

**Universidad de Matanzas**



**Facultad de Cultura Física**

Conjunto de juegos para mejorar las habilidades lanzar y atrapar en el 2do grado.

**Trabajo de Diploma para optar por el Título  
de**

**LICENCIADA EN CULTURA FÍSICA**

**FUM Jovellanos**

**Autora: Massiel González García.**

**Tutora: MsC. Mercedes N. Hernández Zulueta.**

**Consultantes: MsC. Guillermo L. Jimeno Perdomo.  
MsC. Magali reyes Roldán.**

**Matanzas 2015**

## NOTA DE ACEPTACIÓN

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Nombres y apellidos

Firma

Presidente \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Secretario \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Miembro \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dado en Matanzas a los      días del mes de      del año 2015.

## Pensamiento



*“Si queremos vigorizar el movimiento deportivo, si queremos que nuestro país alcance un lugar destacado a nivel internacional, debemos apoyarnos sobre todo en el deporte escolar.”*

***Fidel Castro Ruz.***

## Dedicatoria

- A la memoria de mi abuela que con tanto amor me cuidó y la recuerdo eternamente.
- *A mis padres siempre,*
- *A mi esposo, por su incondicionalidad*
- *A todos los que han hecho mi vida feliz*
- *A todos mis profesores que aportaron todos sus conocimientos para formarme y poder llegar al proyecto Final de mi carrera.*



## **Agradecimiento**

*Este trabajo no hubiera sido posible realizarlo sin el esfuerzo de muchas personas que brindaron su apoyo y supieron entenderme en momentos donde el tiempo era lo más preciado.*

- ❖ *A toda mi familia; quienes día a día me apoyan material y espiritualmente.*
- ❖ *A mis tutores, por sus consejos y su permanente ayuda. Por sus ejemplo de dedicación y entrega a la investigación científica*
- ❖ *A todos los excelentes profesores de la carrera, que me formaron integralmente desde que comencé y otros maestros que con su ayuda contribuyeron a mi preparación.*
- ❖ *A la Revolución Cubana y a Fidel, que me dieron la posibilidad para llegar a formarme en el campo profesional.*

***A todos ellos, Muchas Gracias***

## **Resumen.**

Debido a sus características, las habilidades lanzar y atrapar, no solo se consideran de gran importancia para lograr un desarrollo multifuncional en el niño, sino también son un objetivo indispensable en el programa de Educación Física para el primer ciclo, sin embargo los alumnos de 2do grado manifiestan un deficiente desarrollo en las habilidades lanzar y atrapar, por lo que la autora se ha propuesto, elaborar un conjunto de juegos para mejorar las habilidades de lanzar y atrapar en los alumnos de 2do grado. En este sentido para la metodología empleada se utilizaron los métodos, análisis de documentos, histórico lógico, sistémico - estructural – funcional, inductivo deductivo, analítico- sintético, hipotético-deductivo, observación estructura abierta, la medición, entrevista, criterio de especialista, así como procesos matemáticos. Lo que constituye un valioso aporte de referencia científica, basado en la variabilidad del uso de juegos en las clases de educación física, brindando una herramienta útil para los profesores que imparten dicha asignatura, desarrollando valores como la voluntad, solidaridad, el espíritu de sacrificio, así como la creatividad constante de profesores y alumnos.

## Índice

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Introducción.....</b>  | <b>1</b>  |
| <b>Capítulo: I.....</b>   | <b>7</b>  |
| <b>Fundamentos teóricos que justifican la importancia del desarrollo de las habilidades motrices básicas.....</b> | <b>7</b>  |
| I.1 Importancia del proceso de desarrollo de las habilidades lanzar y atrapar. ....                               | 7         |
| I.2 Principales características socio-psicológicas de los juegos en todas sus formas .....                        | 8         |
| I.3 Características de los juegos.....  | 11        |
| I.4 El niño de segundo grado .....  | 15        |
| I.5 La formación y desarrollo de las habilidades motrices.....  | 18        |
| I.6 Métodos para el desarrollo de las habilidades motrices. ....  | 20        |
| I.7 Etapas de formación de Habilidades Motrices.....  | 21        |
| I.8 Definición de trabajo. ....   | 22        |
| <b>Capítulo II: Diseño Metodológico.....</b>  | <b>27</b> |
| II.1 Selección de los sujetos .....   | 27        |
| II.2 Conjunto de juegos para lanzar y atrapar.....  | 31        |
| II.3 Análisis e interpretación de los resultados.....   | 38        |
| <b>Conclusiones.....</b>  | <b>47</b> |
| <b>Recomendaciones.....</b>   | <b>48</b> |
| <b>Bibliografía.....</b>  | <b>49</b> |
| <b>Anexos .....</b>   | <b>51</b> |

## **Introducción.**

La Educación Física tiene la tarea de propiciar el desarrollo de las capacidades físicas. EL dominio de las habilidades motrices, la aplicación de los medios técnicos deportivos y al mismo tiempo contribuyen al desarrollo de esferas importantes de la personalidad. Tanto el juego, la gimnasia, como el deporte, tiene esta doble función de objetivos y medios dentro del plan de estudio de la Educación Física. La misma es un elemento importante para la formación multilateral y armónica del niño. Su adecuada ejecución es fundamental para el desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo.

Los procesos cognoscitivos en los niños del primer ciclo aún están en tránsito de procesos involuntarios a voluntarios, que permiten a los alumnos de estas edades la realización de actividades con un nivel superior de exigencia, lo cual es posible tanto por el avance de la maduración del sistema nervioso como por la mayor experiencia que el niño alcanza como resultado de las actividades intelectuales que ha realizado en primer grado y también fuera de la escuela. Ya en segundo grado el grupo escolar es más estable, alcanza mayor significación para el niño; por eso las relaciones que se establezcan en él tienen mayor repercusión emocional en su vida, las habilidades de lanzar y atrapar van encaminadas a fortalecer los músculos de la región escapular y los brazos.

La orientación a la realización de estas habilidades en las clases de Educación Física a través de juegos será sobre la base placentera, que contribuya a la formación integral del niño como elemento formador y desarrollador, asegurando el aprendizaje en condiciones irremplazables de vida en grupo. Enseñar a partir de la utilización de juegos se caracteriza como un medio de educación pedagógica complejo, su complejidad está dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales importantes, tales como físicas, intelectuales, morales y volitivas, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase, que a su vez es una de las formas fundamentales de la Educación Física.

La iniciación en cualquier tipo de juego, debe llevarse a cabo en las edades correspondientes a la educación infantil, para proseguir durante el desarrollo del niño en los diferentes ciclos posteriores. Esta actividad favorece varios aspectos educativos de la persona como son:

### **Motora**

- ❖ Desarrollo de la resistencia orgánica y muscular (carreras, persecuciones, saltos.).
- ❖ Desarrollo de la fuerza y potencia (transportes, luchas, ataques y defensas).
- ❖ Trabaja la flexibilidad (equilibrios, balanceos, movilidad de articulaciones).

### **Psicomotora**

- ❖ Aumenta la coordinación dinámica general (ajuste a situaciones variadas, creación de nuevas respuestas).
- ❖ Desarrolla la percepción corporal (conoce los segmentos corporales y la posibilidad de movimientos).
- ❖ Se produce un ajuste postural (según los gestos y acciones en el juego).
- ❖ Organiza la representación espacio-temporal (evoluciones en espacios variados y con ritmos diferentes).

### **Socio motora**

- ❖ Se produce una colaboración grupal.
- ❖ Existe un espíritu de iniciativa.
- ❖ Consigue su propio control emocional.
- ❖ El niño atravesará gracias al enriquecimiento progresivo de las relaciones interindividuales los siguientes estadios: egocentrismo, cooperación, plena cooperación. El juego asegura el aprendizaje de relaciones sociales en unas condiciones irremplazables de vida de grupo rica y dinámica.

Hoy la Educación Física, como integrante de la formación multilateral y armónica de la personalidad, constituye un proceso pedagógico encaminado también sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo, la formación y el mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de sus cualidades morales y volitivas, de forma tal que esté en condiciones de cumplir todas las tareas que la sociedad le señale desde el punto de vista laboral, militar y social. .

Para la realización exitosa de esta obra el profesor, como rector de la actividad, además de poseer un amplio y actualizado dominio de los contenidos que imparte, debe ser un excelente comunicador y sobre todo educador, que ame su profesión, que irradie optimismo y muestre orgullo de lo que hace, que trace metas objetivas a cada alumno, que lo estimule, tanto en los momentos de éxitos como en los de fracasos, que sea un ejemplo de hechos y de palabras y solo así tendrá éxitos en su trabajo.

Para lograr estas condiciones favorables es el profesor quien tiene que propiciar las vías para desarrollar los intereses y las motivaciones en los alumnos, organizando las actividades para que todos tengan las mismas posibilidades de ejercitación, utilizar los métodos y procedimientos didácticos que brinden la carga física apropiada, emplear las formas que proporcionan alegría y satisfacción con la práctica de las actividades establecidas, cumpliendo con las orientaciones metodológicas que se brindan en el programa. Para la enseñanza de los lanzamientos y atrapes se debe comenzar por los más sencillos que son los de pelotas rodadas, luego se enseñará el de pelotas hacia arriba, ejercicios de rebotar la pelota, lanzamientos de pelotas a distancia y por último lanzamiento hacia blanco (aro, cesto, caja). Todos estos lanzamientos se imparten según las posibilidades de los alumnos en cuanto al diagnóstico y según vayan adquiriendo más dominio en esta habilidad se les va exigiendo poco a poco hasta que el alumno pueda lograr los objetivos del grado.

Analizando todas las posibilidades que nos brindan los juegos de influir positivamente en el desarrollo integral de nuestros niños y niñas, después de conocer las dificultades que presentaron estos alumnos en las habilidades de

lanzar y atrapar en el curso anterior, por causas que impidieron el cumplimiento del programa, debido a la inestabilidad en un profesor que impartiera la actividad sistemáticamente, así como la falta de experiencia y la poca corrección de errores. Ejemplo de estas dificultades son las siguientes: no siguen con la vista la pelota, no realizan el lanzamiento desde la cintura, no realizan el atrape a la altura del pecho, realizan el lanzamiento con las dos manos, realizan el atrape con una mano., Por consiguiente se presenta la siguiente **situación problémica:**

Los alumnos de 2do grado manifiestan un deficiente desarrollo en las habilidades lanzar y atrapar.

### **Problema científico.**

¿Cómo mejorar las habilidades lanzar y atrapar en los alumnos de 2do grado?

### **Objeto de Estudio**

Se enmarca en el proceso de desarrollo de las habilidades motrices básicas.

### **Objetivo general**

Elaborar un conjunto de juegos para mejorar las habilidades de lanzar y atrapar en los alumnos de 2do grado.

### **Campo de acción**

Conjunto de juegos para mejorar las habilidades lanzar y atrapar en los alumnos de 2do grado.

**Hipótesis:** Un conjunto de juegos para lanzar y atrapar, propiciará un mejor desarrollo de estas habilidades en los alumnos de 2do grado.

### **Variable Independiente.**

Un conjunto de juegos para lanzar y atrapar

### **Variable Dependiente.**

Propiciará un mejor desarrollo de estas habilidades en los alumnos de 2do grado.

### **Variabes de Control.**

- Edad.
- Sexo.
- Disposición física.
- Condiciones del área.
- Tipos de juegos.

### Operalización de las variables.

|            | Independiente   | Dependiente   |
|------------|---|---|
| Variables  | Un conjunto de juegos para lanzar y atrapar.  | Propiciará un mejor desarrollo de estas habilidades en los alumnos de 2do.  |
| Conceptual | Conjunto de juegos que sean dinámicos que garanticen la motivación y el interés de los alumnos pero además que sean diversos que favorezca la relación entre los alumnos. | Cuando se logre obtener como consecuencia de la investigación un conjunto de juegos que faciliten un mejor desarrollo de estas habilidades en los alumnos de 2do. |

| Variables     | Dimensiones  | Indicadores  |
|---------------|--|--|
| Independiente | Cuando el criterio de los especialistas se manifieste significativamente a favor de los juegos elaborados. | Cuando se demuestre, una evaluación favorable de la efectividad de los juegos utilizados, que son consecuencia de una orientación previa por parte del profesor de Educación Física. |
| Dependiente   | Potenciar el uso de los juegos.  | Se observa un incremento en la calidad del desarrollo de las habilidades lanzar y atrapar.   |

### **Objetivos Específicos.**

1. Valorar los fundamentos teóricos del campo de acción y el objeto de estudio.
2. Determinar la situación actual que presentan los alumnos de 2do grado con respecto a las habilidades lanzar y atrapar.
3. Seleccionar los juegos de lanzar y atrapar que se adecuen más a las características de estos alumnos.
4. Diseñar los juegos.
5. Demostrar la pertinencia del conjunto de juegos a través de la aplicación práctica.

