

**Universidad Nacional Experimental  
de los Llanos Occidentales  
“EZEQUIEL ZAMORA”**



**LA UNIVERSIDAD QUE SIEMBRA**

**VICERRECTORADO  
DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
ESTADO BARINAS**

**COORDINACIÓN  
ÁREA DE POSTGRADO**

**GUÍA DE JUEGOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS  
CON RETARDO MENTAL**

Caso: Docentes del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del Estado Barinas.  
Año Escolar 2019 – 2020.

Autor: Lcdo. Aguilar Cañas Leandro  
Tutor: MSc. Aponte Orlando

**SOCOPÓ, MAYO DE 2020**



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL  
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES  
“EZEQUIEL ZAMORA”  
UNELLEZ  
VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
COORDINACIÓN ÁREA DE POSTGRADO  
POSTGRADO PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA**

**GUÍA DE JUEGOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS  
CON RETARDO MENTAL**

Trabajo de Grado presentado para optar por el Título de Magíster Sciatiarum en  
Educación Mención Pedagogía de la Educación Física

**Autor (a):**  
Leandro Aguilar.  
C.I.12.464.856  
**Tutor (a):**  
Orlando Aponte.  
C.I. 10.557.674

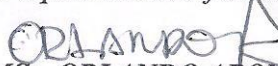
**Socopó, Mayo de 2020**



**ACTA DE ADMISIÓN**

Siendo las 9.00 am del 09 de Julio del 2021, reunidos en el Programa de Estudios Avanzados, del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social de la UNELLEZ, los Profesores: **MSc. Orlando Aponte Vargas (Tutor UBA)**, **MSc. Keila Rivas (Jurado principal – Coordinadora UNELLEZ)**, **MSc. Acilia de la Cruz Franco (Jurado principal UNELLEZ)**, titulares de las Cédulas de Identidad N°: 10.557.674, 15.828.657, 9.265.723, respectivamente, quienes fueron designados por la Comisión Asesora de Estudios Avanzados del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social UNELLEZ, según Resolución N° CAEA/2020/10/23 de fecha 01/10/2020, Acta 08 Ordinaria, N° 23, como miembros del Jurado para conocer el contenido del Trabajo de Grado titulado: **"GUÍA DE JUEGOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS CON RETARDO MENTAL"** Caso: **Docentes del "Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre", de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre, del Estado Barinas Año Escolar 2019-2020** presentado por el maestrante **LEANDRO AGUILAR CAÑAS** titular de la cédula de identidad 12.464.856, con el cual aspira obtener el Grado Académico **Magister Scientiarum en Ciencias de la Educación Superior Mención: Pedagogía de la Educación Física**; quienes decidimos por unanimidad y de acuerdo con lo establecido en el Artículo 31, de la Sección Cuarta de los Trabajos Técnicos, Trabajos Especiales de Grado, Trabajos de Grado y Tesis Doctorales del Reglamento de Estudios de Postgrado de la UNELLEZ, **ADMITIR** el Trabajo de Grado presentado y fijar la fecha de defensa pública, para el día 21 de Julio del 2021 a las 10:00 a.m.


Dando fe y en constancia de lo aquí señalado firman:

  
**MSc. ORLANDO APONTE VARGAS**



  
**MSc. KEILA RIVAS**  
**C. I. N° 15.828.657**

**(Jurado Principal - Coordinadora UNELLEZ)**

  
**MSc. ACILIA DE LA CRUZ FRANCO**  
**C. I. N° 9.265.723**

**(Jurado Principal UNELLEZ)**



**ACTA DE VEREDICTO**

Siendo las 10:00 am del 21 de Julio del 2021 reunidos en el Programa de Estudios Avanzados, del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social de la UNELLEZ, los Profesores: **MSc. Orlando Aponte Vargas (Tutor UBA)**, **MSc. Keila Rivas (Jurado principal – Coordinadora UNELLEZ)**, **MSc. Acilia de la Cruz Franco (Jurado principal UNELLEZ)**, titulares de las Cédulas de Identidad N°: 10.557.674, 15.828.657, 9.265.723, respectivamente, quienes fueron designados por la Comisión Asesora de Estudios Avanzados del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social UNELLEZ, según Resolución N° CAEA/2020/10/23 de fecha 01/10/2020, Acta 08 Ordinaria, N° 23, miembros del Jurado Evaluador del Trabajo de Grado titulado **"GUÍA DE JUEGOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS CON RETARDO MENTAL"** Caso: **Docentes del "Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre", de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre, del Estado Barinas Año Escolar 2019-2020"** presentado por el maestrante **LEANDRO AGUILAR CAÑAS** titular de la cédula de identidad 12.464.856, con el cual aspira obtener el Grado Académico; **Magister Scientiarum en Ciencias de la Educación Superior Mención: Pedagogía de la Educación Física**; procedimos a dar apertura y a presenciar la sustentación de dicho trabajo por su ponente. Con una duración de treinta (30) minutos. Posteriormente, el participante respondió a las preguntas formuladas por el jurado y defendió sus opiniones. Cumplidas todas las fases de la defensa, el jurado después de sus deliberaciones por unanimidad, acordó **APROBAR** el Trabajo de Grado aquí señalado.

Dando fe y en constancia de lo aquí señalado firman:

**MSc. ORLANDO APONTE VARGAS**

**C. I. N° 10.557.674**

**(TUTOR - UBA)**

**MSc. KEILA RIVAS**

**C. I. N° 15.828.657**

**(Jurado Principal - Coordinadora UNELLEZ)**



**MSc. ACILIA DE LA CRUZ FRANCO**

**C. I. N° 9.265.723**

**(Jurado Principal UNELLEZ)**



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL  
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES  
"EZEQUIEL ZAMORA"

VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO  
POSTGRADO PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

### APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Tutor (a) del Informe de Trabajo de Grado presentado por el (la) ciudadano (a) LEANDRO AGUILAR CAÑAS, para optar al Título de MAGISTER SCIENTIARUM EN PEDAGOGIA DE LA EDUCACION FISICA, considero que dicho Trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la Ciudad de SOCOPO, a los 04 del mes de MAYO de 2020.

ORLANDO A

Firma

ORLANDO DONDE VARGAS

Nombre y Apellido

C.I.V-10557674

## **DEDICATORIA**

Hoy en este día tan especial en que se ha logrado una nueva metas, gracias al esfuerzo, constancia y dedicación, recorriendo caminos llenos de alegría, tristeza, derrotas y decepciones pero lo más importante es llegar al final, por eso se debe decir con orgullo que se ha cumplido la meta, por eso este triunfo se dedica a:

A Dios todopoderoso, creador y protector, quien día a día ilumina el camino a seguir, permitiendo culminar con éxito un escalón más.

A mi madre, esposa e hijos, los cuales me han apoyado incondicionalmente desde el inicio de la Maestría tanto emocional como económicamente, para ellos este es un triunfo no solo mío, sino de todos.

A mis compañeros de estudio y todos las personas en especial a los docentes que han colaborado en el transitar de esta Maestría, por su mano amiga y solidaria.

**Aguilar**

## **AGRADECIMIENTO**

Al padre celestial, por darnos luz, entendimiento y fe en todo momento.

A la ilustre casa de estudio UNELLEZ, por abrir sus puertas y seguir contribuyendo a la superación académica.

A todos los profesores, quienes brindaron su apoyo y tendieron la mano para lograr este sueño, por su entrega y vocación de servicio que en oportunidades dispusieron de horas de descanso para aclarar dudas contribuyendo con la formación, a ustedes el mayor de los agradecimientos.

Finalmente a todas aquellas personas que de una u otra manera hicieron posible este triunfo, a todos mil gracias.

**Aguilar**

## CONTENIDO

	<b>pp.</b>
LISTA DE CUADROS .....	vii
LISTA DE GRÁFICOS .....	viii
RESUMEN.....	ix
INTRODUCCIÓN .....	1
<b>CAPÍTULO</b>	
<b>I EL PROBLEMA.....</b>	<b>3</b>
Planteamiento del Problema.....	3
Objetivos de la Investigación .....	10
Objetivo General .....	10
Objetivos Específicos .....	10
Justificación de la Investigación.....	11
<b>II MARCO TEÓRICO - REFERENCIAL.....</b>	<b>13</b>
Antecedente Referencial .....	13
Bases Teóricas.....	16
Teorías que sustentan la investigación .....	30
Bases Legales .....	33
<b>III MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>36</b>
Matriz Epistémica Empírico-Analítica .....	36
Método .....	36
Diseño de la Investigación .....	37
Población y Muestra.....	38
Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información.....	39
Validez por Juicio de Experto.....	39
Técnica de Análisis de Información.....	40
<b>IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>41</b>
Instrumento para Medir la Psicomotricidad.....	41
<b>V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>58</b>
Conclusiones .....	58
Recomendaciones.....	60
<b>VI LA PROPUESTA .....</b>	<b>61</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>69</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>72</b>
<b>A Carta de permiso para la aplicación del instrumento .....</b>	<b>73</b>
<b>A-1 Permiso a los Docentes para aplicar el instrumento .....</b>	<b>74</b>
<b>B Instrumento para los Docentes .....</b>	<b>75</b>
<b>C Constancia de acta de aplicación instrumento.....</b>	<b>76</b>
<b>D Solicitud de validación del instrumento.....</b>	<b>77</b>
<b>E Tabla de Validación del instrumento de los Docentes.....</b>	<b>78</b>
<b>F Constancia de Validación .....</b>	<b>79</b>



**LISTA DE CUADROS**

<b>CUADRO</b>	<b>pp.</b>
1 Operacionalización de Variables.....	35
2 Planilla de puntaje Edad – Categorías.....	44
3 Resultados Test Psicomotriz .....	45
4 Resultados Ítem 1 .....	47
5 Resultados Ítem 2.....	48
6 Resultados Ítem 3.....	49
7 Resultados Ítem 4.....	50
8 Resultados Ítem 5.....	51
9 Resultados Ítem 6.....	52
10 Resultados Ítem 7.....	53
11 Resultados Ítem 8.....	54
12 Resultados Ítem 9.....	55
13 Resultados Ítem 10.....	56
14 Resultados Ítem 11.....	57

**LISTA DE GRÁFICOS**

<b>GRÁFICOS</b>	<b>pp.</b>
1 Resultados Test Psicomotriz .....	46
2 Resultados Ítem 1 .....	47
3 Resultados Ítem 2 .....	48
4 Resultados Ítem 3 .....	49
5 Resultados Ítem 4 .....	50
6 Resultados Ítem 5 .....	51
7 Resultados Ítem 6 .....	52
8 Resultados Ítem 7 .....	53
9 Resultados Ítem 8 .....	54
10 Resultados Ítem 9 .....	55
11 Resultados Ítem 10 .....	56
12 Resultados Ítem 11 .....	57



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL  
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES  
“EZEQUIEL ZAMORA”  
VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
COORDINACIÓN ÁREA DE POSTGRADO  
POSTGRADO PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA**

**GUÍA DE JUEGOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD  
GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS CON RETARDO MENTAL**

**Autor (a):**  
Leandro Aguilar.  
**Tutor (a):**  
Orlando Aponte.  
**Fecha: Mayo 2020**

**RESUMEN**

El propósito principal de este estudio es proponer una guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental dirigida a los docentes del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del Estado Barinas. Las características de esta investigación están estipuladas bajo la metodología del paradigma cuantitativo, no experimental, de campo, con un diseño de proyecto especial. Cuya población es, de 21 estudiantes con retardo mental; más 11 docentes. En la muestra de tipo intencional, se toman 10 estudiantes, que se les aplicó un Test de Evaluación Psicomotriz. Además, de 5 docentes, a quienes se les aplicó el instrumento tipo cuestionario dicotómico, contenido de 11 ítems, con opción de respuesta Si o No. Por su parte, el análisis e interpretación de los resultados, se realizó mediante tablas y gráficos circulares, con datos que representan las frecuencias y los porcentajes, así como su respectiva explicación. Finalmente, se concluye que, es necesario mejorar y desarrollar las capacidades físicas de los estudiantes sujetos de estudio, puesto que la mayoría de los docentes no incluyen en su planificación actividades que fortalezcan la motricidad gruesa. De acuerdo al resultado arrojado por el Test de Evaluación Psicomotriz, indica que el 70% de los estudiantes tienen la psicomotricidad gruesa comprometida, porque se encuentran dentro del rango de las categorías Regular y Con problemas. De allí la relevancia de la propuesta hecha en este trabajo de investigación, pues señala los Juegos que se adaptan para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, tales como: Juegos para el Reconocimiento y Exploración del Cuerpo; Juegos para el Equilibrio, Juegos para Saltos, Juegos para Saltos y Caídas, y Juegos de Desplazamientos y Coordinación.

**Descriptor:** guía de juegos, motricidad gruesa, retardo mental.

## INTRODUCCIÓN

Un juego, es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes en muchas ocasiones, incluso, como herramienta educativa. Además, los juegos normalmente se diferencian del trabajo, puesto que son considerados un ejercicio recreativo sometido a reglas. Desde la perspectiva de Piaget, se clasifican los juegos en cuatro categorías: motor, correspondiente al periodo sensorio-motor; simbólico, correspondiente al periodo pre operacional o representativo; de reglas, pertenecientes al periodo operativo, y de construcción, tanto del periodo operativo como del formal. Por su parte, la psicomotricidad tiene gran importancia en los primeros años de vida de los niños y niñas, sin embargo, en los centros educativos no se trabaja ni se le da la importancia que esta requiere.

Cabe resaltar, que la psicomotricidad sirve tanto como para que el niño mejore en los aprendizajes como para que evolucione su personalidad, ayuda al niño a ser más autónomo, equilibrado y feliz. Igualmente, hoy en día, el índice de sedentarismo es muy alto y el tiempo real de clases de educación física en las instituciones educativas es muy reducido como para promover un estilo de vida saludable y activo cuando se llega a la edad adulta. Es por eso, el trabajar la psicomotricidad en las clases de educación física mediante la implementación de juegos es de gran importancia para motivar a los niños y niñas a un adecuado desarrollo motor, el cual pueda favorecerles a una iniciación deportiva.

Por su parte, se plantea que el retardo es una condición susceptible de ser modificada que diferencia al individuo del resto de la población. Además, considera al retardado mental como una persona, un ser humano con derecho a una educación acorde a sus necesidades y donde se respete su condición, por lo cual, se debe hacer valer el derecho a ser diferente resaltando las posibilidades del educando. Cabe destacar, que en el área psicomotriz se considera condición física (tonicidad, agilidad, fortaleza muscular), coordinación, equilibrio, esquema e imagen corporal, locomoción, lateralidad y desarrollo perceptualmotor, motricidad gruesa y fina.

Asimismo, las personas con retardo mental siguen el mismo proceso de desarrollo que el resto de las personas pertenecientes a su grupo etáreo sólo que ese proceso es

lento. Por ello, la actividad física, es de suma importancia en el proceso de aprendizaje ya que a medida que el niño madura su sistema neuromotor y va adquiriendo patrones motores básicos, se van integrando los sistemas perceptivo-motrices y tiene mayor libertad para explorar su ambiente lo cual le permite aprender acerca del espacio, relaciones de los objetos con él mismo, de los objetos con otros objetos, caracterizar y conceptualizar los objetos en función de su manipulación, desarrollar su esquema, concepto e imagen corporal.

Esta problemática, ha hecho plantear y realizar una investigación relacionada a la psicomotricidad y el retardo mental, planteando como propuesta la elaboración de una guía de juegos la cual permita a los profesores de educación física el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas. Donde se desglosarán conceptos que sustentan el presente trabajo, tales como, el juego en el desarrollo infantil, la motricidad fina y gruesa, características de la persona con retardo mental, entre otros. Todo esto, bajo la metodología del paradigma cuantitativo, con un diseño de proyecto especial.

Dentro de este marco, la presente investigación se estructura de la siguiente manera: Capítulo I, El Problema: con el planteamiento del problema, y las interrogantes. También, los objetivos tanto general como específicos, y la justificación. Seguidamente, el Capítulo II, con El Marco Teórico - Referencial: se incluyen los antecedentes, las bases teóricas, así como las teorías que sustentan la investigación y bases legales. Además, el Capítulo III, El Marco Metodológico: con la matriz epistémica empírico-analítica, el método, diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de la información, validez por juicio de experto; así como, las técnicas para el análisis de los datos. También, el Capítulo IV, Análisis e Interpretación de Resultados: se refleja el instrumento para medir la psicomotricidad. Igualmente, el Capítulo V, Conclusiones y Recomendaciones. Posteriormente, el Capítulo VI, La Propuesta. Conjuntamente, se incluyen las Referencias y, finalmente los anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **Planteamiento del Problema**

El retardo mental, ha existido desde el comienzo de la humanidad. En la Edad Antigua y Media, las sociedades han tratado a las personas con retardo mental o con cualquier otra limitación en función de cómo han sido percibidos. En donde se pensaba que eran capaces de recibir revelaciones divinas se les trataba de manera especial, en algunas cortes fueron tratados como bufones, donde fueron considerados como el producto de influencias sobrenaturales o posesiones demoníacas fueron sometidos al escarnio público, al aislamiento, al abandono y en casos extremos a la condena a muerte.

