

# NORMAL MONTEMORELOS

"PROFA. CARMEN A. DE RODRIGUEZ"



"DIFERENCIA EXISTENTE EN LAS HABILIDADES MOTORAS  
DEL NIÑO PREESCOLAR, CUANDO ESTE ES ENSEÑADO EN  
LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA CON JUEGOS  
DIRIGIDOS"

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTAN

DÁMARIS SUHEY MARTÍNEZ RAMÍREZ  
NOGA MADA MARTÍNEZ RAMÍREZ

CIB  
Ej.1



67468



# **NORMAL MONTEMORELOS**

**"PROFA. CARMEN A. DE RODRÍGUEZ"**



**"DIFERENCIA EXISTENTE EN LAS HÁBILIDADES MOTORAS  
DEL NIÑO PREESCOLAR, CUANDO ESTE ES ENSEÑADO EN  
LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA CON JUEGOS  
DIRIGIDOS"**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**PRESENTAN**

**DÁMARIS SUHEY MARTÍNEZ RAMÍREZ  
NOGA MADAÍ MARTÍNEZ RAMÍREZ**





# Escuela Normal Montemorelos

*"Profa. Carmen A. De Rodríguez"*

Apartado 16-246 Montemorelos, Nuevo León, México C. P. 67530 • Clave Federal 19PNE0006S1  
Tel. (826) 3-32-22 ext. 414 • Fax 3-27-08 • E - mail: normalum@umontemorelos.edu.mx

## DICTAMEN

Apreciadas alumnas:

**DÁMARIS SUHEY MARTÍNEZ RAMÍREZ**  
**NOGA MADAY MARTÍNEZ RAMÍREZ**

Los integrantes de la Comisión de Exámenes Receptorales, después de verificar que sus expedientes cumplen con los requisitos que establece el Instructivo de Titulación para las Escuelas del Subsistema de Educación Normal y constatar que su Documento Receptorial ha sido aprobado por el asesor principal; les notificamos que esta comisión les otorga el Visto Bueno para que continúen su proceso de Examen Receptorial, de acuerdo con la programación de la Escuela Normal Montemorelos "Profa. Carmen A. De Rodríguez".

Con los mejores deseos de éxito en su desempeño profesional, quedo a sus órdenes,

Lic. Mar Elizondo Smith  
Presidente de la Comisión de Exámenes Receptorales

Montemorelos, Nuevo León, a 17 de Mayo de 2000



## PERMISO

Otorgamos permiso a la Escuela Normal “Profra. Carmen A. De Rodríguez” de la Universidad de Montemorelos, para reproducir este estudio ya sea en forma parcial o total para propósitos profesionales, con el entendimiento que de ninguna manera se puede utilizar para fines lucrativos de alguna persona o institución.

Firma: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_



## **DEDICATORIA**

*Dedicamos con amor y cariño esta investigación a nuestros PADRES que a pesar de la distancia los hemos sentido cerca, apoyándonos en cada momento, por sus oraciones que nos han dado fortaleza y por ese amor incondicional que nos han brindado y nos han enseñado a amar al ser más divino*

## **NUESTRO DIOS**



## **AGRADECIMIENTOS**

*Agradecemos primeramente a DIOS por sus grandes bendiciones que recibimos de Él al realizar esta investigación.*

*A nuestra MADRE por sacrificar todo para nuestra educación, y a nuestro PADRE por su apoyo moral. ¡¡Gracias por su gran amor y comprensión!!.*

*A la PROFESORA Juliaemy Heilbron y al PASTOR Francisco Flores por el gran apoyo incondicional que nos brindaron en todos los aspectos ¡¡Muchas gracias por todo su amor y cariño brindados durante todos estos años!!.*

*A nuestros PROFESORES Alonso Meza, al Dr.Tevni Grajales, por dedicar tiempo a nuestra investigación,.*

*A nuestros MAESTROS Y AMIGOS que de manera directa o indirecta fueron un apoyo durante estos años..*

**¡¡GRACIAS!!**



## TABLA DE CONTENIDOS

<b>CAPÍTULO UNO</b>	<b>página</b>
<b>INTRODUCCIÓN Y DECLARACIÓN DEL PROBLEMA.....</b>	<b>1</b>
Introducción.....	1
Declaración del problema.....	2
Propósito del estudio.....	4
Importancia del estudio.....	5
Definición de términos .....	5
Suposiciones.....	6
Delimitaciones.....	6
Limitaciones.....	7
Hipótesis.....	7
Organización del estudio.....	7
 <b>CAPÍTULO DOS</b>	
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>9</b>
Introducción.....	9
El Juego en el preescolar.....	9
Definición de juego.....	10
Clasificación de los juegos.....	11
Importancia del juego.....	12



Cómo se realiza el juego.....	15
Aptitudes positivas del juego.....	15
Componentes básicos del juego.....	16
Preparación de los juegos.....	16
Porqué juega el niño.....	18
Habilidades motoras del niño.....	19
Definición de habilidades motoras.....	19
Pautas y características de la conducta del niño 3-5 años.....	22
El Juego y las habilidades motoras.....	25

### **CAPÍTULO TRES**

<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>28</b>
Introducción.....	28
Tipo de investigación.....	28
Técnicas de investigación.....	29
Población y muestra del estudio.....	30
Instrumentación.....	30
Recolección de datos.....	40
Hipótesis nulas.....	41
Análisis de datos.....	41
Resumen.....	42



## **CAPÍTULO CUATRO**

<b>PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>43</b>
Introducción.....	43
Características de la muestra.....	43
Prueba de hipótesis.....	85
Hipótesis nula.....	85
Resumen del capítulo.....	85

## **CAPÍTULO CINCO**

<b>RESUMEN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>87</b>
Resumen del estudio.....	87
Conclusiones del estudio.....	87
Recomendaciones del estudio.....	88
<b>Bibliografía.....</b>	<b>90</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>93</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>PRUEBA INICIAL</b>	<b>Página</b>
Tabla 1 i. ¿Qué será?.....	45
Tabla 2 i. Mover los brazos sin equivocarse.....	46
Tabla 3 i. Objetos a la izquierda y a la derecha.....	47
Tabla 4 i. Gallo, gallina.....	48
Tabla 5 i. ¿Quién anda ahí?.....	49
Tabla 6 i. Buen oído.....	50
Tabla 7 i. El Tren saltarán.....	51
Tabla 8 i. La Cueva.....	52
Tabla 9 i. El Guardián del hueso.....	53
Tabla 10 i. El Payaso pensativo.....	54
Tabla 11 i. El Salto del conejo.....	55
Tabla 12 i. Galope de caballito.....	56
Tabla 13 i. Soldaditos.....	57
Tabla 14 i. Saltos sobre un pie.....	58
Tabla 15 i. El Avioncito.....	59
Tabla 16 i. El Juego de las estatuas.....	60
Tabla 17 i. Los Cojitos.....	61
Tabla 18 i. Las Momias.....	62



Tabla 19 i. El Juego de Simón.....	63
Tabla 20 i. Relevos en zigzag.....	64

## **PRUEBA FINAL**

Tabla 21 Objetos a la derecha, a la izquierda.....	65
Tabla 22 Galope de caballito.....	66
Tabla 23 Soldaditos.....	67
Tabla 24 El Tren saltarín.....	68
Tabla 25 ¿Quién anda ahí?.....	69
Tabla 26 Buen oído.....	70
Tabla 27 El Guardián del hueso.....	71
Tabla 28 La Cueva.....	72
Tabla 29 Gallo, gallina.....	73
Tabla 30 Saltos sobre un pie.....	74
Tabla 31 El Avioncito.....	75
Tabla 32 El Juego de las estatuas.....	76
Tabla 33 El Salto del conejo.....	77
Tabla 34 Mover los brazos sin equivocarse.....	78
Tabla 35 Los Cojitos.....	79
Tabla 36 Las Momias.....	80
Tabla 37 El Payaso pensativo.....	81
Tabla 38 El Juego de Simón.....	82

Tabla 39 Relevos en zigzag.....	83
Tabla 40 ¿Qué será?.....	84



## **CAPÍTULO I**

### **INTRODUCCIÓN Y DECLARACIÓN DEL PROBLEMA**

#### **Introducción**

La razón de existir de la presente investigación surge al ver la necesidad que tienen algunos jardines de niños de contar con un programa de educación física pero no aplicarlo correctamente.

“Los programas para la educación preescolar deben incluir la práctica de la educación física como un importante medio para contribuir al pleno desarrollo del niño preescolar” (Perlicciotta, 1982:56).

La educación física dentro de las escuelas, no tiene como finalidad hacer que los niños lleguen a ser grandes atletas, distinguidos deportistas, ni tomar la educación física como juegos libres. Para los niños significa más que hacerlos sudar, desarrollar forma y fuerza, así como adquirir destrezas. La finalidad es que la práctica de ésta llegue a formar en los niños mentes sanas, cuerpos fuertes y ágiles.

En la educación física se enseña a cada niño cómo integrar la percepción, tanto física como cognoscitiva, de modo que cada uno pueda llegar a ser aquello de lo que cree ser capaz,(Ibid).

"Todo el cuerpo ha sido creado para la acción, y a menos de que se mantengan sanas las facultades físicas mediante el ejercicio activo, las facultades mentales no podrán ser empleadas por mucho tiempo al

máximo de su capacidad" (White 1987:207).

Si los niños llegan a comprender el valor del ejercicio, de los juegos, deportes y otras formas de actividad física, es probable que se dediquen con regularidad a alguna actividad sana durante sus años de estudio y durante toda su vida.

Es convincente que existe una etapa crítica en el proceso de aprendizaje de las técnicas básicas para mantener el cuerpo en buenas condiciones físicas y que el ritmo de dicho proceso dependa directamente de la cantidad y calidad de las experiencias de cada persona. Si estas técnicas no se habilitan a temprana edad, los jóvenes difícilmente podrían practicarla a pleno rendimiento (Percy, 1975).

El movimiento es la base de toda actividad de educación física, y existe ya antes de nacer, sin embargo, a veces resulta difícil transformar el movimiento desordenado en una serie de esquemas coherentes. Es en los primeros años de vida cuando el individuo dispone de más tiempo libre para ejercitarse en estas áreas.

### **Declaración del problema**

El punto central de esta investigación es dar respuesta a la siguiente pregunta: ¿Existe diferencia significativa en las habilidades motoras del niño preescolar cuando éste es enseñado en la clase de educación física con juegos dirigidos que cuando no?.

La respuesta estará fundamentada en la diferencia que pueda



existir entre un grupo control y un grupo experimental tomando en cuenta la prueba inicial y la prueba final de la variable independiente que es el juego dirigido puede entenderse como juego dirigido aquellas actividades lúdicas recreativas orientadas a favorecer el aprendizaje; estas actividades pueden ser: saltar, correr, empujar, cachar, deslizarse, moverse en diferentes posiciones, arranque, etc. La variable dependiente son las habilidades motoras, las cuales sirven para realizar una acción con gracia y destreza produciendo movimiento; y se pueden medir de la siguiente manera:

**Coordinación:** Cuando el niño logra tener habilidad de coordinar grupos musculares haciendo participar en menor grado a otras habilidades del movimiento; por ejemplo, cruzados, mover simultáneamente el brazo derecho y la pierna derecha, caminar de costado cruzando una pierna detrás de otra, camino de puntos (Aquino,1996).

**Equilibrio:** Se medirá a través de la habilidad de equilibrio estático y de movimiento en el cual el apoyo es estable si es estático y el niño no está en locomoción; por ejemplo, pararse en puntas, si está en equilibrio de movimiento el niño caminará o correrá en zigzag (Ibid).

**Percepción motriz:** Se medirá a través de la habilidad que el niño demuestre en caminar hacia atrás, evitando chocar, mirando sobre un hombro; caminar con los ojos cerrados tratando de no chocar con los compañeros; sentarse y pararse, acostarse y hacer distintos movimientos con los ojos cerrados (Ibid).

**Lateralidad:** Conocimiento de los lados izquierdo y derecho del cuerpo; por ejemplo: Levantar un objeto pesado con la mano izquierda, levantar el pie derecho (Ibid).

### **Propósitos del estudio**

Los propósitos de este estudio son:

#### **EN EL AREA COGNOSCITIVA:**

**Conocer** diferentes juegos de tipo motor que se pueden utilizar en las clases de educación física para los niños preescolares.

**Ayudar** a las educadoras a utilizar diferentes tipos de juegos para la clase de educación física que inspiren en los niños un verdadero interés por la clase y desarrollen sus habilidades motoras.

**Formar** conciencia en los padres interesados en ayudar a sus hijos, sobre la importancia de la clase de educación física en los jardines de niños para un mejor desarrollo de las habilidades motoras.

#### **EN EL AREA MOTORA:**

**Contribuir** con la buena salud y bienestar físico del niño preescolar desarrollando sus habilidades motoras por medio del juego.

**Colaborar** con los profesores de educación física que deseen conocer sobre diferentes juegos de tipo motor y asegurar la participación activa de sus alumnos.



EN EL AREA AFECTIVA:

**Ayudar** a cultivar la actividad, el compañerismo, la solidaridad, la justicia, la sujeción a unas reglas fijas, al derecho, al deber con sus compañeros de clase y juego, aprendiendo a ser buenos compañeros al mismo tiempo que desarrollan sus habilidades motoras por medio del juego.

### **Importancia del estudio**

Por medio de esta investigación se está beneficiando a:

1. Las educadoras, al estar utilizando las ideas de juegos para realizar una clase de educación física y lograr que su clase sea más atractiva.
2. Los padres, al leerlo notarán la importancia de la clase de educación física en el jardín de niños para un mejor desarrollo de las habilidades motoras del niño.
3. A quienes realizan la presente, al estar investigando por medio de diferentes fuentes, aprendiendo nuevas formas de enseñar la educación física tomando en cuenta la importancia de esta clase en el jardín de niños, específicamente al desarrollar las habilidades motoras del niño por medio del juego.

### **Definición de términos**

**JUEGO:** Es todo ejercicio en el que los practicantes manifiestan, de una forma aguda, profunda y viva, sentimientos de alegría, satisfacción de bienestar, placer, reposo, emoción o interés, unido en la mayoría de las

ocasiones, al impulso o necesidad de lograr alcanzar algún triunfo notorio (Paul,1972).

**EDUCACION FISICA:** Proceso mediante el cual una persona desarrolla sus capacidades físicas, logrando así, integrarse a un medio social con la aportación de su personalidad formada (Nadal, 1980).

**HABILIDAD MOTORA:** Capacidad para realizar una cosa con gracia y destreza produciendo movimiento, (Comellas, 1984).

### **Suposiciones**

Se supone que el juego dentro de una clase de educación física es requerido para desarrollar las capacidades físicas del niño preescolar y a la vez puede ayudar al crecimiento y desarrollo físico de todo su cuerpo.

