone a toda la naturaleza las alternativas de la vida y la muerte. A su vez la vida social organiza el tiempo en momentos particulares, tiempo de trabajo, tiempo de ocio, de reposo, pero al mismo tiempo el cuerpo está sometido a uno o varios de los tiempos organizados alrededor de las grandes neurovegetativas, alternancia de vigilia y sueño (esfuerzo y reposo), ritmo respiratorio, cardíaco y respiración tónica.

2.3.4. ENSEÑANZA.

Es la acción de enseñar, dar a conocer por medio de una señal a alguien, transmitirle un conocimiento ya sea teórico o práctico; se puede enseñar también mediante la demostración.

2.3.5. APRENDIZAJE.

Son los cambios de conducta relativamente duraderos originados en la experiencia, tales como la observación del ejercicio.

2.3.6. APRENDIZAJE MOTRIZ.

Es el proceso de modificaciones en el estado interno de una persona que se da a partir de la atención, observación y procesamiento de las informaciones del comportamiento o desempeño propio de otras personas que es luntaria o inducida.

2.3.7. ALUMNO.

Es la persona que toma las lecciones de un Maestro que sigue las clases de una Institución Educativa.

2.3.8. HABILIDAD.

Es la primera instancia, las condiciones innatas del individuo, sobre la afirmación y desarrollo de estas se desarrollan las destrezas.

2.3.9. METODO.

Se llama así a los caminos para alcanzar los objetivos, que constituyen medios o recursos didácticos mediante los cuales el Profesor conduce el acto de enseñanza aprendizaje.

2.3.10. EVALUACIÓN.

Es la acción de medir los resultados cuantitativos y cualitativos de una actividad educativa.

2.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.**2.4.1. HIPOTESIS GENERAL.**

Los juegos psicomotrices son muy importantes en el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa de los alumnos de 4 y 5 años de la I.E.I N° 654 de Ollantaytambo.

2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

VARIABLE INDEPENDIENTE: Los juegos psicomotrices

VARIABLE DEPENDIENTE: La coordinación visomotora fina y gruesa

Tabla 1.
Sistema de variables

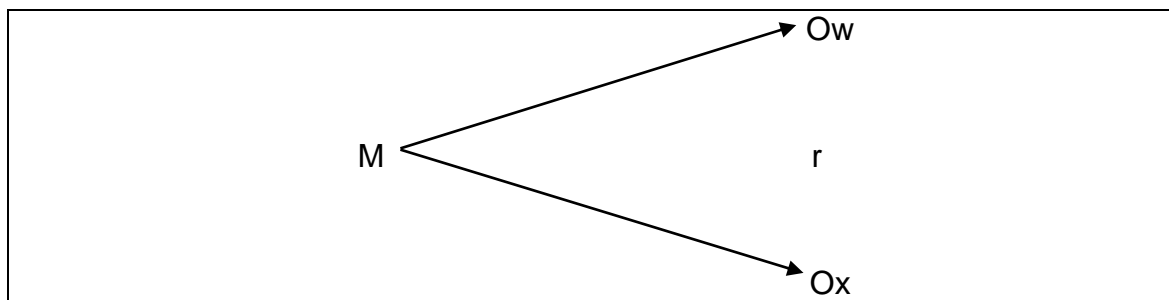
VARIABLES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION
V. INDEPENDIENTE. los juegos psicomotrices	Juegos de animación Juegos con utilización de materiales Infraestructura y material educativo para el desarrollo de la educación Psicomotriz.	a) Muy bueno b) Bueno c) Regular d) Malo
V.DEPENDIENTE. Coordinación visomotora fina y gruesa.	Coordinación oculo manual Coordinación oculo pedal Orientación espacio temporal.	a) Muy bueno b) Bueno c) Regular d) Malo

CAPITULO III

DISEÑO METODOLOGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

El tipo de investigación es de carácter descriptivo y por la naturaleza del trabajo se utilizará el diseño correlacional Cuyo diagrama es como sigue:



En el esquema presentado M es la muestra en la que se realiza el estudio, y los sub índices W, X, en cada O indican las observaciones en dos variables distintas: Los juegos psicomotrices. El desarrollo de la coordinación vasomotora fina y gruesa; finalmente la "r" hace mención a la posible relación existente entre las variables.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.

La población está constituido por todos los niños de 4 y 5 años de la I.E.I N° 654 de Ollantaytambo y la muestra de estudio está constituida por los niños de 5 años de dicha institución antes mencionada.

Tabla 2.

Población de alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 654 de Ollantaytambo-Urubamba del año 2014.

Niños	4 años	5 años B	TOTAL	%
	Niñas 09	Niñas 07	15	43
	Niños 11	Niños 08	20	57
TOTAL	20	15	35	100

Fuente: Ficha de matrícula del año 2014

Lugar: I.E.I. N° 654 de Ollantaytambo - Urubamba. Ejecutor(a): Clara Mercedes Mendoza Pari.