Aporte teórico: Resulta una valiosa contribución a la teoría y metodología de educación física, ya que logra un desarrollo de las habilidades motrices básicas

Aporte - Educativo - Social: La utilización de un conjunto de juegos en clases de Educación Física desarrolla valores como la voluntad, solidaridad, compañerismo, colectivismo así como la creatividad constante de profesores y alumnos.

Dimensión Ecológica: Se puede plantear que durante su curso y su aplicación no existió daño alguno a los sujetos investigados, ni a sus preparadores, ni al medio ambiente. Sin embargo se puede afirmar que la misma beneficia al hombre como ente activo del medio ambiente. La tesis consta de dos capítulos, el primero marco teórico conceptual donde se realizó un resumen bibliográfico que muestra el dominio de los conceptos teóricos con los que se trabaja, en el segundo capítulo se podrá ver detalladamente la explicación de la selección de los sujetos investigados, los métodos científicos y procedimientos utilizados para la aplicación de las evaluaciones, así como el análisis de los resultados mostrándose el desarrollo a partir de la utilización del conjunto de juegos.

## **Capítulo: 1**

### **Fundamentos teóricos que justifican la importancia del desarrollo de las habilidades motrices básicas.**

En este capítulo se presentan los postulados teóricos de la investigación a partir de una explicación sobre las generalidades de los juegos, su incidencia en la evolución del desarrollo en las habilidades lanzar y atrapar en niños de segundo grado.

#### **I.1 Importancia del proceso de desarrollo de las habilidades lanzar y atrapar.**

Este trabajo nos permitirá reafirmar el conocimiento que debemos tener los profesores sobre las habilidades lanzar y atrapar, conociendo la importancia y la relación entre estas y las percepciones, cuestión importante a desarrollar en estas edades, pues es, la primera infancia del período en el que tiene lugar de forma más intensa dicho proceso.

A través de diversos períodos históricos, muchos autores de diferentes países, observando el juego han tratado de esclarecer el origen de esta interesante actividad, no obstante, aún existen algunos puntos de vista en análisis y discusión, sin embargo todos coinciden en plantear que en todas partes del mundo, donde han aparecido sociedades humanas, han existido los juegos.

Sobre su origen surge entonces una interrogante relacionada con la primacía del trabajo y el juego. Analizando el comportamiento de los animales, podemos afirmar que mediante el mismo se ponen de manifiesto elementos que responden a factores en la escala de los mamíferos. El hombre primitivo tuvo por necesidad que participar en actividades físicas rudimentarias de carácter natural, a fin de asegurar su existencia, casi indefenso ante la naturaleza, caza, pesca y lucha constantemente frente al medio donde vivía. Estas actividades rudimentarias que realizaban, asociadas con el trabajo y la propia vida, derivan un proceso evolutivo y que, en cierto momento presenta rasgo de organización, con algún contenido más o menos consciente y metódico, lo que permitió asegurar que los juegos son tan antiguos como el hombre mismo, permitiendo

que se establezca una estrecha relación entre el juego y las actividades laborales del hombre.

Algunos técnicos burgueses analizan el juego simplemente como un fenómeno biológico, comparando las actividades del hombre con elementos de juegos que se observan en la vida de los animales, fundamentalmente en los mamíferos, teniendo en cuenta que los animales realizan sus acciones sin una intención premeditada y que sus juegos responden solo a factores biológicos, aspectos estos que hacen que se diferencien de los seres humanos, ya que los juegos responden a cada sociedad humana y agrupaciones etnológicas. Es decir que para hablar del origen de los juegos debemos tener presente ambos factores, los biológicos y los sociales.

Los profundos estudios sobre los hechos históricos, le permiten llegar a la conclusión de que “el juego es el hijo del trabajo”. Este proceso surgió históricamente como una necesidad del trabajo, lo que significa que el hombre en su desarrollo antes de haber jugado tuvo necesidad de trabajar para poder subsistir. Los juegos, el canto y el baile inicialmente, acompañaban al trabajo, separándose posteriormente para convertirse en una actividad independiente.

## ***1.2 Principales características socio-psicológicas de los juegos en todas sus formas.***

Concepto de juego:

**Etimológicamente el juego viene de:**

**Jocus:** Que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo.

**Ludus:** Que es el acto de jugar.

**Juego.** (Del lat. *iocus*). m. Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Otras definiciones:

**Concepto fisiológico:** H. Spencer (1998) lo define como la actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energías, sin embargo cuando un niño se encuentra enfermo, no pierde el interés por el juego y sigue jugando.

**Concepto psicológico:** Guy Jacquin (1987) manifiesta que es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene

como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Mientras que Arnolf Russell define el juego dentro de lo psicológico como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella; sino por sí misma.

**Concepto sociológico:** J. Huizenga (1995) considera al juego como una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas.

Muchos han sido los estudios realizados en torno a los juegos, sin embargo no existe una definición precisa que pueda abarcar todo lo que representa el juego; sobre todo en la vida de los niños. El juego posee un variado complejo y rico contenido lo que imposibilita ofrecer una completa concepción de su naturaleza, teniendo en cuenta la influencia que ejerce en disímiles esferas de actuación del hombre.

Partamos del criterio que nos ofrecen Johan Huisinga (1972) pensador que desarrolló y escribió una de las teorías más completas y serias acerca del juego, él señala que el juego es una “Actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas que tiene su objetivo en sí misma y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría”. El juego tiene un matiz propio que hace que al mismo tiempo podamos sentir sensaciones diferentes tensiones y alegrías; algo increíble. El juego es divertido y siempre implica la participación activa del jugador, pero siempre respetando una serie de reglas que posibilitan adquisición de ciertas normas de conductas en los niños de ahí su efecto educativo, ejerciendo gran influencia en el desarrollo psíquico del niño pues coadyuva a la formación de su personalidad.

Según A.V Zaporozhete. (1991) “El juego constituye la primera forma de la actividad asequible al niño que presupone una reproducción constante y un perfeccionamiento de nuevos movimientos”. El juego adquiere un valor incalculable sobre todo para los niños, porque es un encanto maravilloso que invita a todos a ejecutarlo, mediante su práctica los niños adquieren, desarrollan y perfeccionan habilidades motrices. Los juegos adornan y

enriquecen la vida de los niños, con él son más felices, comprenden y se adaptan mejor a la realidad que los rodea.

Terry Orlieck (1900) califica el juego como el reino mágico de los niños” y señala “Jugar en un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños.

Johan Huizinga (1968) describe “. La característica principal del juego es que es libre, es libertad”, señalando además que se presenta, como una actividad de recreo, de diversión determinada por un límite de tiempo, lo que posibilita que al mismo tiempo cree orden y sea orden. Huizinga manifiesta también que: “El juego oprime, libera, arrebatada y hechiza”.

Según Verdu Medina (1987) “Aprender a jugar es aprender a vivir”.

Vsevolodsri- Gerngross (1997) por otro lado refieren que el juego es una: “Actividad práctica social variada que consiste en la reproducción activa de cualquier fenómeno de la vida, parcial o total fuera de su situación práctica real. La significación social del juego en las etapas tempranas del desarrollo del hombre, reside en su papel colectivista”.

Gkoin (1978) reafirma el criterio de los autores antes mencionados al manifestar que el juego es fuente para el desarrollo moral y las normas que se manifiestan en él son la base de las relaciones humanas de los niños posibilitando además del juego la formación del colectivo infantil, estimulando la independencia y la actitud positiva de los niños hacia el trabajo.

Igualmente Chateu (1955) destaca el valor moral del juego considerándolo como “un placer moral” argumentando que el juego está condicionado a determinadas reglas que son más o menos estrictas. La ejecución de las mismas produce una satisfacción moral en el niño ya que consideran el juego como un asunto serio que implica autoafirmación. Este entretenimiento no solo contribuye a la formación de determinadas cualidades morales, sino también favorece el entorno intelectual del niño.

J. Piaget (1959) estableció una de las más elaboradas concepciones acerca del juego dentro de los marcos del desarrollo intelectual por lo que después de sus estudios es imposible valorar el desarrollo intelectual sin tener en cuenta el

papel que ejerce el juego es esta transformación. Piaget destacaba que el juego orientaba al niño de lo conocido a lo desconocido, de lo incomprensible a lo comprensible para él, el juego era la expresión de un pensamiento nuevo aun débil que se fortalecería mediante acciones o vínculos del niño con el entorno.

V.A. Nidospasova (1972) destaca “Mediante el juego no se desarrollan operaciones intelectuales aislados, sino que de forma radical, cambia la posición del niño hacia el mundo que lo rodea y se forma un mecanismo de cambio de posición y coordinación de sus puntos de vista con otros posibles puntos de vistas, precisamente este cambio habrá las posibilidades y vías para el paso del pensamiento a un nuevo nivel para la formación de nuevas operaciones intelectuales”.

Brunner (1972) valora igualmente el significado del juego para el desarrollo intelectual señalando que en el curso del juego pueden surgir tales combinaciones y una orientación tal en sus cualidades, que pueden conducir a una posterior utilización de lo aprendido como instrumento para la solución de una tarea.

Oscar A. Zapata (1968) refuerza nuestro criterio al afirmar. “Basta recordar que la actividad vital del niño es el juego, para comprender que bien orientados están los aprendizajes escolares por medio de juegos motores, se logran aprendizajes significativos que permitirán desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales”.

### **I.3 Características de los juegos.**

Los juegos ocupan un amplio lugar en las clases de Educación Física.

1ro. Por su gran emotividad.

2do. Resultan atractivos.

3ro. Enriquecen la coordinación de los movimientos.

La necesidad de interpretar y explicar las diversas formas de comportamientos humanos está presente desde el mismo momento en que el hombre comienza a desarrollar la vida en grupos.

Debido a sus características, las habilidades lanzar y atrapar, no solo se consideran de gran importancia para lograr un desarrollo multifuncional en el niño, sino un objetivo indispensable en el programa de Educación Física para

el primer ciclo también de forma muy aparejada se encuentra todo lo relacionado con el componente psicológico, particularidades cognitivas de la personalidad como:

- ❖ Representaciones
- ❖ Sensaciones
- ❖ Percepciones
- ❖ Atención
- ❖ Memoria
- ❖ Otros.

Cada una de estas particularidades alcanzan un alto grado de efectividad durante la realización de las habilidades lanzar y atrapar, pero en nuestro trabajo vamos a profundizar fundamentalmente en las percepciones debido a la importancia que revisten sobre todo a la hora de definir el tipo de lanzamiento que se desea realizar así como el atrape correspondiente de acuerdo a la situación imperante.

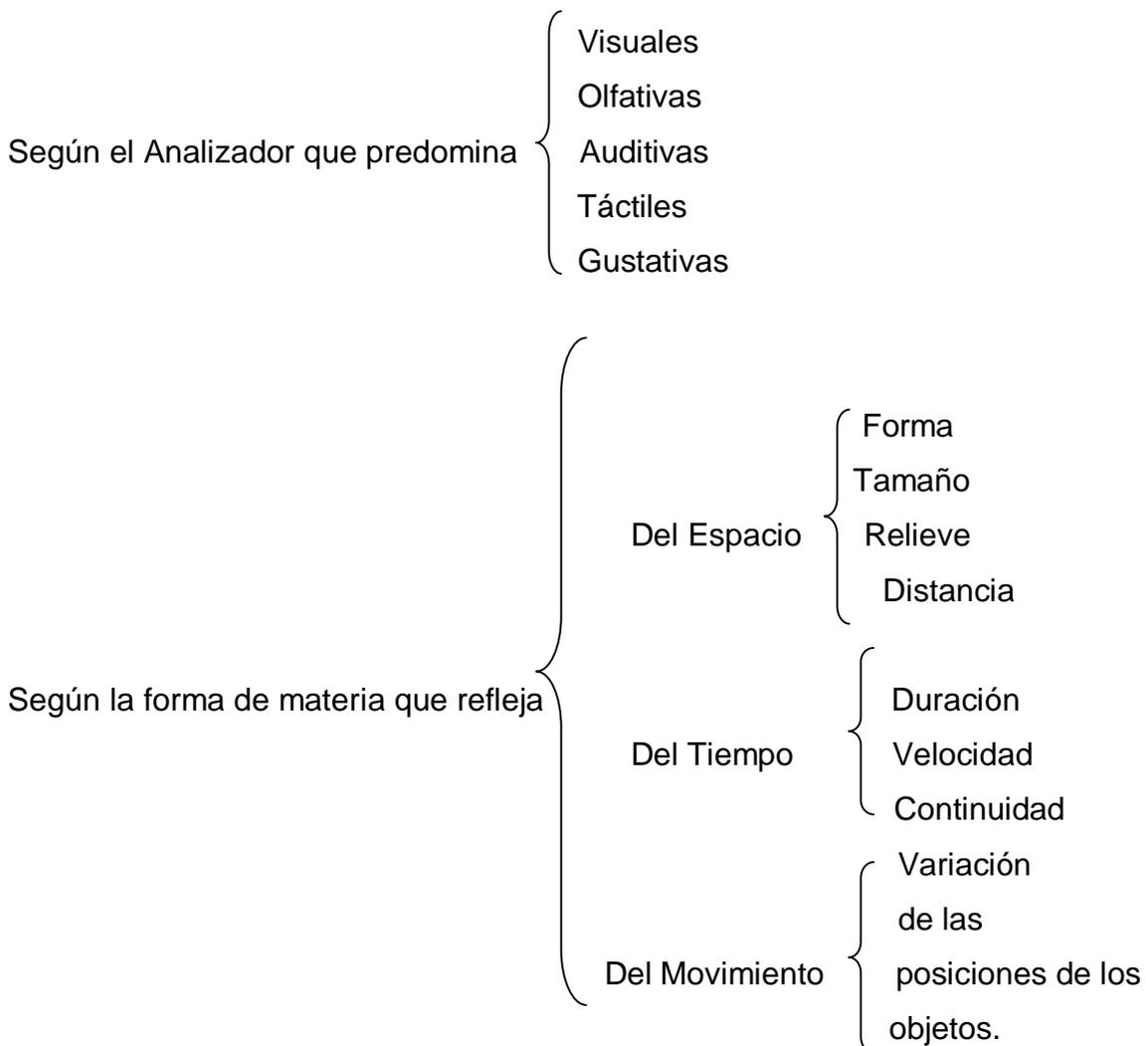
Muchos han sido los autores que han conceptualizado la percepción. Según sus experiencias lo han dejado plasmado, algunos de forma muy escueta y sintetizada, otros de una forma más extensa pero de forma general abordan los mismos aspectos en sus conceptos.