Del mismo modo, es obligante hacer un recorrido histórico de la humanidad en torno a los cambios educativos que se han vivido respecto a la atención de la persona con retardo mental, lo cual está relacionado con las diferentes concepciones que se han tenido de estas personas. Desde el siglo XVI se confundían los retardados mentales con los locos y delincuentes catalogándolos como escarnio público. Luego, en el siglo XVIII en plena Revolución Francesa, se da la separación entre enfermedad mental y deficiencia psíquica en los hospitales psiquiátricos.

Por su parte, la visión filantrópica consideró al retardado mental digno de lástima (Aramayo, 1996), la concepción asume que es una enfermedad resultado de factores genéticos o psicosociales (Rapoport, Arlaque, Petrarca, 1993), el enfoque psicológico la define como un déficit intelectual medido por test de inteligencia (Binet, 1909; Wechsler y Weider, 1953; McMillan, 1977; Terman, 1911, Grossman, 1983), los cognoscitivistas señalan que estas personas presentan funciones cognitivas deficientes (Feuerstein, 1978), otros expresan que tienen un desarrollo evolutivo lento (Piaget, 1979, Inhelder, 1973).

Del mismo modo; los psicólogos humanistas consideran que el retardo mental es el resultado de la falta de oportunidades sociales como por sus condiciones biológicas (Vigotsky, 1926; Mercer, 1971). Se debe resaltar, que las concepciones parten de dos puntos que consideran deficitarias en esta población: la adaptación y la capacidad de aprendizaje. En otro orden de ideas, se puede señalar que la atención educativa se inició desde una visión médica terapéutica, que posteriormente se redimensionó con la creación de pruebas psicométricas, cuyo representante más destacado es Alfred Binet.

Seguidamente, el impacto tanto de la Revolución Industrial como Francesa, dio lugar a la apertura de la escuela a las poblaciones menos pudientes sin reformular los currículos y práctica pedagógica, como consecuencia, apareció un grupo de estudiantes que no aprendían como la escuela esperaba, resultado de carácter netamente ideológico, por su alto contenido discriminatorio social, económico y personal. El fenómeno anterior, llevó a que se crearan las primeras pruebas psicoescolares y con ello la homogeneización de dos sistemas educativos: las escuelas regulares y escuelas especiales desconociendo las diferencias individuales.

Consecuentemente, no se toma en cuenta el principio de la diversidad y el derecho a la educación en las mismas condiciones y oportunidades para toda la población estudiantil. A posterior, una nueva categoría aparece creada por Binet, a la que llamaría retardo mental leve, pero como esta categoría era muy subjetiva y dada la fuerza del positivismo y el rigor científico de la época, surgió el Cociente Intelectual (CI) creado por Stern en 1915. Así es como, el Cociente Intelectual comenzó a utilizarse con un valor pronóstico en la educación de los niños y a potenciar la diversificación educativa.

De acuerdo con el documento en línea publicado por Intervías educativas con relación a la Política Educativa Integral de Niños, Jóvenes y Adultos con Retardo Mental en Venezuela; la Modalidad de Educación Especial en el país asume un enfoque Humanista Social el cual implica un Modelo de Atención Educativa Integral. A su vez, define el retardo mental como una condición de origen orgánico o

ambiental que interfiere con el funcionamiento del sistema nervioso, que aparece generalmente durante la infancia, pudiendo estar asociado o no con otras condiciones.

Aunado a lo anterior, se expone en el documento sobre la conceptualización y política de educación especial para la atención educativa integral de la población con necesidades especiales y con discapacidad (2016), que las personas con retardo mental presentan como características una disminución del ritmo y velocidad del desarrollo que se manifiesta, con un compromiso cognitivo y de la capacidad social dentro de un continuo o grado variable. La condición de retardo mental, es susceptible a ser compensada a través de una atención educativa especializada desde edades tempranas, que permitan activar las potencialidades de la persona.

Así, la persona con retardo mental sigue las mismas pautas de desarrollo cognoscitivo, que cualquier niño o joven pero con ritmo y características diferentes, puesto que en algunos casos el niño se comporta en ciertas áreas o dimensiones cognitivas de la misma forma que un niño normal de menor edad; sin embargo, también es cierto que en otras no se evidencia tal retardo, sino una manera particular de interactuar con el ambiente, que es distinto al de otras personas de igual o menor edad, lo cual hace sospechar la existencia de un déficit específico, responsable de ese funcionamiento particular en algunos aspectos cognitivos.

En cuanto a las áreas del desarrollo hay diferentes criterios para la denominación y clasificación de las mismas; así por ejemplo, Bricker (1992), establece seis áreas: motora fina, motora gruesa, adaptativa, cognitiva, comunicación social y lenguaje. Si bien no hay consenso en cuanto al número de áreas, si hay un acuerdo universal en cuanto a que las áreas no son separables, todas coexisten en cada período del ciclo vital, unas son más importantes que otras, todas están presentes desde que el niño nace y existe, una jerarquía que va desde un área que resulta fundamental como la física, por considerarla apoyo de todos los procesos del desarrollo psicológico, hasta la más compleja, el lenguaje, que integra los logros de las otras.

Debido a la relevancia del caso, el área del desarrollo de sujetos con retardo mental, a trabajar en la presente investigación es el desarrollo motor, el cual es el proceso de adquisición cada vez más complejo en la actividad del cuerpo y de sus



movimientos. Mientras en la actualidad, el hombre ha tomado los juegos como una manera sana de mejorar su calidad de vida, puesto que a través del aprovechamiento al máximo de este, se puede lograr el desarrollo pleno de las condiciones físicas de forma divertida. Además, el juego cumple cierta utilidad de energía vital, impulso congénito de imitación, deseos de relajamiento, dominio personal, integración, comunicación, competir, fantasear, entre otros; el juego puede ofrecer cada una de estas posibilidades.

De acuerdo con Pecci, M. y otros (2010) “Un juego, es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa” (p.23). Según lo citado, se nota la relevancia del juego porque puede ser utilizado para el disfrute de quien se incluye en el mismo; y en el área educativa es útil puesto que genera confianza, seguridad y amistad. Del mismo modo, los juegos, normalmente se diferencian del trabajo, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También, un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a un número determinado de reglas, pudiéndose jugar solo o en grupo.

Por consiguiente, las instituciones educativas implementan la práctica de los juegos para garantizar una buena vida a los niños y niñas, permitiéndoles la diversión mientras aprenden o cumplen algún objetivo. En este sentido, es importante que el docente al igual que el representante comprenda, que el juego es una actividad física, utilizada como la estrategia más importante para comprender y enseñar al niño en su proceso de vida, creando un cúmulo de experiencias para formar aprendizajes significativos, adquirir conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas con la finalidad de ayudarlos a alcanzar metas propias de la edad en la que se encuentran.

Por otra parte, la motricidad gruesa según Jiménez y Jiménez, (2002), “es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos” (p.41). Cabe destacar, que para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones.

Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Además, Garza Fernández, (1978), define motricidad gruesa o global como “el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos” (p.78) Estos son: Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar y Lanzar una pelota. Por tanto, para el investigador la Motricidad Gruesa, es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control, requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

En la actualidad, la Modalidad de Educación Especial según la investigación arbitrada sobre La educación especial en Venezuela. Memorias, retos y proposiciones (2015), plantea cambios de terminologías dentro del desarrollo social y en concordancia con la concepción de la necesidad de educar a la diversidad, rebasa los límites de la escuela especial, servicios afines y extiende su influencia hacia los entornos comunitarios en íntima interrelación con el sistema educativo, desde la educación inicial hasta la universitaria. Por lo que, tiene como propósitos más generales: la equiparación de oportunidades para toda la población que lo requiere, entre otros. Como fue tratado el término por Palacios y Románach, (2005):

...el término fue propuesto en el Foro de Vida Independiente y pretende sustituir a otros cuya semántica puede considerarse peyorativa, tales como "discapacidad" o "minusvalía". Se propone un cambio hacia una terminología no negativa, no rehabilitadora, sobre la diversidad funcional tiene su aparición oficial en la Conferencia Mundial del mismo nombre en 1994 en la que más de 300 participantes, en representación de 92 gobiernos, 25 organizaciones internacionales se reunieron en Salamanca España, del 7 al 10 de junio de 1994, a fin de promover el objetivo de la educación en la diversidad funcional. En resumidas cuentas, la Educación debe brindar posibilidades para satisfacer en el niño y la niña necesidades de recreación, juego, recursos variados, reales y suficientes para propiciar el desarrollo de los procesos de aprendizaje sin los cuales sería imposible el desarrollo psicomotor de la o el educando en condiciones aptas para el desarrollo progresivo del dominio de su cuerpo y sus movimientos.

En consecuencia, por lo citado, la educación juega un papel crucial en el desarrollo del niño o niña, puesto que explorará su contexto socio educativo y cultural mediante el desarrollo tanto de la motricidad fina como de la motricidad gruesa que le permitirán de manera progresiva, el desenvolvimiento pleno de sus potencialidades para que pueda encarar con éxito la escolarización. De allí pues, un niño en la escuela aprende una serie de saberes socialmente validados en educación física, esos aprendizajes y saberes están concentrados en varios ámbitos; el funcional que vigoriza las capacidades corporales y las reacciones fisiológicas del organismo.

Así como, el ámbito psicomotriz, encargado de enfatizar el ajuste postural; el ámbito perceptivo y motriz con ello mejorar la coordinación motriz general, espacio que canaliza el interés lúdico y el deseo de medirse ante otros y consigo mismo. Por consiguiente, se busca que la expresión anime las distintas manifestaciones que se tienen por el movimiento, danza, teatro, actividades al aire libre, paseos en bicicleta y la iniciación deportiva educativa, que tienen como meta depurar las habilidades motrices básicas y en última instancia, mejorar la elegancia física de quienes gustan del deporte.

A pesar que, el “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del Estado Barinas; es una institución que presta un servicio de atención educativa especializada en áreas de atención y exploración vocacional, donde se atienden niños y niñas desde los 06 hasta 15 años, no escapa a la situación problemática descrita anteriormente; pues se ha podido observar por medio de la vinculación hecha con el objeto de estudio, a través de una visita para la donación de material deportivo a cargo del autor de esta investigación, en su condición de coordinador de deporte del Circuito Educativo N° 02.

En consecuencia, se pudo constatar que en la referida institución los niños y niñas con retardo mental siguen normas con bajo un ritmo diferente, por las características propias del área, los mismos demuestran bajo desarrollo en la psicomotricidad gruesa, aunado a esto no se cuenta con el recurso del docente especialista en Educación Física, Deporte y Recreación, debido a que quien ejercía esa función emigró por la

condición país. Ahora bien, si estas funciones no se atienden adecuadamente con estrategias metodológicas aplicables a la situación de aprendizaje lo más probable será que los niños y niñas que asisten a este tipo de instituciones presenten problemas a corto, mediano y largo plazo con la motricidad.

Además, demostrarán trastornos de la organización de los gestos y del espacio así como problemas de integración viso motora necesaria para el equilibrio, la coordinación a nivel de los dedos y la inclinación inadecuada del dorso hacia la derecha. Dentro de ese orden de ideas, la presente investigación se propone el diseño de una guía de juegos motrices de lanzamiento y atrape, juegos para el desarrollo de la fuerza, juegos sensoriales y educacionales para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas.

Por lo antes expuesto, se sistematiza el problema mediante las siguientes interrogantes para el desenvolvimiento de la presente investigación: ¿Qué estrategias metodológicas están empleando los docentes de aula para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 06 hasta 15 años con retardo mental del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”?, ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental, ¿Cuáles son las características morfofuncionales de los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”?

Asimismo, se tienen las siguientes preguntas: ¿Qué juegos pueden seleccionarse para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa que se adapten a los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”? ¿Cómo se podrá elaborar una guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños y niñas con retardo mental desde los 06 hasta 15 años del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del Estado Barinas?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Proponer guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental dirigido a los docentes del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas.

### **Objetivos Específicos**

Diagnosticar las estrategias metodológicas que están empleando los docentes de aula para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 06 hasta 15 años con retardo mental.

Precisar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”.

Determinar las características morfofuncionales de los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”.

Seleccionar los juegos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa que se adapten a los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”.

Elaborar una guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños y niñas con retardo mental desde los 06 hasta 15 años del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas.

### **Justificación**

Los juegos han formado parte del proceso evolutivo de todo niño, por lo tanto deben estar presentes en la educación inicial, primaria, para mejorar las actitudes, la conducta social como un medio cambiante y en permanente transformación. Además, permite desarrollar las áreas motrices, las cualidades perceptivas motoras, las habilidades motoras, así como las cualidades condicionales y coordinativas. Con el esquema del entrenamiento deportivo y sus rutinas, la clase de educación física también valora y mide sistemáticamente a los niños, a través de prestancia física para dar cuenta de las capacidades condicionales y coordinativas.

El debate que a continuación se presenta, debe abordarse desde una perspectiva pedagógica, que permita observar en primer lugar al niño, a partir de su desarrollo corporal y motor de sus intereses, motivaciones, costumbres y necesidades de movimiento, y en segundo lugar diseñar otras formas de enseñanza del deporte en la escuela. Se plantea entonces, que este trabajo contribuya a la meta de elaborar una guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños y niñas con retardo mental desde los 06 hasta 15 años del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas.

Cabe considerar, que al terminar esta investigación se espera que los padres de familia o personas encargadas de los niños tomen conciencia de la importancia que tiene estimular la motricidad gruesa desde la casa, de una manera muy sencilla y es permitir que traten de hacer las actividades solos y luego ayudarles, para evitar que se quede en el error y después se dificulte remediar, hay que tener presente que el niño debe adquirir autonomía para realizar sus actividades y que le ayudaran a construir sus propios conocimientos. En consecuencia, la expectativa es que por parte de los docentes en sus proyectos de aula realicen actividades que ayuden a reforzar las habilidades motoras finas y gruesas.

Es pertinente resaltar que, tales actividades pueden ser agarrar, cortar, rasgar, correr, saltar, trepar, entre otros; teniendo en cuenta que las docentes son las que pulen los conocimientos previos. Se espera probar que los juegos motrices de

lanzamiento y atrape, juegos para el desarrollo de la fuerza, juegos sensoriales y educacionales, pueden ser una herramienta muy positiva en el desarrollo y fortalecimiento de la motricidad gruesa, siendo de suma importancia que las Instituciones se vean implicadas en ellos, de manera que ejerzan sus influencias y apliquen sus conocimientos en el posicionamiento social que cada vez más es demandado por este colectivo.

Por otra parte, los aportes que hace la investigación desde el punto de vista social como medio para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas con retardo mental, estos juegos permitirán que interactúen de manera natural sin discriminación alguna que afecte a su desarrollo integral. Así mismo, en lo teórico aportará, una serie de datos documentales, válidos para el enriquecimiento y manejo técnico del docente, en cuanto al lenguaje a utilizar, objetivos y diversidad de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas desde los seis (06) años con retardo mental.

Así como también, ayudarán a nutrir de conocimiento pedagógico a los docentes de aula del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”. Desde el punto de vista metodológico, este trabajo se justifica puesto que servirá de antecedentes para investigaciones futuras o de indagación para otros trabajos, que tengan interacción con un tema similar al planteado. Finalmente, la justificación práctica, se perfila en proponer una guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños y niñas con retardo mental desde los 06 hasta 15 años del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas.

Al mismo tiempo, resaltar que el presente trabajo, se inscribe dentro de las líneas de investigación de la Maestría en Ciencias de la Educación Superior, Mención Pedagogía de la Educación Física; del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social (VPDS) de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos “Ezequiel Zamora” (UNELLEZ), dentro del campo de Educación, en el Área de Educación Física, bajo la Línea Educación Física e Innovaciones, como requisito legal para la presentación de trabajo especial de grado por ante la referida universidad.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO - REFERENCIAL

Comprende los aspectos conceptuales que sustentan la investigación, atendiendo a las revisiones de diversas fuentes efectuadas por el investigador. En este capítulo se fundamenta la investigación, puesto que se ofrece al lector una referencia general del tema objeto de estudio de la investigación, a través de una explicación detallada que facilitará la comprensión del mismo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), las funciones principales del marco teórico se centran en: “orientar el estudio, prevenir errores, ampliar el horizonte, establecer la necesidad de la investigación, inspirar nuevos estudios y proveer un marco de referencia” (p.51).