Se supone que los juegos practicados en la clase de educación física deben ser variados, entretenidos y agradables para los niños y desarrollar sus habilidades motoras.

Se supone que al tener una clase de educación física con juegos dirigidos el niño desarrollará mejor sus habilidades motoras.

Se supone que a todos los niños les gusta la clase de educación física.

Se supone que la maestra puede utilizar el juego dirigido para enseñar una clase de educación física.

### **Delimitaciones**

Esta investigación esta delimitada a juegos dirigidos que desarrollan las habilidades motoras como son coordinación, equilibrio, percepción motriz, lateralidad para impartir las clases de educación física.

Se tendrá en cuenta las edades de los niños de cuatro a cinco años del jardín de niños “Laureana Wright González” de Montemorelos Nuevo León.

### **Limitaciones**

Este tópico requirió a las investigadoras conocer más a fondo las necesidades de enseñar educación física en los jardines y se atendió con la ayuda de, libros, entrevistas, e investigación con docentes.

Una de las limitaciones es que las investigadoras tenían clases por las mañanas, por lo tanto, para llevar a cabo el experimento fue necesario tomar al único jardín de Montemorelos Nuevo León que toma clases por las tardes.

### **Hipótesis**

Con relación a la declaración del problema se estructuraron las siguientes hipótesis.

Los niños de educación preescolar que han recibido clase de educación física con juegos dirigidos desarrollan mejor sus habilidades motoras que los que no recibieron clase de educación física con juegos dirigidos.



## **Organización del estudio**

En el primer capítulo. Se incluye una introducción a la investigación de educación física del preescolar, declaración del problema, sus propósitos e importancia del estudio, así como la definición de algunos términos para la mejor comprensión de la investigación, también se incluye las suposiciones que se tienen sobre el tema, delimitaciones que incluye dentro de este documento, investigando ciertos temas y excluyendo algunos otros menos importantes, las limitaciones también entran en este capítulo, y la hipótesis, que se presume.

El capítulo dos presenta la variable dependiente y la independiente sacando conclusiones de las dos variables elaborando una síntesis del resultado más importante de la literatura incluida.

En el capítulo tres incluye la introducción del capítulo, tipo de investigación, las técnicas de investigación que se realizaron para este estudio, la población, muestra e instrumentación del estudio, las recolecciones de datos, hipótesis nula, el análisis de datos y el resumen.

El capítulo cuatro incluye las características de la muestra, la prueba de la hipótesis y el resumen.

El capítulo cinco presenta el resumen, las conclusiones y recomendaciones del estudio.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Introducción**

Para la elaboración de esta investigación se realizó el repaso de la literatura. Los datos fueron sacados de libros del acervo de la biblioteca de la “Universidad de Morelos” y la biblioteca de la escuela normal “Miguel F. Martínez” en la ciudad de Monterrey. La información obtenida fue enfocada en las dos variables principales que fueron: la independiente que es el juego y la dependiente que es el desarrollo de las habilidades motoras en el niño preescolar.

Este estudio ayuda para que el lector tenga un conocimiento más amplio sobre lo que es el juego y habilidades motoras para el buen desarrollo de la investigación.

#### **El Juego en el preescolar**

Al analizar la variable independiente que es el juego se pudieron examinar los siguientes aspectos: definición de juego, clasificación de los juegos, importancia del juego, cómo se realiza el juego, aptitudes positivas del juego, componentes básicos del juego, preparación de los juegos y porqué el niño juega.

## Definición de juego

Riesgo y Pablo (1980), comentan que:

El juego supone un ejercicio físico y espiritual de gran valor, estimulan el crecimiento, engendran hábitos, sirve para descargar situaciones infantiles y desarrolla la imaginación. Es una actividad lúdica recreativa orientada a favorecer el aprendizaje del niño. También comentan que el juego es parte de la necesidad básica del niño, le da satisfacción emocional, lo mantiene ocupado, es importante que jueguen sino el aburrimiento los atraparé y éste se degenerará rápidamente en el mal humor, irritabilidad y afán de destruir.

El juego tiene un valor intelectual. Ayuda a los niños a practicar y desarrollar sus nuevas habilidades, les enseña a usar sus manos y a coordinarlas con su vista, también les ayuda en la relación con los demás (Ibid).

El juego es gasto de energía, por lo tanto encontrará cómodamente en el acto de educación física su medio de expresión. Es un proceso de educación completa indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño (Gutton, 1976).

El juego ayuda al niño a concentrarse, a observar y a experimentar, son capaces de mantener activos sus intereses, le enseña a ver cómo funcionan las cosas y cómo están hechas, también les ayuda en la relación con los demás (Ibid).



Best menciona respecto al juego que:

El juego es una acción o una actividad voluntaria que se practica dentro de ciertos límites determinados de tiempo y de lugar, siguiendo una regla libremente consentido, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de ser en ese momento diferente de la vida cotidiana (1973:13).

“El juego pone en acción las diferentes posibilidades de movimiento, implica la ejercitación de habilidades motrices básicas, de coordinaciones y equilibraciones, así como de recursos comunitarios y expresivos” (Corpas 1995:31).

### **Clasificación de los juegos**

Según Rafael Cháves, existen dos tipos de juego:

1. Juegos libres: Es el que los niños ejecutan sin dirección ni vigilancia aparente, por las razones siguientes:

- a) Para estudiar al niño en sus reacciones morales.
- b) Para observar cuáles son sus inclinaciones lúdicas, y así ajustar mejor el plan de juegos.

2. Juegos dirigidos: “Cuando su realización se hace bajo la batuta del profesor, por perseguir finalidades más concretas de tipo físico, desarrollar determinadas cualidades de tipo técnico” (1965:134).

Wallon, (1977) argumenta que existen tres clases de juegos.

- a) Funcionales: Son aquellos que pueden estar constituidos de movimientos muy simples, como estirar y doblar los brazos o las

piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos.

- b) De elaboración: Son aquellos en los que el niño se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transformarlos, y crear otros nuevos.
- c) De adquisición: Son aquellos en los que el niño es todo ojo y todo oído, mira, escucha y hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones que parecen absorberlos totalmente.

Chateau (1973), señala que existe también el juego de reglas donde el niño preescolar gusta de una manera informal de establecer sus propias reglas, las reglas del pequeño se improvisan sobre la marcha por ejemplo: subir una escalera hacia atrás, hacer muecas, seguir a un compañero, imitar actos de animales o personas.

### **Importancia del juego**

Los métodos educativos modernos, han reconocido la importancia del juego en el crecimiento y el desarrollo de los niños. El juego constituye un medio natural y necesario para la internalización de valores, tensiones, intereses e inhibiciones y para la construcción de conceptos (Ríos, 1984).

El desarrollo social del niño se estimula, por medio del juego, el cual es un medio para descubrir la propia identidad, como para relacionarse con los demás, para comprender otros puntos de vista, para

aprender a usar símbolos con el pensamiento y para internalizar las normas de la sociedad. La importancia del juego, sobre todo para el desarrollo socio-emocional y cognoscitivo (Stevens y King, 1987).

Spock, argumenta que: "Al niño le gusta jugar no porque sea fácil sino porque tiene que vencer dificultades" (1988: 67).

En efecto el niño se esfuerza a cada momento en perfeccionar sus conocimientos, e intentar repetir todo cuanto ha visto hacer a sus padres y a otros niños mayores que él.

El niño necesita jugar para desarrollarse de manera adecuada y estable. Aun más el juego explica muchos comportamientos y enigmas de la conducta infantil (Ríos, 1984).

Si se ha podido definir al niño como al ser que juega, es fácil deducir que el juego es la actividad en la que pone mayor empeño. El educador hará bien en adoptar procedimientos de aprendizaje procedidos por el espíritu del juego (Cervera, 1989).

"El niño al jugar consigue eficacia en la ejecución y al mismo tiempo contribuye a su buena salud y bienestar, desarrollando un cuerpo agradable y saludable y así participar en actividades sociales y recreativas" (Phyllis C., 1986:7).

Arnold (1966), dice que al estar jugando el niño tiene la posibilidad de ponerse en el lugar del otro y, al aceptar las reglas, aceptará momentáneamente dejar de lado los intereses propios, que sólo pueden



darse cuando el niño está capacitado para tomar conciencia de las consecuencias de su propia acción y sus resultados sobre los objetos.

Por último los niños requieren de tiempo y espacio para poder jugar. La sociedad actual está dejando cada vez menos posibilidades para esta manifestación fundamental de la socialización infantil, también los profesores pasan por alto este aspecto que es tan importante para un buen desarrollo del niño. Los juegos que se proponen apuntan más al consumismo y al eficientismo que a respetar las características funcionales del juego (aun los tradicionales), incluido por ejemplo en un concurso infantil de televisión, pierde totalmente su sentido y posible efecto formativo (Ibid).

El niño que haya disfrutado de más oportunidades de ser creativo en el juego, tendrá mayores posibilidades de disfrutar sus propias conquistas; serán más suyas cuanto mayor participación haya tenido en el proceso de búsqueda y encuentro de resolución de los problemas y desafíos que cada situación le plantee. Esta búsqueda de formar seres humanos creativos va mucho más allá de la absurda simplificación de dejar que “Haga lo que quiera” o preguntarles de inicio lo que quiere hacer, como si ésta fuera la única vía de acceso al desarrollo y creatividad (Aquino,1996).

### **Cómo se realiza el juego**

La educación física debe adaptarse a la educación total a las leyes vitales del niño, no a las necesidades de los adultos.

Es posible que en el juego participe un solo niño o un grupo de niños. La duración del juego no tiene límite de tiempo, Ya que puede durar unos minutos o más (Mayesky, Neuman,1979).

### **Aptitudes positivas del juego**

Barbara Biber (1986), cita a Seguin quien señala que los libros no pueden enseñar a los niños lo que los juegos y juguetes que puedan inculcar como es la individualidad, heroísmo e idealismo. El juego es el acto más espontáneo de la infancia y mucho más aún, es para los niños la realización libre y voluntaria de una función fisiológica y psicológica, es algo sagrado para ellos.

Isambert (1991) citando a y Froebel, señala que los juegos del niño son los gérmenes de toda su vida ulterior; y si el niño disfruta jugando, debería reemplasárcele más que reprimirle. El juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa.

El niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para que cuando sea mayor, sólo recuerde de su paso por el jardín de niños que jugó y fue feliz.

El juego influye mucho para que se puedan desarrollar completamente y además adquirir nuevos conocimientos (Bruner,1986).

## **Componentes básicos del juego**

1. El movimiento y la movilización a la acción
2. El placer y la gratificación lograda a partir de la propia acción del juego
3. La espontaneidad y apertura a situaciones, personas y actividades que supone todo el juego.
4. La imaginación y creatividad en cuanto a búsqueda cognoscitiva de soluciones al problema-Juego.

Los padres y educadores deben asumir la responsabilidad de que los niños practiquen actividades físicas con unos propósitos determinados

El niño en el juego aprende a utilizar sus capacidades físicas, es principalmente a través del juego como se convierte en persona, en el sentido más total de la palabra (Zaabala, 1987).

## **Preparación de los juegos**

Castillo y Flores (1985:99) comentan que:

Es de vital importancia para el educador preescolar definir el tipo de juego que debe emplear para que los alumnos alcancen el pleno desarrollo de sus potencialidades y habilidades, que son fundamentales para el niño.

Bauzer (1969:77), sugiere una forma de preparar los juegos

1. Elegir con cuidado los juegos que se emplearán, para que los niños puedan divertirse y a la vez aprender.
2. Planear actividades a la altura de la capacidad, del nivel de madurez y la experiencia del grupo. Si son fáciles, el niño pierde muy pronto el



interés; en caso contrario, puede desalentarse o cansarse rápidamente.

3. Seleccionar los juegos que atiendan a las necesidades del grupo y que sean adecuados al espacio, tiempo y material disponible, o hacer de antemano las adaptaciones necesarias.
4. Tener siempre preparados algunos juegos de poco movimiento, para el caso de un posible cambio de tiempo, o un necesario descanso entre dos actividades que puedan excitar mucho al grupo.
5. Seleccionar los juegos de acuerdo a la hora del día y las condiciones del tiempo (lluvia, viento, frío, etc).
6. Es posible lograr buenos resultados haciendo modificaciones en un juego para atender a una situación local. La alteración de un nombre o el agregado de una regla concurre, a veces, a mejorar mucho la actividad.
7. Con un poco de imaginación, se puede transformar muchos juegos que exigen grandes espacios abiertos y mucho equipo, en actividades realizadas en un aula, y hechas además con material improvisado.
8. Recurrir con frecuencia, a juegos que proporcionen el máximo de actividad a todos los participantes.
9. Realizar siempre que sea posible, las sesiones de juegos (activos o no) al aire libre.
10. Hacer de antemano las marcaciones necesarias en el campo de juego.

11. Preparar con anticipación el material que se va a utilizar, nunca se debe reunir al grupo para explicar el juego sin antes tener el material preparado.
12. Planear la distribución de los alumnos en el campo, para mayor rendimiento de las actividades y menor pérdida de tiempo (con experimentos y explicaciones).
13. Estudiar bien cualquier juego antes de enseñarlo, se debe dominar perfectamente su organización, reglas y técnicas, anotándolas, si es necesario en una ficha y ponerlo en el bolsillo.

### **Porqué juega el niño**

No se puede imaginar la infancia sin sus risas y juegos. Supóngase que de pronto los niños dejan de jugar, que los patios de las escuelas quedan silenciosas, que los gritos ya no llegan del jardín o del patio, no se tendría, más alrededor ese mundo infantil que hace la delicia y los tormentos, sino un pueblo triste y silencioso, sin inteligencia y sin alma.

Gracias al juego crece el alma y la inteligencia, mientras que por esa tranquilidad, ese silencio en la que a veces los padres se complacen equivocadamente, se anuncian a menudo en el niño graves deficiencias mentales. Un niño que no sabe jugar, es un “pequeño viejo” será un adulto que no sabe pensar (Chateau, 1973).

Zapata (1988) comenta que el niño juega porque desea conocer el mundo y es un aspecto esencial en el desarrollo de su vida, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, motricidad y la socialización del niño, en pocas palabras el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y construir el eje de toda la actividad educadora.

### **Habilidades motoras del niño**

Se estudio la variable dependiente que son las habilidades motoras del niño, analizando los siguientes aspectos: Definición de habilidades motoras, pautas y características de la conducta en niños de tres y cinco años.

### **Definición de habilidades motoras**

“Capacidad para estructurar el espacio en el que se realizarán estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso global”, (Ajuriaguerra 1983:214).