Fecha: Octubre del 2014.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

3.3.1. TÉCNICA.

La técnica utilizada en la presente investigación es la observación de conductas de campo.

3.3.2. INSTRUMENTOS.

En la presente investigación se utilizaron los siguientes instrumentos:

- Batería de Test de Coordinación Corporal:

Esta batería se aplica para niños y niñas de 4 y 5 años de edad. Los objetivos principales de esta batería son los siguientes:

- Determinar los niños con motricidad disminuida, de los niños sin este problema.
- Diferenciar con exactitud diversos grupos de personas con limitaciones en la práctica de juegos psicomotrices.

Esta batería consta con sus respectivas fichas de evaluación para cada test, los cuales se anexan al final de la presente investigación.

3.4. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO

El presente trabajo de investigación se ejecutó en los meses de Septiembre - Octubre del 2014 en la I.E.I. 654 de Ollantaytambo - urubamba y se tomó como población de estudio a dos secciones (dos secciones de 4 y 5 años de edad) los mismos que hacen un total de 154 alumnos considerando que en las 2 secciones se encuentran alumnos de ambos sexos, lo que se deduce que la muestra se haya tomado a 48 estudiantes entre varones y mujeres en ambas secciones. En la realización de la investigación se aplicaron los siguientes test:

- Batería de test de coordinación psicomotriz, en donde se aplicó como Test N° 1 la evaluación del equilibrio dinámico y orientación espacial (equilibrio hacia atrás)
- Test N° 2 la evaluación del equilibrio dinámico y control espacial (saltos alternados con los dos pies).
- Test N° 3 la evaluación de la coordinación global (salto del cable).
- Test N° 4 la evaluación de la coordinación óculo manual y estructuración del espacio y tiempo (intercepción del balón)

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. JUEGOS PSICOMOTRICES.

Los juegos psicomotrices constituyen la variable independiente del presente estudio, para ello es necesario señalar que en la presente investigación se toma en cuenta principalmente el aspecto psicomotor de los juegos de animación y los juegos con la utilización de materiales que se ilustran en el Tabla 3.

El objetivo real de los juegos es diferenciar los niños con motricidad disminuida y de los que presentan este problema, se supone que ello se debe a algún problema cerebral las que hacen que no pueda desarrollar sus capacidades coordinativas.

La evaluación de los resultados se procesa desde el valor bruto hasta el coeficiente motriz, el valor que se calcula en analogía al coeficiente intelectual. Esta batería tiene coeficiente motriz de 0 a 100 correspondiendo a cada juego un 25% del coeficiente motriz total.

Tabla 3.

Para la interpretación cualitativa y cuantitativa se hace uso del siguiente baremo:

Escala Cuantitativa			Escala cualitativa
(Li	-	Ls	Calificación
0	-	25	Malo
25	-	50	Regular
50	-	75	Bueno
75	-	100	Muy bueno

Tabla 4.

Juegos psicomotrices según pruebas aplicadas en los alumnos de 4 y 5 años de la de la institución educativa 654 de ollantaytambo

Actividad	Promedio	Desviación Estándar	Coefficiente de Variación
Nota Juego 1	12,7	1,6	12,7
Nota Juego 2	13,6	1,7	13,6
Nota Juego 3	12,9	2,2	17,9
Nota Juego 4	13,3	2,1	16,7
Nota Juego 5	12,1	1,6	13,3
Promedio Final de nota de juegos	12,92	1,3	10,1

Fuente: Test de Aplicación. Elaboración: la ejecutora.

ANALISIS E INTERPRETACION

El presente cuadro tiene calificación en base al coeficiente motriz el cual se interpreta en porcentajes del 0 al 25%.

En el juego No 1, la prueba que se aplicó fue el de lanzar la pelotita hacia arriba y cogerlo dando antes una palmadita, en donde algunos alumnos tuvieron problemas para cogerlo, pero su mayoría tuvieron problemas para cogerlo fijamente, encontrándose en la escala cualitativa de "malo". En el juego No 2, que consistió en hacer rodar la pelotita con las manos por el suelo, en donde logramos ubicarnos en la escala cualitativa de "malo". En el juego No 3, el cual

consistió en hacer rodar la hula hula por el suelo, en donde encontramos algunos alumnos con problemas; logrando ubicamos en la escala cualitativa de "malo". En el Juego No 4, dicho juego, consistió en lanzar la pelotita hacia arriba y cogerlo dando antes dos palmaditas, ubicándonos en la escala cualitativa de "malo". En el juego No 5, El juego de la oruga, encontramos problemas por lo cual lograron ubicarse en la escala cualitativa de "malo". Como promedio final de los juegos psicomotrices aplicados en los niños 4 y 5 años de esta Institución Educativa alcanzamos ubicamos en la escala cualitativa de "malo" y cuantitativamente logramos 12,95.