Cabe destacar, que según lo citado el marco teórico ayuda a sustentar esta investigación, puesto que sirve como referencia para lograr una organización de todos los hechos que involucran el problema objeto de estudio. Por consiguiente, sirve de apoyo para describir las definiciones que apoyan la propuesta de una guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas.

#### **Antecedente referencial**

Los antecedentes constituyen las diferentes investigaciones, ponencias, revistas, y otros documentos existentes sobre la temática elaborada. Martínez, (2007) hace referencia lo siguiente: “... Debe referir las principales investigaciones sobre el área o áreas cercanas: Autores, enfoques y métodos empleados, conclusiones e interpretaciones teóricas a que llegaron, y otros elementos de importancia”. En tal sentido, seguidamente se presentan estudios que constituyen una referencia para el problema estudiado.



Yarleque (2016), presentó un trabajo titulado “Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura. Perú”. Esta investigación, tuvo como objetivo establecer el nivel de la psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de la institución educativa. La metodología que se utilizó en el trabajo fue sobre el total de la población de 46 niños de cuatro años, conformada por 23 niños del grupo A y 23 niños grupo B. La muestra corresponde al muestreo no probabilístico intencional, llamado muestreo poblacional ya que utilizarla misma población para la muestra. Se eligió el diseño descriptivo-no experimental con un enfoque cuantitativo, puesto que presentan medidas estadísticas.

Por su parte, el instrumento elegido para este estudio es Escala Motriz Ozer para medir la psicomotricidad gruesa de los niños y se usó el alfa de Cronbach para confiabilidad de los instrumentos, teniendo un coeficiente de 0,95 que corresponde a un nivel de confiable de fiabilidad para medir la psicomotricidad gruesa. Los resultados de esta investigación en el aspecto del equilibrio es 45.6% de los niños se mantienen de pie, 43.5% de los niños están en un nivel medio debido que tienen dificultad para mantenerse sobre un pie, 10.9% está en un nivel bajo porque presentan problemas para caminar sobre una línea recta.

Seguidamente, en el aspecto motriz un 45.7% de los niños presentan un nivel alto, demostrando que pueden golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho, por otro lado, un 41.3% está en un nivel medio debido que tienen dificultad para realizar esta acción mencionada anteriormente y un 13% se encuentra en un nivel bajo. El autor recomienda, implementar programas y aplicar estrategias que ayuden a fortalecer el desarrollo psicomotor grueso, involucrando factores de fuerza, velocidad, espacio y tiempo basadas en el juego.

Jaramillo (2018), realizó una investigación titulada “La Motricidad Gruesa de los niños del CECIB “Ernesto Albán Mestranza” del Cantón Cayambe y su incidencia en la expresión corporal durante el período 2016 – 2017, de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. Su objetivo general fue determinar el desarrollo de la motricidad gruesa y su incidencia en la expresión corporal de los niños y niñas de niños del CECIB “Ernesto Albán Mestranza”, durante el período 2016 – 2017. La investigación

fue de tipo descriptiva propositiva. Su población fue de 60 niños y niñas de primero a séptimo nivel.

También, como instrumento se estructuraron encuestas y fichas de observación que fueron aplicados a los docentes, padres de familia y niños. Asimismo, se evidenció que los niños tienen dificultad para pararse en un solo pie, brazos horizontales y ojos cerrados, por lo que se debe poner más énfasis en realizar ejercicios corporales, y hacer que el niño se sienta seguro de sí mismo. Finalmente, se observó que es necesario desarrollar ejercicios que ayuden a coordinar movimientos al momento de saltar la cuerda, puesto que los niños en un 76,67% no realizan de manera adecuada esta actividad.

Como conclusiones más relevantes de la investigación, se obtuvieron las siguientes, que los alumnos requieren de mayor énfasis en las actividades motrices, pues son las raíces para el desarrollo del aprendizaje en todas las áreas. Al mismo tiempo, los niños no tienen desarrolladas diferentes destrezas como lateralidad, equilibrio, entre otros, porque los maestros no realizan actividades diarias con movimientos corporales. Finalmente, los docentes no incentivan a los estudiantes al momento de realizar trabajos manuales; por lo que trae como consecuencia, el desinterés por parte de los niños.

Palomo (2012), realizó un estudio de investigación titulado “Diseño de estrategias metodológicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia bolivariano 12 de octubre de valle de la pascua, estado Guárico”. Realizó un trabajo de investigación teniendo como objeto de diseñar estrategias para el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia bolivariano 12 de octubre de valle de la pascua Estado Guárico. La metodología que utilizó el autor es de carácter descriptiva con una población de 12 docentes.

Además, la técnica que utilizó fue cuestionario y una encuesta de 15 ítems con respuestas cerradas (sí, no). Se aplicó la confiabilidad KR20 Kuder-Richardson. Los resultados fueron que 67% de los maestros necesitan orientación para reforzar la motricidad gruesa de los niños, debido a que el 25% de los docentes emplean

estrategias para actividades de motricidad fina y el 8% de los niños y niñas requieren de actividades para reforzar su motricidad gruesa. Se evidencia que los niños necesitan de estimular la psicomotricidad tanto gruesa como fina para su desarrollo. De esta manera, establece aplicar juegos para fortalecer esta área.

Martínez (2018), realizó un trabajo de investigación sobre “Estrategias Pedagógicas dirigidas a los Docentes para el Fortalecimiento del Desarrollo de la Psicomotricidad en los Niños y Niñas del Preescolar Araguaney de Valle de La Pascua, Estado Guárico. Cuya finalidad era proponer estrategias pedagógicas dirigidas a los docentes para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del preescolar Araguaney de Valle de la Pascua, Estado Guárico. Enmarcado bajo la modalidad de proyecto factible, investigación de campo, tipo descriptivo. La población estuvo constituida por veinte docentes que laboran en la institución objeto del estudio.

Se utilizó un cuestionario contentivo de veintiocho ítems de acuerdo a la escala de Likert, con tres alternativas de respuestas: siempre, a veces, nunca; el mismo será validado por expertos; la confiabilidad se determinó a través del análisis estadístico Alfa de Cronbach. Se llegó a las siguientes conclusiones: Los docentes siempre utilizan acciones educativas cognitivas para fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad; sin embargo, no cuentan con las suficientes herramientas cognitivas para incluir en el proceso de planificación pedagógica estrategias tendientes a desarrollar las habilidades motrices de los niños y niñas.

En consecuencia, no se aplican estrategias pedagógicas adecuadas y se desaprovechan las actividades para reforzar las capacidades motoras. Los docentes algunas veces utilizan actividades para desarrollar el hábito postural, es conveniente recalcar, que los reflejos relacionados con el equilibrio se educan practicándolos, ayudando al niño(a) auto confianza, permitiendo una progresión lenta, precisa y minuciosa de las experiencias motoras necesarias para su desarrollo. Todos los ejercicios tendientes a la educación, establecimiento y conservación del equilibrio postural deben tender a la tonificación de los músculos.

Lugo y Pineda (2009), quienes investigaron sobre “Juegos Recreativos como herramientas para motivar a los estudiantes de 8<sup>vo</sup> grado a practicar el atletismo en la U.E.C. “Buen pastor”, en Barinas, año escolar 2.008-09”. El estudio tuvo como propósito el diseño de estrategias metodológicas para motivar a los estudiantes del 8<sup>vo</sup> grado, de la Unidad Educativa Privada Cristiana “Buen Pastor” a la práctica del atletismo. Igualmente las técnicas de investigación utilizadas en el estudio fueron las cualitativas.

Para recabar la información se aplicó una encuesta y los resultados obtenidos en la investigación demuestran que los estudiantes se muestran desmotivados y con poco interés por la práctica de disciplinas deportivas tales como el atletismo (actividad física). El autor concluyó, que la utilización de juegos recreativos como herramientas pedagógicas contribuye para motivar a los estudiantes a iniciarse en la práctica de la actividad física como el atletismo.

Por consiguiente, los cinco (5) estudios citados constituyen una referencia para la presente investigación al demostrar que los juegos si pueden formar parte en el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños y niñas con retardo mental en la práctica de actividades físicas, porque permite el desarrollo de competencias motrices, cognitivas y socioafectivas; es decir, el desarrollo global de los niños, por tanto los juegos ayudan a estimular la capacidad sensitiva, educar la capacidad perceptiva, estimular la capacidad representativa y desarrollar la comunicación corporal.

### **Bases Teóricas**

Se derivan de los temas presentes en los objetivos específicos, deben incluirse las teorías referentes al tema objeto de estudio para el sustento de la investigación. Asimismo, Arias (2012), afirma que: “las bases teóricas implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado” (p.107). De acuerdo al autor, las bases teóricas constituyen el soporte principal en el cual se cimentará el análisis de los resultados arrojados en la investigación.

## **El Juego**

El juego se resiste a una definición absoluta, pues cualquiera de ellas no representa más que una aproximación parcial al fenómeno, a la hora de definir el juego, se coincide con la definición de Huizinga (1972) por ser la más completa sociológicamente: El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompañan de un sentimiento de tensión y alegría. (p.57).

Por otra parte, Caillois (1958) en un contexto menos psicológico y más pedagógico definía el Juego como: Una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo, deliberadamente puesto, que vencer. Tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, le sitúa mejor ante sus propios ojos y ante los demás. (p.67). Parfraseando a Pugmire-Stoy (1996), define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como: Un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego (p.379). Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible.

Expresa Dávila (1993), que el juego “es una actividad muy importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social” (p.15). Es decir, según este autor, con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo. Desde la perspectiva de Piaget, se clasificaron los juegos en cuatro categorías: motor, correspondiente al periodo sensorio-motor; simbólico, correspondiente al

periodo pre operacional o representativo; de reglas, pertenecientes al periodo operativo, y de construcción, tanto del periodo operativo como del formal.

Por su parte, Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010), indican que, un juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Por lo citado, los juegos normalmente se diferencian del trabajo, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También, se refleja que un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. De esta manera, el valor del juego radica en que el niño aprenda mientras se divierte.

### **Importancia del Juego**

Para Vygotsky (1993) el juego, es un instrumento y un recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (p.3). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad, es decir que a través del juego se prepara al individuo para relacionarse con su entorno. Desde ese punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión.

### **Funciones del Juego**

A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. También, el juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. Además, el juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su

cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.

Conjuntamente, a los niños les agrada repetir la actividad lúdica y a medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo. El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales. El niño comienza a clasificar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el pensamiento lógico.

Igualmente, el juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. Por tanto, el niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego. Asimismo, el juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo, expresando sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Por ende, este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras.

En consecuencia, las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo. Esta manipulación y combinación de acontecimientos novedosos sientan la base para la resolución de problemas. El pensamiento representativo surge a medida que el niño participa en el juego simbólico y dramático; el pensamiento abstracto tiene su base en las actividades que permiten desarrollar la capacidad de clasificación y de resolución de problemas. Las experiencias concretas del juego permiten al niño efectuar una evaluación más precisa del ambiente y su rol en él. Asimismo, Huizinga (1972), dice que:

“la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra. El juego es pues, esencial para el hombre y la sociedad en que vive”.

Éste autor plantea, que el juego es una actividad libre en el que el individuo se involucra con gusto alejándose de lo cotidiano para entrar en un mundo de fascinación. Igualmente, caracterizo el juego como una energía vital que estimula el crecimiento, la posibilidad de socialización que están implicadas en la actividad lúdica, por ello el juego tiene, en la terapia psicomotora una gran importancia significativa, la cual de hecho fortalece la discusión sobre las afirmaciones de que un niño a quien se le permiten juegos dirigidos, necesariamente desarrollara su sistema motor grueso, produciendo en el seguridad en sus acciones.

Así mismo, Huizinga (1972), plantea que: “Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírse nos la idea que todo el hacer del hombre no es más que un jugar” si esto es así, no hay duda que estamos en este trabajo frente a uno de los métodos estratégicos, quizá, más eficiente para la enseñanza – aprendizaje de cualquier disciplina del saber; en este caso estimular la motricidad gruesa. El juego, según el referido autor, es una manifestación nata de todo ser humano. Pero, hay que estimularla y despertarla.

En esencia, se pretende buscar mejor la motricidad gruesa en los estudiantes mediante la aplicación de juegos dirigidos, porque cuando el juego se deja sin directrices, entonces, se convierte en una mera diversión y su sentido pedagógico se pierde. Es vital, organizar el juego, hasta tal sentido que éste no debe terminar, sino que debe quedar siempre abierto para continuar, porque si termina se pierde el placer, lo lúdico. Por consiguiente, el juego no debe ser desordenado, todo por el contrario amerita una preparación y organización para llevarlo al plano de la pedagogía. No se debe caer en la sola diversión o entretenimiento en donde se va sólo a pasar el tiempo.

Al respecto, el juego es algo más que la diversión: es gozo que permite al individuo realizar catarsis y autocrítica de sus acciones, por eso es importante en el aula de clases; pero, se enfatiza que debe ser organizado y dirigido para que logre los



resultados previstos. De igual forma el pensador alemán Hans G. Gadamer, comenta en su libro *Verdad y Método*, los aspectos esenciales del juego y la importancia que este tiene en la persona, convirtiéndola en autómatas, es decir la cautiva. En el campo de la pedagogía el juego lleva al docente a olvidarse de quién es y lo obliga tomar otros derroteros dentro del aula de clases. El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación.

Esto impele a decir, que el juego debe ser dirigido y no debe dejarse al libre albedrío, o sea que en el juego es importante la acción del docente, quien llevará al individuo hasta donde se ha planeado. Porque en el juego se deben respetar las reglas, debido a la seriedad del mismo. Es por ello, que para edificar conceptos en los educandos a través del juego, hay que tener mucho cuidado para no deformar esa naturaleza que rodea al dicente. Dice Gadamer, que el sentido medial del juego permite sobretodo que salga a la luz la referencia de la obra de arte al ser en cuanto que la naturaleza es un juego siempre renovada, sin objetivos ni intención, y se puede considerar como un modelo de arte; así mismo, dice que:

“las reglas e instrucciones que prescriben el cumplimiento del espacio lúdico constituyen la esencia de un juego. Cada juego plantea una tarea particular al hombre que lo juega. Los mismos niños plantean sus propias tareas cuando juegan al balón, y son tareas lúdicas porque el verdadero objetivos del juego no consisten en darles cumplimiento sino en la ordenación y configuración del movimiento del juego”.

Por consiguiente, según lo citado el juego debe ser organizado y puesto en escena para que se cumplan las reglas que le dan sentido; aunque estas reglas deben ser encaminadas más al goce que a las prohibiciones. Todo lo anotado, brinda la oportunidad de aseverar que el juego como fines pedagógicos es una gran herramienta en la estimulación de la motricidad gruesa, mediante la estimulación de la coordinación y el equilibrio. La utilización de juegos con fines pedagógicos no es nueva; viene desde Platón y ha sido recomendada por pedagogos de todos los tiempos.

Pero, quien primero advirtió la importancia fundamental del juego en el desarrollo del niño fue Froebel. Sin embargo, sólo en esta época el juego (Lúdica), se ha puesto

al servicio de la escuela en forma sistemática como parte de la educación física y social, y ayuda a la educación intelectual y a la instrucción propiamente dicha. Pero ya éste tipo de pedagogía alternativa, se está poniendo en práctica en la enseñanza de todas las áreas, más aun en la estimulación motora, que es la que se ocupa el investigador en este trabajo.

### **El juego en el desarrollo infantil**

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego – trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes.

Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento. Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

### **La Motricidad**

La motricidad es concebida como un fenómeno interdependiente de los procesos humanos, constituyéndose en su forma de expresión, como acto consciente e intencionado con características neuro-cibernéticas que incluyen también factores subjetivos que van más allá de los procesos biológicos y neuro-funcionales, para

situarse en un proceso de complejidad humana: cultural, simbólico, social, volitivo, afectivo, intelectual y además motor. Según Berruazo (1995):

Es la capacidad del hombre y los animales de generar movimientos por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculoesquelético) la motricidad se emplea en el campo de la salud y se refiere a la capacidad de los movimientos corporal, siendo este un conjunto de actos voluntarios e involuntarios y coordinados por las diferentes partes de su ser. Su estudio sigue un amplio análisis del desarrollo de un ser vivo, desde su fecundación hasta la vejez relacionado en el movimiento de su cuerpo.

De acuerdo con el autor, la motricidad es definida como la capacidad de producir movimiento, los cuales son producto de la contracción muscular que se produce por los desplazamientos y segmentos del cuerpo, a la vez, que por la actitud y el mantenimiento del equilibrio. Es de hacer notar que, este concepto también alude específicamente a la facultad del sistema nervioso central de provocar contracciones musculares. Puede entenderse entonces, a la motricidad como el dominio del cuerpo por parte de las personas.

