

Revista Edu-fisica.com
Ciencias Aplicadas al Deporte
<http://www.edu-fisica.com/>
Vol. 7 N.º 16 pp. 37- 46 Octubre 2015
ISSN: 2027-453X

Periodicidad Semestral

MODELO DIDÁCTICO PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS DE 5 - 6 AÑOS.

DIDACTIC MODEL FOR IMPROVING OF BASIC MOTOR SKILLS IN CHILDREN OF 5 - 6 YEARS.

MSc. Peraza Zamora César. (Cuba)

Universidad Jesús Montané Oropesa.
Isla de la Juventud. Cuba.
cperazaz@cuij.edu.cu

MSc. Martínez Díaz Guadalupe. (Cuba)

Universidad Jesús Montané Oropesa.
Isla de la Juventud. Cuba.
gmartinezd@cuij.edu.cu

Msc. Soler Cruz Luís Orlando (Cuba)

Universidad Jesús Montané Oropesa.
Isla de la Juventud. Cuba.
losoler@cuij.edu.cu

Resumen

El presente trabajo contribuye a través de juegos de movimientos, al mejoramiento de las habilidades motrices básicas en niños 5 – 6 años de edad. Los mismos pueden ser utilizados en las actividades programadas de Educación Física y la actividad motriz independiente. Además los juegos poseen relación con otras áreas de desarrollo. El progreso alcanzado por los niños y niñas de 5 – 6 años de edad, fue constatado mediante diferentes técnica de de medición. Los juegos elaborados resultan para las educadoras un material de consulta y de apoyo en la docencia, facilitando la satisfacción de los interesados y motivaciones reveladas en el diagnóstico.

Palabras clave: juegos, movimiento, caminar, correr, saltar y lanzar.

Abstract

This work contributes through movement games, improving basic motor skills in children 5 – 6 years old. They can be used in physical education activities planned and independent motor activity. Besides the games have connection with other development areas.

The progress made by children from 5 – 6 years old was found by different measurement technique. The games developed educators is to reference material and support in teaching, facilitating stakeholder satisfaction and motivations revealed in diagnosis.

Key words: games, movement, walk, run, jump, pitch.

INTRODUCCIÓN

La Educación Física, ocupa un lugar importante en el sistema general del desarrollo armónico y multilateral del niño, y es precisamente en la etapa preescolar donde se crean las premisas para el mejor desarrollo ulterior, tanto físico como psíquico.

El programa de Educación Física en el sexto año de vida, se caracteriza por la realización sistemática de acciones motrices variadas, en armonía con las acciones colectivas, sobre la base de la experiencia motriz del ciclo anterior.

La práctica sistemática de ejercicios físicos, ejecutados correctamente, contribuye favorablemente a la creación de hábitos motrices en los niños para realizar las actividades y además favorece en gran medida el fortalecimiento de la salud y las capacidades físicas.

El juego es la actividad fundamental de los niños de estas edades y poco a poco se hacen más complicados, además constituyen la más importante actividad por medio de la cual se adquiere experiencia, se perfila en ellos de manera cada vez más nítida, un determinado sentido y se manifiesta la imaginación creadora. Los ejercicios, los juegos, las distintas formas del trabajo manual y los entrenamientos relacionados con los movimientos motrices constituyen uno de los más importantes medios para la educación de un niño sano.

González, C. (1995), se plantea que la etapa preescolar del desarrollo (0 a 6 años) se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es la etapa de la adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrupedia, reptación, lanzar y capturar.

Los juegos por sus características e importancia dentro del proceso educativo se seleccionan y se desarrollan teniendo en cuenta los objetivos trazados, contenidos a impartir, métodos a emplear, el tipo de actividad que se realiza y las necesidades motoras, teniendo gran significación en su ejecución, la variabilidad de movimientos en estas edades que el niño puede realizar.

Dentro de la educación física los juegos ocupan un lugar preponderante por su gran valor psicológico, biológico y pedagógico, lo que hace que se conviertan en un medio necesario para el desarrollo integral y armónico de los niños.