4.2. COORDINACIÓN VISOMOTORA FINA Y GRUESA.

Determinar el de desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en niños de 4 a 5 años, es el objetivo fundamental de la batería de test que se aplicó a los en la institución educativa inicial 654 de ollantaytambo; que constituye la muestra del presente estudio. La batería que se anexa al final del informe está constituido de 4 test las cuales se refieren a las capacidades coordinativas de los niños de esta Institución Educativa Particular. Para realizar la mejor interpretación de los datos obtenidos haremos uso del Siguiete baremo propuesto por H.A. Sturges.

Tabla 5.
Baremo propuesto por H.A. Sturges.

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
(Li - Ls	Calificación	
Debe Mejorar	05	12
Regular	12	13
Bueno	13	15
Muy Bueno	15	20

Tabla 6.

Intentos exitosos en cada riel para desarrollo de la coordinación visomotora gruesa en los alumnos de 4 y 5 años de la institución educativa 654 de Ollantaytambo.

Intentos	Riel 1		Riel 2		Riel 3	
	N	%	N	%	N	%
Un intento	09	25	10	31.3	4	12.5
Dos intentos	06	18.75	07	27.1	10	25
Tres intentós	20	56.25	18	41.7	21	62.5
Total	35	100	35	100	35	100

FUENTE: Batería de test

ELABORACIÓN: La ejecutora

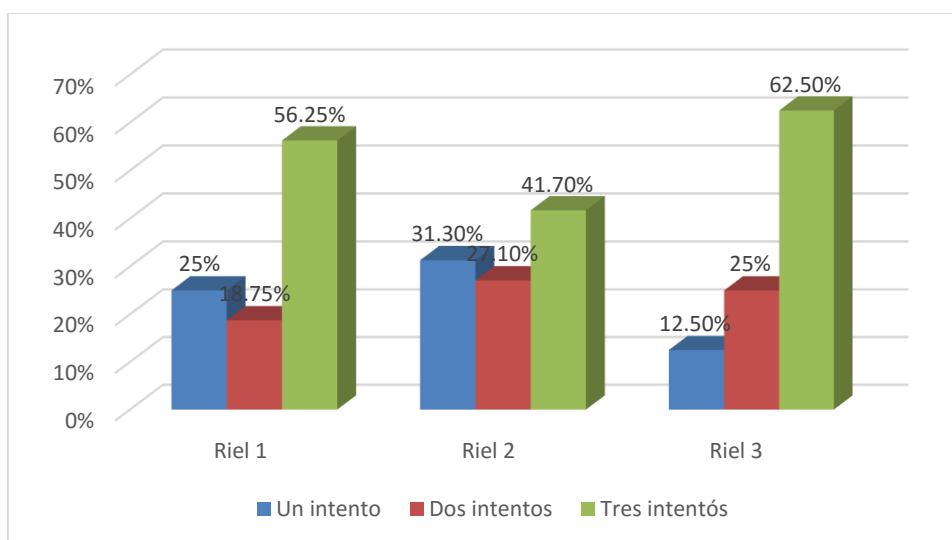


Figura 1. Intentos exitosos en cada riel, en equilibrio hacia atrás - Test 1.

ANALISIS E INTERPRETACION

En esta prueba se trata de evaluar el equilibrio dinámico y orientación espacial del estudiante utilizando tres rieles, entonces observando el Cuadro No 04 y su gráfico correspondiente (Gráfico No 01), se observa que en la riel N° 1 produce un 25% superando significativamente logrando un 56,25%, lo propio sucede en la riel N° 2, que un intento logran un 31,3 superando en el tercer intento con un porcentaje de 41, 7%, mientras que en la riel N° 3 observamos que en un primer intento logran un 12,5% superando progresivamente en el tercer intento con un 62,5%.

Realizando el análisis podemos deducir que a mayor cantidad de repeticiones mayor es el progreso de las dificultades que se tuvo en el inicio.

Tabla 7.

Cantidad de saltos alternados con ambos pies para desarrollo de la coordinación visomotora fina de los niños de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 654 de ollantaytambo.

Cantidad de saltos	n	%
Seis	2	6,3
Siete	5	14,6
Ocho	7	18,8
Nueve	13	35,4
Diez	07	20,8
Once	1	4,2
Total	35	100