Perlicciotta (1982), señala que el objetivo central de las habilidades motoras, es la formación física que implica el desarrollo del niño de acuerdo con sus posibilidades de cada edad.

Estas cualidades son por un lado, resistencia, fuerza y velocidad, cualidades condicionales que están íntimamente relacionadas con el aparato de movimiento, o sea, el funcionamiento de los sistemas

cardiovascular y respiratorio por una parte, y el aparato muscular por otro, que permite los movimientos del cuerpo humano.

Por otro lado las llamadas cualidades coordinativas, en las que interviene directamente el sistema nervioso: destreza y movilidad.

No se desarrollará mayormente estos aspectos, pero se mencionará que las cualidades condicionales requieren de estímulo de movimientos adecuado a la edad y capacidad de los niños.

Los ritmos de alternancia entre actividad y descanso no deben forzarse: Un niño muy estimulado puede hacer esfuerzos que sobrepasen lo peligroso, y tanto los maestros como los padres frecuentemente provocan este tipo de sobre exigencia sin darse cuenta de ello.

Sin embargo, las clases de educación motriz son, en general, poco activas; los procesos de reflexión, o juegos de poca actividad, u otras actividades, deben alternarse con las dos formas que el niño necesita y en las que expresa su natural actividad física: correr y saltar. Un jardín que aparta de la actividad cotidiana del niño este tipo de estímulos funcionales, del mismo modo de la que olvida el juego simbólico es un jardín incompleto, aunque dedique mucho esfuerzo a ser eficiente en las experiencias de construcción de los conocimientos y las nociones, (Ibid).

La falta de dinámica en las clases se debe, en muchos casos, a una pretendida racionalidad a la que se empujan programas totalmente analíticos, donde a cada actividad le podría corresponder un objetivo a lograr.



Se cree también que se debe, en muchos casos, al temor, por parte del maestro, de que los niños puedan golpearse o caerse cuando corren o saltan, es el viejo esquema “maternal” del nivel que se ocupa.

Pero no debe olvidarse que la carga de trabajo general (de todo un día de clases), tiene que tomarse en cuenta. Como ejemplo negativo, se pueden mencionar las escuelas de verano donde los niños deben asistir a diferentes disciplinas, por ejemplo, atletismo, natación, juegos con balón, etc, donde cada maestro da su clase como si fuera la única y los niños sobrepasan el nivel de esfuerzo recomendable, (Perlicciotta, 1982).

Se trata de considerar las características de los niños en cada edad y sus posibilidades de movimiento para que las ejerciten aprendiendo siempre algo nuevo, pero no con un criterio técnico.

Recuerde que en estas edades no se enseña técnicamente ni a correr, ni a saltar, ni a respirar, etc.

El trabajo en las etapas maternal y preescolar deben estar centradas, desde el punto de vista motriz, en el desarrollo de las cualidades coordinativas, o sea que se pongan en práctica una serie de habilidades, que el niño tratará de resolver. Se puede hacer una actividad no formal, aportando elementos importantes al aprendizaje, sin utilizar las técnicas que todos conocen y se siguen empleando con los niños pequeños, como son la gimnasia básica, el deporte formal y el entrenamiento, (Ibid).

Recuerde que el movimiento es “un proceso secuencial y seriado de acciones neuro musculares que llevan a un cambio progresivo y gradual de posturas, posiciones y actividades en el espacio y en el tiempo” (Harris, 1987:19).

Hay dos grandes tipos de movimiento, los reflejos y los voluntarios, estos últimos son los que nos interesan, porque, por medio de ellos, se expresa un proyecto motriz desarrollado por medio de la acción.

Bucher argumenta que:

Después de una cierta edad, a pesar de un entrenamiento intensivo, una persona no podrá alcanzar el rendimiento que hubiera logrado si se le hubiera entrenado antes. Si una habilidad no se desarrolla por entrenamiento en el momento oportuno, las posibilidades de adquisición posterior pueden desaparecer (1979:23).

### **Pautas y características de la conducta de niños de 3-5 años**

Según Bottino, mencionado por Perlicciotta (1982), señala que el período preescolar, de los tres a los cinco años, es cuando el niño hace mayores adquisiciones de sus habilidades motoras, y cuando se producen los mayores cambios en la estructura corporal. A continuación se mencionará algunas adquisiciones y cambios en el niño de edades de:

#### **Tres años:**

1. Alcanza cierto grado de seguridad y agilidad sobre sus pies
2. Varía su dependencia y su independencia con las distintas actividades (por ejemplo: camina, corre, se desliza con facilidad, pero

le cuesta mucho saltar en alto o en largo. Más aún si se trata de vencer un obstáculo).

3. Pone resistencia al despegarse del piso: cuanto más cerca está de él, más seguro se encuentra.
4. Puede saltar de una altura pequeña (salto en profundidad) o con pies juntos en el lugar.
5. Le encanta jugar al aire libre, o estar junto a otros niños.
6. Es capaz de realizar tareas más elaboradas: caminar en equilibrio sobre una marca, imitar pasos de distintos animales, subir escaleras alternando los pies, trepar por un aparato que ofrezca unas buenas posibilidades para sus manos y pies.
7. Maneja bien sus manos, y toma objetos pequeños con facilidad.

A esta edad su actividad se caracteriza por un derroche innecesario de movimiento y energía, y por una falta de coordinación en sus músculos más finos.

#### **Cuatro años:**

1. Trata de consolidar todas sus adquisiciones anteriores
2. La combinación de éstas lo lleva a aumentar su caudal de movimiento, y a enfrentar nuevas ejercitaciones.
3. Adquiere más dominio en el lanzamiento de objetos
4. Se para con seguridad sobre un pie
5. Se muestra mucho más decidido en la realización de pruebas
6. Logra el salto en todas sus facetas: largo, alto y profundo

7. Es mucho más sociable
8. Está aprendiendo a esperar su turno y a cooperar con sus compañeros.
9. Maneja los puntos más simples del espacio parcial (arriba, abajo, adelante, atrás y a ambos costados).
10. Los músculos del ojo y de la mano muestran una mayor coordinación, y toda su capacidad motora se halla más finamente controlada.

**Cinco años:**

1. Alcanza gran independencia y habilidad en sus movimientos, tanto como dominio y equilibrio de su eje corporal.
2. Es hábil y audaz
3. Le encanta trepar por los distintos aparatos y enfrentar tareas que le ofrezcan ciertos riesgos.
4. Su lateralidad está bien definida
5. Se desplaza con precisión y seguridad en distintas direcciones y con distintos ritmos (maneja rectas, curvas y diagonales).
6. Comparte el juego con sus compañeros y se inicia en el respeto por las reglas elementales del juego.



## El Juego y las habilidades motoras

Todo programa para la educación preescolar incluye, *definitivamente la práctica de educación física, como un importante medio de contribuir al desarrollo integral del niño.*

“La educación física dentro de la escuela, no tiene como finalidad hacer de los niños grandes atletas, pero sí que su práctica forme mentes sanas, cuerpos fuertes y ágiles” (Perlicciotta, 1982:56).

Esta materia ofrece una variedad tal de actividades, que el individuo podrá realizar siempre el aprendizaje de nuevas habilidades físicas a lo largo de su vida. Claro está que su cuerpo será más diestro y el aprendizaje más rápido, si el cuerpo ha estado ejercitándose desde sus primeras reacciones motrices.

De ello se deduce la necesidad de la práctica de educación física desde temprana edad, y su inclusión en la planificación didáctica del jardín de infantes.

"La inacción física no solo disminuye el poder mental sino también el moral" (White, 1987:209)

Esta incorporación está avalada por los favores que luego de una práctica regular, surgen en el crecimiento y en el desarrollo del niño.

Desde el punto de vista biológico, los ejercicios físicos producen aceleración en las funciones vitales, una sucesión de beneficios en el organismo; mejor oxigenación de los pulmones, respiración correcta y circulación normal. De este modo se eliminan fácilmente las toxinas, se

nutren mejor los músculos, y todo el organismo se fortifica, adquiriendo salud, vigor y resistencia, (Aquino, 1996).

Los ejercicios físicos, auxiliados por el manejo de pequeños y grandes materiales de juego, contribuyen a perfeccionar el ritmo y la coordinación motriz.

La motricidad del niño al entrar al jardín se caracteriza por sus contrastes: llama la atención por una parte, la fuerte movilidad, la rápida transformación en movimiento de todos los estímulos, impresiones y percepciones ambientales, que mantienen continuamente el movimiento.

Por otro lado sorprende la motricidad pensada, una cierta lentitud, una cuidadosa experimentación en la ejecución del movimiento. Por rápida que sea en el principiante escolar la transformación de los estímulos ambientales en movimiento, sus movimientos premeritados son lentos a ellos se agrega cierta indeterminación del movimiento que, por otra parte, determina su gracia y elegancia.

Si se caracteriza la motricidad infantil en los primeros años escolares como pródiga, indeterminada, y lenta, entonces se evidencia aquí una problemática que en la educación física conduce a la exigencia de tener en cuenta la madurez motriz,(Ibid).

“La forma social del niño preescolar que comienza es el grupo de juego. El niño busca a sus coetáneos para jugar, aunque la relación entre niño y niño sea más débil”, (Page, 1967: 99) .

Page (1967), comenta que los intereses comunes de los juegos ligan a los niños entre sí. Aunque se adapten de buen grado, siendo sensibles al elogio y a la reprimenda, no se puede esperar todavía de ellos la capacidad de una auténtica coordinación en una comunidad.

A través de la pareja de compañeros y de los pequeños grupos de tres y cuatro, han de ser llevados paulatinamente al grupo mayor.

Algunos niños con una fuerte sensación de poder confían plenamente en sus propias capacidades. Los niños temerosos y los niños cuyo sentimiento de autovaloración esté reprimido, tienen que adquirir poco a poco la confianza en su propia fuerza, abordando pruebas menores que podrán resolver con seguridad.

Para los niños en los juegos la competencia tiene un significado puramente formal. Si después de una carrera de todo el grupo se les pregunta quién llegó primero, cada uno contestará "yo". El deseo y la convicción de ser el primero y el mejor no nace aun de una seria ambición, sino del sentimiento vital, asegurado por toda la estructura de rendimiento, de ser capaz de todo y de una ilimitada confianza en si mismo que guía al niño al afrontar el mundo circundante.

Al tener los niños una clase de educación física se estará adaptando a su propio cuerpo los cambios que a lo largo del proceso de crecimiento y desarrollo se producen, mediante el desarrollo de la conciencia corporal y las estrategias pedagógicas adecuadas para conseguir una auto imagen corporal, positiva y autónoma base del equilibrio psicofísico y de seguridad y de confianza en uno mismo,(Corpas, 1995:11).

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### Introducción

En el capítulo tres se presentan las estrategias que se llevaron a cabo en cuanto a la metodología de la investigación. Se incluye el tipo y técnicas de investigación realizada, las estrategias empleadas en el estudio, la población y muestra, su selección, características y tamaño.

En este capítulo también se encuentra la instrumentación en la cual se describe los estudios empleados, una recolección de datos, las técnicas para conseguir las fuentes de información, hipótesis nulas, el análisis de datos que incluyen las estadísticas empleadas, concluyendo con un resumen de todo el capítulo.

#### Tipo de investigación

Este estudio corresponde al tipo de investigación descriptiva cuasi experimental de tipo nueve. Descriptiva porque según Ary Donald (1987) tratan de obtener información acerca del estado actual de los fenómenos.

El tipo de investigación cuasi experimental es porque:

“Los sujetos no son asignados al azar a los grupos ni emparejados; si no que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento, son grupos intactos”(Hernández, 1998:169).



De tipo nueve, porque según Ary Donald (1987) dice que este diseño consta de dos grupos sólo uno es sometido en tratamiento experimental, además dispone de un grupo control que permite hacer la comparación necesaria según la respetabilidad científica, y consta de una prueba inicial y una prueba final.

### **Técnicas de investigación**

Para obtener los resultados de esta investigación se utilizaron ciertas técnicas.

Primeramente se tomaron dos grupos, un grupo control con 15 niños, y 18 niños del experimental, con un total de 33 niños del jardín de niños “Laureana Wright González” los cuales ya estaban divididos.

Se realizaron dos listas de verificación las cuales contenían 20 juegos que desarrollarán las habilidades motoras, una inicial que se aplicó al comienzo a los dos grupos; durante una semana se le aplicó el tratamiento al grupo experimental, al término de esta semana se aplicó la prueba final con los 20 juegos a ambos grupos para ver quién había desarrollado mejor sus habilidades motoras.

### **Población y muestra del estudio**

Para la elaboración del estudio fueron tomados los niños preescolares del jardín “Laureana Wright González “ de la Ciudad de Montemorelos Nuevo León.

La edad de los niños preescolares fue de cuatro a cinco años de edad, tomando en cuenta a niños y niñas. El total de los niños era de 33 de los cuales sólo 24 participaron en este estudio, por la razón de que los demás niños les fue posible participar en este estudio.

Los grupos no se seleccionaron, pues éstos ya estaban formados antes del experimento.

### **Instrumentación**

El instrumento fue elaborado especialmente para la recolección de datos, el instrumento utilizado fue una lista de verificación inicial y final para el grupo control y experimental.

Se eligieron 20 juegos que desarrollan las habilidades motoras de los niños, delimitándose en las áreas de coordinación, equilibrio, percepción motriz y lateralidad.

El primer juego (coordinación) que se realizó fue “Relevos en zigzag” en donde a los niños se les formaba por equipos. El primer niño de cada grupo salía corriendo pasando por todos los obstáculos que se ponían en el recorrido, regresaba, tocaba a otro niño y el otro niño salía corriendo, así se sigue el juego hasta terminar relevando a todos.

Se calificaba como:

1= mal, al niño que no pasaba por todos los obstáculos y hacia el recorrido solo en línea recta.

2=regular, al niño que pasará más de cuatro obstáculos, haciéndolo más o menos en forma de zigzag.

3=bien, al niño que pasará todos los obstáculos e hiciera el recorrido en forma de zigzag.

El segundo juego (coordinación) es “Salto sobre un pie”, en este juego los niños tienen que tomarse por parejas, levantar el pie izquierdo y abrazados saltar juntos hasta llegar a la meta.

Se calificaba como:

1=mal, a los niños que se soltarán antes de llegar a la meta y además no levantarán el pie correcto para saltar junto con su compañero.

2=regular, a los niños que aunque se soltarán antes de llegar a la meta levantarán el pie correcto o que no se soltarán hasta llegar a la meta pero levantarán el pie no indicado.

3=bien, a los niños que llegarán saltando juntos hasta la meta y además levantarán el pie indicado para saltar.