- ❖ Núñez de Villavicencio en su texto "Psicología y Salud" sintetiza que la percepción es el proceso psíquico mediante el cual se reflejan integralmente los objetos, fenómenos y acontecimientos en forma de imágenes concretas e inmediatas.
- ❖ Petrovski en "Psicología General" la conceptualiza de una forma similar pero le agrega que durante la misma se realiza el ordenamiento y la asociación de las distintas sensaciones en imágenes integrales de cosas y hechos.
- ❖ Rudik por su parte es considerado por nosotros el autor del concepto más completo, ya que define la percepción como el reflejo que tiene en la conciencia del hombre, los objetos y fenómenos de la realidad, y a diferencia de las sensaciones refleja al objeto en conjunto y no cualidades aisladas, es decir un eslabón cualitativamente superior en el conocimiento sensorial.

Ejemplifica además el proceso con una flor, la cual tiene diferentes cualidades: olor, forma, color, textura, cada una de ellas da lugar a una sensación diferente, sin embargo la percepción de la flor es la representación del conjunto.

Todos ellos coinciden en que la percepción es un proceso psíquico – cognoscitivo que se alcanza durante la ontogénesis, como resultado de la maduración y adaptación de determinadas estructuras anatomofisiológicas del sistema nervioso de aquí se derivan que no están presentes en el nacimiento y su dependencia socio histórica, pues surge y se desarrolla en el proceso de apropiación de la cultura, lo cual le imprime su sello múltiples investigaciones y los evidencian.

Con respecto a su clasificación podemos decir que se agrupan de la siguiente manera:



En el texto Psicología General para los Institutos Superiores Tomo 2 aparecen otras clasificaciones:

**Percepciones Involuntarias:** Se manifiestan cuando percibimos el objeto sin que nos guíe un fin, sin premeditación, sin que nos hayamos planteado la tarea de percibir.

**Percepciones Voluntarias:** Se manifiestan cuando percibimos un objeto o fenómeno de la realidad.

De igual modo poseen varias características como se refleja a continuación:

**Objetividad:** A través de ella el hombre refleja las relaciones formales entre los elementos y propiedades de los objetos y fenómenos conociéndolos mejor y llevando implícito la conciencia de la existencia de ello como algo distinto e independiente de nosotros mismos.

**Integridad:** Es la percepción de los objetos que nos rodean como un todo único, sin reflejar cualidades aisladas. Ejemplo: la voz de alguien nos provoca su imagen.

**Racionalidad:** Se manifiesta cuando luego de percibir algo se le atribuye automáticamente un reconocimiento, una categoría verbal (nombre); o sea lo identificamos.

**Constancia:** Aunque en las condiciones en que se lleva a cabo la percepción se manifieste una constante variación, esta siempre se presentará con iguales características (forma, color, tamaño).

**Selectividad:** La actividad de la conciencia se manifiesta en la percepción con un carácter selectivo, el hombre percibe objetos y fenómenos según situaciones o posiciones en los cuales se encuentre.

**Percepción:** Demuestra conjuntamente con la selectividad que el hombre no es una máquina que refleja el mundo, sino que lo hace con su personalidad. No son analizadores, ni el cerebro el que percibe sino el hombre como un todo, y al percibir se ponen de manifiesto sus motivaciones, necesidades, deseos, actitudes, sentimientos ante lo percibido. Es la influencia que recibe la percepción de los conocimientos acumulados hasta el momento. También se manifiesta en la tendencia a no ver defectos, errores y dificultades en personas u objetos preciados.

Algunos autores denominan la Racionalidad como Comprensión pero plantean la misma esencia para esta característica, así como no hacen referencia a la Percepción como una de las características de este proceso.

De forma particular las percepciones de los movimientos, que son las de interés en nuestro trabajo, debido a la importancia que revisten en la realización de las habilidades lanzar y atrapar, por lo que se conceptualizan como el reflejo en el tiempo del cambio de posición de los objetos del propio observador en el espacio. Este no solo se manifiesta, como su concepto lo indica en los objetos, sino también en los movimientos de otras personas y hasta en los propios, pero para poder analizar estos movimientos es necesario conocer sus características y cualidades que estos poseen, tales como:

- ❖ Carácter del movimiento (flexión, extensión, estiramiento).
- ❖ Forma del movimiento (rectilínea, circular).
- ❖ Amplitud del movimiento (derecha, izquierda, arriba, abajo).
- ❖ Duración del movimiento (breve, prolongado).
- ❖ Velocidad del movimiento (rápido, lento).
- ❖ Aceleración de movimiento (acelerado, no acelerado).

#### **I.4 El niño de segundo grado**

El niño que cursa el segundo grado tiene aproximadamente siete años. Es un niño cuya experiencia se ha enriquecido por la ampliación de su campo social de acción y sobre todo por su primer año de vida escolar.

Al empezar el curso anterior quería ser un escolar, aprender a leer y escribir, deseaba ser pionero. Ahora que en cierta medida ya lo ha logrado, que es pionero, que lee y escribe con las características propias de su edad y del grado que acaba que concluir, ¿se siente tan alegre como el día en que iniciara primer grado?, ¿mantiene ese afán de aprender?

En ocasiones, el interés por aprender decae en los alumnos de los grados intermedios, segundo y tercero. Quizás influye en esto la motivación social de ser escolar, de ser pionero, ya satisfecha como señalábamos anteriormente.

Es conveniente recordar que primero y segundo grado constituyen la primera etapa del primer ciclo, que los niños de ambos grados son muy similares y que es precisamente el trabajo escolar el que fundamentalmente irá favoreciendo y promoviendo su desarrollo y marcando las diferencias de lo que pueden hacer los niños de un grado y otro. El maestro irá planteando paulatinamente las exigencias del grado, manteniendo o formando una fuerte motivación por seguir aprendiendo; así como desarrollará diferentes actividades con el propósito de crear las condiciones necesarias para un buen aprendizaje en función de las situaciones reales de su grupo.

En lo que se refiere al desarrollo físico, el niño de este grado presenta algunos cambios con respecto al alumno de primer grado. Si se observa detenidamente un grupo de escolares que se inician en la escuela y los que ya están en segundo grado es posible apreciar un ostensible aumento de estatura. Las extremidades han crecido y su cuerpo en desarrollo exige movimiento, actividad física.

Un elemento que el maestro debe tener en cuenta para favorecer el desarrollo físico de los niños es atender la formación de hábitos posturales correctos para preservar la columna vertebral de posibles desviaciones.

En el horario escolar del segundo grado hay un tiempo, al igual que en primero dedicado al juego que debe ser estrictamente respetado por el maestro, pues responde a una necesidad no solo física sino también psíquica del niño. El juego contribuye al desarrollo físico del escolar y además es un elemento educativo de gran importancia para su desarrollo psíquico.

En el transcurso del juego los niños no solo corren, saltan, disfrutan y esto es muy importante para su desarrollo, se comunican, interactúan y cuando participan en juegos de roles posibilitan que el maestro aprecie la forma en que

reflejan las relaciones que se dan entre las personas que los rodean en el medio social y familiar en que se desenvuelven.

Los procesos cognoscitivos están en estos niños aún en tránsito de procesos involuntarios a voluntarios, que permiten a los alumnos de estas edades la realización de actividades con un nivel superior de exigencia, lo cual es posible tanto por el avance de la maduración del sistema nervioso como por la mayor experiencia que el niño alcanza como resultado de las actividades intelectuales que ha realizado en primer grado y también fuera de la escuela.

Un papel importante en el desarrollo y éxito de la actividad de aprender del niño lo desempeñan los factores motivacionales. Que el aprendizaje sea agradable para él, que se sienta bien en la escuela, en la realización de sus actividades, son premisas para la formación de actitudes positivas hacia el estudio y hacia la escuela. Todo esto alcanza gran significación si el niño es estimulado y reconocido en sus éxitos y comprendido y ayudado en sus dificultades.

Ya en segundo grado el grupo escolar es más estable, alcanza mayor significación para el niño; por eso las relaciones que establezca en él tienen mayor repercusión emocional en su vida.

Se debe señalar que la atención a las diferencias individuales, la relación con la familia, el conocimiento profundo de cada niño, posibilitará al maestro influir de una forma más positiva en el desarrollo de la personalidad de sus alumnos que han de transitar hacia el tercer grado.

No es de extrañar que con la realización de las actividades lúdicas en este grado y la Educación Física en general, alcancen un desarrollo corporal armónico, aun cuando ello deba realizarse no sin cuidado, teniendo en cuenta la característica principal de los organismos en crecimiento, es decir, sus pocas potencialidades para asegurar energéticamente la carga física por la vía anaerobia. De hecho no deben obviarse las características del sistema óseo de los niños y adolescentes, que a esa edad es menos resistente a la presión y flexión a causa de una menor calcificación, aun cuando sea más elástico.

El organismo de los niños se caracteriza sin dudas por su inmadurez morfológica y por presentar una capacidad funcional mucho menor que la que se llega a alcanzar en otras edades. Precisamente esas características requieren de grandes cantidades de material plástico, en lo fundamental aportados por las proteínas, vitaminas y sales minerales. En este ciclo los niños tienen gran movilidad; esta se hace notar en los dos primeros años de la escuela. La movilidad constituye un rasgo fundamental del comportamiento motor en estas edades, ya que así todos los estímulos externos, todas las percepciones, todas las impresiones, las traducen los niños en movimientos. En estas edades los grandes músculos se desarrollan más que los pequeños, por eso se programan actividades en las que intervienen, principalmente, estos músculos, y otras que se producen progresiva y gradualmente, tales como ejercicios físicos y juegos, que propician el desarrollo de habilidades de las manos y de los pies.

### **I.5 La formación y desarrollo de las habilidades motrices.**

Es usual cuando revisamos los programas de distintas asignaturas que en ellas aparezca el interés por la formación y desarrollo de los hábitos, habilidades y capacidades de los estudiantes. Contribuir a la formación y desarrollo de estos aspectos es una necesidad indiscutible y podríamos afirmar que este criterio es compartido por todos los educadores en cualquier nivel de enseñanza.

Sin embargo, en todos los educadores no existe un criterio plenamente compartido acerca de la verdadera naturaleza de los hábitos, las habilidades y las capacidades.

En la realización de las variadas acciones que despliega el hombre al ejecutar sus actividades, algunas operaciones pueden efectuarse bajo regulación consciente. Cuando determinados aspectos de la acción exigen al comienzo una cuidadosa regulación consciente y después empiezan a ser ejecutados con menor participación de la conciencia, significan que se automatizan.

Precisamente esa automatización parcial e la ejecución y regulación de las operaciones dirigidas hacia un fin es lo que denominamos hábito.

La automatización creciente de las operaciones puede ir acompañada al mismo tiempo de una ampliación de la regulación consciente de las acciones de las cuales forman parte esas operaciones.

Por consiguiente, aquellas acciones que se efectúan muchas veces en determinadas condiciones, se llegan a fijar tanto que ya no se necesita una estricta regulación consciente de las mismas ni de sus operaciones aisladas y en forma unitaria devienen en una operación automatizada, es decir, se convierten en hábitos.

El hábito es una automatización parcial de la actuación consciente del hombre, que se elabora dentro del proceso de su ejecución.

Otra forma de asimilación de la actividad por el hombre está dada por las habilidades.

En la formación de las habilidades intervienen además de los hábitos los conocimientos que asimila la persona.

Así, podemos entender como habilidad el dominio de un complejo sistema de acciones psíquicas y prácticas para una regulación racional de la actividad con ayuda de los conocimientos y hábitos que la persona posee.