En la investigación realizada, se pudo constatar que no siempre utilizan de forma sistemática los juegos como procedimientos, siendo el mismo un indicador de calidad, además, en el colectivo de ciclo y en los informes de las visitas de ayuda metodológicas en los círculos infantiles “Alegre Minerito”, “Edad de Oro”, “Toronjitas Millonarias”, también se ha analizado como dificultad de los docentes la utilización del juego en las actividades programadas de educación física y la actividad motriz independiente.

Por lo anterior se propone como *objetivo*:

Elaborar juegos de movimientos que contribuyan el mejoramiento de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 – 6 años de edad.

DESARROLLO

Este trabajo se encuentra avalado por 5 tesis de maestría y 6 trabajos de diploma a los que tributa esta investigación. Dichos trabajos están orientados a resolver algunos de los problemas existentes en la organización y dirección del proceso educativo en las instituciones de educación preescolar o círculos infantiles.

El modelo didáctico propuesto, se aplicó en 7 círculos infantiles y 4 seminternados. Asimismo, se consultaron un total de 26 especialistas (directivos de educación preescolar y educadores con dominio y experiencia en el área), quienes evaluaron el modelo didáctico y los juegos allí propuestos, acerca de los cuales ofrecieron sus criterios para su mejoramiento y aplicación.

Los juegos de movimiento propuestos, se han elaborado teniendo presente las características psicológicas y pedagógicas de los niños en estas edades, así como las habilidades motrices básicas, el incremento de la rapidez de traslación y de orientación en el espacio, destrezas motoras finas, la percepción de colores, de las formas y la relación de tamaño.

Es necesario aclarar que los contenidos del área intelectual que se seleccionen deben haberse trabajado de forma independiente ya que el juego solo permitirá la ejercitación del mismo.

A continuación se presentan algunos de los juegos de movimiento elaborados, que pueden servir como ejemplo y a partir de estos adaptar o crear otros nuevos que sirvan para los mismos propósitos del este trabajo:

1. El paseo mágico:

Objetivos: - Caminar desplazándose libremente

- Reconocer objetos por su color y forma.

La maestra creará un bosque mágico donde colocará diferentes árboles, en un área con césped, a una distancia de 3 a 6 metros aproximadamente una de la otra.

Ejemplo: pinos, palmas, arbolitos frutales, etc., de forma tal que los niños puedan realizar el paseo, luego distribuirá diferentes objetos en el bosque como figuras geométricas, casas, animales, frutas, papeles coloreados con diferentes colores y forma etc., estos pueden estar colgados y/o en el césped, colocados a una distancia de 3 a 6 metros aproximadamente, separado uno del otro, el área de trabajo de ida y regreso debe la cual se recomienda tenga alrededor de 15 a 20 m².

Los niños organizados en dos grupos de igual cantidad, a la señal de la maestra comenzarán el paseo (caminando) por el bosque mágico donde deben recoger en una caja pequeña el objeto, e identificarlo por su color y forma cuando la maestra les pregunte, luego deben llevarla al punto de salida, donde culmina el recorrido.

Regla: Gana el grupo que mayor cantidad de niños logren identificar los objetos que llevan.

2. El transportador

Objetivos: - Saltar obstáculos con un pie y continuar.

- Reconocer objetos por su color y forma.

La maestra colocará dentro de los círculos, varios objetos que pueden ser reconocidos por los niños: (pelotas, frutas, carros, banderas, flores), al lado el niño encontrará una caja pequeña donde debe recoger el objeto y posteriormente portarlo hasta el próximo círculo, que estará separado aproximadamente a una distancia de 15 a 20 metros uno del otro. Los niños deben realizar el recorrido caminando, saltar un obstáculo y continuar caminando, tanto en la ida como en el regreso, al llegar al círculo siguiente, la maestra que controla el área de trabajo, le preguntará acerca del objeto que lleva, él debe reconocer el objeto que trae en su caja y decir su color y forma. Los objetos deben quedar organizados en el último círculo y regresar al punto de partida.

Regla: Gana el equipo que más organizado deje los objetos en los círculos.

3. La imagen

Objetivos: - Rodar pelotas hacia un punto.

- Correr hacia diferentes direcciones.

- Realizar trazos.