FUENTE: Batería de test
ELABORACIÓN: La ejecutora

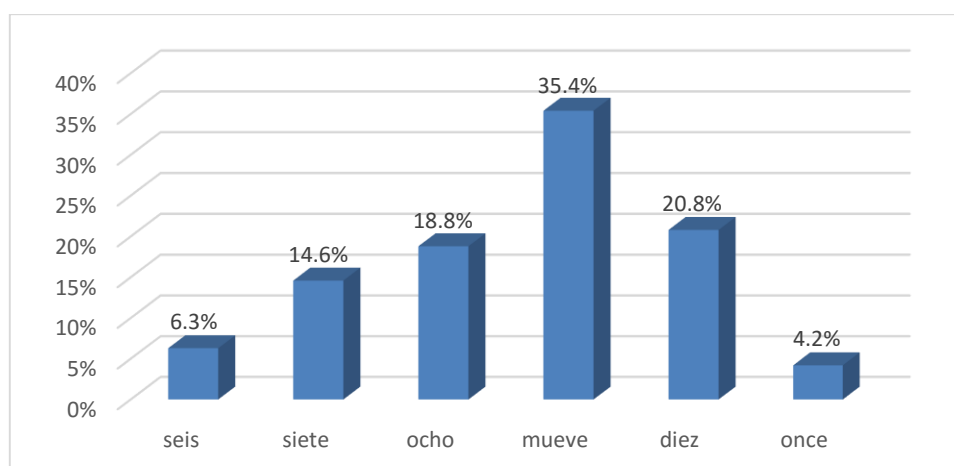


Figura 2. *Cantidad de saltos alternados con ambos pies (%) - Test 2.*

ANALISIS E INTERPRETACION

En los Cuadros No 5 y gráfico No 02, observamos los resultados de la segunda prueba o test referente a la coordinación visomotora fina, que consiste en evaluar al estudiante a través de saltos alternados con ambos pies en 12 recuadros, por lo tanto podemos señalar que 6 saltos realizaron 2 alumnos que representa el 6,3%, sacando un promedio intermedio de 9 saltos realizaron 13 alumnos lo que representa un 35,4%, mientras que la mayor cantidad de saltos que es de 11 solo logro 1 alumno representando un 4,2%

Tabla 8.

Cantidad de saltos con soga para desarrollo de la coordinación visomotora fina en los alumnos de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 654 de ollantaytambo.

Cantidad de saltos	Hacia adelante		Hacia atrás	
	n	%	n	%
Tres	3	8,3	11	22,9
Cuatro	08	22,9	14	56,3
Cinco	24	68,8	10	20,8
Total	35	100	35	100

FUENTE: Batería de test

ELABORACIÓN: La ejecutora

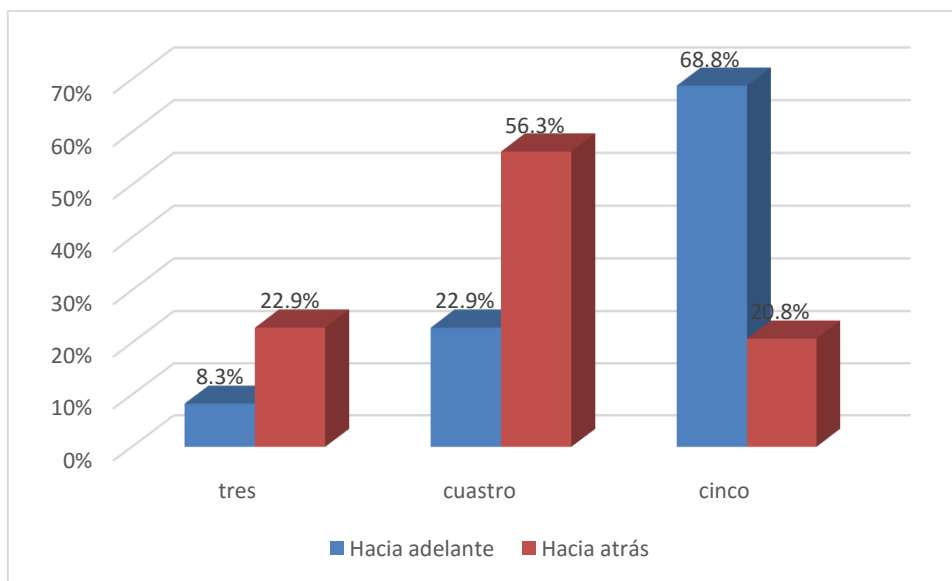


Figura 3. Cantidad de saltos con soga (%) - Test 3.

ANALISIS E INTERPRETACION

El cuadro No 6 y el gráfico No 03, muestran los resultados de la tercera prueba que evalúa coordinación visomotora fina, a través de saltos con soga se evalúan de un total de 5 altos hacia delante y 5 saltos hacia atrás, observamos que 3 alumnos realizan 3 saltos hacia adelante haciendo un 8,3 %, 8 alumnos realizan 4 saltos hacia adelante lo que corresponde a un 22,9% y por ultimo 24 alumnos realizan 5 saltos hacia adelante lo que representa un 68,8%, mientras que para los saltos hacia atrás se visualiza que 11 alumnos realizan 3 saltos hacia atrás lo que representa un 22,9%, 14 alumnos realizan 4 saltos hacia atrás sumando un porcentaje de 56,3% y 10 alumnos realizan 5 saltos hacia atrás lo que representa un 20,8%.

Tabla 9.

Frecuencia de intercepciones de pelota para el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los alumnos de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 654 Ollantaytambo.