No se puede formar una habilidad sin haber adquirido todavía los hábitos correspondientes. En estos casos el hábito se forma sobre la base de la habilidad que ya se tiene. Por otra parte, la habilidad se refuerza y perfecciona a medida que se adquiere el hábito y también se conserva aunque este último desaparezca.

El deber de proporcionar a los escolares nuevas posibilidades de movimiento y lograr que estos sean cada vez más adecuados, racionales y eficientes, ha constituido un objetivo constante de la Educación Física que ha obligado a la búsqueda de una mayor eficiencia pedagógica en este campo.

En el marco de la Educación Física y los Deportes, las habilidades motrices deportivas correctamente desarrolladas, son indicadores de la efectividad que

van alcanzando los movimientos físicos unidos al desarrollo de las capacidades físicas.

En el campo de la Educación Física y el Deporte esta relación entre hábito y habilidad se ve a diario, ya que en la medida en que se perfecciona la estructura de los movimientos y sus mecanismos de ejecución se hacen más automáticos (hábitos), pasan a un primer plano consciente los objetivos por los cuales se realiza la acción y las condiciones en las cuales esta transcurre, todo lo cual se traduce en resultados cada vez más efectivos (habilidad).

El hábito presupone la automatización consciente de los componentes de ejecución de la acción (operaciones), mientras que la habilidad se refiere a las acciones e indica la utilización de los conocimientos, de las operaciones y de la experiencia adquirida por el hombre y dirigidas a un fin determinado, sin esto no hay hábito, ni habilidad, respectivamente.

A diferencia de los hábitos que tienden a repetirse tal y como son, incluso en aquellos casos en que las condiciones en que se producen varían, la habilidad tiene un carácter más activo y operante.

Las habilidades, desde el punto de vista motriz, para la Educación Física, se clasifican en motrices básicas deportivas.

Una habilidad motriz deportiva puede considerarse como adquirida cuando el alumno logra aplicar en la práctica los conocimientos, experiencias y los hábitos adquiridos de manera efectiva y ante condiciones cambiantes, lo que evidencia la necesidad de todo un trabajo metodológico para lograr su desarrollo.

### **I.6 Métodos para desarrollo de las habilidades motrices.**

La formación y desarrollo de las Habilidades Motrices Deportivas exige la utilización de métodos adecuados que permitan una correcta dirección de la enseñanza.

Los métodos desde el punto de vista de la didáctica, constituyen la vía más importante para la dirección del proceso de enseñanza y se utiliza para el desarrollo de hábitos y habilidades.

En la práctica de la Educación Física los métodos de enseñanza van formando un sistema, es decir el profesor utiliza varios métodos en dependencia de los objetivos, contenido y nivel de desarrollo de los alumnos.

Ejemplo: cuando interrumpe la ejercitación independiente o juego para explicar y demostrar nuevamente y posteriormente va corrigiendo en el transcurso de la actividad.

En el proceso de formación de Habilidades Motrices Deportivas se emplean varios métodos en dependencia de la Habilidad Deportiva Motriz que desarrolla y la fase de formación en que esta se encuentra

### **I.7 Etapas de formación de Habilidades Motrices.**

Estas etapas caracterizan los estadios por los que transcurre el aprendizaje de los ejercicios físicos y expresan un desarrollo. Son etapas estrechamente interrelacionadas que representan los eslabones de un sistema de formación.

El aprendizaje de un nuevo movimiento o ejercicio físico debe pasar, por lo regular por tres etapas con períodos de duración en dependencia del grado de dificultad y la experiencia motriz del individuo.

#### **Primera Etapa**

Dominio inicial de los fundamentos generales del ejercicio como un todo.

#### **Segunda Etapa.**

Diferenciación y apropiación de las partes del ejercicio y la integración progresiva de estas hasta formar un todo.

#### **Tercera Etapa.**

- Consolidación y profundización de la Habilidades Motrices Deportivas que adopta dos formas básicas.
- La ejercitación que es la realización repetida de ejercicios y actividades físico deportivas.
- La profundización: Se establece en la medida que se plantean exigencias constantes y crecientes en la actividad del alumno.

Fases de la formación de las Habilidades Motrices Deportivas.

- Generalización
- Concentración
- Estabilización

| Fases          | Nivel de asimilación            | Nivel de profundidad                               |
|----------------|---------------------------------|--|
| Generalización | Familiarización<br>Reproducción | Habilidades aisladas                               |
| Concentración  | Reproducción                    | Habilidades combinadas<br>Complejos de Habilidades |
| Estabilización | Aplicación<br>Creación          | Juegos   |

### Niveles de profundidad

- ❖ Habilidades aisladas
- ❖ Son habilidades que se ejecutan independientes unas de otras
- ❖ Habilidades combinadas
- ❖ Es la combinación de 2 o más elementos técnicos
- ❖ Complejo de habilidades
- ❖ Son situaciones que se van reproduciendo y que nos acercan a una situación real de juego. Aparecen por primera vez las relaciones interpersonales

### I.8 Definición de trabajo.

Habilidad: Es el dominio de un complejo sistema de acciones psíquicas y prácticas para una regulación racional de la actividad con ayuda de los conocimientos y hábitos que la persona posee.

Hábitos: Aquellas acciones que se efectúan muchas veces en determinadas condiciones, se llegan a fijar tanto que ya no se necesita una estricta regulación consciente de las mismas ni de sus operaciones aisladas y en forma unitaria devienen en una operación automatizada, es decir, se convierten en hábitos. El hábito es una automatización parcial de la actuación consciente del hombre, que se elabora dentro del proceso de su ejecución.

Juegos: Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Desde el punto de vista fisiológico se define como la

actividad que realizan los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía, sin embargo cuando un niño se encuentra enfermo, no pierde el interés por el juego y sigue jugando. Como psicológico es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer.

El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás y sociológico como una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas.

Los juegos constituyen una necesaria e insoslayable actividad en los niños, a través de los cuales reciben una amplia influencia educativa, fomentando toda clase de hábitos correctos y preparándoles para ser mejores hombres en el futuro.

La familia y la escuela asumen una alta responsabilidad en dicho proceso, permitiendo que el niño se aproxime cada vez más a las diferentes expresiones lúdicas, favoreciendo en dicha relación su acercamiento a ciertos paradigmas o patrones de conducta. No obrar en consecuencia pudiera resultar muy nocivo para la formación de los pequeños.

Muñoz, S (s/a) plantea: “El juego es un arte, una fuente de placer y una forma de manejar ciertas emociones, lamentablemente mucha gente ha perdido ésta capacidad lúdica, inmersa en problemas económicos, en conflictos emocionales, celos de pareja que conllevan en un buen número de casos a violencia intrafamiliar, a pérdida de límites y estructura y consecuentemente a una dificultad para poder supervisar las actividades y los juegos de sus hijos”.

A juicio del propio autor, ello encierra un riesgo para la formación de los niños, los que al ser enviados a jugar con videos juegos o presenciar programas no recomendables en la televisión, se ven atrapados entre la probable violencia familiar y la existente en los medios, convirtiéndose ello en un detonante para la aparición de desórdenes de conducta, pérdida de interés por la escuela, los

juegos y juguetes tradicionales, con lo que se desvían de sus respectivos patrones positivos.

En tanto, el autor del presente trabajo, considera que no debe obviarse la influencia tan negativa que representan esas formas lúdicas adosadas al avance tecnológico, descritas por otros también, como posible motivo de la desaparición progresiva de las formas tradicionales de juego.

Fernández del Castillo, I. (s/a) por su parte y refiriéndose a la posibilidad de que adultos y niños jueguen juntos, expresa: "...Es también una oportunidad para disfrutar de una relación de camaradería, más allá de los roles establecidos padres hijos, un aspecto de la relación familiar que de forma habitual suele descuidarse, pero que puede llegar a convertirse en una inestimable ayuda, por ejemplo, para capear la turbulenta etapa adolescente".

A veces no se trata solo de acompañar a los niños mientras juegan o simplemente jugar con ellos, pues se requiere también como parte de la aproximación lúdica, irradiar patrones o paradigmas que acompañen las imágenes de los más pequeños y les refieran la manera de actuar en la adultez. Tanto padres como maestros deben favorecer a través de sus actuaciones ejemplarizantes, el acceso de los niños a modelos correctos de conducta social, pues es bien conocida la influencia que dichas personas ejercen sobre los menores.

La actividad lúdica provoca el aumento de la capacidad de trabajo de los escolares, como consecuencia del incremento de la actividad motriz. Ese mejoramiento conduce a un rendimiento docente mayor. El perfeccionamiento que llega a experimentar el sistema nervioso de estos niños, redundando en la economía del esfuerzo de órganos y sistemas de órganos, por separado y en su conjunto.

Los juegos tributan al desarrollo corporal en los pequeños y a una más efectiva coordinación motora, aumentando sus posibilidades para enfrentar diversas acciones de tipo físico. Ferreiro, R, Sicilia, P. L y Orozco, O (1983) refieren: "Los juegos pequeños y pre deportivos están dirigidos esencialmente hacia el desarrollo de las experiencias motrices necesarias para el desarrollo ulterior del

niño” y más adelante aseguran: “Los juegos deportivos pretenden, en lo fundamental, desarrollar y consolidar las habilidades básicas (correr, saltar, lanzar, recibir, etc.) y las deportivas...”

El empleo frecuente de juegos recreativos en los niños posibilita una ganancia en su constitución física, además de los consabidos aportes que esa ejecutoria brinda a la formación de la personalidad de los pequeños.

El juego favorece decididamente el desarrollo físico de los niños, entre otros aspectos y las personas encargadas de atenderles velarán porque ese derecho reconocido transcurra de manera feliz. Es por ello que maestros primarios y profesores de Educación Física, requieren de una alta preparación encaminada a promover el uso sistemático de tales expresiones lúdicas, en función del progreso corporal de sus discípulos.

Un pedagogo que se respete así mismo jamás obviará, bajo ningún concepto, la posibilidad de que sus alumnos accedan a diferentes formas de juegos y para ello deberá propiciar sistemáticamente el espacio y tiempo suficientes. Reprimir las ansias de jugar en los niños presupone una conducta muy reprobable en cualquier educador.

El marco escolar debe abrirse a tales requerimientos, por lo que la escuela lejos de censurar o limitar dichas manifestaciones, deberá apostar por una satisfacción total de esas necesidades implícitas en la edad infantil.

La creación de ludotecas escolares, una propuesta nacida de las investigaciones llevadas a cabo por el destacado pedagogo Rolando Alfaro Torres, ha beneficiado el contexto escolar en diversos centros primarios en Cuba, unido esto a la práctica lúdica devenida de la Educación Física y los juegos pre deportivos y deportivos que se ejecutan de manera espontánea. Ello ha posibilitado que los niños en la actualidad se entreguen en mayor número a tales prácticas, aun cuando se admita que algunas formas populares y tradicionales de juegos estén desapareciendo de sus contextos habituales.

El desarrollo corporal en los niños se alcanza fundamentalmente a expensas de la ejecución lúdica, sobre todo por la tendencia entre ellos a perder el interés en la realización del trabajo físico, que según Román Suárez, I (2004),

es consecuencia de la rigurosidad que deviene de esa labor. De aquí que el propio autor abogue por el logro de una mejor motivación en el desarrollo de la fuerza, a través de los juegos que poseen ese componente.

Educación Física: Asignatura del sistema nacional de Educación donde se imparte a los alumnos ejercicios físicos y técnicas de diferentes deportes, con el objetivo de desarrollar las capacidades físico motoras de los educandos.

La clase de Educación Física, el receso escolar y algunas formas de impartición de la docencia, están íntimamente relacionadas con novedosas variantes de juegos, favorecedoras todas ellas de una excelente influencia educativa y de no menos importantes atributos cognoscitivos.

Naturalmente que en aquellos escolares que no practiquen modalidad deportiva alguna de manera sistemática, la clase de Educación Física es la encargada de contribuir al desarrollo y fomento de las mencionadas capacidades motrices. Los programas para niños de la enseñanza primaria, además del propósito general de formar individuos sanos y aptos físicamente, capaces de brindar en el futuro un mayor aporte social, aspiran en lo particular a la educación paulatina de sus capacidades motrices, entre otros aspectos. La fuerza, resistencia, rapidez, agilidad y flexibilidad ocupan un lugar preponderante en la preparación física de cualquier pequeño, independientemente de sus opciones de triunfo deportivo, por lo que implican para su desempeño corporal.

La ciencia ha demostrado fehacientemente que el niño no posee capacidades innatas, sino capacidades que pueden desarrollarse, sobre todo, a través de la práctica de diferentes formas lúdicas.

La realización de actividades lúdicas diversas, constituye una magnífica posibilidad durante las clases de Educación Física para contribuir a la formación de las mencionadas capacidades y en el caso particular de los juegos populares tradicionales, no solo tributan a ese mérito incuestionable, sino que propician de forma garante la transmisión de tales elementos como componentes de la cultura popular y los valores autóctonos.