Se organiza a los niños en dos hileras de igual cantidad de participantes, a la orientación de la maestra, saldrán corriendo los primeros dos integrantes de cada equipo, al llegar al área donde se encuentran las pelotas, deben **rodarlas** hasta la caja pequeña que localizarán en el recorrido, en su interior

seleccionarán una tarjeta y continuaran la carrera hasta llegar a la mesa, en ella encontrarán las hojas trabajo donde buscarán la figura que portan en su tarjeta y comenzarán la imitación de trazo de la imagen que llevan, al culminar la tarea, regresarán corriendo hasta donde está la pelota, deben rodarla hasta su lugar de origen, salir por fuera del área de recorrido y se incorporan al final de su grupo, al pasar el niño por la línea de partida, la maestra dará la salida al próximo participante.

Regla: Gana el equipo que primero regrese a la línea de partida y haya logrado la mayor cantidad de niños con mejores resultados en la habilidad rodar y en la imitación de trazo de imágenes.

4. El trazo

Objetivos: - Correr en zigzag.
- Realizar trazos.

Contribuir al mejoramiento de la capacidad de coordinación de los movimientos a través de combinaciones de habilidades: correr y de las destrezas motoras gruesas y finas, como premisa para la escritura y las habilidades caligráficas

Se organizarán los niños y niñas en hileras, en dos equipos de igual cantidad de participantes los cuales seleccionarán el nombre del equipo, con un color, nombre de objetos etc.

A la señal de la educadora, realizarán el recorrido indicado. Saldrán corriendo en zigzag, hasta cumplimentar la distancia correspondiente; Los niños y niñas se encontrarán con un objeto (una caja pequeña o un cubo pequeño, etc.), en su interior hallarán varias tarjetas, deben tomar una de ellas y pasar al área asignada para el desarrollo del trazo. Con una tiza debe representar el rasgo que indica la tarjeta seleccionada, al culminar el trazo, la educadora revisa la tarea y el niño regresa corriendo a incorporarse a su equipo.

Las tarjetas con los trazos están establecidas en la preescritura. (Valido para todos los juegos)

Regla: Los niños que realicen correctamente la carrera en zigzag y los trazos que indican las tarjetas, serán acreditados como ganadores y se le dará una banderita que representa el tanto del equipo, gana el equipo que más banderitas tenga. El análisis de comparar la cantidad de banderitas la realizarán los

niños, recuerda que se puede ir vinculando además con que diga la cantidad de banderitas según el numeral que se haya trabajado.

5. El semejante.

Objetivos: - Reptar por debajo de varios obstáculos

- Agrupar objetos semejantes por el color, la forma y las relaciones de tamaño.

Se organizarán los niños en dos equipos con igual cantidad de participantes (azul y rojo). A la señal de la maestra o especialista, comienza el recorrido a través de una carrera, en la que los niños y niñas pasarán, reptando, por debajo de varios obstáculos. Al llegar al punto final, se encontrará con una caja pequeña, que contiene varias tarjetas; allí deben coger una y pasar al área de trabajo donde estarán representadas diversas figuras, él reconocerá las figuras semejantes, de acuerdo con su forma, color y tamaño a la que él porta en su ficha y, con una tiza, marcará, al lado de aquella, el número que identifica su tarjeta. Los niños y niñas, al culminar la tarea, regresan corriendo por fuera del recorrido y se incorpora al final de su equipo.

Los obstáculos pueden estar representados por dos postes de madera con una altura de 56 cm; en la parte superior se puede colocar una banda de tela, caucho o un madero pequeño (delgado y liviano), separados uno del otro, aproximadamente, a 2 ó 3 metros; también pueden ser utilizadas mesas pequeñas, de esta misma altura.

Regla: Gana el equipo en el que mayor cantidad de niños haya logrado identificar y organizar una suma superior de objetos semejantes.

RESULTADOS

Los resultados alcanzados en esta investigación se corresponden con el grado de satisfacción de las necesidades del cliente, pues los profesionales de la educación preescolar han expresado los siguientes elementos fundamentales sobre la propuesta:

- Las actividades y juegos seleccionados son comprensibles y pueden aplicarse en los círculos infantiles con niños de edades entre 5 – 6 años de edad.