El tercer juego (coordinación) “El juego de Simón”, a todos los niños se les formó en una sola hilera y se les marcó en el suelo lo que iba a ser la línea azul y la línea amarilla, para que en el momento cuando se mencionará cualquier color los niños saltaran a la línea correcta según la indicación. Se calificó como:

1=mal, a los niños que se equivocarán todas las veces.

2=regular, a los niños que al saltar a la línea se equivocarán la mitad de las veces que fueron mencionados los colores, si fueron diez serían cinco veces que el niño se podría equivocar.

3=bien, a los niños que no se equivocarán al saltar a la línea correcta o bien al color correcto.

El cuarto juego (equilibrio) “Soldaditos” en donde los niños demuestran su equilibrio al colocarse en la cabeza un costalito y avanzan marchando o caminando con él en línea recta, sin que se lo sostengan con las manos hasta llegar a la meta. Se calificará como:

1=mal, al niño que al marchar o caminar se le cae el costalito de la cabeza y no avanza en línea recta.

2=regular, al niño que a la mitad del trayecto se le cae el costalito y no llega con él a la meta o llega a la meta con el costalito pero no en línea recta.

3=bien, al niño que logra llegar a la meta marchando o caminando según la indicación con el costalito en la cabeza sin agarrárselo con sus manos y además camina o marcha en línea recta.

El quinto juego (equilibrio) “Galope de caballito” en este juego los niños se colocan en posición de gateo y se colocan el costalito en la espalda, avanzando en línea recta hasta llegar a la meta. Se califica como:

1=mal, a los niños que se paren mucho para acomodarse el costalito sobre su espalda y no avancen mucho.



2=regular, a los niños que avancen con el costalito sobre la espalda pero no lo hagan en forma recta alineada.

3=bien, a los niños que lleguen a la meta con el costalito sobre la espalda y hayan avanzado en línea recta sin pararse en el trayecto.

El sexto juego (equilibrio) “Los cojitos” en este juego los niños levantan la rodilla derecha y se colocan el costalito sobre el muslo, manteniéndolo así aproximadamente durante 15 segundos. Se calificará como;

1=mal, a los niños que no logren mantener el costalito sobre la rodilla y además no mantengan su equilibrio durante menos de cinco segundos aproximadamente.

2=regular, a los niños que se les caiga el costalito de la rodilla y mantengan el equilibrio durante 10 seg. Aproximadamente.

3=bien, a los niños que mantengan el costalito sobre su rodilla durante 15 segundos aproximadamente manteniendo su equilibrio.

El séptimo juego (equilibrio), “Las momias”, en este juego todos los niños se sientan cruzando los brazos y las piernas y en el momento indicado los niños se levantarán evitando soltarse los brazos, parándose derechitos aún con los brazos cruzados. Se calificará como:

1=mal, a los niños que no logren pararse y además no lo intentan y se van de lado.

2=regular, a los niños que logren pararse pero se sultan los brazos que tenían cruzados.

3=bien, a los niños que se paran sin dificultad y además no se sultán sus brazos cruzados.

El octavo juego ( equilibrio), “El juego de las estatuas”, aquí lo niños se paran en una línea recta, colocando un pie detrás del otro, con los brazos pegados a los costados del cuerpo y cerrando los ojos, manteniendo así su equilibrio. Se calificará como:

1=mal, a los niños que no coloquen bien los pies uno atrás del otro sobre la línea, y se balanceen mucho al cerrar sus ojos.

2=regular, a los niños que logran colocar bien sus pies sobre la línea, pero no mantienen sus brazos junto a los costados de su cuerpo, o abren sus ojos para poder mantenerse en equilibrio.

3=bien, a los niños que se mantienen en equilibrio con sus pies sobre la línea uno atrás del otro, tienen sus brazos junto a los costados de su cuerpo y cierran sus ojos.

El noveno juego (equilibrio), “El avioncito”, los niños se colocan sobre la línea recta, sus pies los colocan uno atrás del otro, con los brazos extendidos y con los ojos abiertos simulando un avioncito que a la vez mantiene su equilibrio. Se calificará como:

1=mal, a los niños que no logran mantener su equilibrio con los brazos abiertos durante menos de 5 seg. Y tengan una posición inadecuada con sus pies o no estén bien parados sobre la línea.

2=regular, a los niños que se mantengan sobre la línea pero con mucha dificultad y no aguanten esta posición por más de 10 seg. O la soporten pero no tienen los pies sobre la línea.

3=bien, a los niños que se mantengan en equilibrio con los brazos extendidos, los pies sobre la línea recta y aguanten esta posición durante 15 seg aproximadamente.

El décimo juego (equilibrio) “El tren saltarín” los niños se toman de los hombros o la cintura, en grupos de cuatro o seis integrantes, todos avanzan saltando coordinadamente sobre un pie. Se calificará como:

1=mal, a los niños que se suelten de sus compañeros al brincar y no levanten el mismo pie que los demás niños del grupo.

2=regular, a los niños que levantan el mismo pie junto con el grupo pero no brincan coordinadamente y se sueltan.

3=bien, a los niños que brincan coordinadamente y no se sueltan del grupo saltando con el mismo pie de todo el grupo.

El onceavo juego (equilibrio) “El salto del conejo” en este juego los niños tratan de dar siete saltos con las piernas juntas en 5 seg; no importa la altura de los saltos. Se califica como:

1=mal, a los niños que dan dos o menos saltos en 5 seg.

2=regular, a los niños que dan al menos tres saltos.

3=bien, a los niños que realizan los siete saltos durante los 5 seg.

El doceavo juego (equilibrio) “Gallo, gallina”. Se traza en el piso una línea de 2 m de largo. El niño camina sobre ella con las manos

apoyadas en la cara lateral de los muslos y colocando alternativamente el talón de un pie en la punta del otro. Se anotará:

1=mal, a los niños que no logren caminar derechos por la línea.

2=regular, a los niños que se salgan de la línea levemente.

3=bien, a los niños que no se salgan de la línea y apoyen correctamente el talón de un pie en la punta del otro.

El treceavo juego (lateralidad) "El payaso pensativo". En este juego los niños se imaginan a un payaso tocándose la nariz, entonces se les indica que cierren sus ojos y traten de tocarse su nariz extendiendo los brazos hasta llegar a ella. Se calificó como:

1=mal, a los niños que no se toque la nariz cerrando los ojos y sus manos las dirijan por otro lado.

2=regular, a los niños que logran tocarse la nariz pero abren de vez en cuando los ojos para hacerlo.

3=bien, a los niños que se tocan la nariz sin ninguna dificultad cerrando los ojos.

El catorceavo juego (lateralidad) "Objetos a la izquierda y a derecha", a todos los niños se les dan objetos, al momento de dar las indicaciones de izquierda o derecha los niños correrán y dejarán sus objetos en el lugar correcto. Se calificará como:

1=mal, a los niños que se equivoquen tres veces llevando los objetos en sentido contrario.



2=Regular, a los niños que por lo menos de tres intentos se equivoquen dos veces.

3=bien, a los niños que no se equivoquen ni una vez y lo hagan las tres veces correctamente.

El juego quince (Lateralidad) "Mover los brazos sin equivocarse", se hacen dos equipos un encargado del primer equipo manda su representante, este hará con los brazos distintos movimientos, el equipo dos tendrá que imitarlo y así sucesivamente hasta lograr que pase por lo menos la mayoría de los participantes, pueden participar 10 veces cinco de cada equipo, se calificó como:

1=Mal, si se equivoca ocho veces

2=regular, si se equivoca cinco veces

3=Bien, si se equivoca solo una vez.

El juego dieciséis (Percepción motriz) "La cueva", la maestra se coloca dentro de un círculo que previamente dibujará, los alumnos estarán fuera del círculo formados en una sola línea, la maestra comienza diciendo "que se vengan a la cueva todos los que tengan tenis" (pueden ser zapatos, short, playeras, color rojo, los que tengan dos ojos etc, pueden mencionarse dos cosas a la vez), en ese momento todos los niños tienen que darse cuenta de quien se trata para correr a "la cueva" (dentro del círculo), se calificará como:

1=Mal, el niño que corra a la cueva sin tener nada de lo mencionado.

2=Regular, el niño que titubeé para correr al círculo o lleve solo una de las cosas mencionadas

3=Bien, el niño que corra a la cueva sin titubear y llevando consigo lo mencionado.

El juego diecisiete (percepción motriz) “El guardián del hueso”, el grupo se sienta formando un círculo y al centro con los ojos vendados, el guardián y junto a él el hueso (un objeto pequeño: piedra, moneda etc). El juego inicia cuando alguno de la rueda intenta acercarse para robar el hueso, si el guardián percibe algún ruido, debe ladra e indicar la dirección de este, si acierta el ladrón debe volver a su lugar para que otro lo intente. Si alguien logra llevarse el hueso lo esconde detrás de sí, y el guardián se quita la venda y tiene tres intentos para descubrir al ladrón, se calificó como:

1=Mal, si el guardián no adivina quién es el ladrón en las tres oportunidades

2=Regular, si el guardián adivina en la segunda oportunidad quién es el ladrón

3=Bien, si adivina quién es el ladrón en la primera oportunidad.

El juego dieciocho (percepción motriz) “Buen oído”, un jugador con los ojos cerrados, se sienta frente al grupo, que se encuentra sentado en línea y en la misma posición. Al comenzar el juego, uno de los niños avanza gateando silenciosamente hacia el compañero; en cuanto este percibe algún sonido, levanta la mano, y el que avanza se detiene y tiene

que regresar a su lugar. No se podrá levantar la mano sin haber percibido avance, y si el error es repetido tres veces perderá, se calificó como:

1=Mal, el niño que tiene los ojos vendados perderá si levanta tres veces la mano sin que algún compañero este cerca.

2=Regular, si levanta dos veces la mano sin que algún compañero se esté acercando.

3=Bien, si sólo levanta una sola vez la mano o si en la primera intentada acierta en adivinar que un compañero está cerca.

El juego diecinueve (percepción motriz) “¿Quién anda ahí?”, un jugador se sienta de espaldas al grupo, que se coloca a cierta distancia. Al comenzar el juego uno de los integrantes del grupo se acerca al que está de espaldas; cuando este percibe el ruido de pasos hacia él, pregunta: “¿Quién anda ahí?” El que se acerca, que llevará una hoja de papel enrollada, la acerca al oído del que preguntó y responde cambiando la voz: ¡Soy yo! Si es reconocido pasa a ocupar el lugar del que lo descubrió, se calificará como:

1=Mal, si en tres intentos no logra adivinar quien es.

2=Regular, si en dos intentos adivina quien es el compañero

3=Bien, si en un intento reconoce la voz de su compañero

El juego veinte (percepción motriz) “¿Qué será?”, los niños se observarán atentamente el calzado entre ellos, durante un lapso dado (30 seg.). Enseguida uno de los niños se coloca de espaldas para que los demás niños se acuestan uno junto a otro y se tapan con una sabana; solo

quedarán libres los pies. Al dar el maestro la indicación, el observador se da vuelta y rápidamente debe identificar por lo menos tres de sus compañeros. Esto se puede hacer con varios participantes a la vez en lugar de uno solo, se calificó como:

1=mal, si no logra reconocer a ninguno de sus compañeros

2=regular, si logra reconocer a dos de sus compañeros

3=bien, si reconoce tres o más de sus compañeros.

(Aquino, 1996).

La validez de los juegos que desarrollan las habilidades motoras está en el parámetro dado anteriormente por medio del cuál se evalúa cada juego y las listas de verificación que se utilizan para registrar los resultados.

### **Recolección de datos**

La principal fuente por medio de la cuál se obtuvieron los datos necesarios para el estudio, fueron los niños participantes.

Se pidió un permiso especial con la directora del jardín de niños "Laureana Wright González", una vez obtenido el permiso fue necesario tener un grupo control y otro experimental así que se tomó un grupo para cada caso, ambos grupos con la misma edad y el mismo año escolar.

Durante la primera semana se aplicaron 20 juegos a ambos grupos, anotándose los resultados en una lista de verificación inicial. En la segunda semana se le aplicó el tratamiento al grupo experimental que



consistió en impartir clases de educación física con juegos que desarrollarán las habilidades motoras del niño, fueron cinco sesiones a la semana, las cuales tenían cuatro juegos por sesión.

La tercera y última semana se aplicó la prueba final a ambos grupos anotando los resultados en la lista de verificación final, esta última prueba se realizó para ver la diferencia existente entre el grupo experimental y grupo control después del tratamiento dado al grupo experimental.

### **Hipótesis nulas**

A continuación se presenta la hipótesis nula del estudio que fue probada a un nivel de significancia de .05 y es:

Los niños de educación preescolar que han recibido clases de educación física con juegos dirigidos NO desarrollan mejor sus habilidades motoras, que los que no recibieron clases de educación física con juegos dirigidos.

### **Análisis de datos**

El análisis de datos se realizó a través de procedimientos estadísticos y gráficas para una mejor interpretación de las mismas. La variable independiente es el juego, la variable dependiente es habilidades motoras y es variable de tipo intervalo.

Para analizar la variable se utilizó la prueba “t”, que es una prueba estadística que sirve para evaluar si dos grupos difieren entre sí, de manera significativa con respecto a sus medias.

También se utilizó una hoja electrónica en el paquete estadístico **SPSS for Windows**, fue necesario ponerle a cada niño y a cada juego un número para realizar la base de datos, se capturaron los datos en un archivo. Se utilizó el programa **Excel** para la realización de gráficas.

La hipótesis fue sometida a prueba con un nivel de significancia de 0.05 indicando que existe un 95% de posibilidad de que los resultados no se deben a un error standard.

### **Resumen**

En este capítulo está incluida la metodología de la investigación que se realizó para realizar este estudio.

Contiene una introducción, se hace mención al tipo de investigación que se realizó, también la población y muestra del estudio con algunas características principales.

Después en forma general se presentan las técnicas de investigación utilizadas en el estudio, se describen las listas de verificación empleadas se menciona que datos se requirieron y en que forma se obtuvieron y se registraron. Se presentan posteriormente las hipótesis nulas en correspondencia con las hipótesis originales de la investigación. Se presenta un análisis de datos y un resumen general.

## **CAPÍTULO IV**

### **PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS**

#### **Introducción**

Este capítulo presenta los resultados de la investigación. Considera algunas características con relación a los grupos participantes en el experimento.

Presenta también con tablas y gráficas la información experimental del estudio; contiene los resultados estadísticos obtenidos al procesar los datos para someter a prueba la hipótesis de investigación.

#### **Características de la muestra**

Los grupos participantes en el estudio fueron tomados del jardín de niños “Laureana Wright Gonzáles” de la ciudad de Montemorelos Nuevo León.

El total de alumnos era de 33 niños contando con el grupo control y el grupo experimental; debido a las frecuentes faltas de algunos niños, no se tomo en cuenta su participación en el experimento.