Mucho podría añadirse en relación a la influencia que tienen tales prácticas en la preparación física general, así como en el estado de salud de las personas y esos efectos beneficiosos, muy bien pudieran ser comparados con la práctica deportiva. En realidad la generalidad de los juegos, por realizarse al aire libre y requerir de determinados esfuerzos físicos, es considerada otra forma de realización de la Cultura física.

Resumiendo el Capítulo I sobre el estado del arte del objeto de estudio, es posible decir que los presupuestos teóricos expuestos, permiten justificar y constatar, la importancia de desarrollar las habilidades motrices básicas en el primer ciclo de la educación física.

## **Capítulo II: Diseño Metodológico.**

Este capítulo presenta inicialmente la estrategia metodológica de la investigación, la selección de los sujetos investigados, el conjunto de juegos elaborados por la autora así como el análisis e interpretación de los resultados, según las normativas que exige el programa de Educación Física.

La investigación se enmarca en la escuela José Antonio Echeverría, que se encuentra ubicada en el Consejo Popular Pedro Betancourt. En la misma se cursan los grados desde preescolar a sexto, con una matrícula total de 187 alumnos, en la cual se encuentra el segundo grado integrado por 30 alumnos y atendidos por una profesora que labora en dicha escuela.

### **II.1 Selección de los sujetos**

Los alumnos seleccionados para la investigación son del segundo grado no todos realizan ejercicios físicos en las clases de Educación Física ya que dos de ellos presentan dictámenes médicos por limitaciones físicas.

El grupo investigado está conformado por 28 alumnos que representan el 84% de la matrícula en la edad de 7 años de la escuela, de ellos femeninas 14 y masculinos 14.

### Características de la muestra de los especialistas.

| Especialistas               | Total | Años De Experiencia |
|-----------------------------|-------|---------------------|
| Metodólogos<br>Provinciales | 2     | 20                  |
| Metodólogos<br>Municipales  | 3     | 17                  |
| Profesores de E.F           | 2     | 25                  |

La investigación se enmarcó en un período de 8 meses (desde Septiembre del 2014 hasta mayo del 2015), realizándose un diagnóstico inicial en septiembre, una evaluación sistemática en el 1er período y otra en el 2do período. Entre cada evaluación hay un período de 2 meses.

- El diagnóstico se realizó sobre la habilidad de lanzar y atrapar específicamente en los lanzamiento y atrape de pelotas hacia arriba, la frecuencia de utilización de los juegos 2 semanal, durante 7 meses.

Para llevar a cabo esta investigación, se utilizaron los métodos teóricos y empíricos de la investigación científica.

#### Métodos teóricos:

**Análisis de documentos:** Permitió valorar las características del estudio realizado por el Licenciado: Evaristo Daniel Ponce Hidalgo. En cuanto al mejoramiento de las habilidades lanzar y atrapar a través de juegos.

**Histórico lógico:** Su aplicación permitió estudiar el desarrollo lógico e histórico de los principales criterios sobre el proceso de desarrollo de las habilidades motrices básicas.

**Analítico- Sintético:** Fue aplicado durante todo el proceso investigativo para fundamentar el tema y la valoración cualitativa que tuvo lugar en la fundamentación teórica y en el análisis de los resultados, lo que permitió realizar la interpretación básica para el trabajo en cuestión.

**Sistémico - Estructural – Funcional:** Fue aplicado al objeto de estudio y al campo de acción para su estudio exhaustivo, a fin de lograr establecer la interrelación de los juegos aplicados.

**Inductivo deductivo:** Este método fue utilizado durante la valoración cualitativa que tuvo lugar en la fundamentación teórica y análisis de los resultados, lo que permitió realizar la interpretación básica referida fundamentalmente al desarrollo las habilidades lanzar y atrapar en los alumnos de segundo grado.

**Hipotético-deductivo:** Nos permitió la formulación y la aprobación de la hipótesis.

**Métodos Empíricos:**

**Observación estructura abierta:** Donde a partir de una guía elaborada por la autora. Se observaron diferentes actividades, relacionadas con las clases de Educación Físicas impartidas y el trabajo realizado para llevar a cabo los juegos creados, encaminados al mejoramiento de las habilidades lanzar y atrapar.

**Medición:** Nos permitió conocer la evaluación y comportamiento de los alumnos en el diagnóstico aplicado para las habilidades lanzar y atrapar. Para ello se midieron los parámetros que aparecen a continuación, extraídos de los objetivos del programa de Educación Física para los alumnos del 2do grado

**Tabla para la realización del diagnóstico.**

| Objetivos   | Posibles Errores  | Evaluación por cantidad de errores       |
|---|---|--|
| Ejecutar el lanzamiento de pelotas hacia arriba con una mano y atrapar con dos. | 1- No seguir con la vista la pelota<br>2-No realizar el lanzamiento desde la cintura.<br>3- No realiza el atrape a la altura del pecho.<br>4-Realizar el lanzamiento con las dos manos.<br>5-Realizar el atrape con una mano. | 1- E<br>2- MB<br>3 – B<br>4 – R<br>5 – M |

**Entrevista:** A los alumnos del segundo grado para conocer sus gustos y criterios sobre los juegos.

**Criterio de los Especialistas:** Nos permitió demostrar la pertinencia del conjunto de juegos.

### **Procedimientos matemáticos.**

Los datos obtenidos fueron procesados matemática y estadísticamente, hallándose la sumatoria, los valores promedio y los valores porcentuales, todo ello en programa computarizado Excel sobre plataforma de Windows.

### ***Técnicas utilizadas:***

- ❖ Sumatoria.
- ❖ Por ciento.

### **Los materiales utilizados:**

Para el desarrollo de este trabajo se utilizaron los siguientes materiales:

- Papeles.
- Lápices.
- Computadoras.
- Pelotas pequeñas

Como la creatividad constituye un factor de gran importancia para el logro de los objetivos propuestos, fue que se decidió elaborar el conjunto de juegos de lanzamiento y atrape para un mejor desarrollo de estas habilidades en la Educación Física. Con el objetivo de apoyar los ya existentes en el programa de Educación Física, estos van encaminados a que los alumnos de segundo grado al terminar su recorrido por el mismo hayan aprendido y a la vez sientan motivación por dicha habilidad.

El conjunto de juegos se creó teniendo en cuenta el contenido del grado, los mismos están conformados por diferentes partes, como son: el nombre, el objetivo, los materiales, la organización, el desarrollo, las reglas y sus variables.

Todos estos juegos están ordenados de acuerdo con el grado de dificultad y las exigencias de los mismos. En el primer período se planificaron los más sencillos 3 en las clases de Educación Física y 2 en el deporte para todos, como son: Calcula y atrapa, pelota en círculo, rompe corazones, tirador experto, y siempre por el aire. En el segundo período se planificó los de mayores exigencias motrices, 3 en las clases de Educación Física y 2 en el deporte para todos, como son: atrapa y lanza al centro, rodando por el puente, pelota al cielo, pelota dentro de la valla y pelota perseguida.

## **II.2 Conjunto de juegos para lanzar y atrapar.**

1. Nombre: Calcula y atrapa.

Objetivo. Ejercitar los lanzamientos y atrapes hacia arriba. Mejorar la capacidad de reacción.

Materiales: Pelotas pequeñas.

Organización: Se forman equipos situados en círculos y dentro se coloca un alumno con una pelota en las manos .Cada niño representará un número, incluyendo el que se haya en el centro.

Desarrollo: El niño que se encuentra en el centro pregunta un cálculo y lanza la pelota hacia arriba lo más alto posible, por ejemplo dos más dos es igual a cuatro y el niño que es ese número corre al centro y trata de atrapar la pelota antes de que caiga al piso, sino lo logra vuelve a su puesto y el que estaba en el centro repite el juego, si lo logra pasa a ocupar el lugar del que está en el centro. El juego se desarrollará hasta que todos los alumnos hayan participado al menos una vez .Se considera ganador a todo el alumno que calcule correctamente y atrape la pelota de aire cuando le corresponda a su número.

Reglas: Si el alumno no logra atrapar la pelota vuelve a su puesto.

Variante: Los alumnos partirán de diferentes posiciones antes de levantarse y atrapar.

2. Nombre: Pelota en círculo.

Objetivo: Ejercitar los lanzamientos y atrapes de pelotas rodadas.

Materiales: Pelotas pequeñas o medianas.

Organización: Se forman equipos situados en círculos, con una distancia entre alumno de dos metros .El capitán de cada equipo sostiene una pelota en la mano.

Desarrollo: A la señal del profesor, el capitán del equipo que tendrá la pelota en la mano lanza la pelota de forma rodada con una mano al compañero que tiene a la derecha y este atrapa la pelota con dos manos y realiza el lanzamiento de la misma forma al compañero del lado y así sucesivamente hasta que todos los alumnos hayan participado. El juego termina cuando el primer alumno que lanzó realiza el atrape y levanta la mano como señal de triunfo.

Reglas:

- 1-El alumno que no logre atrapar la pelota sale del círculo a buscar la pelota y realiza el lanzamiento desde su lugar.
- 2-Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.
- 3-Mantener la posición de círculo.

3- Nombre: Rompe corazones. .

Objetivos Lograr precisión en el lanzamiento.

Materiales: Pelotas pequeñas, láminas con un corazón que sirva de diana montada en una cartulina de 50 cm. cuadrado.

Organización: Se forman equipos en hileras detrás de una línea denominada de lanzamiento, frente a cada equipo y a una distancia determinada por el profesor se colocan dos láminas de cartones cuadrados con un corazón supuesto en el medio. El primer niño de cada equipo sostendrá una pelota en sus manos.

Desarrollo: A la orden del profesor los primeros niños de cada hilera lanzan la pelota por encima del hombro tratando de que la pelota entre por el medio del cartón donde se encuentra el corazón y se incorpora al final de su hilera. El anotador siempre que la pelota entre en el corazón anota un punto para su equipo, además recoge la pelota y la hace rodar hasta el siguiente compañero para continuar el juego. El anotador es el último en lanzar.

Reglas:

- 1- El lanzamiento debe ejecutarse desde la línea designada para este.
- 2- En cada repetición del juego se cambia el anotador.
- 3- Gana el equipo que más punto acumule.

4- Nombre: Tirador experto.

Objetivo: Lograr precisión en el lanzamiento.

Materiales: Pelotas pequeñas, cesto o caja.

Organización: Se organizan los alumnos en varios equipos ubicados cada uno detrás de una raya. A la distancia que determine el profesor se coloca un cesto o caja. Cada niño que comienza en su equipo tendrá una pelota en la mano.

Desarrollo: A la indicación del profesor, los alumnos realizan un lanzamiento por encima del hombro hacia el cesto o la caja tratando de introducir en este la pelota. Una vez efectuado este lanzamiento se cuentan las pelotas introducidos en cada cesto para determinar qué equipo logró introducir más cantidad de pelotas en la caja y así darle la puntuación.

Reglas: 1. Gana el equipo que más tantos acumule y el mas organizado.

Variantes:

1. Los alumnos lanzarán a un cesto móvil.
2. Combinar el lanzamiento con la carrera (el primer alumno de cada equipo lanza hacia el cesto y corre a buscar el objeto para entregarlo al que le sigue. Se anota un punto por cada objeto encestando)

5--Nombre: Siempre por el aire.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de lanzar y atrapar a distancia.

Materiales: Pelotas pequeñas, banderitas de colores.

Organización: Se forman equipos y cada uno se subdivide en dos hileras colocándose una frente a otra, separadas entre sí por cuatro metros y detrás de una línea. El primer alumno de cada equipo sostiene una pelota en la mano.

Desarrollo: A la señal del profesor el primer niño de cada equipo le lanza la pelota a distancia al primero que se encuentre en la hilera del frente y se incorpora al final de su hilera, el niño que la atrapa realiza el mismo lanzamiento hacia el frente y así sucesivamente hasta que todos los integrantes del equipo hayan lanzado y la pelota esté en las manos del primero que realizó el lanzamiento.

Reglas:

- 1-Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

Variantes: Se puede introducir palmadas antes de atrapar la pelota.

6-- Nombre: Atrapa y lanza al centro.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de lanzar y atrapar a distancia.

Materiales: Pelotas grandes o medianas.

Organización: Se dividen los alumnos en equipos formados en círculos, cada alumno se identifica con un número, el capitán del equipo se coloca en el centro del círculo con un balón en su poder y manteniendo una separación de aproximadamente tres metros de los compañeros de su equipo.

Desarrollo: A la señal del profesor el capitán realiza el lanzamiento al alumno número uno, este recibe y realiza el pase al capitán, el cual recibe y le pasa la pelota al alumno número dos. Esto se repite hasta que todos los alumnos hayan realizado el lanzamiento y atrape.

Regla:

1-Gana el equipo que primero termine.

2-Mantener la formación en círculo.

Nota: El profesor velará porque los equipos no cierren el círculo, es decir que se mantenga la distancia de tres metros entre el capitán y el resto de los alumnos.

7- Nombre: Rodando por el puente.

Objetivo: Lograr precisión en el lanzamiento y atrape.

Materiales: Pelotas pequeñas o medianas.