Intercepciones	N	%
Tres	3	6,3
Cuatro	16	33,2
Cinco	14	29,2
Seis	15	31,3
Total	35	100

FUENTE: Batería de test

ELABORACIÓN: La ejecutora

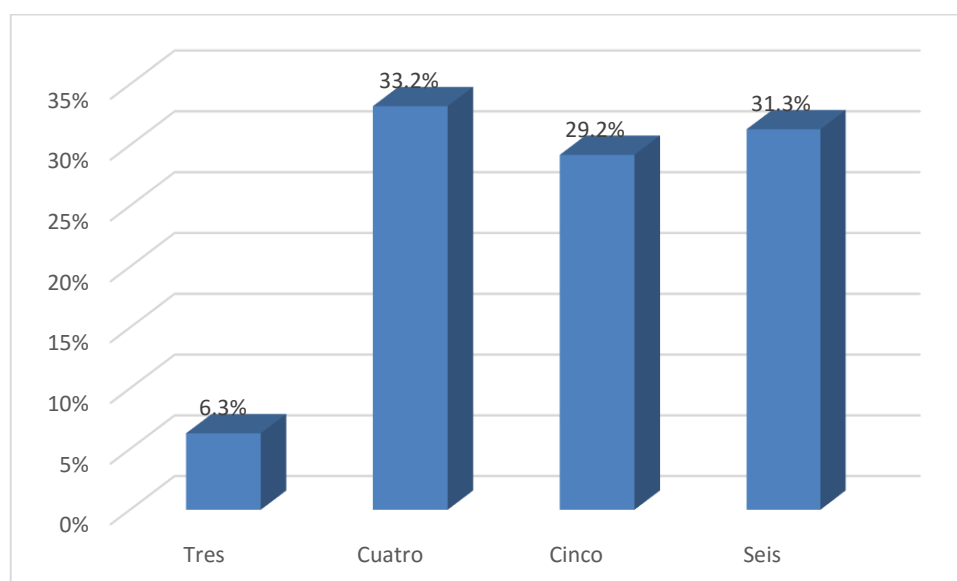


Figura 4. Total Intercepciones de pelota

ANALISIS E INTERPRETACION

En el cuadro No 7 y el gráfico No 04, se muestran los resultados de la prueba de intercepciones de pelota que consiste en evaluar la coordinación tanto fina y gruesa y su estructuración espacio temporal, donde 3 alumnos interceptan tres veces lo que representa un 6,3%, 16 alumnos interceptan 4 veces lo que representa un 33,2%, mientras que 15 alumnos interceptan 5 veces con un 29,2% y por ultimo 15 alumnos interceptan 6 veces haciendo un 31,3%..

Tabla 10.

Promedio de puntajes en las pruebas de evaluación de la coordinación visomotora y notas de los juegos de estimulación en los alumnos 4 y 5 de la I.E.I N°654 de ollantaytambo.

Actividades	Promedio	Desviación Estándar	Coefficiente de Variación %
Puntaje test 1 (escala 0-25)	19,2	2,5	12,9
Puntaje test 2 (escala 0-25)	18,0	2,6	14,7
Puntaje test 3 (escala 0-25)	21,5	2,6	12,2
Puntaje test 4 (escala 0-25)	20,2	3,9	19,5
Total de test (escala 0-100)	78,9	6,6	8,4
Nota juego 01	12,7	1,6	12,7
Nota juego 02	12,5	1,7	13,6
Nota juego 03	12,3	2,2	17,9
Nota juego 04	12,6	1,6	13,3
Nota juego 05	12,4	1,6	13,3
Promedio final nota de juegos	12,5	1,3	10,1

FUENTE: Batería de test

ELABORACIÓN: La ejecutora

ANALISIS E INTERPRETACION

El cuadro No 8, es un resumen de los promedios de los puntajes obtenidos por los estudiantes en las diferentes actividades, tanto en las pruebas de evaluación de coordinación visomotora y los juegos de estimulación para el desarrollo psicomotriz, referente a este último observamos coincidentemente que los 05 juegos tienen un promedio alrededor de 12% sobre una escala vigesimal. En tanto en los test en una escala de 0 a 25 los resultados obtenidos se muestran entre 18 y 21, que a simple vista ya nos muestra una tendencia de relación positiva en estos resultados que posteriormente comprobaremos en estimación de la correlación respectiva entre estas actividades.

Tabla 11.

Matriz de correlaciones entre pruebas de evaluación de la coordinación visomotora y notas de los juegos de estimulación en los alumnos 4 y 5 años de la I.E.I Nº 654 ollantaytambo.