Al registrar los resultados en la base de datos se notó que había un gran número de mortandad, la cual afectaba, por ser una cantidad pequeña de participantes, para sacar los resultados estadísticos y no tener que quitar juegos o niños, se les promedio a cada niño faltante el número

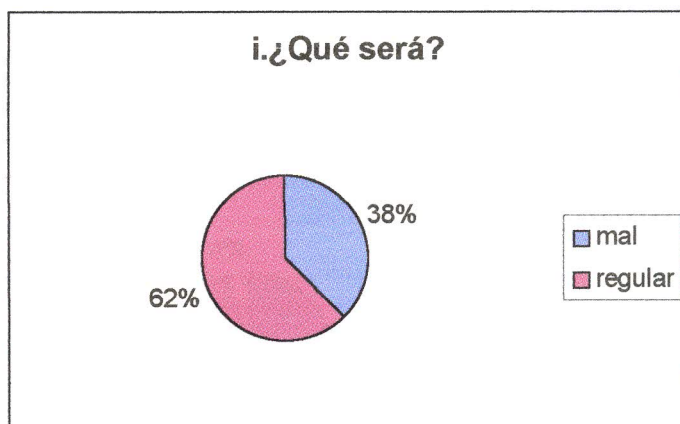
de juegos en los que participaron, registrando el promedio en cada juego de los días faltantes.



**Tabla 1**  
**i. ¿QUÉ SERÁ?**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	9	37.5%
REGULAR	15	62.5%
TOTAL	24	100%

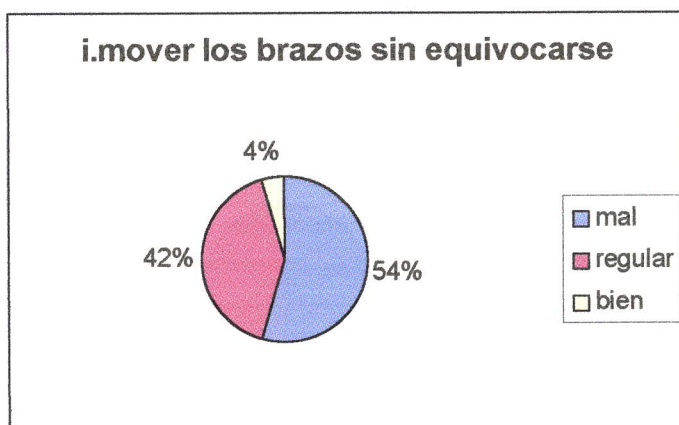
En la tabla 1(prueba inicial), se muestra que los niños a los cuales se les aplicó el juego “¿Qué será?”, un 38% lo realizó mal y un 62% lo realizó regular según la lista de verificación empleada para calificar el juego.



**Tabla 2**  
**i. MOVER LOS BRAZOS SIN EQUIVOCARSE**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	13	54.2%
REGULAR	10	41.7%
BIEN	1	4.2%
TOTAL	24	100%

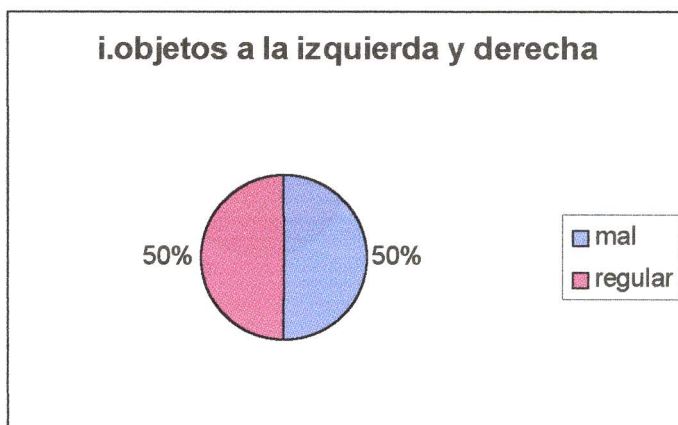
En la tabla 2 (prueba inicial), en el juego "Mover los brazos sin equivocarse" se muestra que solamente un 4% de todos los niños lograron hacer este juego bien y el 54% lo hizo mal según la lista de verificación, pues su lateralidad no estaba bien definida.



**Tabla 3**  
**i. OBJETOS A LA IZQUIERDA Y A LA DERECHA**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	12	50%
REGULAR	12	50%
TOTAL	24	100%

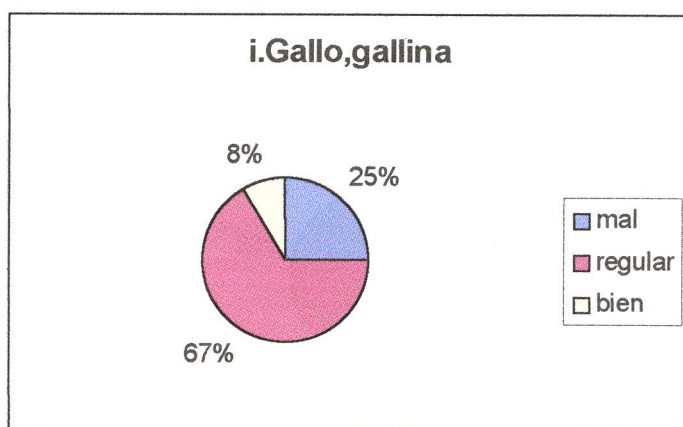
En la tabla 3 (prueba inicial), se muestra que en el juego “Objetos a la izquierda y a la derecha” un 50% de los niños que fueron utilizados para el experimento lo hicieron mal y el otro 50% lo hicieron regular, comprobando así que la mitad de los niños no sabían con exactitud sus lados derecho e izquierdo.



**Tabla 4**  
**i. GALLO, GALLINA**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	6	25.0%
REGULAR	16	66.7%
BIEN	2	8.3%
TOTAL	24	100%

En la tabla 4 (prueba inicial), se muestra el juego de "Gallo, gallina" en donde se comprueba que un 8% de los niños lograron caminar correctamente sobre la línea haciéndolo bien y un 67% lo hizo de forma regular.

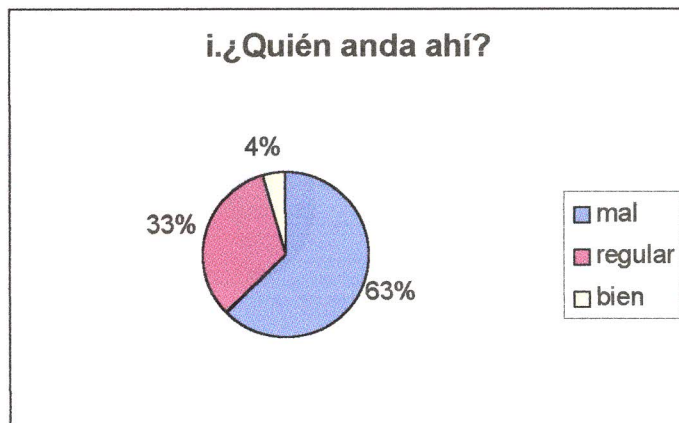




**Tabla 5**  
**i. ¿QUIÉN ANDA AHÍ?**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	15	62.5%
REGULAR	8	33.3%
BIEN	1	4.2%
TOTAL	24	100%

En la tabla 5 (prueba inicial), se muestra que en el juego de “¿Quién anda ahí?” Un 4% de todos los niños lo hicieron bien y un 62% lo realizó mal comprobando así con el juego la percepción motriz de los niños.



**Tabla 6**  
**i. BUEN OÍDO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	11	45.8%
REGULAR	13	54.2%
TOTAL	24	100%

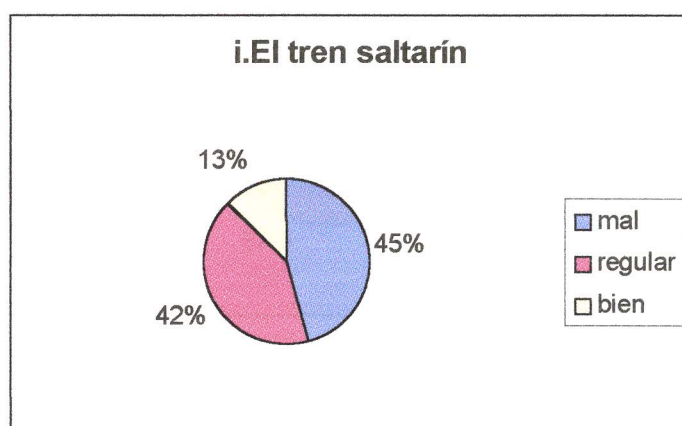
En la tabla 6 (prueba inicial), se muestra que un 45% de los niños realizaron mal el juego de "Buen oído" y un 54% lo hicieron regular. Este juego se utilizó para comprobar la percepción motriz del niño.



**Tabla 7**  
**i. EL TREN SALTARÍN**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	11	45.8%
REGULAR	10	41.7%
BIEN	3	12.5%
TOTAL	24	100%

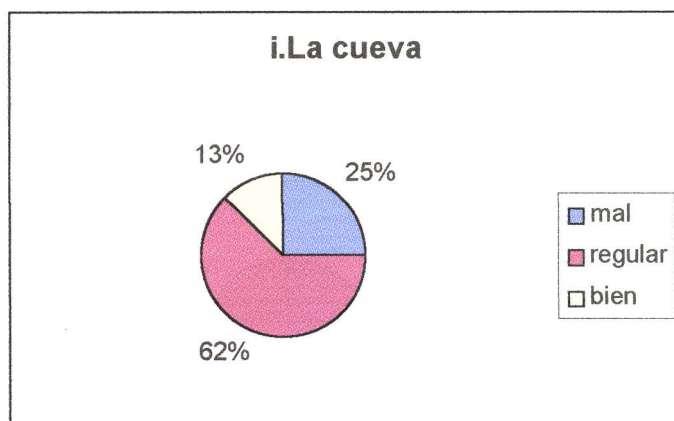
En la tabla 7 (prueba inicial), se muestra que en el juego “El tren saltarín” un 13% de los niños realizaron bien el juego y un 45% lo hicieron mal, pues no todos los niños podían coordinarse bien junto con todo su grupo al saltar. Este juego se utilizó para comprobar la percepción motriz de los niños.



**Tabla 8**  
**i. LA CUEVA**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	6	25.0%
REGULAR	15	62.5%
BIEN	3	12.5%
TOTAL	24	100%

En la tabla 8 (prueba inicial), se muestra que un 13% de los niños realizaron bien el juego de "La cueva" y un 62% lo hizo regular. Este juego se utilizó para comprobar la percepción motriz de los niños.

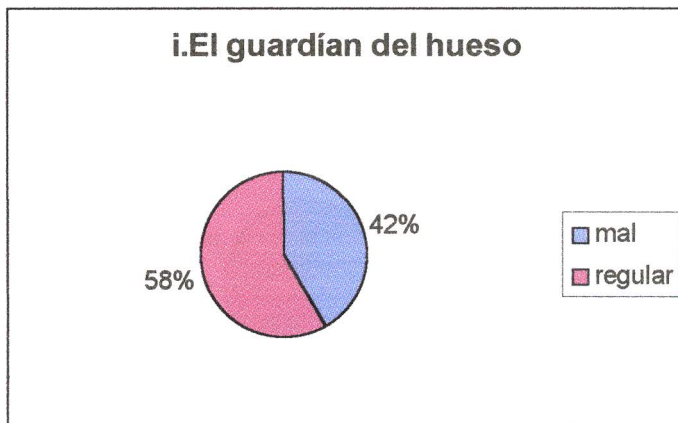




**Tabla 9**  
**i. EL GUARDIÁN DEL HUESO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	10	41.7%
REGULAR	14	58.3%
TOTAL	24	100%

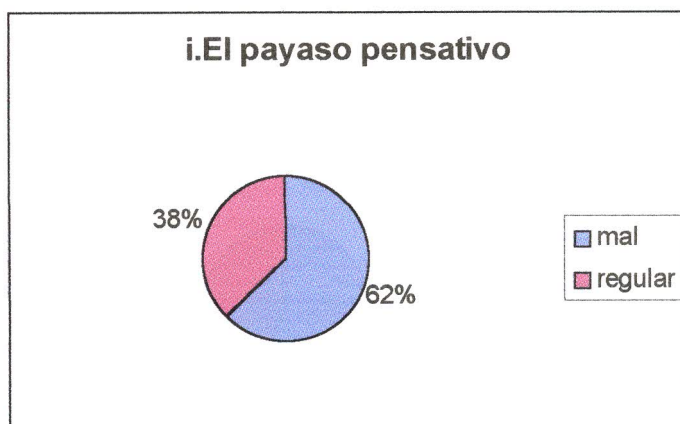
En la tabla 9 (prueba inicial), se muestra que un 42% de los alumnos realizaron mal el juego de “El guardián del hueso” y el 58% de los alumnos lo hicieron regular. Este juego se utilizó para comprobar la percepción motriz de los niños.



**Tabla 10**  
**i. EL PAYASO PENSATIVO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	15	62.5%
REGULAR	9	37.5%
TOTAL	24	100%

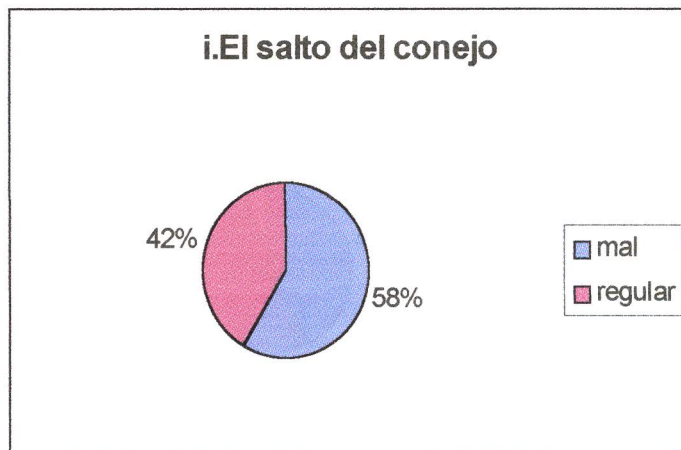
En la tabla 10 (prueba inicial), se muestra que sólo un 37% de los niños pudieron hacer el juego regular, pues la mayoría de ellos abría los ojos para poder llegar hasta su nariz. Y un 62% que fue la mayoría lo hizo mal. Este juego se utilizó para comprobar la lateralidad de los niños.