### **Psicomotricidad**

Es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, (Berruazo, 1995). Parlebás (1988) ha desarrollado una nueva disciplina que es la "Ciencia de la Acción Motriz" llamada también "Praxología Motriz", a través de la cual pretende dar vida a un campo de la ciencia que considere como objeto de estudio un enorme bloque de actividades físicas a las cuales denomina "Acción Motriz".

Esto supone, calificar a las estructuras motrices del ser humano como estructuras de comunicación. Para el autor anteriormente citado: "La ciencia de la acción motriz y especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y resultados de su desarrollo" (p. 102). La Praxología observa el desarrollo del juego y el deporte de

manera global. Analiza todo el sistema motor emergente, como una consecuencia de la adaptación del deportista a la estructura interna que las reglas del juego le imponen. Cada persona tiene una manera singular de manifestar su motricidad. Su expresión es reflejo de su experiencia, de su historia personal de su cultura y de su dotación genética.

Por otro lado, la psicomotricidad tiende a mejorar las estructuras responsables de la transmisión, ejecución y control del movimiento a través de un mejor reconocimiento espacio-temporal basado en una mayor disponibilidad corporal. El psicomotricista trabaja con y desde el cuerpo, generando situaciones lúdicas, facilitando la seguridad y la relación vincular. Su herramienta es su cuerpo y como modalidad de trabajo, el juego. En tal sentido, las técnicas específicas se utilizan de acuerdo a las necesidades de cada niño. En este caso, se observa la importancia del especialista quien no es otro que el profesor de educación física, el encargado de dirigir las actividades orientadas a trabajar de forma eficaz la psicomotricidad.

De esta forma, una de las maneras efectivas para lograr el desarrollo de la psicomotricidad en los niños(as) es a través del método del juego, utilizado también como medio, con especial aceptación de parte de los niños en edades tempranas, pues el deseo de todo niño(a) es principalmente jugar; el niño aprende jugando, jugando se integra a la sociedad, jugando adopta roles, internaliza valores, desarrolla sus capacidades cognitivas, físicas y psicológicas, de manera que no hay duda de la importancia del juego como medio para desarrollar actitudes y aptitudes. Se debe tener en cuenta dos conceptos que implican desarrollos complementarios:

***Psicomotricidad gruesa***, relacionado con la coordinación de grandes grupos musculares implicados en los mecanismos de la locomoción, el equilibrio, y el control postural global. Grandes hitos de desarrollo son: control postural de la cabeza, coordinación ojo-mano, posición sentada, locomoción antes de andar (gateo), mantenerse de pie y caminar. Para la Dra. Salinas, hace referencia a movimientos amplios (Coordinación general y viso motora) muchas otras consideraciones pueden relacionarse en el proceso de análisis de los problemas que se presentan en la

búsquedas de alternativas para proporcionar al niño ventajas en su desarrollo motriz tanto la fina como la gruesa.

*Psicomotricidad fina*, relacionado con el control de movimientos finos como el de los dedos. El dominio de la psicomotricidad gruesa es posterior a la psicomotricidad fina; jugando un papel fundamental en el desarrollo de ambas, las actividades que seleccione el profesor de educación física y aún más relevante, el medio que utilice para tal objetivo.

### **Retardo Mental**

La conceptualización de la persona con retardo mental debe contextualizarse en forma coherente, se plantea que el retardo es una condición susceptible de ser modificada que diferencia al individuo del resto de la población; de acuerdo con los postulados teóricos tratados en el documento Conceptualización y Política de la Atención Educativa Integral de las Personas con Retardo Mental, en la sección Prospectiva de la Atención Educativa Integral de las Personas con Retardo Mental; específicamente, Caracterización de la Persona con Retardo Mental. En este sentido Chávez e Ibarra (1997), plantean que:

El retardo mental es una condición de origen orgánico o ambiental que interfiere con el funcionamiento del sistema nervioso que aparece generalmente en la infancia pudiendo estar asociado o no a otras condiciones. Las personas con retardo mental presentan como características una disminución del ritmo y velocidad del desarrollo que se manifiesta, con un compromiso de la integridad cognitiva y de la capacidad adaptativa, dentro de un continuo y en grado variable. (p.15).

Según lo citado, puede decirse que las personas con retardo mental presentan diferencias que pueden ser compensadas a través de la Atención Educativa Temprana y procesos educativos especializados, puesto que las funciones cognitivas superiores no son heredadas sino que evoluciona en el curso del desarrollo del niño, por medio de las experiencias significativas que se producen en su interrelación con otras personas dentro del ambiente real. Es decir, dichas diferencias son tanto cuantitativas

como cualitativas, entre unos procesos y otros, en un momento dado, no siendo esto constante sino que varía a lo largo del proceso de desarrollo individual.

### **Tipos de Retardo Mental**

La Asociación Americana para la Deficiencia Mental, (AAMD), en su revisión de 1973, reconoce cuatro niveles o tipos, los mismos son: leve, moderado, severo y profundo.

***Retraso Mental leve:*** Llamado también debilidad mental, subnormalidad mental leve, oligofrenia leve, morón. Se considera que un cociente intelectual (C.I) de 50 a 69 corresponde a un retraso mental leve.

***Características Retraso Mental leve.*** Son pacientes que adquieren tarde el lenguaje, aunque son capaces de mantener una conversación y, por lo tanto, de expresarse en la vida cotidiana. Una gran parte llega a alcanzar una independencia para el cuidado de su persona (comer, lavarse, vestirse y controlar los esfínteres). Las mayores dificultades se presentan en las actividades escolares, sobre todo en la lectura y la escritura. Pueden desempeñarse en labores prácticas, más frecuentemente en trabajos manuales semicualificados.

Cuando el retraso va acompañado de una falta de madurez emocional o social destacadas, pueden presentarse dificultades para hacer frente a las demandas del matrimonio o la educación de los hijos, así como en la adaptación a la cultura. En sólo una minoría de los adultos afectados puede reconocerse una etiología orgánica.

***Retraso Mental Moderado:*** Llamado también imbecilidad, subnormalidad mental moderada u oligofrenia moderada.

***Características Retraso Mental Moderado.*** Los pacientes con retraso mental moderado muestran una lentitud en el desarrollo de la comprensión y el uso del lenguaje, teniendo en esta área un dominio limitado. Los avances escolares son limitados, y aprenden sólo lo elemental para la lectura escritura y cálculo. Tienen dificultad para su cuidado personal. Sus funciones motrices son pobres, y necesitan de una supervisión permanente. Se considera que un cociente intelectual (C.I.)

comprendido entre 35 y 49, corresponde al retraso mental moderado. En el trabajo desarrollan labores prácticas y sencillas, siempre y cuando estén detalladamente estructuradas y se les supervise de modo adecuado.

De adultos es difícil que desarrollen una vida social completamente independiente; sin embargo, muchos de ellos son físicamente activos, con total capacidad de movimientos. El nivel de desarrollo del lenguaje varía, desde la capacidad para tomar parte en una conversación sencilla, hasta la adquisición de un lenguaje sólo para lo cotidiano. Existen pacientes que nunca aprenden a hacer uso del lenguaje y utilizan la gesticulación manual para compensar la carencia verbal. En la mayoría se detecta una etiología orgánica. Son frecuentes el autismo, o trastornos del desarrollo, así como también la epilepsia, los déficits neurológicos y las alteraciones somáticas.

En la literatura psiquiátrica se consignan no pocos casos de retardo mental con memoria prodigiosa, sobre todo con los números. Es el caso de Inaudi, que a los 6 años causaba admiración por sus cálculos mentales y, a los 12, fue estudiado por Broca, cuando aún no había aprendido a leer; podía repetir fácilmente al revés y al derecho 30 números con sólo verlos una vez, habiendo llegado en una ocasión a repetir 400 números. Por otra parte, Maudsley refiere el caso de un retardado mental que después de leer el periódico cerraba los ojos y lo repetía íntegro. Asimismo, Bleuler relata el caso de un retardado mental que después de oír un sermón lo repetía textualmente, pero sin comprender su sentido.

***Retraso Mental Grave:*** Llamado también subnormalidad mental grave u oligofrenia grave. Se considera que un cociente intelectual (C.I.) entre 20 y 34, corresponde a retraso mental grave.

***Características Retraso Mental Grave.*** El paciente con retraso mental grave presenta un cuadro clínico mucho más severo que el anterior; básicamente, su etiología es orgánica, asociada a otros trastornos con escaso o nulo nivel del desarrollo del lenguaje, necesiándose, generalmente, de una anamnesis indirecta. La gran mayoría de los pacientes presenta marcado déficit motor, o la presencia de otras

carencias que dan evidencia clínica de un daño o anormalidad del desarrollo del Sistema Nervioso Central.

***Retraso Mental Profundo:*** Llamado también idiotez, subnormalidad profunda u oligofrenia profunda. Se considera que el C.I., es inferior a 20.

***Característica Retraso Mental Profundo.*** Poseen muy limitada capacidad para cuidar sus necesidades básicas, requieren ayuda y supervisión permanente. No muestran capacidad para comprender instrucciones y actuar de acuerdo a ellas. Su comunicación no verbal es muy rudimentaria; muestran una movilidad muy restringida o totalmente inexistente, no controlan esfínteres. Suelen estar acompañados de trastornos somáticos y neurológicos graves, así como de epilepsia o de alteraciones visuales y auditivas. Es frecuente el autismo atípico, así como la presencia de trastornos generalizados del desarrollo en sus formas más graves. Para definir estos niveles se deben contemplar dos aspectos: estadístico y funcional.

***Aspecto Estadístico.*** En este aspecto, la revisión de 1973 adopta las escalas de Inteligencia de Wecheler y de Stanford – Binet, para señalar los siguientes límites respectivamente.

**Escala de Wecheler**

Leve C:I. 69 a 55  
Moderado C:I: 54 a 40  
Severo C.I. 39 a 25  
Profundo C.I. 24 e inferior

**Escala de Stanford – Binet**

Leve C:I: 67 a 52  
Moderado C.I. 51 a 36  
Severo C.I. 35 a 20  
Profundo C.I. 19 e inferior

El rigor de los niveles establecidos en la clasificación es igualmente objetable por la poca confiabilidad de los instrumentos y porque el cociente intelectual no es siempre irreversible, toda vez que diversas experiencias han demostrado tanto el hecho de que los sujetos con retardo mental sometidos a programas de Educación Especial han superado las expectativas determinadas por su evaluación, como el que los sujetos con retardo mental en ambientes desfavorables o sin atención han descendido a niveles inferiores.



**Aspecto Funcional.** Dentro del aspecto funcional se jerarquizan igualmente las conductas desde el grado leve, como desviación de algunas normas conductuales de la población según el nivel total de adaptación. Los grados son difíciles de establecer mediante la escala de madures social y de conducta adaptativas disponibles, y por eso, se utilizan las apreciaciones clínicas y las observaciones diarias de la Conducta. (Grossman, B. 1973).

La Dirección de Educación Especial con las reservas señaladas, ha adoptado esta clasificación abandona la clasificación, por las posibilidades de educación que al uso había consagrado en Venezuela. Esta última reconocía las condiciones de custodiables, entrenables, y educables. La diferencia entre las dos últimas consistía en que los educables demostraban capacidad para aprender la lectura y el cálculo, numerosas y recientes investigaciones demuestran que los sujetos con retardo mental moderado pueden aprender a leer un vocabulario social bastante extenso y que en todos los niveles se encuentran sujetos que puedan realizar aprendizajes, especialmente prácticos.

### **Caracterización del área retardo mental**

Ahora bien, lo que caracteriza a las personas con retardo mental y determina su condición, son sus diferencias en el funcionamiento cognitivo, cuyas funciones se encuentran comprometidas en menor o mayor grado haciéndoles funcionar diferente, al resto de las personas de su mismo grupo etéreo, tanto en su relación con el entorno, como en la adquisición de conocimientos. El niño con retardo mental sigue las mismas pautas de desarrollo cognitivo que cualquier otro niño pero con ritmo y características diferentes, puesto que en algunos casos el niño con retardo mental se comporta en ciertas áreas o dimensiones cognitivas de la misma forma que un niño normal de edad menor.

Sin embargo, también es cierto que en otras áreas no se evidencia tal retraso, sino una manera particular de interactuar con el ambiente, que es distinto a otras personas de igual o menor edad, lo cual hace sospechar la existencia de un déficit específico responsable de ese funcionamiento particular en algunos aspectos cognitivos.

Diferencias que pueden ser compensadas a través de la Atención Educativa Temprana y procesos educativos especializados, puesto que las funciones cognitivas superiores no son heredadas sino que evoluciona en el curso del desarrollo del niño, a través de las experiencias significativas que se producen en su interrelación con otras personas dentro del ambiente real.

En el área psicomotriz, se considera condición física, coordinación, equilibrio, esquema e imagen corporal, locomoción, lateralidad y desarrollo perceptualmotor, motricidad gruesa y fina. Por tanto, la actividad física es de suma importancia en el proceso de aprendizaje, pues a medida que el niño madura su sistema neuromotor va adquiriendo patrones motores básicos, se van integrando los sistemas perceptivo-motrices y puede explorar su ambiente lo cual le permite aprender acerca del espacio, relaciones de los objetos con él mismo, de los objetos con otros objetos, caracterizar y conceptualizar los objetos en función de su manipulación, desarrollar su esquema, concepto e imagen corporal (Drowatsky, 1971, citado por Gearheart y Linton, 1979).

Considerando además la etiología del retardo mental, en general, a mayor compromiso biológico mayor compromiso a los aspectos relacionados a esta área, lo cual interfiere en el cumplimiento de actividades físicas de día a día, el conocimiento de sí mismo y del medio ambiente afectando el desarrollo cognitivo y las posibilidades de aprendizaje. Cabe destacar, que uno de los problemas más frecuentes en las edades tempranas del desarrollo del niño con retardo mental, lo constituye la hipotonía, entre otros trastornos motores, la cual interfiere con el dominio corporal del niño y, por ende, de la adquisición.

Por ejemplo, de la posición vertical y bipedestación que son requisitos indispensables para la integración de la percepción de profundidad, interrelación general con el ambiente, conocimiento de los objetos, entre otros aspectos perceptivos. Sin embargo, a pesar de los bajos logros en el funcionamiento motor de algunas personas con retardo mental presentan una ejecución más cercana a lo normal que en relación al aspecto cognitivo, notándose mejor en ejecución de actividades simples que en habilidades neuromusculares complejas (Gearheart y Linton, 1979).

## **Teorías que sustentan la investigación**

### **Constructivismo**

El constructivismo, es una corriente pedagógica que brinda las herramientas al estudiante para que sea capaz de construir su propio conocimiento, resultado de las experiencias anteriores obtenidas en el medio que le rodea. Es decir, el estudiante interpreta la información, las conductas, las actitudes y las habilidades adquiridas previamente para lograr un aprendizaje significativo; supone también un clima afectivo, armónico, de mutua confianza, ayudando a que los estudiantes se vinculen positivamente con el conocimiento y por sobre todo con su proceso de adquisición.

Según García, (2000):

El constructivismo es otra de las grandes corrientes teóricas sobre el aprendizaje desarrolladas durante este siglo. En esta corriente convergen diferentes teorías que tienen en común la idea de que el conocimiento humano no es simplemente una copia de la realidad, ni tampoco resultado de persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones disposiciones biológicas sino el producto de la interacción entre estos dos factores (p.63).

De acuerdo a lo citado anteriormente, el modelo constructivista está centrado en la mentales. Por tanto, para la construcción del conocimiento el estudiante selecciona y organiza la información de diferentes fuentes, estableciendo relaciones entre el nuevo material de aprendizaje y sus conocimientos previos. Además, diferentes autores consideran que el constructivismo se produce: cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget); cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vigotsky); cuando es significativo para el sujeto (Ausubel).

### **Teoría Piagetiana o Intelectual sobre el Juego**

Según Piaget (1956), ha definido el juego en relación a las etapas evolutivas de los niños “como una parte importante e imprescindible de dicha evolución o maduración social e intelectual” (p. 23). Para el mencionado autor, los tipos de juegos que se utilizan desde pequeños están definidos en función de unas etapas de desarrollo cognitiva concretas que atraviesan a una etapa cognitiva determinada, un tipo de

juego que la refleja. A lo que el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Considera, el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Piaget, expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental. Durante los distintos estadios los niños desarrollan sucesivamente la capacidad de generalización, diferenciación y coordinación, convirtiéndose los reflejos en señales dirigidas por la voluntad. Los movimientos del niño son cada vez más exactos, aprendiendo a través de repeticiones a influenciar el medio circundante, por ejemplo a gatear y a caminar.

### **Teoría Estructuralista de Piaget**

Para Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p. 81). En tal sentido, las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget, asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget, se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en

cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo, en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias, que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo. Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia.