Organización: Los equipos forman en hileras. Luego adoptan la posición de puente (plancha femenina). El primero de cada equipo se ubica de frente a su hilera con una pelota en las manos. El último jugador permanece de pie y ligeramente separado de la hilera.

Desarrollo: A la señal del maestro, el niño que está de frente a la hilera lanza la pelota con una mano por el túnel, los que, en caso necesario, ayudan para que esta llegue al final y sea atrapada con las dos manos por el último niño. Este, al atrapar la pelota, corre al frente de su hilera y realiza la misma actividad.

Reglas:

1. La pelota debe ser lanzada de forma rodada.

2. El juego se repite hasta que todos los niños hayan lanzado y atrapado la pelota.

3. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

Variante: Cambiar la posición del niño que lanza

8--Nombre: Pelota al cielo.

Objetivo: Ejercitar los lanzamientos y atrapes de pelotas hacia arriba.

Materiales: Pelotas pequeñas y banderitas.

Organización: Se forman equipos en hileras detrás de una línea y al frente de estas hileras a 10 metros se colocará una banderita. El primer niño de cada equipo sostiene una pelota en la mano.

Desarrollo: A la señal del maestro el primer niño de cada equipo se desplazará al frente lanzando la pelota hacia arriba con una mano y atrapándola con las dos, al llegar a la banderita agarra la pelota, le da la vuelta a la banderita y regresa corriendo a su hilera, le entrega la pelota al primer niño y se incorpora al final. El que recibe la pelota realiza la misma acción.

Reglas: 1-Gana el equipo que mejor realice la actividad y termine primero.

2-Si se cae la pelota debe recogerse y continuar el ejercicio desde el mismo lugar donde se cayó.

3-Los niños deben permanecer detrás de la línea hasta que reciban la pelota.

Variantes: Se pueden introducir palmadas, giros u otras acciones antes de recibir la pelota. Se puede realizar utilizando el lanzamiento y atrape de rebote contra el piso.

9--Nombre: Pelota dentro de la valla.

Objetivo: Lograr precisión en el lanzamiento y atrape.

Materiales: Pelotas pequeñas o medianas, vallas.

Organización: Se forman equipos y cada uno se subdivide en dos hileras colocándose una frente a otra, separadas entre sí por cuatro metros. Entre cada hilera se ubican tres vallas separadas entre ellas a un metro de distancia.

Desarrollo: A la señal del profesor, el primer alumno de cada equipo le lanza la pelota de forma rodada tratando de que pase por el centro de las tres vallas al primer alumno de la hilera que tiene al frente, y corre al final de su hilera. El otro alumno atrapa la pelota con las dos manos y realiza el lanzamiento de igual forma incorporándose también al final de su hilera. Termina el juego cuando el primer alumno que lanzó realiza el atrape.

Reglas: 1-Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la

actividad logrando que la pelota pase por el centro de las vallas.

10-Nombre: Pelota perseguida.

Objetivo: Ejercitar la habilidad de lanzar y atrapar a distancia. Mejorar la capacidad de reacción.

Materiales: Pelotas pequeñas o medianas.

Organización: Se distribuyen los alumnos en dos equipos dispersos por el área, igual número de jugadores. Cada equipo tendrá el nombre de un color, ejemplo: equipo rojo y equipo azul, la profesora se ubicará en una esquina del área a la hora de comenzar el juego.

Desarrollo: El profesor desde una esquina del área nombra el color de uno de los dos equipos y lanza la pelota hacia arriba para el centro del área, el capitán de ese equipo atrapa la pelota y la lanzará de acuerdo a la voz del profesor, ejemplo: si el profesor nombra el color azul y la pelota la tiene ese equipo, este debe lanzarla a uno de sus compañeros de equipo y este debe atraparla con las dos manos y esperar la voz de mando del profesor, cuando este nombra el color del otro equipo, el que tiene la pelota debe lanzarla al aire para que un integrante del otro equipo logre atraparla y así sucesivamente se intercambian la pelota de acuerdo a la voz del profesor.

Reglas:

1- La pelota debe ser lanzada a distancia y no puede ser entregada en la mano del compañero.

2-Cada vez que la pelota caiga al suelo se le quitará un punto a ese equipo.

3-Gana el equipo que mejor haya atrapado la pelota y que menos punto haya perdido.

Posibles errores:

- Separar las manos una de otra.
- Abrir mucho los dedos.
- Tener los brazos extendidos.
- Realizar una retroversión o ante versión de las manos.

Indicaciones metodológicas para la aplicación del conjunto de juegos.

- Dar la posibilidad de realizar varias repeticiones proponiendo variantes para que el juego no resulte monótono y de esta forma el equipo en desventaja, pueda, aún así aspirar a la victoria.

- Al finalizar la actividad todos los niños deben ser estimulados, y en los casos de entrega de estímulos materiales, los propios perdedores hacen la entrega a los ganadores, para estimular las buenas relaciones.
- Al conformar los equipos debemos considerar las particularidades individuales para equilibrarlos.
- Al finalizar el juego se debe realizar una valoración del mismo para de esta forma, considerar los gustos e intereses de los niños.

### **Pasos metodológicos para la aplicación del conjunto de juegos.**

Cada profesor debe tener una imagen clara del juego que enseñará a sus alumnos, la lógica estructura de los juegos, los motivos intereses de los participantes, las circunstancias en las cuales se ve obligado a participar cada uno, exige que el profesor utilice los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos y con ello, garantizará el dominio, por parte de los alumnos, del contenido del juego y su participación activa en los mismos.

Los pasos metodológicos son los siguientes:

1. Enunciación del Juego: Dar a conocer el nombre del juego que se va a desarrollar.
2. Motivación y Explicación: Se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar a los alumnos por la actividad, en ocasiones de una buena motivación depende en parte el éxito de la actividad. Por otra parte la explicación debe ser comprensible, conjuntamente con la descripción y la utilización de los medios audiovisuales de los juegos. El valor de la descripción consiste en la forma artística de exponer el contenido, que debe ser atractiva y dramatizada, con los alumnos mayores donde los juegos y sus reglamentos son más complejos, se realiza una explicación del contenido y de las reglas.
3. Organización y Formación: En este caso se incluye todo lo concerniente a la distribución, selección apropiada de los guías del grupo y formación de equipos desnivelados y que decaiga el interés por el juego.
4. Demostración: Consiste en aclarar los objetivos del juego y explicar de forma más sencilla, ya sea el profesor con algunos alumnos o con todo el grupo la forma en que se debe llevar a cabo el juego.

5. Práctica del Juego: Una vez que se ha demostrado el juego debemos llevarlo a la práctica, a la señal del profesor el juego comienza, aprovechándose todas las situaciones de duda que se produzcan para detenerlo y hacer aclaraciones que faciliten la comprensión del mismo. El profesor debe procurar que todos los alumnos participen para que reafirmen el aprendizaje de la actividad, además, actuará como árbitro y enmendará las faltas cometidas.

Aplicación de las Reglas: Durante la práctica del juego, se van explicando las reglas o sea, los aspectos que los alumnos deben tener en cuenta para que el juego se desarrolle con éxito.

Desarrollo: Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se procederá a su realización hasta que todos los participantes lo hayan comprendido.

Variantes: Después de que se ha desarrollado el juego, el profesor puede realizar variantes y junto con estas, la introducción de nuevas reglas.

### II.3 Análisis e interpretación de los resultados

Resultados del protocolo de observación

Se observaron (10) actividades, en las clases de educación físicas donde se impartió las habilidades lanzar y atrapar, mediante una guía elaborada, sobre aspectos de interés para la investigación.

**Tabla 1:** Resultados del protocolo de observación

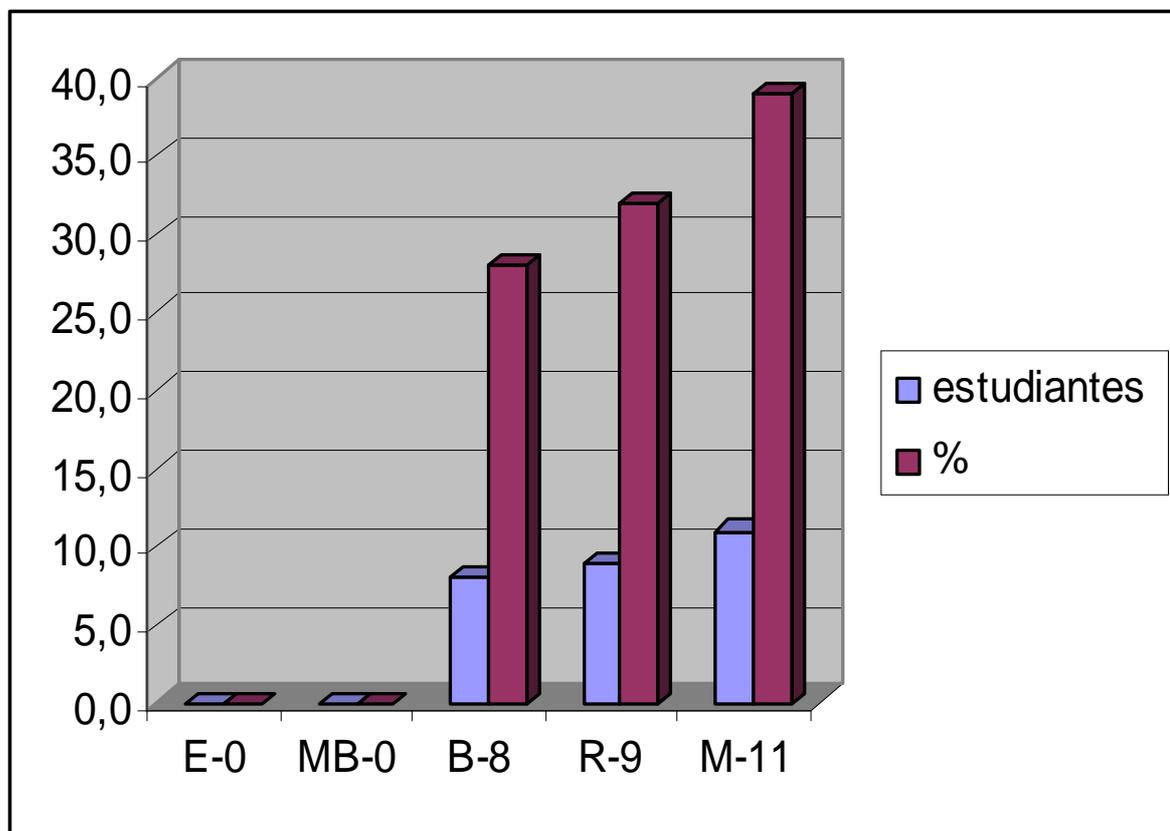
| No | Aspectos  | Cantidad            | Evaluación |
|----|---|---------------------|------------|
| 1  | Clases de E.F   | 10                  | Bien       |
| 2  | No de participantes   | 28 en las 10 clases | Bien       |
| 3  | Condiciones del área  | En las 10           | Bien       |
| 4  | Planificada la actividad según metodología.                                 | En las 10 clases    | Bien       |
| 5  | Se presenta la actividad y se explican los objetivos que persigue la misma. | En las 10 clases    | Bien       |
| 6  | Existe la motivación adecuada mediante la actividad.                        | En las 10 clases    | Bien       |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

**Tabla 2** Resultados individuales del Diagnóstico de las habilidades lanzar y atrapar.

| Alumno     | Posibles errores |       |       |       |       | Total de errores | Evaluación                           |
|------------|------------------|-------|-------|-------|-------|------------------|--------------------------------------|
|            | 1                | 2     | 3     | 4     | 5     |                  |                                      |
| 1          | x                | x     | x     |       |       | 3                | B                                    |
| 2          | x                |       | x     | x     |       | 3                | B                                    |
| 3          | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 4          | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 5          | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 6          |                  | x     |       | x     | x     | 3                | B                                    |
| 7          | x                | x     | x     | x     |       | 4                | R                                    |
| 8          | x                | x     | x     |       |       | 3                | B                                    |
| 9          | x                | x     | x     | x     |       | 4                | R                                    |
| 10         | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 11         | x                | x     | x     |       |       | 3                | B                                    |
| 12         | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 13         | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 14         | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 15         | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 16         | x                | x     | x     | x     |       | 4                | R                                    |
| 17         |                  | x     | x     | x     | x     | 4                | R                                    |
| 18         | x                | x     | x     |       |       | 3                | B                                    |
| 19         |                  | x     | x     | x     | x     | 4                | R                                    |
| 20         | x                | x     |       | x     | x     | 4                | R                                    |
| 21         | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 22         | x                | x     |       | x     | x     | 4                | R                                    |
| 23         | x                | x     | x     | x     |       | 4                | R                                    |
| 24         | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 25         | x                | x     | x     | x     |       | 4                | R                                    |
| 26         | x                |       | x     | x     |       | 3                | B                                    |
| 27         | x                | x     | x     | x     | x     | 5                | M                                    |
| 28         | x                | x     | x     |       |       | 3                | B                                    |
| Sumatoria  | 25               | 26    | 25    | 23    | 16    |                  | E= 0<br>MB=0<br>B=8<br>R=9<br>M=11   |
| Por ciento | 89,28            | 92,85 | 89,28 | 82,14 | 57,14 |                  | E= 0<br>MB=0<br>B=28<br>R=32<br>M=39 |