**Tabla 11**  
**i. EL SALTO DEL CONEJO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	14	58.3%
REGULAR	10	41.7%
TOTAL	24	100%

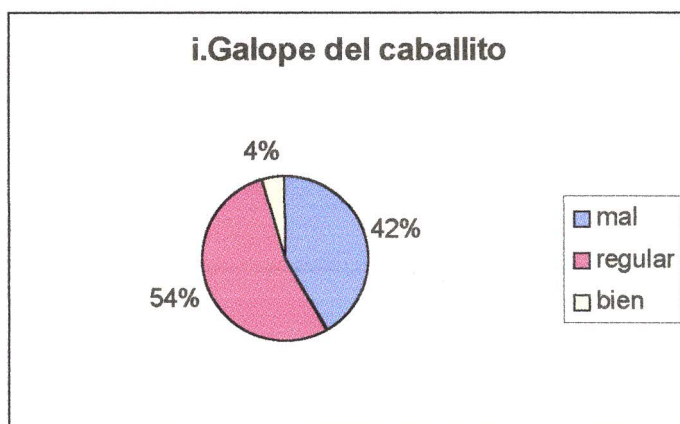
En la tabla 11 (prueba inicial), se muestra que un 42% de los niños utilizados para este estudio, realizaron en forma regular el juego de “El salto del conejo”, pues a los niños les hacia falta completar los siete saltos indicados por el juego en un tiempo de 5 seg. El 58% de los niños realizaron mal el juego pues hacían dos o menos saltos durante los 5 segundos indicados por el juego. Este juego se utilizó para comprobar el equilibrio de los niños.



**Tabla 12**  
**i. GALOPE DEL CABALLITO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	10	41.7%
REGULAR	13	54.2%
BIEN	1	4.2%
TOTAL	24	100%

En la tabla 12 (prueba inicial), se muestra que solamente un 4% de todos los niños utilizados en el estudio realizaron bien el juego de "Galope de caballito" los cuales llegaban hasta la meta sin ninguna dificultad y con su costalito en la espalda, y un 54% lo hizo regular, pues los niños se paraban en el trayecto para llegar a la meta o se les caía el costalito. Este juego se realizó para comprobar el equilibrio de los niños.

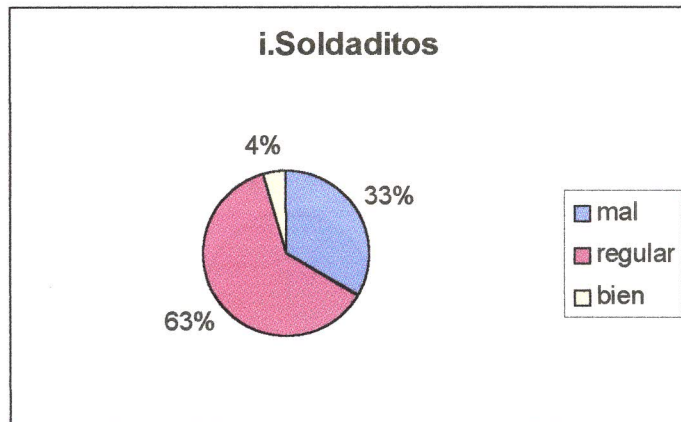




**Tabla 13**  
**i. SOLDADITOS**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	8	33.3%
REGULAR	15	62.5%
BIEN	1	4.2%
TOTAL	24	100%

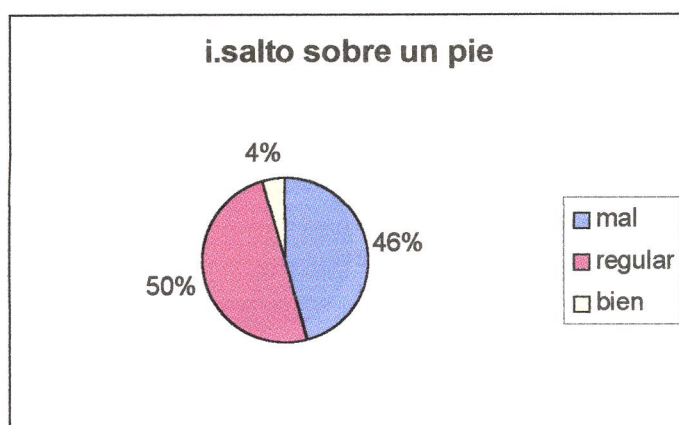
En la tabla 13 (prueba inicial), se muestra que un 4% de los niños del estudio realizaron bien el juego “Soldaditos” y un 63% lo hicieron regular pues a la mayoría de los niños se les caía el costalito a medio trayecto. Este juego se utilizó para comprobar el equilibrio de los niños.



**Tabla 14**  
**i. SALTO SOBRE UN PIE**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	11	45.8%
REGULAR	12	50.0%
BIEN	1	4.2%
TOTAL	24	100%

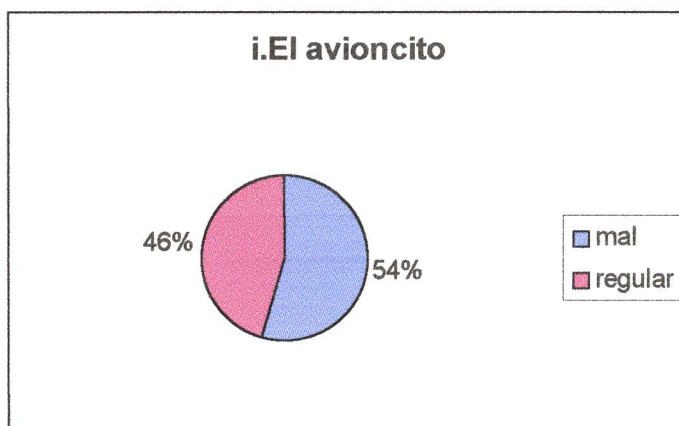
En la tabla 14 (prueba inicial), se muestra que en el juego “Salto sobre un pie” solo el 4% de los niños lo hicieron bien al saltar coordinadamente junto con su compañero, y el 50% de los demás niños lo hicieron regular. Este juego se utilizó para comprobar la coordinación de los niños.



**Tabla 15**  
**i. EL AVIONCITO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	13	54.2%
REGULAR	11	45.8%
TOTAL	24	100%

En la tabla 15 (prueba inicial), se muestra que el 46% de los niños del estudio realizaron de forma regular el juego “El avioncito”, y el 54% lo hicieron mal, pues los niños no lograban mantener su equilibrio con los brazos abiertos sobre la línea indicada. Este juego se realizó para comprobar el equilibrio de los niños.



**Tabla 16**  
**i. EL JUEGO DE LAS ESTATUAS**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	13	54.2%
REGULAR	11	45.8%
TOTAL	24	100%

En la tabla 16 (prueba inicial), se muestra que el 46% de los niños del estudio realizaron en forma regular “El juego de las estatuas” manteniéndose sobre la línea indicada pero sin pegar los brazos al cuerpo como fue indicado al realizar el juego, y el 54% de los niños lo hicieron mal. Este juego se utilizó para comprobar el equilibrio de los niños.

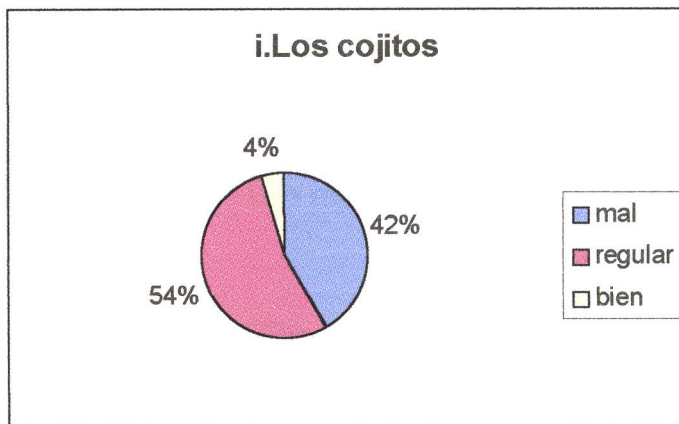




**Tabla 17**  
**i. LOS COJITOS**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	10	41.7%
REGULAR	13	54.2%
BIEN	1	4.2%
TOTAL	24	100%

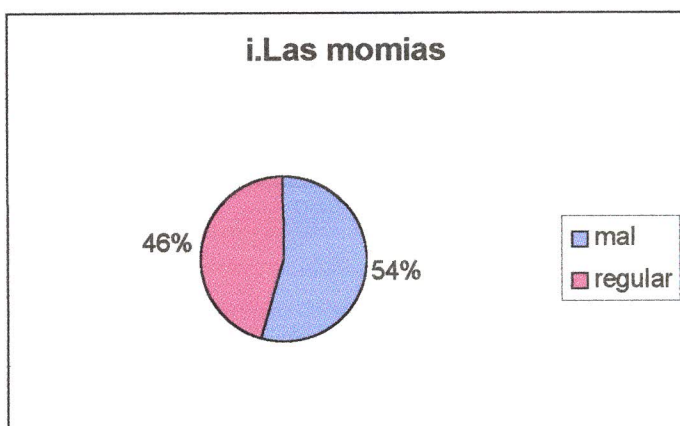
En la tabla 17 (prueba inicial) con el juego “Los cojitos” se puede observar que sólo un 4% lo realizó bien y el 54% lo hizo regular pues el costalito a casi todos se les caía de las rodillas al brincar. Este juego estaba midiendo el área de equilibrio.



**Tabla 18**  
**i. LAS MOMIAS**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	13	54.2%
REGULAR	11	45.8%
TOTAL	24	100%

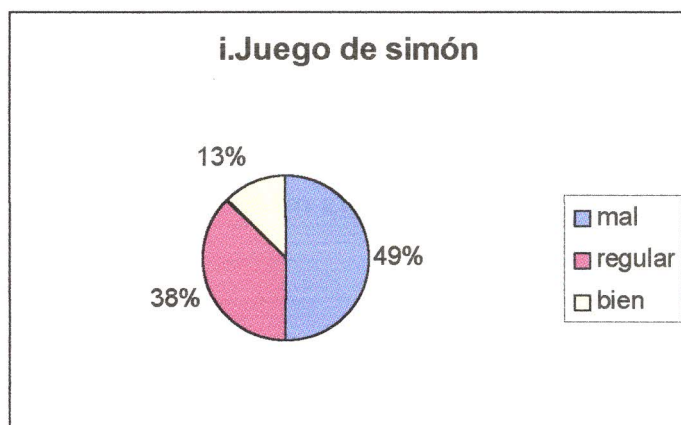
En la tabla 18 (prueba inicial) se nos muestra en el juego "Las momias" que un 46% realizaron el juego regularmente y un 54% lo hizo mal pues les costaba pararse sin tener un apoyo. Con este juego se comprobó el equilibrio.



**Tabla 19**  
**i. EL JUEGO DE SIMÓN**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	12	50.0%
REGULAR	9	37.5%
BIEN	3	12.5%
TOTAL	24	100%

En la tabla 19 (prueba inicial), se muestra que un 13% de los niños realizaron bien “El juego de Simón” atendiendo correctamente las indicaciones dadas, y un 49% lo hicieron mal.



**Tabla 20**  
**i. RELEVOS EN ZIGZAG**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	10	41.7%
REGULAR	10	41.7%
BIEN	4	16.7%
TOTAL	24	100%

En la tabla 20 (prueba inicial), se muestra al 17% de los niños realizando bien el juego de “Relevos en zigzag”, y a un 42% de los niños realizando de una forma regular este juego en donde los niños demostraron su coordinación.



**Tabla 21**

**OBJETOS A LA IZQUIERDA, A LA DERECHA**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	4	16.7%
REGULAR	8	33.3%
BIEN	12	50.0%
TOTAL	24	100%

En la tabla 21 (prueba final), se muestra el mejoramiento de los niños al presentarse solo un 17% de los niños realizando mal el juego de "Objetos a la izquierda, a la derecha", y el 50% de los niños realizaron bien el juego.

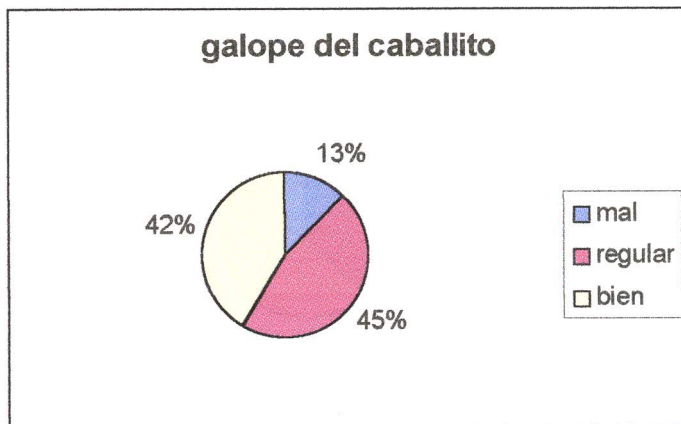




**Tabla 22**  
**GALOPE DEL CABALLITO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	3	12.5%
REGULAR	11	45.8%
BIEN	10	41.7%
TOTAL	24	100%

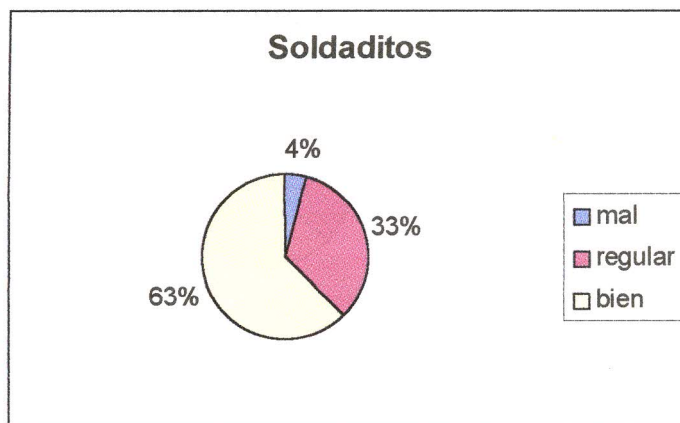
En la tabla 22 (prueba final), se muestra que solamente un 13% de todos los niños utilizados en el experimento realizaron mal el juego de “Galope de caballito”, y un 45% de los niños lo hicieron regular.



**Tabla 23**  
**SOLDADITOS**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	1	4.2%
REGULAR	8	33.3%
BIEN	15	62.5%
TOTAL	24	100%

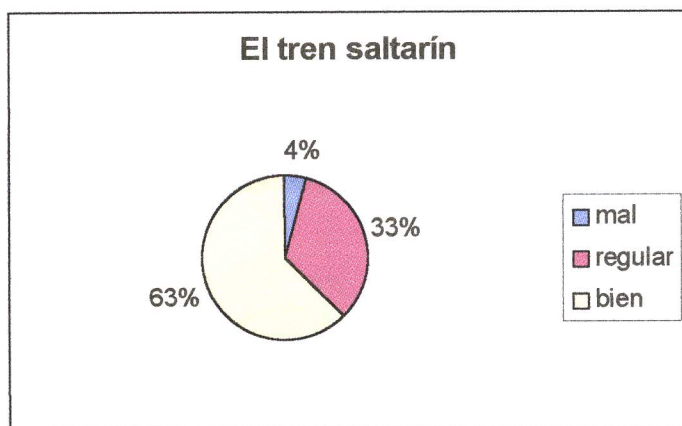
En la tabla 23 (prueba final), se muestra que solamente el 4% de los niños utilizados para el estudio realizaron mal el juego de “Soldaditos” y un 63% de los niños lo hicieron bien.