## Bases Legales

### **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela CRBV (1999), tipifica lo siguiente:**

**Artículo 81.** Toda persona con discapacidad o necesidades especiales tienen derecho al ejercicio pleno y autónomo de sus capacidades y a su integración familiar comunitaria. El Estado, con la participación solidaria de las familias y la sociedad, le garantizará el respeto a su dignidad humana, la equiparación de oportunidades, condiciones laborales satisfactorias, y promoverá su formación, capacitación y acceso al empleo acorde con sus condiciones, de conformidad con la ley. Se les reconoce a todas las personas con diversidad funcional sensorial el derecho a expresarse y comunicarse a través de la lengua de señas.

**Artículo 103.** Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones...

La fundamentación legal de las personas con discapacidad se inicia en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela CRBV (1999), tal cual se establece en el Capítulo V De los Derechos Sociales de las Familias en su artículo 81, donde se establece el derecho que tienen al libre desarrollo de sus capacidades e integración junto a la familia y sociedad, en igualdad de condiciones, donde el Estado debe ser garante que se les respete todos sus derechos establecidos en la Ley. Además, en el artículo 103, correspondiente al Capítulo VI De los Derechos Culturales y Educativos, queda claramente tipificado el derecho a la educación integral de calidad, sin otras limitantes propias de su condición.

### **Ley Orgánica de Educación LOE (2009)**

**Artículo 6.** De las competencias del Estado Docente. Numeral 1, literal c: que debe garantizar:

El acceso al Sistema Educativo a las personas con necesidades educativas o con discapacidad, mediante la creación de condiciones y oportunidades...

**Artículo 26.** ... variantes educativas para la atención de las personas que por sus características y condiciones específicas de su desarrollo integral, cultural, étnico, lingüístico y otras, requiere adaptaciones curriculares de forma permanente o temporal con el fin de responder a las exigencias de los diferentes niveles educativos. Son modalidades: la educación especial, la educación de jóvenes, adultos y adultas...

La Ley Orgánica de Educación (2009), en su Capítulo I Disposiciones Fundamentales, competencias del Estado Docente en su artículo 6, les garantiza a todas las personas con necesidades especiales el derecho al acceso del sistema educativo. Mientras que, el artículo 26, en su Capítulo III Del Sistema Educativo, Modalidades del Sistema Educativo estipula, la Modalidad de Educación Especial para atender a las personas con necesidades especiales, dándole continuidad al principio de equiparación. El articulado presentado, permiten aproximarse a los fundamentos filosóficos, psicológicos y pedagógicos que orientan la atención educativa integral y los procesos del hecho pedagógico en la Educación Especial.

**Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes LOPNNA  
(Reforma Parcial, Junio 2015)**

**Artículo 29. Derechos de los niños, niñas y adolescentes con necesidades especiales.**

Todos los niños, niñas y adolescentes con necesidades especiales, tienen todos los derechos y garantías consagradas y reconocidas por esta Ley, además de los inherentes a su condición específica. El Estado, la familia y la sociedad deben asegurarles el pleno desarrollo de su personalidad hasta el máximo de sus potencialidades, así como el goce de una vida plena y digna.

**Artículo 53. Derecho a la educación.**

Todos los niños y adolescentes tienen derecho a la educación. Asimismo, tienen derecho a ser inscritos y recibir educación en una escuela, plantel o instituto oficial, de carácter gratuito y cercano a su residencia.

**Artículo 61. Educación de niños, niñas y adolescentes con necesidades especiales.** El Estado debe garantizar modalidades, regímenes, planes y programas de educación específicos para los niños, niñas y adolescentes con necesidades especiales. Así mismo, debe asegurar, con la activa participación de la sociedad, el disfrute efectivo y pleno derecho a la educación y el acceso a los servicios de educación de estos niños, niñas y adolescentes...

En concordancia con los instrumentos legales presentados, la Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes LOPNNA (Reforma Parcial, Junio 2015), establece en el Capítulo II Derechos, Garantías y Deberes, establece en relación a la población con necesidades especiales en su artículo 29, que tienen todos los derechos y garantías consagrados en la Ley, inherentes a su condición especial. De aquí que en su artículo 53, se plantea el derecho a la educación gratuita y obligatoria,

garantizándoles las oportunidades y condiciones. De igual manera, el artículo 61, norma que el Estado es que establece las modalidades y programas para las personas con necesidades especiales.

**Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011):**

**Artículo 8.** Todas las personas tienen derecho a la educación física, a la práctica de actividades físicas y a desarrollarse en el deporte de su preferencia, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes deportivas y capacidades físicas, sin menoscabo del debido resguardo de la moral y el orden público...

En correspondencia con las normas legales ya señaladas, se une la Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011), Título I Principios Generales y Disposiciones Fundamentales, que en su artículo 8 Derecho Universal, establece el derecho que toda persona tiene a la educación física; así como, la práctica de actividades físicas, permitiéndole a las personas con discapacidad o necesidades especiales desarrollarse en cualquier deporte que sea de su agrado, cuyas únicas limitantes sean las derivadas de sus condiciones propias. Será el Estado quien proteja y garantice indeclinablemente este derecho, que posibilita el desarrollo pleno de su personalidad.

**Ley para Personas con Discapacidad (2007):**

**Artículo 16.** Toda persona con discapacidad tiene derecho a asistir a una institución o centro educativo para obtener educación, formación o capacitación. No deben exponerse razones de discapacidad para impedir el ingreso a institutos de educación regular básica, media, diversificada, técnica o superior, formación preprofesional o en disciplinas o técnicas que capaciten para el trabajo. No deben exponerse razones de edad para el ingreso o permanencia de personas con discapacidad en centros o instituciones educativas de cualquier nivel o tipo.



**Artículo 25.** El Estado, a través del ministerio con competencia en materia de educación y deportes, en coordinación con los estados y municipios, formulará políticas públicas, desarrollará programas y acciones para la inclusión e integración de las personas con discapacidad a la práctica deportiva, mediante facilidades administrativas y las ayudas técnicas, humanas y financieras, en sus niveles de desarrollo nacional e internacional.

A este cuerpo de leyes, se incorpora la Ley para Personas con Discapacidad (2007), citando el Capítulo II De la Educación, Cultura y Deportes, específicamente, los artículos 16 y 25, se consagran de manera explícita el derecho a la educación y al deporte; así como también, la educación específica para las personas con discapacidad o necesidades especiales, la formación para el talento humano para la atención integral a las personas con discapacidad, conjuntamente, el desarrollo de programas y acciones para la inclusión e integración de las personas con necesidades especiales a la práctica deportiva.

## Operacionalización de Variables

### Cuadro 1

Proponer guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental dirigido a los docentes del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas.

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juegos	Es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo, deliberadamente puesto, que vencer. Tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, le sitúa mejor ante sus propios ojos y ante los demás. Caillois, (1958).	Actividades	*Movimientos corporales	1
			*Canto	2
		Integración	*Juegos de calentamiento	3
			*Juegos de respiración	4
			*Juegos de roles	5
		Actitudes	*Interés por la actividad realizada	6
			*Satisfacción por la actividad realizada	7
Motricidad gruesa	Define motricidad gruesa o global como “el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. Garza Fernández, (1978).	Desplazamiento	*Correr	8
		Equilibrio dinámico	*Saltar	9
		Coordinación óculo manual	*Lanzar	10
		Asociación visomotor	*Patear	11
Retardo Mental	Se refiere a un estado particular con limitaciones sustanciales, caracterizado por la aparición simultánea de un funcionamiento intelectual notablemente por debajo del promedio y limitaciones relacionadas que se manifiestan con un compromiso de la integridad cognitiva y de la capacidad adaptativa generalmente en la infancia. Chávez e Ibarra, (1997).	Destrezas adaptativas	*Déficit o alteraciones concurrentes	1
		Funcionamiento intelectual	*Destrezas académicas funcionales	al
		Integración Social	*Habilidades sociales	11

**Fuente:** Aguilar, (2020).

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

El marco metodológico está referido a la manera como se va a desarrollar el trabajo de investigación. Según, Hurtado (2009) afirma que: “La metodología es el área del conocimiento que estudia los métodos generales de las disciplinas científicas. La metodología incluye los métodos, las técnicas, las estrategias y los procedimientos que utilizará el investigador para lograr los objetivos” (p.75). Puede decirse entonces, el fin esencial del marco metodológico es explicar en un lenguaje claro y sencillo, los métodos e instrumentos que se emplearan así como el nivel, diseño y enfoque de la investigación.

#### **Matriz Epistémica Empírico-Analítica**

Esta investigación se aborda desde la matriz epistémica empírico-analítica cuya particularidad reside en las mediciones, la segmentación de la realidad y la búsqueda de la objetividad. En este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2010) señalan que “este enfoque representa un conjunto secuencial de procesos probatorios que se desarrollan de manera rigurosa” (p.122). Es decir, según los autores, es allí donde se parte de una idea que se delimita, de la cual se derivan los objetivos e interrogantes de investigación, se realiza una revisión exhaustiva de la literatura y posteriormente se construye un marco teórico referencial.

#### **Método**

El paradigma Positivista o Cuantitativo, hace uso del método científico para alcanzar los objetivos planteados en la investigación. De allí que, Díaz (2011) señala que “el método científico ha sido el más hegemónico para construir conocimiento en cualquier disciplina científica” (p. 12). A la par, el autor antes mencionado señala que el método científico parte de la revisión de conocimientos previos para llegar a

conocimientos nuevos y utiliza procedimientos con una secuencia lógica de actividades para descubrir las características de los fenómenos.

### **Diseño de la Investigación**

El presente estudio estará ubicado en un diseño no experimental. Según Hernández y Cols (2010), la investigación no experimental podría definirse como: “La investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables”. (p.149). Por lo citado, puede entenderse que este tipo de diseño se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para analizarlos con posterioridad.

El tipo de investigación será de Campo, para Arias (2012): “consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos. No manipula ni controla ninguna variable. Para ello, el investigador obtiene la información sin modificar las condiciones existentes” (p.77). Como lo expresa el autor, es el análisis secuencial de problemas en la realidad para describirlos, interpretarlos o entender su naturaleza; asimismo, los datos son recogidos en forma directa del contexto para su estudio sin manipularlos. Igualmente, el estudio estará enmarcado en la modalidad de proyecto especial. Al respecto, UPEL (2014) afirma que los proyectos especiales permiten la presentación de:

Trabajos que lleven a creaciones tangibles, susceptibles de ser utilizadas como soluciones a problemas demostrados, o que respondan a necesidades e intereses de tipo cultural. Se incluyen en esta categoría los trabajos de elaboración de libros de textos y de materiales de apoyo educativo, el desarrollo de software, prototipos y de productos tecnológicos en general, así como también los de creación literaria y artística (p.22).

Dentro de este contexto, se puede optar a esta categoría para aquellas investigaciones que proponen creaciones que tienen un interés de utilidad, resultando un objeto real a diferencia de los proyectos factibles. Complementando esto, por Bastidas (2011) quien puntualiza que los proyectos especiales son elaboraciones de

propuestas cuyo valor es tan evidente u obvio que no hace falta procesar un diagnóstico para su diseño, su beneficiario es la sociedad en general; son productos de las invenciones, la experiencia y la experticia o las innovaciones de procesos. Su fundamento son investigaciones o teorizaciones previas, mandatos legales o prácticas consuetudinarias que han demostrado por sí solas viabilidad y aplicabilidad.

### **Población y Muestra**

Según Hurtado y Toro (1999), “La población es el total de los individuos o elementos a quienes se refiere la investigación, es decir, todos los elementos que vamos a estudiar, por ello también se le llama universo” (p.79). Por lo citado, la población o universo se refiere al conjunto para el cual serán validadas las conclusiones que se obtengan, a los elementos o unidades que se van a estudiar. Para esta investigación, la población estará conformada por 21 estudiantes con retardo mental de los cuales 7 son hembras y 14 varones; también, 11 docentes, desglosados 9 de atención de área, 1 directora y 1 subdirectora, como sujetos de estudio.

Ahora bien, en cuanto a la muestra, Hurtado y Toro (ob. cit), opinan: “... es el conjunto de elementos representativos de una población, con los cuales se trabajará realmente en el proceso de la investigación” (p.80); por ello la importancia de la representatividad de la muestra. En tal sentido será de 10 estudiantes del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas; desde los 06 hasta 15 años en adelante y de ambos sexos, a quienes se les aplicará un Test de Evaluación Psicomotriz. Además, de 5 docentes, a quienes se les aplicará el instrumento de recolección de datos, con el fin de lograr mayor credibilidad en la investigación.

Se considera que la muestra a utilizar en la presente investigación es de tipo intencional; según Hurtado y Toro (ob. Cit.); “este tipo de muestra es la que no se elige al azar sino que, por razones determinadas, el investigador decide él mismo quienes serán los integrantes de la misma” (p.81). Cabe mencionar, según lo citado, este tipo de muestreo no probabilístico; es decir, que los elementos seleccionados para la muestra son elegidos por el criterio del investigador. Es un muestreo selectivo, en

el que el investigador se basa en su propio juicio al elegir los miembros que participarán en el estudio.

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección de la información**

Las técnicas de recolección de datos son definidas por Sabino (2000) como: “cualquier recurso de que se pueda valer el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (p. 101). Puede interpretarse, que es el procedimiento que le permite al investigador obtener la información necesaria y poder cumplir con los objetivos propuestos. Además, la técnica señala cómo hacer para lograr un fin o hechos propuestos, a su vez, tiene un carácter práctico y operativo. Mientras que el instrumento, es el mecanismo que se usa para recolectar y registrar la información.

Para la presente investigación se utiliza la encuesta, la cual según Hurtado y Toro (1999) opinan que “consiste en formular preguntas directas a una muestra representativa de sujetos a partir de un cuestionario con el fin de describir relaciones características personales en ciertos ámbitos de información necesarios para responder al problema de investigación” (p.87). Esto quiere decir, que es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación, donde el investigador recopila datos mediante un instrumento previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información.

A su vez, se emplea como instrumento el cuestionario, a lo que Hurtado (2009) indica que: “es un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática particular, sobre el cual el investigador desea obtener información” (p.23). Al respecto, el instrumento según lo descrito por el autor, respalda la técnica de la encuesta, pues logra que el mismo fije su atención en ciertos aspectos y se sujete a determinadas condiciones. En este trabajo, se usa un cuestionario dicotómico, aplicado a cinco (5) docentes de aula, que trabajan áreas de atención y cuentan con experiencia en la temática.

Por otro lado, en este trabajo de investigación es aplicado un test, que según Hurtado y Toro (ob. cit) “son conjuntos de preguntas o de reactivos que tratan sobre

un asunto en particular, como los de inteligencia, asertividad, creatividad y tantos otros; en general ya están elaborados y validados” (p. 91). Es decir, es una prueba destinada a evaluar conocimientos, aptitudes o funciones. Por lo anterior, se trabaja con test deportivos, aplicando el test de evaluación psicomotriz, el cual es un test escolar de desarrollo perceptivo–motor, cuyo autoría pertenece a Jack Capon (1978), adaptado por Sergio Carrasco (1990).

### **Validez por Juicio de Experto**

El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otro como expertos cualificados en este y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones. Para seleccionar el experto que validará el instrumento, se toman en cuenta los siguientes criterios:

- 1.- Ser Licenciado (a) en Educación Física, Deporte y Recreación;
- 2.- Tener estudios de post grado afín a la línea de investigación del trabajo presentando; y
- 3.- Ser docente con experiencia a nivel de pregrado y universitario con un mínimo de 6 años.

### **Técnica de Análisis de la Información**

Esta información será ubicada en matrices elaboradas para el análisis y expresadas en porcentajes mediante el uso de la estadística descriptiva; los mismos serán reportados en cuadros y gráficos; para luego, efectuar la interpretación correspondiente. Seguidamente, se procederá a determinar las conclusiones y recomendaciones que emergen como elementos fundamentales proponiendo una guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Una vez recopilados los datos por los instrumentos diseñados para este fin es necesario procesarlos; es decir, elaborarlos matemáticamente, puesto que la cuantificación del mismo y su tratamiento estadístico permiten llegar a conclusiones. Hurtado (2009), señala éste constituye: “un proceso que involucra la clasificación, codificación, y procesamiento de la información obtenida a través de la recopilación de información, para dar respuesta a los propósitos de la investigación” (p. 55).

En otras palabras, según el autor, los resultados se desarrollan mediante tablas y gráficos circulares, con datos que representan las frecuencias y los porcentajes, así como la descripción, explicación e interpretación de los resultados, para así evidenciar el desarrollo de la propuesta. En este apartado, se presentan y analizan los datos obtenidos en el trabajo de campo, mediante la aplicación de un cuestionario que se aplicó a los sujetos de estudio, en el “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre del Estado Barinas.