Variables	Test 1	Test 2	Test 3	Test 4	Total de test	Juego 1	Juego 2	Juego 3	Juego 4	Juego 5	Promedio de notas
Test 1	1,00										
Test 2	0,29	1,00									
Test 3	0,05	0,01	1,00								
Test 4	0,24	-0,08	0,02	1,00							
Total de test	0,66	0,46	0,43	0,06	1,00						
Juego 1	0,51	0,18	0,13	0,31	0,57	1,00					
Juego 2	0,31	-0,04	0,24	0,18	0,31	0,42	1,00				
Juego 3	0,20	0,38	-0,16	0,38	0,39	0,31	0,14	1,00			
Juego 4	0,20	0,17	0,42	0,07	0,35	0,36	0,27	0,08	1,00		
Juego 5	0,31	0,29	0,07	0,45	0,53	0,70	0,48	0,42	0,29	1,00	
Promedio de test	0,43	0,30	0,20	0,43	0,62	0,78	0,64	0,60	0,60	0,81	1,00

FUENTE: Batería de test

ELABORACIÓN: La ejecutora

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

En el cuadro No 9, se presenta la matriz de correlaciones entre los puntajes de los juegos y los puntajes de las pruebas correspondientes, destacándose la correlación obtenida entre el puntaje total de los tests, y el promedio global de los juegos de estimulación. Obteniéndose un resultado de $r = 0.62$, lo que representa una correlación positiva significativa, considerando este valor entonces existe una asociación significativa entre las variables consideradas en el estudio. Cabe resaltar también otras correlaciones importantes, observamos también, que los juego 1 y juego 5 tienen una alta contribución en el promedio general de los puntajes de los juegos, puesto que sus correlaciones son de 0,78 y 0,81 respectivamente. Mientras que los test 1 y test 4 tienen una mayor contribución en el puntaje total de las pruebas de coordinación visomotora fina y gruesa con valores de las correlaciones de 0,66 para cada una de ellas.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó el grado de juegos psicomotrices en los niños encontrándose en la escala cualitativa de "Malo", algunos niños que no la dan importancia los juegos psicomotrices debido al desinterés de los padres frente a lo que es la educación psicomotriz que es lo preponderante para el desarrollo físico e intelectual.

SEGUNDA: Los Alumnos de la I.E.I. N°654 de Ollantaytambo, poseen muy buen desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa dichas cualidades y capacidades coordinativas facilitarán el aprendizaje de los deportes colectivos y para el quehacer cotidiano de su personalidad.

TERCERA: Finalmente se concluye indicando que entre los juegos psicomotrices y el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa existe una correlación de de 0,62; el cual nos hace pensar que para poseer un buen nivel de desarrollo visomotora fina y gruesa (global) es importante que el educando posea o que practique bastante lo que son los juegos psicomotrices.

SUGERENCIAS

PRIMERA.- En primer lugar se sugiere a la Autoridad Universitaria implementar con material didáctico a la segunda especialidad en educación Inicial para que sus egresadas asimilen los conocimientos prácticos y teóricos para que puedan volcar lo adquirido durante su desenvolvimiento profesional.

SEGUNDA.- También sugerimos que se debe dar la mayor carga académica en lo que respecta a la Investigación que nos caracteriza y nos distingue de otras Instancias de formación Superior.

TERCERA.- Que la Universidad Nacional del Altiplano, mediante la Escuela Profesional de Educación Inicial promueva cursos sobre el CAMPO DE LA PSICOMOTRICIDAD que es lo fundamental para que el ser humano se forme y se desarrolle, mentalmente, físicamente e intelectualmente.

BIBLIOGRAFIA

- Ausubel, D. y Sulliv, E. (1983). *Desarrollo infantil*. Teorías. Los comienzos del desarrollo, Paidos, Buenos Aires.
- Bruner, J. (1984). *El desarrollo y la estructura de las habilidades*. En LINAZA, J. Acción, pensamiento y lenguaje, Alianza, Psicología, Madrid.
- Castilla, E. F. (1992). *Fundamentos de Educación Psicomotriz*. Recopilación Puno
- De Font, A. (1997). *Reeducación Psicomotriz*. Edit. Médica y Técnica, Barcelona.
- Harrow, A. (1978). *Taxonomía del dominio psicomotor*, Marfil, Alicante, 1978.
- Leboulch J. (1984). *La educación Psicomotriz en la Escuela Primaria*. Paidos, Buenos Aires.
- Lebulch J. (1990). *La Psicomotricidad*. Edit. Kapelo 1990.
- Listello A. (1994). *Juegos Psicomotrices y de recreación*. Edit. Kapeluz, Buenos Aires.
- Moralp. K. y Canto P. (1980). *Psicomotricidad: Movimiento y Educación*. Publ. UNED, Madrid.

ANEXOS

ANEXONº 1**DESCRIPCION DE LOS JUEGOS JUEGOS PSICOMOTRICES**

OBJETIVO: Determinar el nivel de los juegos psicomotrices en los niños del 1 er y 2do grado del nivel primario de la I.E.P. San Ignacio de Loyola de la ciudad de Puno.