**Tabla 24**  
**EL TREN SALTARÍN**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	1	4.2%
REGULAR	8	33.3%
BIEN	15	62.5%
TOTAL	24	100%

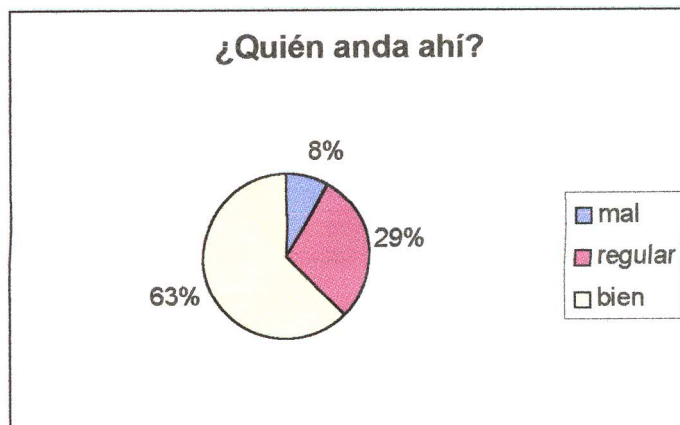
En la tabla 24 (prueba final), se muestra que un 4% de los niños utilizados en el estudio hicieron mal el juego de “El tren saltarín”, y el 63% de los niños lo hicieron bien, coordinando correctamente sus saltos con los de sus compañeros.



**Tabla 25**  
**¿QUIÉN ANDA AHÍ?**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	2	8.3%
REGULAR	7	29.2%
BIEN	15	62.5%
TOTAL	24	100%

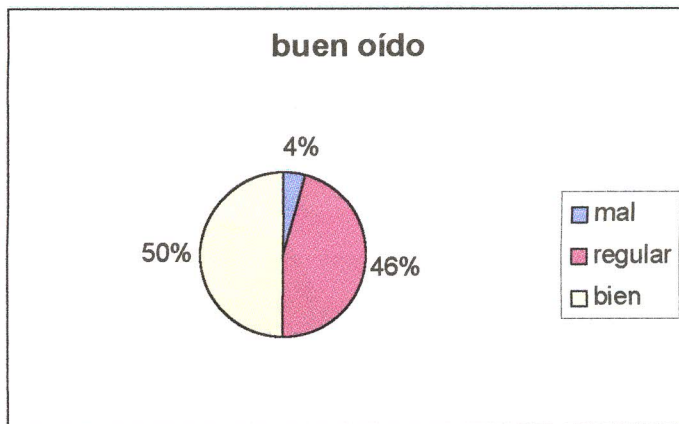
En la tabla 25 (prueba final), se muestra solamente un 8% de todos los niños realizando mal el juego de "¿Quién anda ahí?", y a un 63% de los niños realizando bien el juego, mejorando su percepción motriz .



**Tabla 26**  
**BUEN OÍDO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	1	4.2%
REGULAR	11	45.8%
BIEN	12	50.0%
TOTAL	24	100%

En la tabla 26 (prueba final), se muestra al 4% de los niños que realizaron mal el juego de "Buen oído", y a un 50% de los niños que realizaron bien el juego, demostrándose así el mejoramiento de los niños utilizados en el experimento.

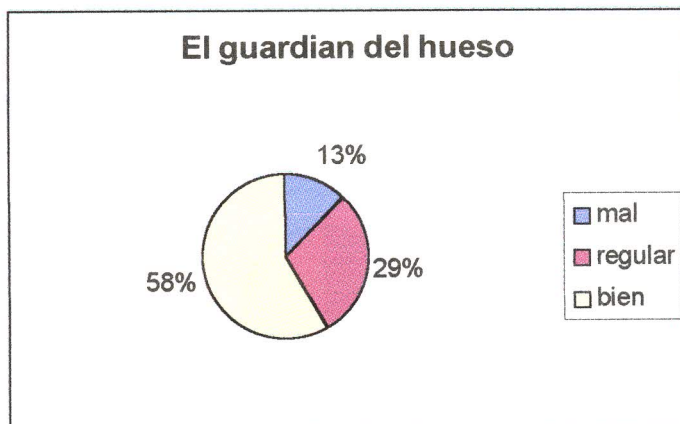




**Tabla 27**  
**EL GUARDIÁN DEL HUESO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	3	12.5%
REGULAR	7	29.2%
BIEN	14	58.3%
TOTAL	24	100%

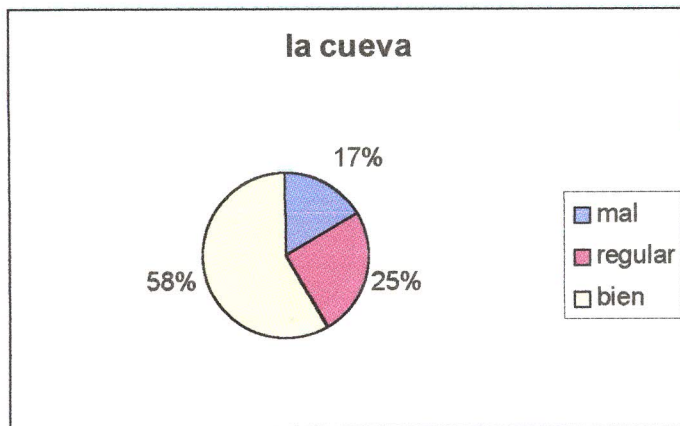
En la tabla 27 (prueba final), se muestra que un 13% de los niños utilizados para el estudio realizaron mal el juego, y un 58% de los niños realizaron bien el juego de “El guardián del hueso”.



**Tabla 28**  
**LA CUEVA**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	4	16.7%
REGULAR	6	25.0%
BIEN	14	58.3%
TOTAL	24	100%

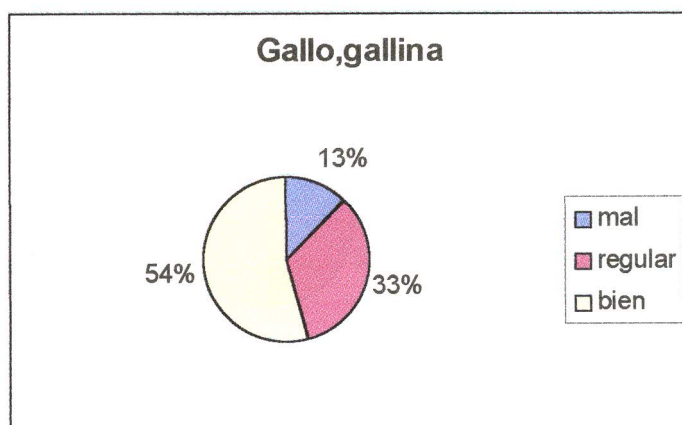
En la tabla 28 (prueba final), se muestra que el 17% de los niños utilizados para el estudio realizaron mal el juego de “La cueva”, y el 58% de los niños lo hicieron bien.



**Tabla 29**  
**GALLO, GALLINA**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	3	12.5%
REGULAR	8	33.3%
BIEN	13	54.2%
TOTAL	24	100%

En la tabla 29 (prueba final), se muestra que el 13% de los niños realizaron mal el juego de "Gallo, gallina", y el 54% de los niños utilizados en el estudio realizaron bien el juego.



**Tabla 30**  
**SALTO SOBRE UN PIE**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	3	12.5%
REGULAR	9	37.5%
BIEN	12	50.0%
TOTAL	24	100%

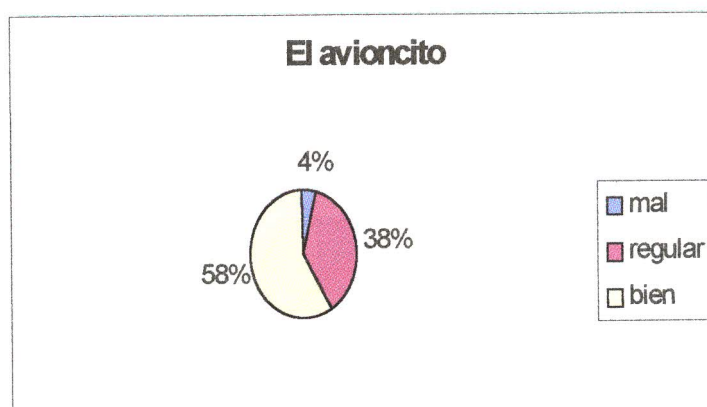
En la tabla 30 (prueba final), se muestra que el 12% de los niños utilizados para el experimento hicieron mal el juego de “Salto sobre un pie”, y el 50%, o sea, la mitad de los niños realizaron bien el juego conforme a las indicaciones.



**Tabla 31**  
**EL AVIONCITO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	1	4.2%
REGULAR	9	37.5%
BIEN	14	58.3%
TOTAL	24	100%

En la tabla 31 (prueba final), se muestra a el 4% de los niños realizando mal el juego de “El avioncito”, y a el 58% de los niños empleados para el estudio, realizo bien el juego, manteniendo mucho mejor su equilibrio.

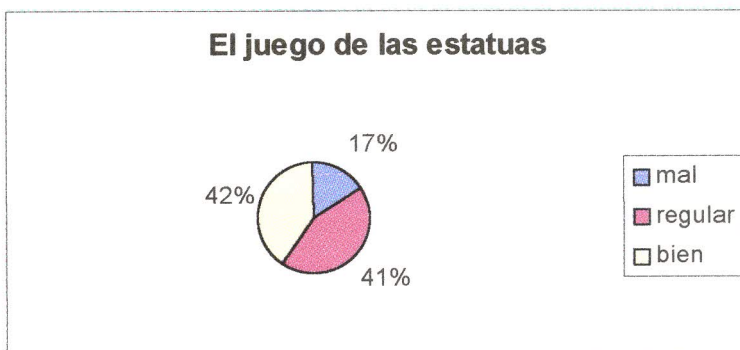




**Tabla 32**  
**EL JUEGO DE LAS ESTATUAS**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	4	16.7%
REGULAR	10	41.7%
BIEN	10	41.7%
TOTAL	24	100%

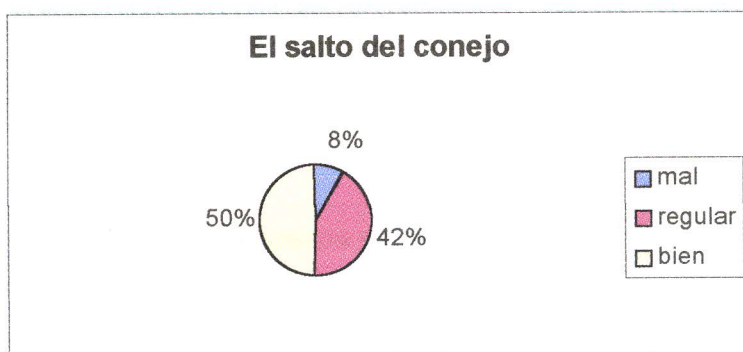
En la tabla 32 (prueba final), se muestra que el 17% de los niños utilizados en el estudio realizaron mal “El juego de las estatuas”, y el 42% de los niños lo hicieron bien.



**Tabla 33**  
**EL SALTO DEL CONEJO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	2	8.3%
REGULAR	10	41.7%
BIEN	12	50.0%
TOTAL	24	100%

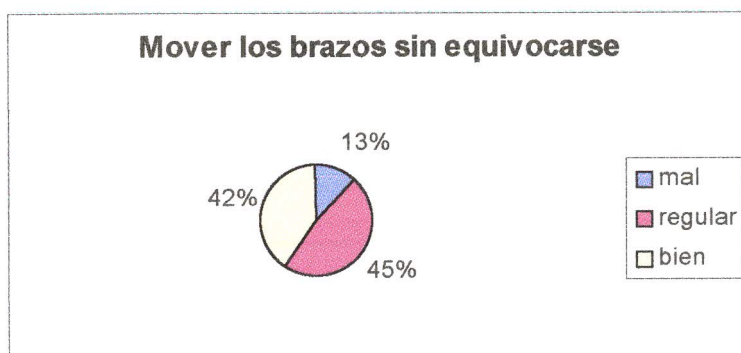
En la tabla 33 (prueba final), se muestra que un 8% de los niños que se utilizaron para el estudio realizaron mal el juego “El salto del conejo”, a diferencia del 50% de los niños que lograron hacerlo bien.



**Tabla 34**  
**MOVER LOS BRAZOS SIN EQUIVOCARSE**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	3	12.5%
REGULAR	11	45.8%
BIEN	10	41.7%
TOTAL	24	100%

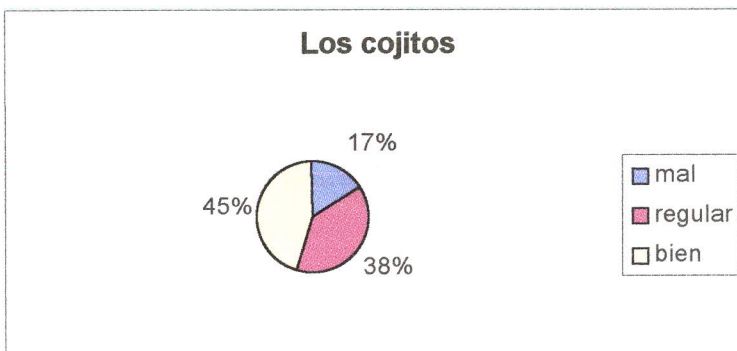
En la tabla 34 (prueba final), se muestra el porcentaje del 13% para los niños que no pudieron hacer bien el juego “Mover los brazos sin equivocarse” y por lo tanto se les calificó mal, mientras que el 45% de los niños realizó regular el juego.