### INSTRUMENTO PARA MEDIR LA PSICOMOTRICIDAD

#### Descripción del Test de Evaluación Psicomotriz

#### Prueba 1: Identificación de las Partes del Cuerpo.

**Objetivo:** Evaluar el conocimiento de las partes del cuerpo y la coordinación motriz gruesa.

**Procedimiento:** Hacer que el niño (o los niños) se paren frente al profesor, con los ojos cerrados, a tres o cuatro metros de distancia. Pedir que toque las siguientes partes del cuerpo: rodillas, hombro, cadera, cabeza, pies, ojos, codo, boca, pecho, entre otros.

1 punto: Más de un error de identificación.



2 puntos: Vacilación o tanteo.

3 puntos: Exceso de tiempo para la respuesta motora.

4 puntos: Realiza correctamente.

### **Prueba 2: Tabla de Equilibrio**

**Objetivo:** Evaluación del equilibrio dinámico, lateralidad y asociación visomotriz.

**Procedimiento:** El profesor se coloca frente al extremo de la Tabla de Equilibrio (cartulina o 2 huinchas separadas de más o menos 10 cm.) opuesto a aquel donde se ubica el niño. Utilizar un tablado de unos 3 metros de largo, por 10 cm. De ancho, apoyada sobre el piso. Se indica al niño que camine por la tabla sin detenerse y con la vista fija en la palma de la mano del profesor mantenida a la altura de sus ojos.

1 punto: Pisa fuera de la tabla.

2 puntos: Desliza los pies, o se detiene con frecuencia, vacila, saca la vista.

3 puntos: Camina rápidamente para no perder el equilibrio, rigidez.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

### **Prueba 3: Salto con un Pie**

**Objetivo:** Evaluar la coordinación motriz gruesa, el equilibrio dinámico y la capacidad para el movimiento sostenido, percepción temporal.

**Procedimiento:** Pedir al niño que se sostenga sobre su pie derecho, durante tres segundos y luego salte hacia delante tres veces consecutivas con el mismo pie. Luego el niño vuelve a ubicarse frente al profesor, para mantenerse sobre el pie izquierdo por tres segundos y dar tres saltos consecutivos con el mismo pie.

1 punto: Mantenerse sobre un pie, o saltar...el pie opuesto toca el suelo.

2 puntos: Cambio de postura inarmónica o desordenada (cuando debe hacerlo con el pie).

3 puntos: Falta de ritmo en los saltos o poco control del equilibrio.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

**Prueba 4: Salto y Caída**

**Objetivo:** Evaluar el equilibrio dinámico, la coordinación motriz gruesa y la kinestesia.

**Procedimiento:** Indicar al niño para que adopte la posición para saltar, sobre el cajón de salto o silla con los pies separados, a una distancia equivalente al ancho de sus hombros (el cajón de salto es una caja de unos 40 cms. De lado por 50 cms. De alto). Se indica entonces al niño que salte de modo que ambos pies se separen del cajón al mismo tiempo. Dejar punta de pies fuera del cajón.

- 1 punto: Si ambos pies no dejan el cajón al mismo tiempo o si tocan el suelo simultáneamente.
- 2 puntos: Después de la caída no es capaz de mantener el equilibrio.
- 3 puntos: Cae de forma rígida.
- 4 puntos: Lo realiza correctamente.

**Prueba 5: Recorrido con Obstáculos**

**Objetivo:** Evaluar orientación espacial y la conciencia del cuerpo.

**Procedimiento:** Pedir al niño que realice tres tareas:

1. Pasar por sobre un obstáculo de una altura equivalente a la de sus rodillas, sin tocarlo (usar un bastón, ubicado sobre dos sillas).
  2. Pasar inclinado por debajo de un obstáculo ubicado a unos 5 centímetros por debajo de la altura de los hombros, sin tocarlo (utilizar un bastón, sostenido por dos alumnos).
  3. Pasar a través de un espacio estrecho sin tocar los obstáculos (usar dos sillas con sus respaldos enfrentados y colocados a una distancia adecuada como para que el niño pueda avanzar de costado, sin tocar).
- 1 punto: Toca con el cuerpo alguno de los obstáculos.
  - 2 puntos: Mal cálculo del espacio con un error que exceda los diez centímetros.
  - 3 puntos: Inseguridad frente a un obstáculo.
  - 4 puntos: Lo realiza correctamente.

### Prueba 6: Recepción de una pelota

**Objetivo:** Evaluar coordinación ojo-mano y seguimiento con la vista.

**Procedimiento:** Ubicar al niño que esté de pie frente al profesor a una distancia de 2,5 metros. El profesor lanza una pelota de goma de unos 18 cms. De diámetro desde abajo hacia arriba. Realizar tres intentos con cada uno de los niños.

1 punto: Atrapar la pelota, menos de dos veces.

2 puntos: Atrapar la pelota con ayuda de brazos o cuerpo.

3 puntos: Inseguridad en la recepción, sin que se caiga la pelota.

4 puntos: Lo realiza correctamente.

### Cuadro 2

#### Planilla de Puntaje Edad-Categorías

CATEGORIAS						
		Muy Bien	Bien	Aceptable	Regular	Con Problemas
	10 o mas	24	23-22	21-20	19-18	17 o menos
<b>EDADES</b>	8 – 9	24 -23	22 -21	20 -19	18 -17	16 0 menos
	7 -6	24 -22	21 -19	18 -16	15 -13	12 o menos
	5 -4	24 -22	21 -19	18 -15	14 -11	10 o menos

**Fuente:** Carrasco (1990).

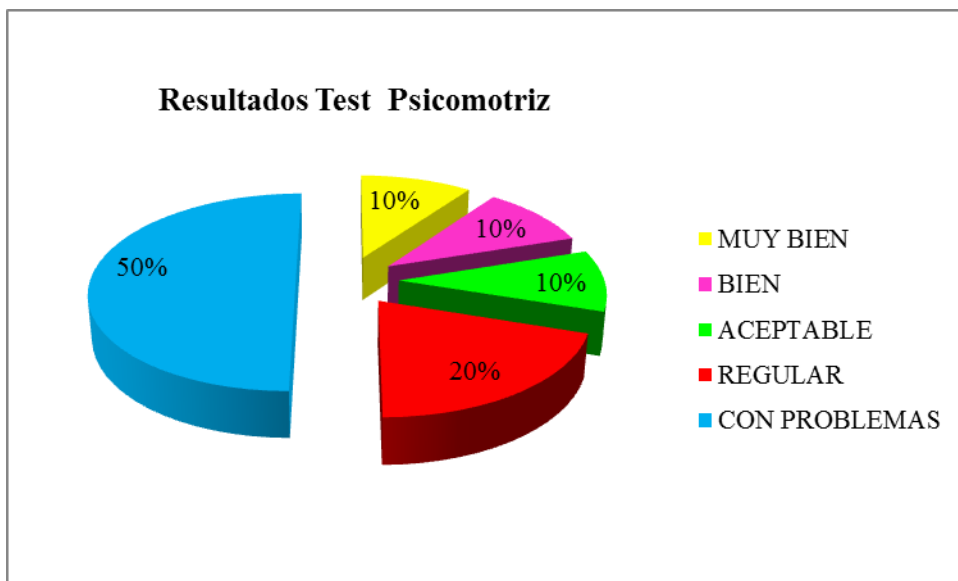
## Cuadro 3

## Resultados Test psicomotriz

Nº	Apellido y Nombre	Sexo	Edad	1. Identificación de las partes del cuerpo				2. Tabla de equilibrio				3. Salto con un pie				4. Salto y caída				5. Recorrido con obstáculo				6. Recepción de una pelota				Total	CATEGORÍAS
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Escalona Arianny	F	13				X		X			X				X				X				X				10	CP
2	Pantoja Elismar	F	6	X				X				X						X		X				X				10	CP
3	Parada Luis	M	8			X				X		X				X				X				X				11	CP
4	García Ricardo	M	14	X				X				X				X				X				X				07	CP
5	Villa Karilin	F	14	X				X				X				X				X						X		10	CP
6	Azuaje Franmel	M	9				X				X			X				X				X				X		24	MB
7	Quintero Jesús	M	13				X	X						X				X				X				X		18	R
8	Pernía Gerson	M	12				X			X				X				X				X				X		22	B
9	Cañas Juan	M	15				X			X				X				X				X				X		20	A
10	Ruiz Mayra	F	11		X						X			X			X				X					X		18	R

**Fuente:** Aguilar (2020)

PUNTOS					
1. Identificación de las partes del cuerpo	2. Tabla de equilibrio	3. Salto con un pie	4. Salto y caída	5. Recorrido con obstáculo	6. Recepción de una pelota
<p><b>1 punto:</b> Más de un error de identificación.</p> <p><b>2 puntos:</b> Vacilación o tanteo.</p> <p><b>3 puntos:</b> Exceso de tiempo para la respuesta motora.</p> <p><b>4 puntos:</b> Realiza correctamente.</p>	<p><b>1 punto:</b> Pisa fuera de la tabla.</p> <p><b>2 puntos:</b> Desliza los pies, o se detiene con frecuencia, vacila, saca la vista.</p> <p><b>3 puntos:</b> Camina rápidamente para no perder el equilibrio, rigidez.</p> <p><b>4 puntos:</b> Lo realiza correctamente.</p>	<p><b>1 punto:</b> Mantenerse sobre un pie, o saltar... el pie opuesto toca el suelo.</p> <p><b>2 puntos:</b> Cambio de postura inarmónica o desordenada (cuando debe hacerlo con el pie).</p> <p><b>3 puntos:</b> Falta de ritmo en los saltos o poco control del equilibrio.</p> <p><b>4 puntos:</b> Lo realiza correctamente.</p>	<p><b>1 punto:</b> Si ambos pies no dejan el cajón al mismo tiempo o si tocan el suelo simultáneamente.</p> <p><b>2 puntos:</b> Después de la caída no es capaz de mantener el equilibrio.</p> <p><b>3 puntos:</b> Cae de forma rígida.</p> <p><b>4 puntos:</b> Lo realiza correctamente.</p>	<p><b>1 punto:</b> Toca con el cuerpo alguno de los obstáculos.</p> <p><b>2 puntos:</b> Mal cálculo del espacio con un error que exceda los diez centímetros.</p> <p><b>3 puntos:</b> Inseguridad frente a un obstáculo.</p> <p><b>4 puntos:</b> Lo realiza correctamente.</p>	<p><b>1 punto:</b> Atrapar la pelota, menos de dos veces.</p> <p><b>2 puntos:</b> Atrapar la pelota con ayuda de brazos o cuerpo.</p> <p><b>3 puntos:</b> Inseguridad en la recepción, sin que se caiga la pelota.</p> <p><b>4 puntos:</b> Lo realiza correctamente.</p>



**Gráfico 1. Resultados del Test Psicomotriz.**

De acuerdo a los resultados arrojados en el test psicomotriz, se puede determinar que de los 10 estudiantes a quienes se le aplicaron dicho instrumento, 1 obtuvo como resultado la categoría Muy Bien, que representa el 10% identificado con el color amarillo; 1 consiguió la categoría Bien, lo que corresponde al 10% señalado con el color fucsia; 1 alcanzó la categoría Aceptable, que equivale al 10% con el color verde; mientras que, 2 estudiantes obtuvieron la categoría Regular, que representa el 20% identificado con el color rojo; además, 5 consiguieron la categoría Con Problemas, lo cual representa un 50% reflejado con el color azul.

Conforme a lo graficado, el 70% de lo obtenido por los estudiantes indica que la psicomotricidad gruesa está comprometida, porque se encuentra dentro del rango de las categorías Regular y Con problemas. Por lo tanto, la relevancia del presente trabajo de investigación, puesto que propone una Guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños y niñas con retardo mental.

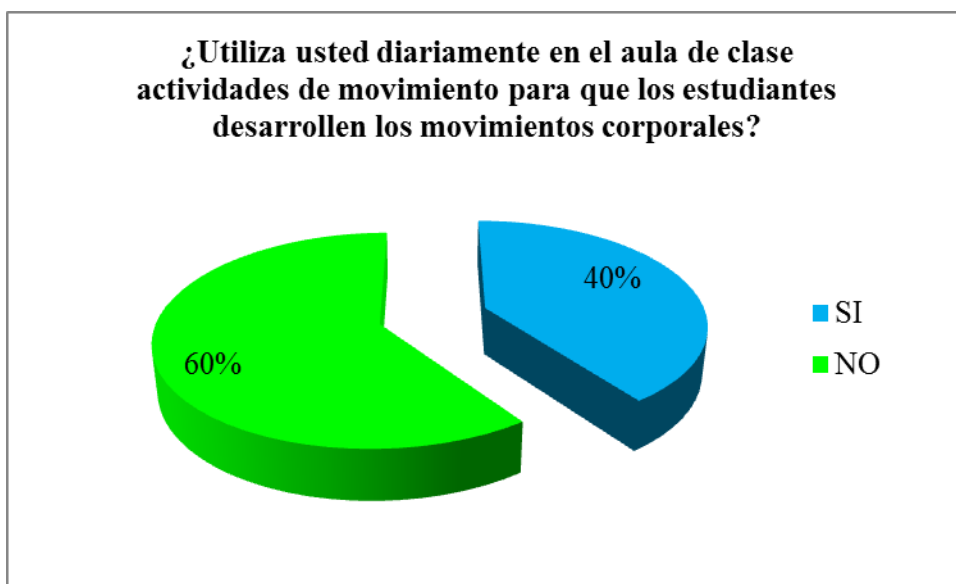
## Resultados del cuestionario aplicado a los docentes de aula

### Cuadro 4

#### Resultados Ítem N° 1

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
1.	¿Utiliza usted diariamente en el aula de clase actividades de movimiento para que los estudiantes desarrollen los movimientos corporales?	2	40	3	60	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020)



**Gráfico 2. Resultados del Ítem 1.**

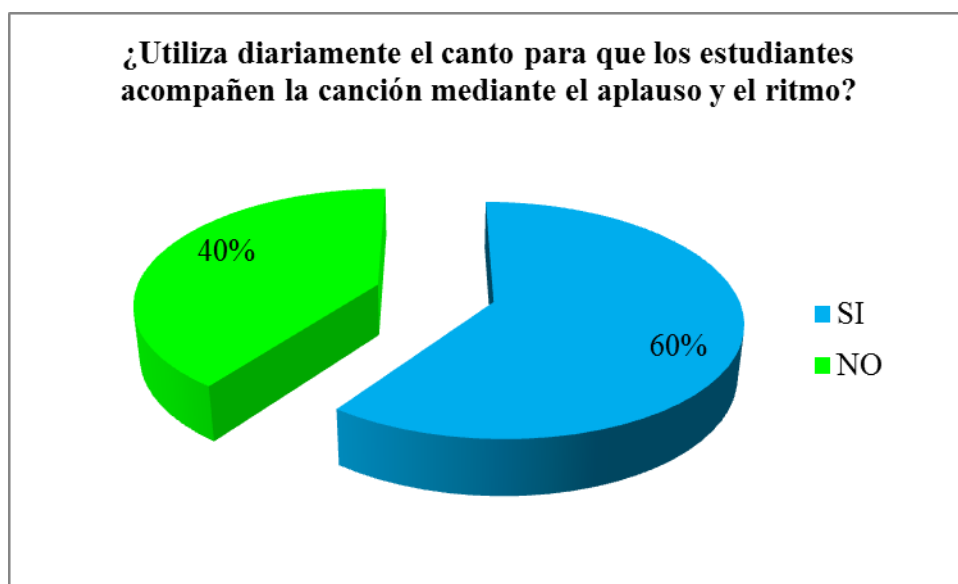
De acuerdo a los resultados obtenidos, 2 de los docentes encuestados respondieron que si utilizan diariamente en el aula de clase actividades de movimientos corporales; es decir, que el 40% reflejado con el color azul respondieron afirmativamente. Mientras que el 60%, indicado con el color verde, respondieron que no.