JUEGO Nº 1 LANZAMIENTO DE PELOTITAS Y COGER DANDO UNA PALMADITA:

MATERIAL: Pelotitas medisimball.

DESCRIPCION: En círculo cada uno con una pelotita y en desplazamiento lento, ejecutar el lanzamiento hacia arriba y cogerlo dando una palmadita, el evaluador indicará al niño que la pelotita se debe dirigir hacia arriba a una distancia Aprox. De 5 Met.

CALIFICACION:

MUY BUENO: En desplazamiento constante, un pie adelante y un pie de apoyo hacia atrás, cuerpo recto con la pirada hacia la trayectoria de la pelotita, coger la pelotita, dando antes una palmada. Ejercicio Correcto.

BUENO: La pelotita alcanza una distancia Aprox. De 3 Met. Lanzado de la mano.

REGULAR: La pelotita no es lanzada hacia arriba debido a un lanzamiento inexacto.

MALO: La pelotita se aleja totalmente de las manos y no es cogido por el niño por una descoordinación total del movimiento.

JUEGO Nº 2: HACER RODAR LA PELOTITA POR EL PISO

DESCRIPCION: Colocados en fila, hacer rodar la pelotita con las manos, sin despegar la mano de la pelotita, con aceleración uniforme, con flexión de tronco y de rodillas, el cuerpo se inclina cargando el peso hacia la pierna de apoyo, un brazo hacia el suelo, mirada fija hacia la pelotita y también adelante hacia el espacio marcado en forma de riel hasta llegar a la pared.

CALIFICACION:

MUY BUENO: Ejecución correcta.

BUENO: La pelotita es rodada, empujado con una mano del ejecutor hasta llegar a la pared.

REGULAR: La pelotita se separa de las manos, el niño no tiene flexión completa del tronco.

MALO: Ejecución incorrecta con movimientos descoordinados y el niño traspasa las líneas o el carril marcado.

JUEGO Nº 3: JUEGO CON ULA ULAS

DESCRIPCION: En trote lento, hacer rodar la ula ula hacia delante una distancia de 6M. En trote constante, ubicándose el ejecutor al costado de la ula ula. Empujar la ula ula con la palma de la mano hacia delante.

CALIFICACION:

MUY BUENO: Ejecución correcta.

BUENO: La ula ula es rodada los 6 M. hacia delante en el espacio marcado.

REGULAR: La ula ula es rodada hasta 5 M. El ejecutor pierde la coordinación y lo hace lento.

MALO: El ejecutor hace rodar la ula ula sin dirección a cualquier lado y muy rápido.

JUEGO Nº 4 PALMADITAS:**LANZAMIENTO DE PELOTITAS Y COGER DANDO DOS**

MATERIAL: Pelotitas medisimball.

DESCRIPCION: En círculo cada uno con una pelotita y en desplazamiento lento, ejecutar el lanzamiento hacia arriba y cogerlo dando dos palmaditas, el evaluador indicará al niño que la pelotita se debe dirigir hacia arriba a una distancia Aprox. De 1 O Met.

CALIFICACION:

MUY BUENO: En desplazamiento constante, un pie adelante y un pie de apoyo hacia atrás, cuerpo recto con la mirada hacia la trayectoria de la pelotita, coger la pelotita, dando antes dos palmadas. Ejercicio Correcto.

BUENO: La pelotita alcanza una distancia Aprox. De 8 Met. Lanzado de la mano.

REGULAR: La pelotita no es lanzada hacia arriba debido a un lanzamiento inexacto.

MALO: La pelotita se aleja totalmente de las manos y no es cogido por el niño por una descoordinación total del movimiento.

JUEGO Nº 5: JUEGO DE LA ORUGA:

MATERIAL: PELOTAS DE ARENA.

DESCRIPCION: En equipos de dos, formados en columnas, al sonido del silbato los primeros de cada equipo empiezan a pasar la pelota por debajo de las piernas hacia atrás, el siguiente compañero de atrás tiene que hacer el mismo movimiento sucesivamente, hasta llegar al último compañero quien coge el balón y se va corriendo hasta ubicarse en el primero de la columna y realizar el mismo juego, el evaluador indicará a los dos equipos que se trata de una competencia.

CALIFICACION:

MUY BUENO: El niño está muy atento para pasar la pelota a su compañero y la rapidez con que lo realiza y la rapidez de su desplazamiento para ubicarse adelante. Ejercicio Correcto.

BUENO: La pelota es pasada en las manos del siguiente compañero, pero el tercero o uno de ellos no está atento para recepcionar.

REGULAR: Uno de ellos no espera atento la pelota, por lo tanto no sale rápido la competencia.

MALO: Muchos esperan parados la pelota y el último también se queda parado con la pelota en la mano y no haya a donde ir o pasar, lo que perjudica la competencia del juego por una descoordinación total del movimiento.