**Figura - 1, nos muestra los resultados del diagnóstico aplicado a los 28 estudiantes del 2do grado evidenciándose el pobre desarrollo que tienen en cuanto a la habilidad lanzar y atrapar.**

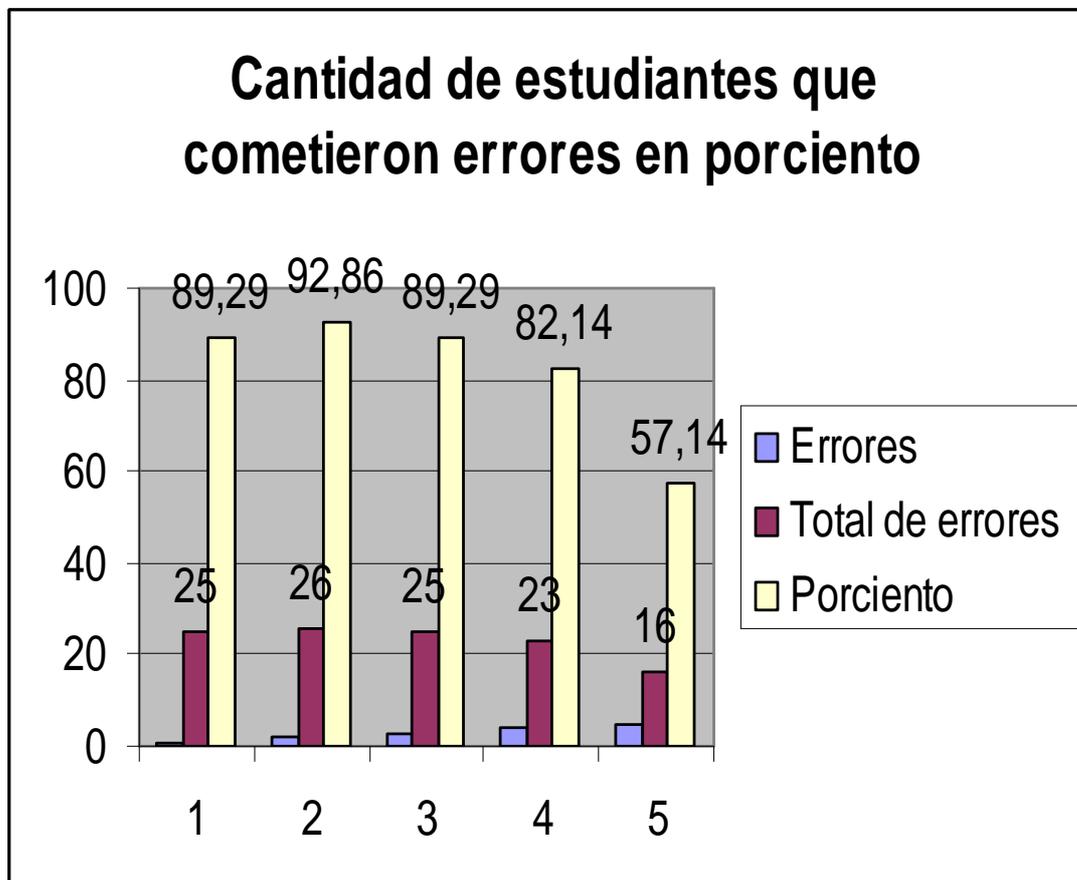


**Figura – 1 Resultados del diagnóstico.**

Como se puede observar en el gráfico ningún niño obtuvo calificación de E ni de MB, 8 obtuvieron evaluación de B cometiendo 3 errores que esto representa un 28% de la muestra estudiada, 9 de ellos fueron evaluados de R cometiendo 4 errores para un 32% y 11 obtuvieron la calificación de M cometiendo 5 errores que representa un 39%. En este diagnóstico la mayoría del grupo obtuvo calificación de M debido al desarrollo deficiente de estos niños en estas habilidades. En este grado la ejecución correcta de los lanzamientos y atrapes Continúan ocupando un lugar principal por la importancia que tienen en el desarrollo motor de los niños.

También se pudo determinar que el error de más dificultad fue el número 2 no realizar el lanzamiento a nivel de la cintura y el de menor dificultad el número 5

realizar el atrape con una mano. Aunque de forma general se puede decir que todos los errores presentan dificultades en la muestra investigada como se puede observar en el gráfico número 2.



**Figura 2** Cantidad de estudiantes que cometieron errores en por ciento

Análisis de la entrevista realizada a los 28 niños de segundo grado.

El 100% de los estudiantes entrevistados alegan que les gusta jugar, los juegos más gustados por los niños son: las casitas, los escondidos, el pitio, las bolas, la escuelita, la pelota, y la suiza. En La tercera interrogante 25 alumnos prefieren jugar con sus amiguitos lo que representa el 89% de la muestra y 3 jugar solos que representa el 37 % La cuarta interrogante los 28 estudiantes respondieron de forma positiva para un 100% y entre los juegos más mencionados estuvieron: la pelota, las frutas y pelota rodada. Como podemos apreciar en esta etapa, el niño es esencialmente un ser sociable, le gusta jugar

en grupo, competir y mostrar sus habilidades así como mostrar sus logros y conocimientos lo cual propicia una verdadera integración grupal, es por esto que deben respetarse las reglas y se debe incentivar el trabajo en equipo.

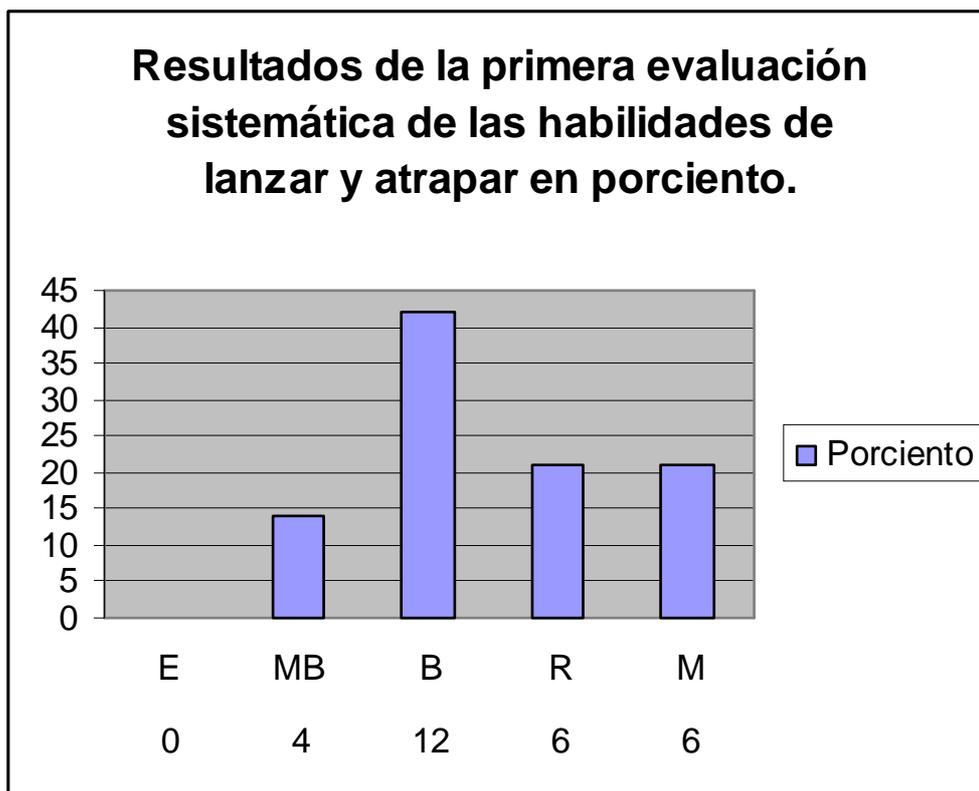
**Tabla 3** Resultados de la entrevista.

| Preguntas   | Resultados   | %            |
|---|--|--------------|
| 1-¿Te gusta jugar?<br>Sí ___ No___  | Todos que si   | 100          |
| 2-¿Qué juegos prefieres?  | Casitas, los escondidos, el pitio, las bolas, la escuelita, la pelota, y la suiza. |              |
| 3-¿Cómo te gusta jugar?<br>Con mis Amiguitos____<br>Solo____  | - 25 con amiguitos<br>- 3 solos  | - 89<br>- 37 |
| 4. Conoces algún juego donde realices lanzamientos o atrapes de la pelota.<br>Sí ___ No___<br>Menciónalos | 28 que si<br>Pelota, la fruta, pelota rodada                                       | -100         |

Después de realizar el diagnóstico inicial de lanzamientos y atrapes de pelotas hacia arriba, al detectar las dificultades que tienen los alumnos en esta habilidad se decidió aplicar el conjunto de juegos creados y terminando el primer período se realizó una evaluación sistemática de esta actividad para comprobar si el grado de dificultad de los alumnos había disminuido.

**Tabla 4: Resultados de las evaluaciones sistemáticas.**

| <b>No</b> | <b>Nombre Y Apellidos</b>     | <b>1era Evaluación</b> | <b>2da Evaluación</b> |
|-----------|-------------------------------|------------------------|-----------------------|
| 1         | Danis Aguilar Ibaceta         | MB                     | E                     |
| 2         | Adriana Almeida Risco         | B                      | MB                    |
| 3         | Eliseo Amaya Aguirre          | R                      | B                     |
| 4         | Leandro Betancourt Diaz       | R                      | B                     |
| 5         | Amanda Cárdenas Baró          | M                      | R                     |
| 6         | Laura Carmona Suárez          | B                      | MB                    |
| 7         | Alexis Díaz Herrera           | B                      | B                     |
| 8         | Brian González Laen           | MB                     | MB                    |
| 9         | Harold Astiazarain Ricardo    | B                      | B                     |
| 10        | Claudia Hernández Corratálá   | M                      | R                     |
| 11        | Raico Ibáñez Montes de Oca    | B                      | MB                    |
| 12        | Danachy Martínez Cárdenas     | M                      | B                     |
| 13        | Abrahán Manuel Felico         | R                      | B                     |
| 14        | Stanly Miranda Martínez       | M                      | R                     |
| 15        | Lourdes Martínez Ruiz         | M                      | B                     |
| 16        | Elianis Padrón Armas          | B                      | MB                    |
| 17        | Mailan Ricardo Martínez       | B                      | MB                    |
| 18        | Nelson Rodríguez Vásquez      | MB                     | E                     |
| 19        | Damisaday Rosabal Calderón    | B                      | MB                    |
| 20        | Yodelvis Robaina Martínez     | B                      | MB                    |
| 21        | María Fernanda Salgado García | R                      | B                     |
| 22        | Zajari Segura Mestre          | B                      | B                     |
| 23        | Amanda Zaragoza Fiallo        | R                      | B                     |
| 24        | Laura Álvarez Noval           | R                      | B                     |
| 25        | Kevin León Pino               | B                      | MB                    |
| 26        | Nataniel Leonard Vásquez      | MB                     | MB                    |
| 27        | Melani Soto Armas             | M                      | R                     |
| 28        | Frank Dubiel Suárez Peña      | B                      | MB                    |

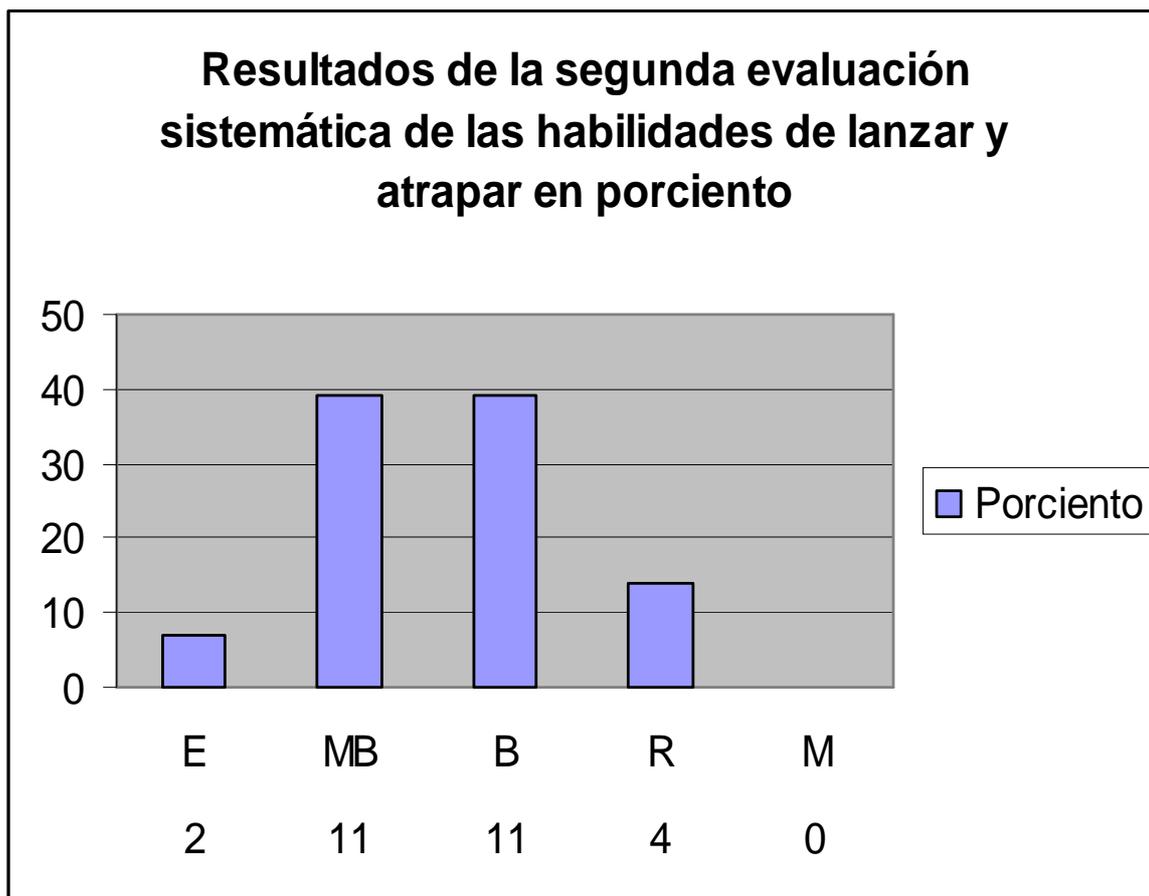


**Figura 3** Nos muestra los resultados de la primera evaluación sistemática aplicada a los 28 estudiantes de segundo grado.