### Cuadro 5

#### Resultados Ítem N° 2

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
2.	¿Utiliza diariamente el canto para que los estudiantes acompañen la canción mediante el aplauso y el ritmo?	3	60	2	40	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020)



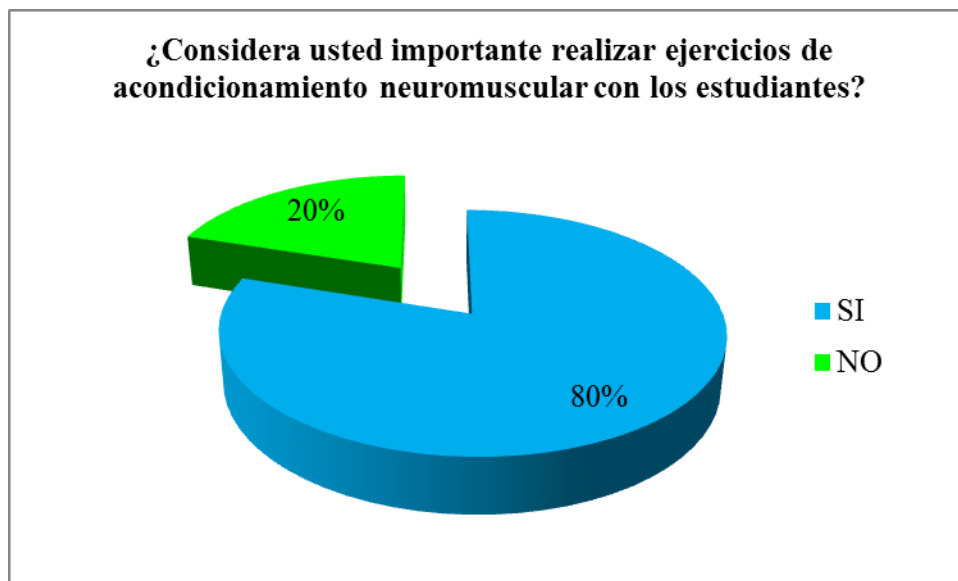
**Gráfico 3. Resultados del Ítem 2.**

Se obtiene en este ítem, que el 60% de los docentes reflejado con el color azul, respondieron que sí utilizan diariamente el canto para que los estudiantes acompañen la canción mediante el aplauso y el ritmo. Mientras que el 40% de los docentes restantes visto con el color verde, respondieron negativamente.

**Cuadro 6****Resultados Ítem N° 3**

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
3.	¿Considera usted importante realizar ejercicios de acondicionamiento neuromuscular con los estudiantes?	4	80	1	20	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020)



**Gráfico 4. Resultados del Ítem 3.**

Se puede evidenciar, que 4 docentes respondieron que si realizan ejercicios de acondicionamiento neuromuscular, lo que representa el 80% indicado con el color azul; mientras que 1 docente opina que no lo realiza, es decir, el 20% reflejado con el color verde.

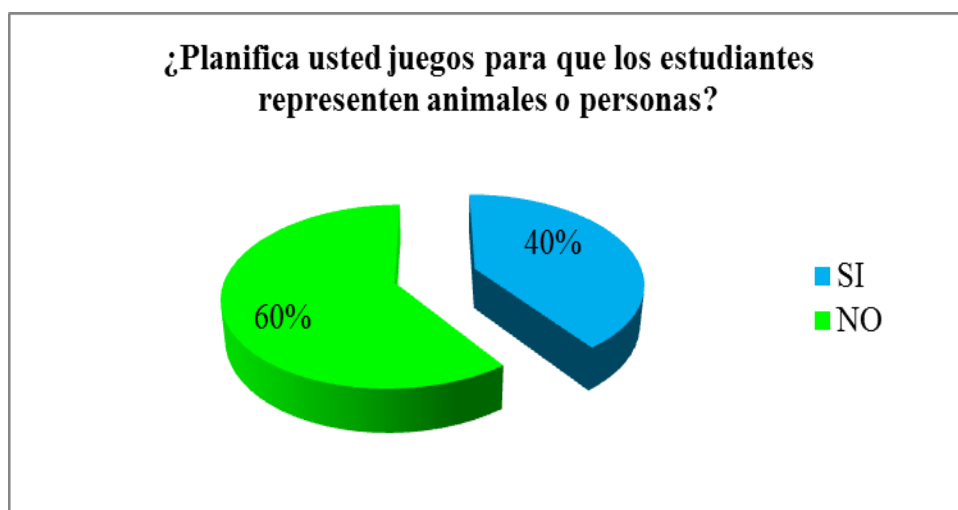


### Cuadro 7

#### Resultados Ítem N° 4

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
4.	¿Planifica usted juegos para que los estudiantes representen animales o personas?	2	40	3	60	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020)



**Gráfico 5. Resultados del Ítem 4.**

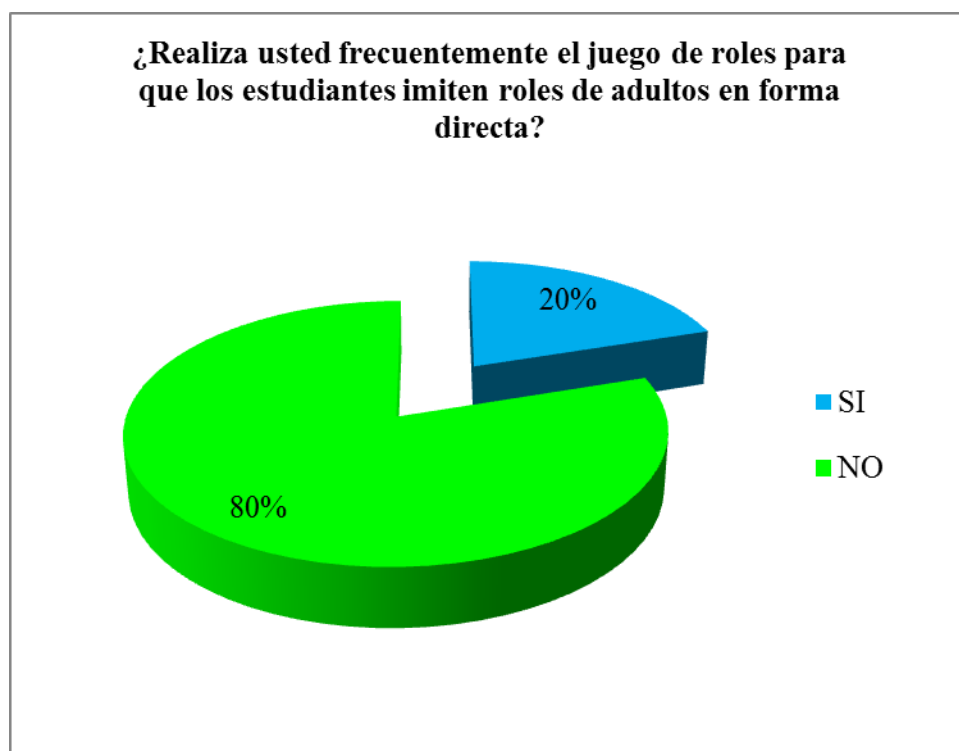
El resultado de este ítem muestra que el 40% de los encuestados, es decir, 2 docentes, señalado con el color azul, respondieron que si planifican juegos para representar animales y personas, mientras que 3 docentes respondieron que no, correspondiente al 60% reflejado con el color verde.

### Cuadro 8

#### Resultados Ítem N° 5

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
5.	¿Realiza usted frecuentemente el juego de roles para que los estudiantes imiten roles de adultos en forma directa?	1	20	4	80	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020)



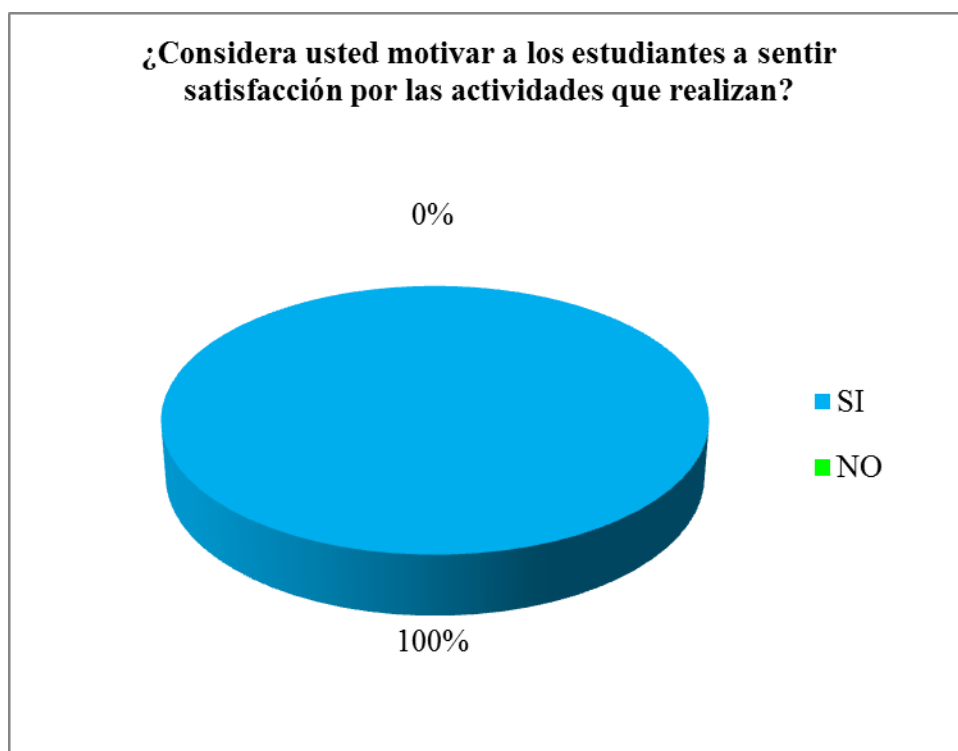
**Gráfico 6. Resultados del Ítem 5.**

El resultado de este ítem muestra que el 20% de los encuestados, reflejado con el color azul, es decir, 1 docente respondió que si planifican juegos de roles para que los niños y niñas representen animales y personas, mientras que 4 docentes respondieron que no, lo que equivale al 80% reflejado con el color verde.

**Cuadro 9****Resultados Ítem N° 6**

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
6.	¿Considera usted motivar a los estudiantes a sentir satisfacción por las actividades que realizan?	5	100	0	0	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020)



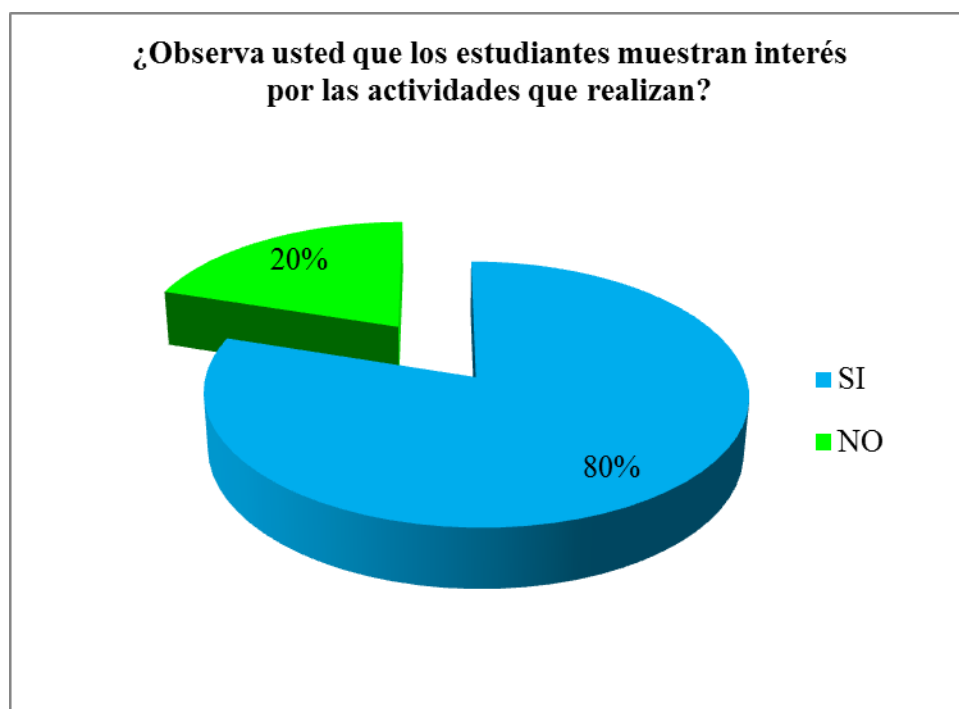
**Gráfico 7. Resultados del Ítem 6.**

El resultado de este ítem muestra que el 100%, de los encuestados, representado con el color azul; es decir, 5 docentes respondieron que si consideran que es importante motivar a los estudiantes a sentir satisfacción por las actividades que realizan.

**Cuadro 10****Resultados Ítem N° 7**

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
7.	¿Observa usted que los estudiantes muestran interés por las actividades que realizan?	4	80	1	20	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020)



**Gráfico 8. Resultados del Ítem 7.**

El resultado muestra que el 80% de los encuestados, indicado con el color azul; es decir, 4 de la totalidad de la población respondieron que los estudiantes muestran interés por las actividades que realizan, no obstante, 1 docente, es decir, el 20% reflejado con el color verde respondió negativamente.

**Cuadro 11****Resultados Ítem N° 8**

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
8.	¿Realiza usted actividades para que los estudiantes puedan correr a diferentes distancias?	0	0	5	100	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020)



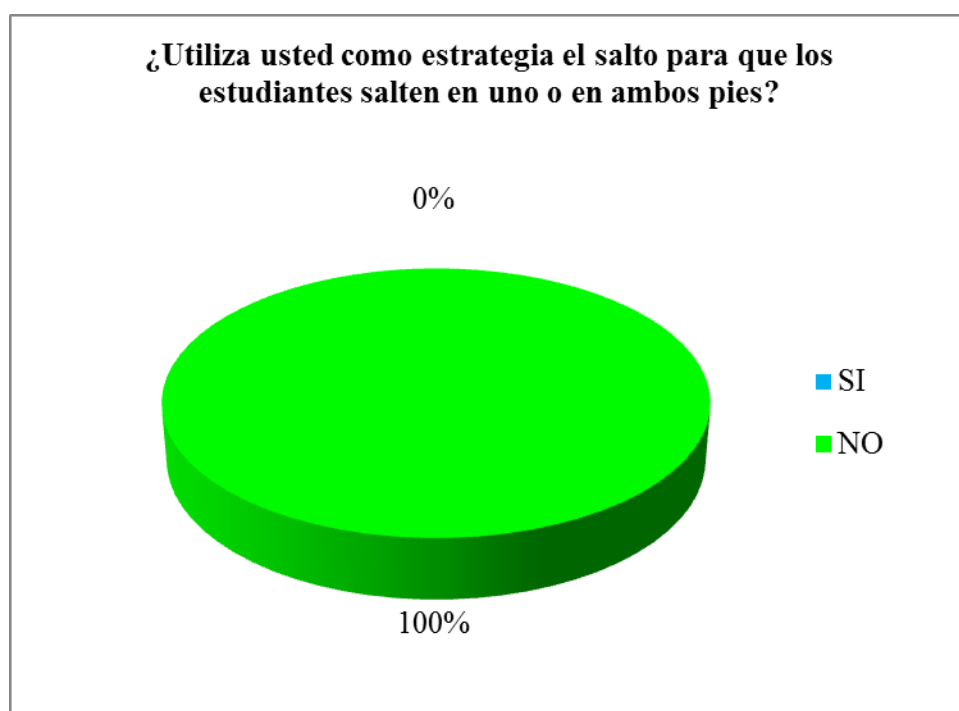
**Gráfico 9. Resultados del Ítem 8.**

De acuerdo con los resultados obtenidos el 100% de los docentes, indicado con el color verde, respondieron que no realizan actividades para que los niños y niñas puedan correr y ejercitarse.

**Cuadro 12****Resultados Ítem N° 9**

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
9.	¿Utiliza usted como estrategia el salto para que los estudiantes salten en uno o en ambos pies?	0	0	5	100	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020)



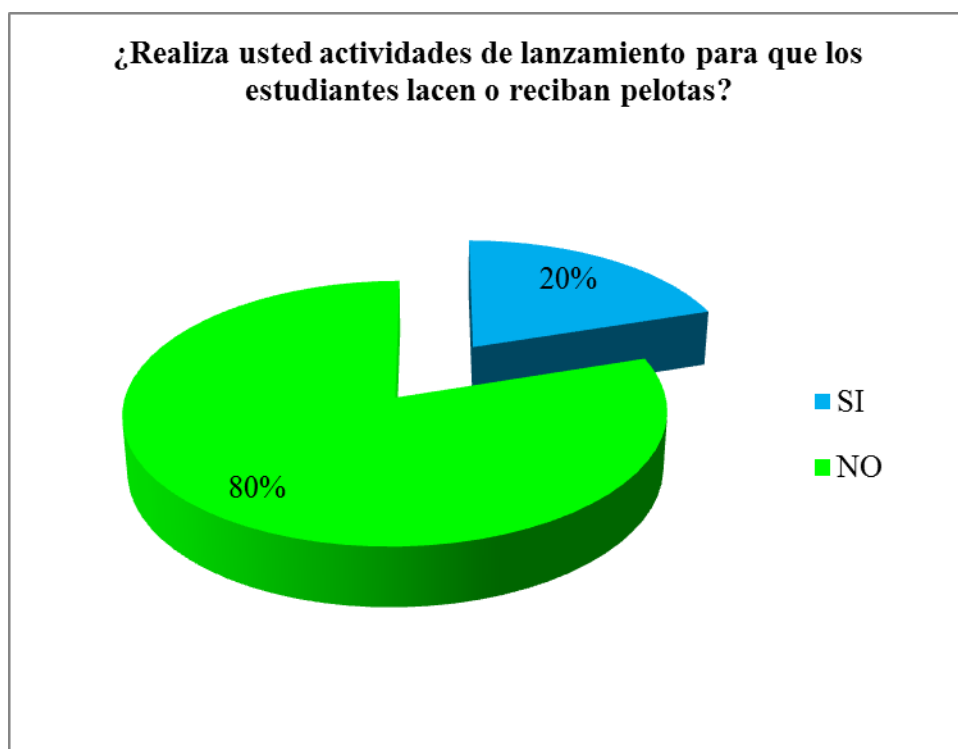
**Gráfico 10. Resultados del Ítem 9.**

Se puede observar que el 100% de la muestra, es decir, los 5 docentes encuestados, identificado con el color verde, respondieron que no utilizan como estrategia el salto para favorecer el movimiento en los estudiantes.