- La metodología propuesta es muy útil, pues orienta juegos para diferentes habilidades motrices básicas.
- Los materiales y la vinculación con otras áreas de conocimiento son importantes para el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños de estas edades.

Asimismo, las frases más utilizadas por las maestras para valorar el modelo didáctico propuesto son: útil, importante, ilustrativo, flexible, objetivo y creativo, lo que señala la pertinencia de dicho modelo para estas edades.

El impacto social del modelo didáctico propuesto se precisa en este caso, en la contribución de un sistema de juegos de movimientos, con su metodología y materiales para ser utilizados en el proceso educativo, y como un material de consulta para las educadoras, maestras, promotoras y los directivos de la educación preescolar en el contexto.

Además la efectividad de la investigación se evidenció en las encuestas realizadas a los docentes en la capacitación y en los resultados de los niños en los centros que se aplicaron los juegos y en la valoración que hacen los 23 directivos lo caracterizan por ser flexible, necesario, objetivo y útil, porque le propicia al docente, contar con ejemplos de juegos que le permite prepararse y poder dirigir el proceso con mayor calidad.

Haciendo una valoración general acerca del diagnóstico inicial y final realizado, antes y después de la introducción de los juegos de movimientos propuestos, podemos observar que posterior a la introducción de dichos juegos, los resultados de las diferentes habilidades objeto de estudio, desarrolladas en los niños de 5 – 6 años de edad, fueron superiores lográndose los siguientes resultados:

1. Los niños realizan con mejor coordinación el movimiento de brazos y piernas.

2. Realizan la carrera con mejor coordinación y ritmo, incorporando de mejor forma la fase de vuelo.
3. Saltan hacia adelante con las dos piernas a la vez y realizan la caída flexionando las dos piernas.
4. Lanzan pelotas con ambas manos a un objeto determinado.

CONCLUSIONES

1. La aplicación del modelo didáctico propuesto y sus juegos de movimiento contenidos, influyen positivamente en el mejoramiento de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 – 6 años de edad, propiciando la ejercitación de los patrones sensoriales de color, forma y tamaño, así como la motricidad fina.
2. El modelo didáctico propuesto enriquece el pensamiento creativo de las educadoras en cuanto a la confección, preparación, adaptación y realización de estos juegos, en las actividades programadas de la clase Educación Física, de desarrollo motor, así como en las actividades independientes de los niños de estas edades.

BIBLIOGRAFÍA

- Estévez Culell, Migdalia y col. (2004) *La Investigación Científica en la Educación Física: Su Metodología*. Editorial Deportes. La Habana.
- Fléitas Díaz. Isabel. (1983) *Métodos y Procedimientos para la Educación de las Capacidades Motrices*. Material mimeografiado ISCF "Manuel Fajardo". La Habana.
- López López, Mercedes. (1987) *Desarrollo de Capacidades, Habilidades y Hábitos*. Universidad Jesús Montané Oropesa. Isla de la Juventud. Cuba

- Molina de Costallat, Dalila. (1982) *Psicomotricidad. La Coordinación Visomotora y Dinámica. Manual del Niño Infradotado*. Ed. Losada. Buenos Aires.
- Ruiz Pérez, Luis Miguel. (1987) *Desarrollo Motor y Actividad Física*. Editorial Gymnos. Madrid.
- Ruiz Pérez, Luis Miguel. (1995) *Competencia motriz. Elemento para Comprender el Aprendizaje Motor en Educación Física Escolar*. Editorial Gymnos. Madrid.
- Soto Rosales, Antonio. (1996) *Educación Física en los Niños con Necesidades Educativas Especiales*. Universidad de Huelva. Huelva.
- Watson Brown, Herminia. (2008) *Teoría y práctica de los juegos*. Editorial Deportes. La Habana.

Referencia

Peraza Zamora César, Martínez Díaz Guadalupe, Soler Cruz Luís Orlando. Modelo didáctico para el mejoramiento de las habilidades motrices básicas en niños de 5 - 6 años. Revista Edu-fisica.com, Universidad del Tolima, Vol. 7 No. 16 (Agosto - Diciembre) 2015

Uso estrictamente académico, citando la fuente y los créditos de los autores.

Fecha de recepción: 07/09/2015

Fecha de aceptación: 04/10/2015