ANEXO Nº 2

TEST Nro 1: EQUILIBRIO HACIA ATRÁS

(Coordinación visomotora gruesa) **OBJETIVO:** Evaluar el equilibrio dinámico y orientación espacial.

MATERIAL:

3 rieles de equilibrio de 5 a 8 Mt. De largo x 50 Cm. De ancho. Una plataforma de madera para los extremos.

VALORACION: Se asigna puntaje a cada uno de los apoyos de los pies hasta el momento en que un pie toca el suelo, alcanzando un puntaje como máximo de 8 puntos x riel.

Se anota y suman los puntos obtenidos por cada riel que dan valor sumado, esta finalmente es agrupada.

Por un intento y cada riel se puede alcanzar como máximo 8 puntos lo que nos da un puntaje máximo de 72 puntos. Ejemplo:

$$3 (x) + 3x + 3x = 72$$

TEST Nro 2: SALTOS ALTERNADOS CON AMBOS PIES

(Coordinación Visomotora fina)

OBJETIVO: Evaluar el equilibrio dinámico y orientación espacio temporal.

MATERIAL: Diagrama con espacios cuadrículados de 30 Cm.

	5	10	15	20	25	30
	I	I	D	D	I	I
PARTIDA						I
LLEGADA	D	D	I	I	D	D
						D
	60	55	50	45	40	35

VALORACION: Se asigna puntaje a cada apoyo de pie dentro del recuadro, más no así, cuando el niño cambia de pie equivocadamente o pisa las líneas.

5 x (12) 60 puntos; en donde:

5 = puntaje

12 =Nro. De recuadros.

TEST Nro 3: SALTO DEL CABLE

(Coordinación Visomotora Fina)

OBJETIVO: Evaluar la coordinación global.

MATERIAL: Cuerda de 50 Cm. De largo.

VALORACION: Se deja al niño realizar los intentos de desee, con un máximo de 5 intentos.

Se evaluará con 5 puntos, salto hacia delante, y 5 hacia atrás. Total 50 puntos.

TEST Nro. 4: INTERCECION DE BALON

(Coordinación Fina y Gruesa)

OBJETIVO: Evaluar la coordinación tanto fina y gruesa y su estructuración espacio temporal.

MATERIAL: Pelota medisímbol atada a una cuerda de 2 Mt.

VALORACION: El niño interceptará la pelota con un dedo. Para lo cual se realizará 6 intentos, con una calificación de 10 puntos por interceptación correcta; total 60 puntos.

CONVERSION DE PUNTAJES DEL TEST DE C.V.F.G. Conversión de puntajes a valor bruto (V.B.)

El cálculo del V.B. se realiza por separado en las pruebas de la batería de test. Cada prueba tiene un rendimiento máximo al 100 % de la prueba.

PUNTAJES MAXIMOS POR PRUEBA

Equilibrio atrás.....	72 puntos
Salto alternados.....	60 puntos
Salto del cable.....	50 puntos
Interceptación del	60 puntos.

V.B. = puntaje individual x 100

Puntaje máximo de la prueba.

Conversión del V.B. a coeficiente vasomotora fina y gruesa (C.V.F.G.)

C.V.F.G. tiene un promedio de 100, que corresponde a cada prueba un 25 % del C.V:F.G. Total.

$C.V.F.G. = VB \times 0.25$

Con la aplicación de la fórmula anterior se puede transformar los puntajes a cada una de las cuatro test de coordinación visomotora fina y gruesa en VB a CVFG.

ANEXO Nº 3**EXAMEN PSICOMOTOR DE VANER**

Vaner en los años 70, publicó como resultado de sus experiencias e investigaciones con los niños con necesidades especiales e inadaptados, un examen psicomotor para la primera y segunda infancia fruto de la unión de pruebas y tests de diferente origen, pero con la finalidad de obtener una información adecuada del niño.

Este examen para que cumpla su cometido debe reunir una serie de condiciones tales como:

Ser de rápida ejecución.

Estudiar todos los aspectos del comportamiento psicomotor.

Los criterios retenidos no deben ser preparados directamente por las sesiones de educación psicomotriz.

Los criterios de valoración deben ser comparativos.

Debe ser preciso permitiendo hacer referencia a diferentes estadios del desarrollo psicomotor del niño.

Debe ser un examen que permita ser realizado en todos los niños por igual.

Vaner realizó la construcción del examen utilizando test de Ozeretsky revisados por Guilmain, con dos modelos 1) 2 - 5 años; 2) 6 - 12 años. Está conformado por pruebas de la escala de Brunet - Lezine, pruebas de evaluación intelectual e Terman, Merrill y Bidet Simon, revisadas por Terman y pruebas de imitación de gestos de Berges-Lezines.

El examen psicomotor abarca aspectos del comportamiento psicomotor tales como la coordinación óculo manual, coordinación dinámica, control del propio cuerpo, organización perceptiva, observaciones de la lateralidad, orientación espacio - temporal y la conducta respiratoria.