**Tabla 35**  
**LOS COJITOS**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	4	16.7%
REGULAR	9	37.5%
BIEN	11	45.8%
TOTAL	24	100%

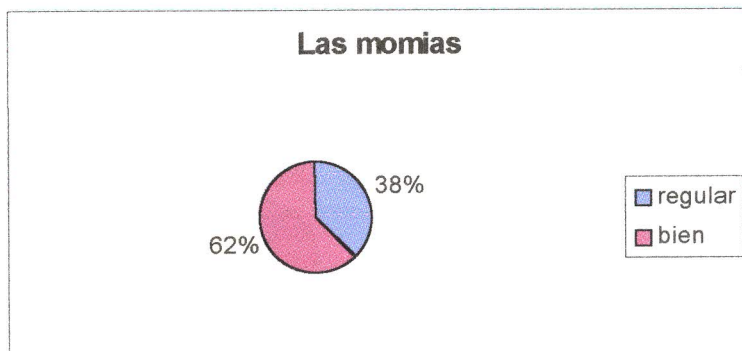
En la tabla 35 (prueba final), se muestra el 16% de los niños que realizaron mal el juego de “Los cojitos”, pues no lograban mantener el costalito sobre su rodilla. El 45% de los niños lo hicieron bien trataban de evitar coger el costalito con las manos y no dejarlo caer.



**Tabla 36**  
**LAS MOMIAS**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	9	37.5%
REGULAR	15	62.5%
TOTAL	24	100%

En la tabla 36 (prueba final), se muestra como el 38% de los niños utilizados para el estudio realizaron mal el juego de “Las momias”, teniendo como el 62% la parte de los niños que lo hizo regular.

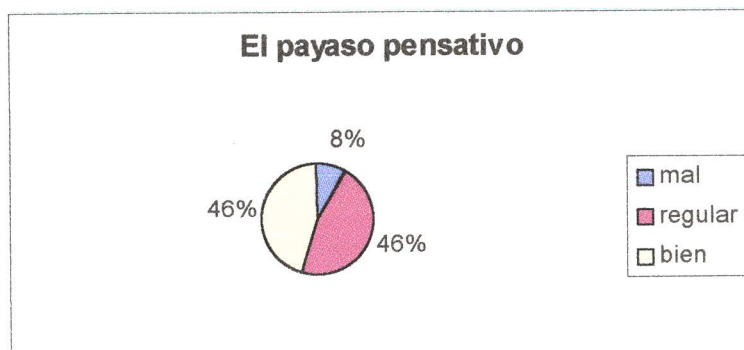




**Tabla 37**  
**EL PAYASO PENSATIVO**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	2	8.3%
REGULAR	11	45.8%
BIEN	11	45.8%
TOTAL	24	100%

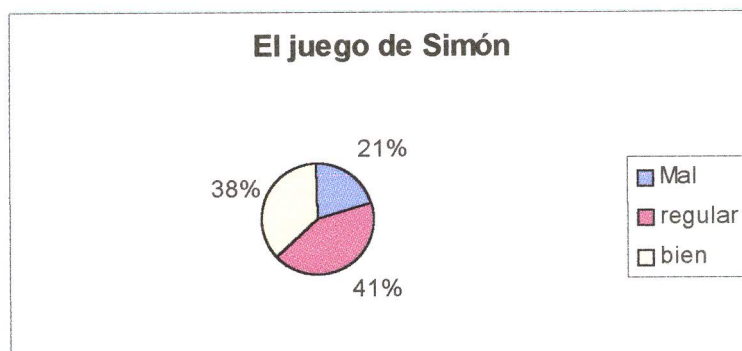
En la tabla 37 (prueba final), se muestra el 8% de los niños que realizaron mal el juego de “El payaso pensativo”, y existió una igualdad con los niños que hicieron regular y bien el juego con un porcentaje de 45.8%.



**Tabla 38**  
**EL JUEGO DE SIMÓN**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	5	20.8%
REGULAR	10	41.7%
BIEN	9	37.5%
TOTAL	24	100%

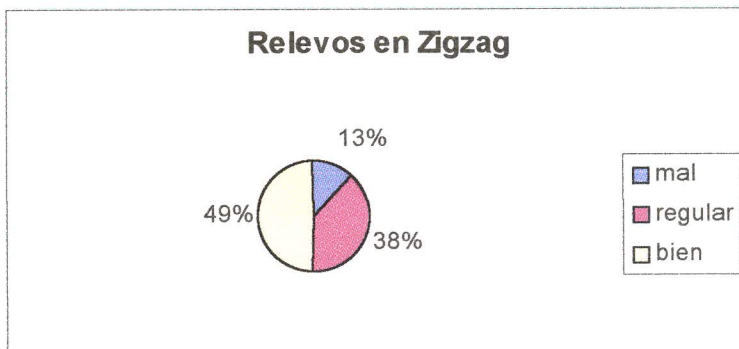
En la tabla 38 (prueba final), se muestra que un 21% de los niños utilizados en el estudio hicieron mal “El juego de Simón”, y un 41% lo hizo regular.



**Tabla 39**  
**RELEVOS EN ZIGZAG**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	3	12.5%
REGULAR	9	37.5%
BIEN	12	50.0%
TOTAL	24	100%

En la tabla 39 (prueba final), se muestra el 13% de los niños que realizaron mal el juego de “Relevos en zigzag”, y el 49% de los niños que hicieron bien el juego.



**Tabla 40**  
**¿QUÉ SERÁ?**

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MAL	3	12.5%
REGULAR	9	37.5%
BIEN	12	50.0%
TOTAL	24	100%

En la tabla 40 (prueba final), se muestra al 12% de los niños realizando mal el juego de “¿Qué será?”, y aun 50% de los niños realizando bien el juego.



## **Prueba de hipótesis**

La hipótesis nula fue sometida a prueba a un nivel de significancia de 0.05. Se aplicó a cada relación de variables la estadística apropiada, y se obtuvo el siguiente resultado:

### **Hipótesis Nula**

La hipótesis nula dice: “Los niños de educación preescolar que han recibido clases de educación física con juegos dirigidos NO desarrollan mejor sus habilidades motoras, que los que no recibieron clases de educación física con juegos dirigidos”. La variable “habilidades motoras” es variable de intervalo. Por lo tanto, para analizar la variable se utilizó la prueba “t”. La diferencia entre las medias en la prueba inicial fue 6.419 y .019 en el nivel de significancia. La diferencia entre las medias en la prueba final fue .636 y .434 en el nivel de significancia. Por lo tanto se descarta la hipótesis original y se acepta la hipótesis nula de la investigación.

### **Resumen del capítulo**

El capítulo cuatro presenta los resultados descriptivos obtenidos del experimento utilizado para el estudio.



Presenta también, el sometimiento a prueba de la variable dependiente contenida en la hipótesis nula y los resultados obtenidos por medio de la probabilidad estadística.

## **CAPÍTULO V**

### **RESUMEN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **Resumen del estudio**

La presente investigación estudió la posible diferencia significativa de las habilidades motoras de los niños preescolares de un jardín de Montemorelos Nuevo León cuando éstos son enseñados en la clase de educación física con juegos dirigidos.

Los niños que fueron utilizados para el experimento fueron tomados del jardín de niños “Laureana Wright González”.

El diseño utilizado fue descriptivo cuasi experimental de tipo dos.

La hipótesis fue sometida a un nivel de significancia de .05.

Para obtener el marco teórico de las variables del tópico de esta investigación, se hizo revisión de libros y revistas de la biblioteca de la “Universidad de Montemorelos” y la biblioteca de la escuela normal “Miguel F. Martínez” en la ciudad de Monterrey.

#### **Conclusiones del estudio**

A continuación se presentan las conclusiones obtenidas del estudio en relación con la hipótesis principal, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se encontró una diferencia significativa entre las medias de los grupos control y experimental tanto de la prueba inicial como la final, pero se llegó a la conclusión que esta diferencia no se debió al tratamiento que recibió el grupo experimental sino a otras causas externas no estudiadas dentro de esta investigación ya que tanto en la prueba inicial como en la final ya existía diferencia entre ambos grupos.
2. Es importante impartir clases de educación física no solamente tomando en cuenta los juegos dirigidos para desarrollar sus habilidades motoras sino otros aspectos que ayuden al niño a desarrollarlas.
3. A todo niño que se le enseñe a jugar dentro de la clase de educación física es seguro que podrá desarrollar sus habilidades motoras siempre y cuando la educadora o maestro de educación física se preocupen por impartir de la mejor manera sus clases poniendo lo mejor de sí.

### **Recomendaciones del estudio**

De las conclusiones obtenidas se derivan las siguientes recomendaciones:

1. Se ha encontrado que existe diferencia significativa, aunque no se debe precisamente por el tratamiento que se le dio al grupo experimental, por lo tanto es recomendable que en estudios

posteriores se analicen otros aspectos que puedan influir en el desarrollo de las habilidades motoras dentro de una clase de educación física.

2. Se recomienda que no se haga el estudio en un solo jardín para no tener un porcentaje de participantes tan bajo.
3. Es importante que en futuras investigaciones se puedan ahondar más sobre las habilidades motoras de los niños en otras áreas como por ejemplo; ubicación-espacio-tiempo, fuerza, velocidad etc. que no fue posible incluir dentro de esta investigación pero que son importantes para el buen desarrollo de los niños.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ajuriaguerra de J., Rego y López – Zea. (1983). Manual de psiquiatría Infantil. España: Masson.
- Aquino Casal, Francisco. (1996). Para no aburrir al niño formas jugadas y Juegos para etapas preoperatoria. México: Trillas.
- Arnold, A. (1966). Cómo jugar con su hijo. Argentina: Kapelusz
- Bauzer Medeiros, Ethel. (1969). Juegos de recreación. Tomo 1y 4. Argentina: Ruy Diana.
- Best, John W. (1973). Cómo investigar en educación. España: Morata.
- Biber, Barbara.(1986) Educación preescolar y desarrollo psicológico. México: Gernika.
- Bucher, Charles A. (1979). Tratado de educación física y deportes. México continental.
- Bruner, Jerome. (1986). La Importancia de la educación. Barcelona, España: Paidós.
- Castillo, C.C.; Flores Z., M.C. (1985). Educación preescolar métodos, Técnicas y organización. España: CEAC.
- Cervera, María Antonieta. (1989). Conceptos fundamentales en Educación para padres. México: Progreso.
- Chateau, J. (1973). Psicología de los juegos infantiles. Argentina: Salvat.
- Chaves Fernández, Rafael. (1965). Manual de educación física escolar. España: Doncel.
- Comellas Carbó, María de Jesús. (1984). La Psicomotricidad en Preescolar. España: CEAC.
- Corpas Rivera, Francisco.(1995). Educación física en la enseñanza Primaria. Colección biblioteca de educación. Aljibe.
- Donald, Ary. (1987). Introducción a la investigación pedagógica. México: Interamericana.



- Gutton, P. (1976). El Juego de los niños. España: Novaterra.
- Harris, Dorothy; Bette Harris. (1987). Psicología del deporte. España: Hispano.
- Hernández, Sampieri. (1991). Metodología de la investigación. (2da. Edición). México, D.F.: Esfuerzos.
- Isambert, A. (1991). Tu hijo crece. España: Daimon.
- Mayesky, M; Neuman, D. (1979). Actividades creativas para niños Pequeños. México: Diana.
- Nadal, Gustavo. (1980). La Educación física en la escuela. España: Laia.
- Page, H. (1967). El Juego en la primera infancia. España: Espasa-Calpe.
- Paúl, M. (1972). El Juego en la educación. España: Heder.
- Percy, Jones. (1975). Didáctica y desarrollo de la educación física. Argentina: Kapelusz.
- Perlicciotta de Alonso, Irene. (1982). Enciclopedia práctica pre-escolar. Argentina: Latina.
- Phyllis C. Jacobson ann Valentine. (1986) Educación física técnicas y Prácticas. Ceac.
- Riesgo, M.L. y Pablo de R.C. (Nov.- Dic. 1980). "Juego y educación". Educadores. Pág. 737-740 y 744.
- Ríos, G.J.A. (Mayo-Junio, 1984). "Experiencia de juegos con los Preescolares". Educadores: 474.
- Stevens, J.H. y King, E.W. (1987). Educación temprana y preescolar. México: Trillas.
- Spock, B. (1988). Tu hijo. Cali, Colombia: Daimón.
- Wallon, H. (1977). La Evolución psicológica del niño. México: Grijalvo.
- White, Elena G. De. (1987). La Educación. México: Interamericana.
- Zaabala, Miguel Angel.(1987). Areas, medios y evaluación de la educación Infantil. Narcea de ediciones Madrid.

Zapata, O. (1988). El Aprendizaje por el juego. México: Pax México.

**ALEXOS**

# PERMISO

Por medio de la presente hago constar que las señoritas Dámaris Suhey Martínez Ramírez y Noga Madaí Martínez Ramírez han pedido permiso en el jardín de niños "Laureana Wright Gonzáles" ubicado en la colonia Raúl Caballero Oleoducto sin número de la ciudad Montemorelos, para impartir por un periodo de tiempo, clases de Educación Física por las tardes, para llevar acabo su documento recepcional.

Sin más por el momento me despido de ustedes



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE N. L.  
JARDIN DE NIÑOS  
PROFRA. LAUREANA  
WRIGHT GZZ  
C.T. 190JN0663 K T V  
ZONA 6  
MONTEMORELOS. N. L.

*Roberto R. Rodríguez*

Profra.

Directora del Jardín de niños  
"Laureana Wringht Gonzáles"

# LISTA DE JUEGOS

## COORDINACIÓN

1. RELEVOS EN ZIGZAG
2. SALTANDO SOBRE UN PIE (64)
3. EL JUEGO DE SIMON (141)

## EQUILIBRIO

(COSTALITOS, 102)

4. SOLDADITOS (EN LA CABEZA)
5. GALOPE DE CABALLITO (EN LA ESPALDA)
6. LOS COJITOS (EN LA RODILLA)
7. LAS MOMIAS (65)
8. EL JUEGO DE LAS ESTATUAS (171)
9. EL AVIONCITO (PARARSE SOBRE UNA LÍNEA)
10. EL TREN SALTARÍN (142)
11. EL SALTO DEL CONEJO (173)
12. GALLO, GALLINA (CAMINAR SOBRE LA LÍNEA)

## LATERALIDAD

13. EL PAYASO PENSATIVO
14. OBJETOS A LA IZQUIERDA, A LA DERECHA (135)
15. MOVER LOS BRAZOS SIN EQUIVOCARSE (134)

## PERCEPCION MOTRIZ

16. LA CUEVA
17. EL GUARDIAN DEL HUESO (137)
18. BUEN OÍDO (137)
19. ¿QUÉN ANDA AHÍ? (136)
20. ¿QUÉ SERÁ? (138)









# PRUEBA ESTADÍSTICA DE “t”

	GRUPO AL QUE PERTENECE	NÚMERO DE PARTICIPANTES	MEDIA	NIVEL DE SIGNIFICANCIA
PRUEBA INICIAL	EXPERIMENTAL	12	34.7500	.019
	CONTROL	12	28.3583	
PRUEBA FINAL	EXPERIMENTAL	12	55.4775	.434
	CONTROL	12	41.2692	