Podemos observar en el grafico, que 4 alumnos obtuvieron calificación de MB cometiendo 2 errores lo que representa un 14% de la muestra estudiada, 12 con evaluación de B cometiendo 3 errores para un 42%, 6 evaluados de R cometiendo 4 errores representando un 21% y 6 fueron evaluados de M cometiendo 5 errores para un 21%. En este gráfico se puede ver la mejoría de estos alumnos con respecto al diagnóstico inicial, ya que estos mejoraron su calificación y aunque no se eliminaron todas las M se logró obtener 4 MB.

Resultados de la segunda evaluación sistemática de las habilidades de lanzar y atrapar en por ciento.

El grafico 4 muestra los resultados de la segunda evaluación sistemática aplicada a los 28 estudiantes de segundo grado evidenciando el avance de estos niños con respecto al inicio del grado.



**Figura 4,** se observan 2 alumnos evaluados de E que realizaron correctamente el ejercicio cometiendo solo un error lo que representa un 7% de la muestra estudiada, 11 obtuvieron la calificación de MB cometiendo 2 errores para un 39%, 11 evaluados de B cometiendo 3 errores representando un 39%, 4 con evaluación de R cometiendo 4 errores para un 14%. También se puede percibir el cambio que dieron estos niños con respecto a las evaluaciones anteriores, ya que existen niños con notas de E y que al terminar estos dos períodos no existe ninguno evaluado de M. Esto nos muestra que con la sistematicidad de la aplicación del conjunto de juegos se han vencido la mayoría de las dificultades que existían en esta habilidad, logrando un gran avance en el desarrollo del lanzamiento y atrape de pelotas.

**Tabla 5 Comportamiento de la valoración de la pertinencia de los juegos por los especialistas.**

| No. | Indicadores                           | Muy alta | Alta | Media | Baja |
|-----|---------------------------------------|----------|------|-------|------|
| 1.  | Objetividad                           | 86%      | 14%  |       |      |
| 2.  | Accesibilidad                         | -        | 100% |       |      |
| 3.  | Posibilidades de aplicación práctica. | 100%     |      |       |      |

Como se puede observar el 100% de los especialistas aprobaron teóricamente el conjunto de juegos entre las categorías de Muy alta y Alta, para lograr un mejor desarrollo de las habilidades lanzar y atrapar en los alumnos de 2do grado. En la categoría de objetividad 6 especialistas estuvieron a favor de muy alta y solo 1 la calificó de alta para un 86 y un 14%, respectivamente, en la accesibilidad los 7 de alta para un 100% y en las posibilidades de aplicación práctica los 7 de muy alta para también el 100%.

Resumen del capítulo:

En el mismo pudo comprobarse que a través de la observación se constató la forma de realización de la habilidad lanzar y atrapar por parte de los alumnos, la entrevista arrojó las preferencias y criterios sobre los juegos; que a partir de la cual se pudo elaborar el conjunto de juegos con el resultado de la valoración teórica positiva de los especialistas.

## **Conclusiones.**

Al culminar el análisis de los resultados, debido a la aplicación de los métodos empleados en la investigación llegamos a las siguientes conclusiones:

La hipótesis planteada fue aceptada ya que el conjunto de juegos propició un mejor desarrollo de las habilidades lanzar y atrapar en los alumnos de 2do grado, siendo tan importante este desarrollo desde las edades tempranas ya que es la base para futuras acciones dentro de la gran variedad de deportes y juegos que realizan los seres humanos. Se logró elaborar un conjunto de juegos teniendo en cuenta los gustos y criterios de los alumnos así como la validación de su pertinencia por los especialistas. Se logró la determinación de los fundamentos teóricos que justifican la importancia del desarrollo de las habilidades motrices básicas en el segundo grado brindando la información requerida para llevar a cabo con éxito la investigación, lográndose la realización del diagnóstico en cuanto a las principales deficiencias en la habilidad lanzar y atrapar. Lo cual permitió dar una valoración cuantitativa y cualitativa del estado actual de los alumnos del 2do grado.

## **Recomendaciones.**

Una vez enunciadas las conclusiones de la investigación, se plantean las siguientes recomendaciones:

- 1- Dar a conocer dicha investigación a profesores de Educación Física y a todos aquellos que les pueda ser útil, a través de eventos científicos que se realicen en el municipio Pedro Betancourt,
- 2- Ampliar la investigación llevando a la práctica la aplicación del conjunto de juegos desde edades más tempranas a edades más avanzadas.
- 3- Enriquecer en próximas investigaciones estos juegos con otros novedosos

## **Bibliografía**

- 1- Aguirre M y Otros. Manual de Didáctica General. Curso Introductorio. Centro de Didáctica de la UNAM.1976
- 2- Aquino I. Y Zapata. Psicopedagogía de la Motricidad. Editorial. Trillas. México. 1988
- 3 Brugger, L, Shmind, A y Bucher, W. (1995) .1000 ejercicios y juegos de calentamiento .Editorial Paidotnbo: Hispano Europea.
- 4 Colectivo de autores. Formas Jugadas Psicomotrices para el nivel Pre escolar (De los cinco a los seis años) Editorial Trillas México. 1991
- 5- Colectivo de autores. MINED. Cuba. Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 1984
- 6- Dobler, E y Dobler, H. (1991).La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- 7- Dodivov.V.(1998) La enseñanza escolar y su desarrollo psíquico. V. Dodivov Moscú. Editorial Progreso.
- 8- Escuela Internacional de Educación Física y Deportes. (2001).Teoría y Práctica de los Juegos. Apuntes para la asignatura.
- 9- Hernández, M. (2003).Selección de lecturas sobre psicología de las edades y la familia .La Habana, Editorial Félix Varela.
- 10- Hernández C y L. Cortegaza. Psicomotricidad y Educación Física. SEP Puebla. Antología Diplomado en Docencia de la Educación Física.
- 11- Kistenmacher J. Preparación Física Para deportes de Equipos. Editorial Stadium. Buenos Aires. 1984
- 12 Klimber L. Introducción a la Didáctica General. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 1978

- 13- Luque Hoyos, F y Luque Tabernero, S. (1995).Guía de Juegos escolares. Madrid, Editorial Gymnos.
- 14-Méndez Jiménez, A y Méndez Jiménez, C (2008). Los juegos en el curriculum de la Educación Física más de 1000 juegos para el desarrollo motor. Barcelona, Editorial Paidotnbo.
- 15-Metodología de la enseñanza de la Educación Física, tomo 2. C. Dr. Ariel Ruiz Aguilera. Lic. Pedro Luis De La Paz Rodríguez. Lic. Alejandro López Rodríguez. Prof. Ana M. García Álvarez. Lic. Omar Paula González. Editorial Pueblo y Educación, 1986. Impreso por el Combinado Poligráfico “Haydee Santamaría”, 1986.
- 16- Núñez de Villavicencio, Fernando. Psicología y Salud. Ciudad de la Habana (2001). Editorial Ciencias Médicas.
- 17- Petrovsky, A.V. Psicología Pedagógica y de las edades. A.V Petrovsky. La Habana. Editorial Pueblo Y Educación.
- 18-Pedagogía. Trabajo colectivo del Ministerio de Educación de Cuba bajo la dirección del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. Editorial Pueblo y Educación, 1984
- 19-Pieron M. Didácticas de las actividades Físicas y Deportivas. Editorial Gymnos. Madrid. 1988
- 20-Pila Teleña A. Didáctica de la Educación Física y los Deportes. Editorial Olimpia. San José. 1988
- 21-Rieder H. Grabiél Fischer. Aprendizaje Deportivo. Metodología y Didáctica. Editorial Martínez Roca. México. 1990.
- 22-Rieder H. Grabiél Fischer. Ruiz A y Otros. Metodología de la Enseñanza de la Educación Física. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 1986.
- 23-Rieder H. Y Grabiél Fischer. Aprendizaje Deportivo. Metodología y Didáctica. Editorial Martínez Roca. México, 1990
- 24- Sánchez Acosta, M.E.(2004).Psicología general, del desarrollo .Ciudad de la Habana, Editorial Deportes .
- 25- Torres Rodríguez, M. A y López Ortega, M.C. (2000). Teoría y práctica de los juegos .Material de apoyo a la docencia.
- 26-Torres J. Didáctica de Clases de Educación Física. Editorial Ciencia y Cultura Deportiva. México Df, 1991.

## **Anexos.**

### **Anexo 1**

#### **Protocolo de Observación**

- 1- Cantidad de actividades observadas.
- 2- Número de participantes.
- 3- Condiciones del área.
- 4- Tienen planificada la actividad según metodología.
- 5- Se presenta la actividad y se explican los objetivos que persigue la misma.
- 6- Existe la motivación adecuada mediante la actividad.

#### **Aspectos a evaluar**

- Que el lanzamiento salga a nivel de la cintura.
- Que el atrape se realice a la altura del pecho.
- Que el lanzamiento se realice con una mano.
- Que el atrape se realice con dos manos.
- Que siga con la vista la pelota

## Anexo 2

### Relación de alumnos investigados 2do grado

| No | Nombre Y Apellidos            | Edad | Sexo | Escuela                 |
|----|-------------------------------|------|------|-------------------------|
| 1  | Danis Aguilar Ibaceta         | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 2  | Adriana Almeida Risco         | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 3  | Eliceo Amaya Aguirre          | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 4  | Leandro Betancourt Díaz       | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 5  | Amanda Cárdenas Baró          | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 6  | Laura Carmona Suárez          | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 7  | Alexis Díaz Herrera           | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 8  | Brian González Laen           | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 9  | Harold Hastiazarain Ricardo   | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 10 | Claudia Hernández Corralá     | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 11 | Raico Ibáñez Montes de Oca    | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 12 | Danachy Martínez Cárdenas     | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 13 | Abrahán Manuel Felico         | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 14 | Stanly Miranda Martínez       | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 15 | Lurdes Martínez Ruiz          | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 16 | Elianis Padrón Armas          | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 17 | Mailan Ricardo Martínez       | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 18 | Nelson Rodríguez Vásquez      | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 19 | Damisaday Rosabal Calderón    | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 20 | Yodelvis Robaina Martínez     | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 21 | María Fernanda Salgado García | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 22 | Zajari Segura Mestre          | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 23 | Amanda Zaragoza Fiallo        | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 24 | Laura Alvares Noval           | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 25 | Kevin León Pino               | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 26 | Nataniel Leonard Vásquez      | 7    | m    | José Antonio Echeverría |
| 27 | Melani Soto Armas             | 7    | f    | José Antonio Echeverría |
| 28 | Frank Dubiel Suárez Peña      | 7    | m    | José Antonio Echeverría |

### Anexo 3

Entrevista a los alumnos.

Esta entrevista dirigida a los niños y niñas es de vital importancia para la investigación y se elaboró teniendo en cuenta sus características generales sobre todo las intelectuales por lo que son sencillas y de fácil asimilación.

1-¿Te gusta jugar?

Sí \_\_\_ No\_\_\_

2-¿Qué juegos prefieres?

---

3-¿Cómo te gusta jugar?

Con mis Amiguitos\_\_\_\_\_

Solo\_\_\_\_\_

4. Conoces algún juego donde realices lanzamientos o atrapes de la pelota.

Sí \_\_\_ No\_\_\_

Menciónalos.\_\_\_\_\_