**Cuadro 13****Resultados Ítem N° 10**

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
10.	¿Realiza usted actividades de lanzamiento para que los estudiantes lacen o reciban pelotas?	1	20	4	80	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020).



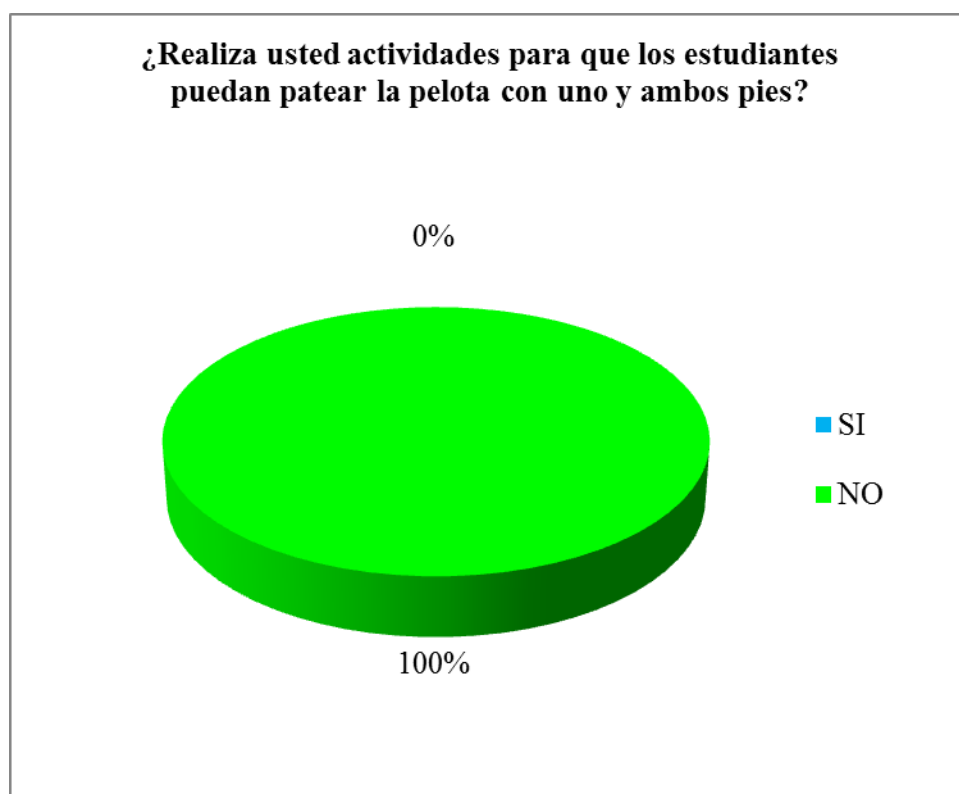
**Gráfico 11. Resultados del Ítem 10.**

Como se puede observar en los datos obtenidos, el 20% de los docentes encuestados, identificado con el color azul, respondió que si realizan actividades de lanzamiento para que los estudiantes lacen o reciban pelotas desarrollen el dominio progresivo de su cuerpo. Mientras que, el 80% restante, señalado con el color verde, respondieron negativamente.

**Cuadro 14****Resultados Ítem N° 11**

N°	ÍTEM	SI	%	NO	%	TOTAL	%
11.	¿Realiza usted actividades para que los estudiantes puedan patear la pelota con uno y ambos pies?	0	0	5	100	5	100

**Fuente:** Cuestionario, Aguilar (2020).



**Gráfico 12. Resultados del Ítem 11.**

Como se puede observar en los datos obtenidos, la totalidad de los docentes lo que equivale al 100%, señalado con el color verde, respondió que no realizan actividades de patear pelotas. Lo que indica, que la totalidad de los encuestados no utilizan como actividad el patear o recibir pelotas con los pies para que los estudiantes desarrollen el dominio progresivo de sus miembros inferiores.



## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### Conclusiones

En esta investigación, denominada Guía de juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental dirigido a los docentes del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas; una vez tabulados, graficados e interpretados los resultados de la aplicación del Cuestionario y Test de Evaluación Psicomotriz, permitieron la recolección de datos para determinar la necesidad de desarrollar las capacidades físicas de los mencionados estudiantes; se plantearon una serie de objetivos específicos los cuales guiaron el presente estudio y a su vez llegar a las siguientes conclusiones:

Correspondiente al Objetivo Específico N° 1, los resultados demostraron, que la mayoría de los docentes no incluyen en su planificación actividades como patear, recibir pelotas, lanzar pelotas, saltos o correr en diferentes direcciones, lo que indica que no se están realizando estas actividades para desarrollar de manera eficaz la motricidad gruesa; lo que trae como consecuencia, que no ejerciten apropiadamente los grandes grupos musculares necesarios para la coordinación motora gruesa.

Por otra parte, de acuerdo con el Objetivo Específico N° 2, se concluye que a partir de la aplicación del cuestionario y test de evaluación psicomotriz; se determinó que los niños y niñas desde los 06 hasta 15 años con retardo mental del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, presentaron dificultades en la motricidad gruesa (saltos y caída, desplazamientos, equilibrio y coordinación), las cuales son esenciales para que el estudiante pueda mejorar sus habilidades y destrezas.

Igualmente, luego de aplicado el test, un alto porcentaje de estudiantes se encuentran con dificultades, según la escala de evaluación para cada prueba. Donde el resultado indica, que el 70% de lo obtenido por los estudiantes indica que la

psicomotricidad gruesa está comprometida, porque se encuentra dentro del rango de las categorías Regular y Con problemas.

Además, según el Objetivo Específico N° 3, se concluye que los estudiantes con retardo mental siguen pautas de desarrollo cognitivo dentro de parámetros normales pero con ritmo y características diferentes. De la misma forma, siguen el mismo proceso de desarrollo, sólo que el mismo es lento. Pues, a mayor compromiso biológico, mayor es el compromiso de los aspectos relacionados a esta área, lo cual incide en las actividades físicas diarias, el conocimiento de sí mismo y del medio ambiente, afectando el desarrollo cognitivo y las posibilidades de aprendizaje.

Conjuntamente, se indica el Objetivo Específico N° 4, señalando los Juegos que se adaptan para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, y se clasifican en los siguientes grupos: 1° Juegos para el Reconocimiento y Exploración del Cuerpo; 2° Juegos para el Equilibrio, 3° Juegos para Saltos, 4° Juegos para Saltos y Caídas, 5° Juegos de Desplazamientos y Coordinación.

Ulteriormente, en concordancia con el Objetivo Específico N° 5, luego de aplicar el instrumento a los docentes sujetos de estudio, se llega a la conclusión que estos ven factible y viable la aplicación de la guía de juegos para el fortalecimiento de la psicomotricidad; por considerarlo novedoso, motivador para estas edades y que bien aplicado daría excelentes resultados, a pesar de manifestar que se pueden presentar ciertas dificultades o limitaciones, que tienen que ver con el recurso material y con la infraestructura del plantel.

### **Recomendaciones**

Las conclusiones formuladas anteriormente, sirven de referencia para recomendar a los docentes del “Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre”, de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José Sucre, del estado Barinas; lo siguiente:

Motivar y fortalecer los movimientos corporales de los estudiantes tales como patear, recibir pelotas, lanzar pelotas, saltos o correr en diferentes direcciones, mediante juego de roles e imitación, pues son actividades necesarias para facilitar el desarrollo del dominio progresivo de la expresión corporal.

Ejecutar continuamente actividades que permitan fortalecer la psicomotricidad gruesa donde los estudiantes presentaron mayor dificultad como desplazamientos, equilibrio y coordinación.

Aplicar actividades que sean acordes a la edad y nivel del estudiante con quien se esté trabajando, para respetar su desarrollo biológico y psicológico, teniendo en cuenta su compromiso cognitivo, puesto que requieren tolerancia, paciencia, respeto y comprensión.

Ejecutar la guía de juegos que se propone en esta investigación, puesto que tiene la finalidad de fortalecer la psicomotricidad gruesa mediante la aplicación del juego como recurso fundamental, los cuales son esenciales para que el estudiante pueda mejorar sus habilidades y destrezas; además, los mismos fueron seleccionados de acuerdo a los resultados obtenidos del test de evaluación psicomotriz.

## CAPÍTULO VI

### LA PROPUESTA

#### Indicaciones Generales para la Aplicación de los Juegos

- 1.- explicar de forma clara las actividades y reglas de los juegos
- 2.- realizar juegos de acondicionamiento general
- 3.- tener los materiales a utilizar a la mano
- 4.- motivar a los estudiantes para la participación
- 5.- hacer respetar las reglas
- 6.- respetar a los compañeros (as) y docentes
- 7.- evitar las burlas entre los niños (as)
- 8.- establecer tiempos para cada juego

#### Juegos para Desarrollar la Psicomotricidad

##### Para Reconocimiento y Exploración del Cuerpo

***Nombre:*** con las frutas reconocemos nuestro cuerpo.

***Objetivo:*** velocidad de reacción y reconocimiento de las partes del cuerpo.

***Materiales:*** silbato, estudiantes y profesores.

***Organización:*** se ubicaran a los estudiantes en columnas, dependiendo el número de estudiantes.

***Desarrollo:*** se le colocara el nombre de una fruta a cada parte del cuerpo. Por ejemplo: cabeza- patilla, hombros- melón y así sucesivamente con cada parte del cuerpo, es importante repasar los nombres de las frutas para un mejor desarrollo del juego, ya que a medida en como avance el juego se aumentara la velocidad en la voz de mando, el que se equivoque cumplirá una actividad especial y se saldrá del juego.

**2\*Nombre:** hacer lo que yo diga más no lo que yo hago.

**Objetivo:** reconocimiento de las partes del cuerpo.

**Materiales:** estudiantes y profesores.

**Organización:** se ubicaran a los estudiantes en formación de ajedrez.

**Desarrollo:** el juego consiste en que los estudiantes deberán realizar todo lo que el profesor les diga, mas no lo que este haga, por lo cual deberán estar atentos a las voces de mando dirigidas por el docente, tomando en cuenta la concentración y velocidad de reacción de los estudiantes.

**3\*Nombre:** escucha y ejecuta.

**Objetivo:** conducción del balón reconociendo las diferentes partes del cuerpo.

**Materiales:** balones, silbato, conos, estudiantes y profesores.

**Organización:** se ubicaran los estudiantes en dos grupos que se distribuirán en columnas, y se colocaran dos conos, cada uno a una distancia de aproximadamente 10 metros.

**Desarrollo:** se le entregara el balón a los primeros de cada columna y se les indicara con que parte del cuerpo deberán conducirlo en el recorrido de esos 10 metros, tanto de ida como de vuelta. Ganará el equipo que cumpla las indicaciones correctamente.

**4\*Nombre:** izquierda o derecha.

**Objetivo:** identificar las partes del cuerpo y lateralidad.

**Materiales:** silbato, conos, estudiantes y profesores.

**Organización:** se ubicaran a los estudiantes en una columna en la línea media de la cancha y se colocaran 6 o 10 conos tanto en la izquierda como a la derecha.

**Desarrollo:** el profesor indicara la dirección a la que deberán ir corriendo (izquierda o derecha), los niños que agarren primero el cono se les anotara un punto. Para complicar un poco, el profesor intentara marcar con la mano la dirección contraria a la que diga.

### **Para el Equilibrio**

**1\*Nombre:** Las zanahorias.

**Objetivo:** desarrollar el equilibrio. Lograr la solidaridad.

**Materiales:** Cajas grandes de color rojo y zanahorias anaranjadas de cartón.

**Organización:** Se formarán dos equipos el rojo y el azul, se trazarán dos líneas una de salida en la que formarán los niños y otra línea a una distancia de 10 metros donde se colocarán dos cajas respectiva a los colores en las cuales se encontrarán las zanahorias, verticalmente se dibujarán dos sendas correspondientes a los equipos.

**Desarrollo:** A la señal de la profesora salen los niños de cada equipo caminando sobre una senda con los brazos extendidos, llegan a las cajas donde tomarán dos zanahoria y la llevarán una en cada mano con los brazos extendidos, regresan dándole la zanahoria al otro niño que hará que saldrá realizando el recorrido inverso.

**Regla:** Gana el equipo que mejor releve las zanahorias, las coloque dentro de sus cajas correctamente y las transporte con las manos extendidas.

**2\*Nombre:** futbol de cangrejo.

**Objetivo:** mantener el equilibrio y desarrollar resistencia.

**Materiales:** balón, silbato, estudiantes y profesores.

**Organización:** se formaran dos equipos de 5 estudiantes.

**Desarrollo:** los niños se dividirán en 2 equipos de mínimo 5 estudiantes cada uno, se colocaran objetos (ropa, piedras, entre otros) en ambos extremos del área de juego para marcar las porterías. Los niños pueden desplazarse en todas las direcciones, pero deben permanecer en la postura del cangrejo, boca arriba con los brazos y piernas tocando el suelo, se puede jugar de 5 a 10 minutos.

Entre las variantes tenemos: la pelota puede ser golpeada con cualquier parte del cuerpo inclusive las manos y sin portero.

**3\*Nombre:** el puente

**Objetivo:** coordinar equilibrio y velocidad de movimiento

**Materiales:** vasos con agua, estudiantes y profesores

**Organización:** se divide el grupo en 2 equipos y se ubicaran en los extremos del puente que se dibujara, el cual deberá medir aproximadamente 3 metros de largo por 40 centímetros de ancho.

**Desarrollo:** se sitúan dos jugadores cada uno al extremo del puente, con un vaso de agua lleno completamente en la mano. El objetivo es lograr cruzar 5 veces el puente de extremo a extremo lo más rápidamente posible sin derramar al agua y sin salirse del puente. No puede haber ningún tipo de contacto físico entre los jugadores, cuando cada niño complete el recorrido se comprueba el contenido de los vasos y gana el que haya derramado menos agua.

**4\*Nombre:** carrera de bastones.

**Objetivo:** coordinar equilibrio y velocidad de movimiento.

**Materiales:** palos de escobas a la mitad, silbato.

**Organización:** se dibuja la línea de salida a 30 metros de la línea de llegada, se divide a los jugadores en 2 grupos y cada equipo forma una columna detrás de la línea de salida.

**Desarrollo:** cuando se da la señal los dos niños situados en el primer lugar, deben dirigirse a toda velocidad a la línea de llegada llevando un bastón en equilibrio en la palma de la mano sin que se caiga, cada vez que el bastón toque el suelo, el niño deberá volver a la línea de salida e intentarlo nuevamente, cuando cruce la línea de llegada deberá regresar rápidamente y entregarle rápidamente el bastón a su compañero y ubicarse al final de la columna. Gana el primer grupo que consiga que la mayoría de los integrantes cumpla con el camino.

**Variantes:** en vez de utilizar un bastón, se pueden utilizar otros implementos como vasos de plásticos u otros.

**5\*Nombre:** Cruzando el río.

**Objetivo:** mantener el equilibrio sobre una hoja de papel.

**Materiales:** hojas reciclables o cartón y silbato.

**Organización:** se formaran dos grupos de 10 y cada grupo se dividirá en 2 grupos a la vez, estarán ubicados en columnas enfrentada a una distancia de 5 metros aproximadamente.

**Desarrollo:** los primeros de las dos columnas principales, deberán tener dos hojas de papel o cartón, al sonar el silbato tendrán que trasladarse hasta la columna del frente utilizando las hojas como un puente, solo pasaran si pisan las hojas.

### **Para Saltos, Saltos y Caída**

**1\*Nombre:** Salta y llega en un pie.

**Objetivo:** Ejercitar la habilidad de saltar con una pierna.

**Organización:** Los alumnos se forman en hileras detrás de una línea de partida. A 3 o 5 metros aproximadamente se traza la línea de llegada.

**Desarrollo:** A la señal de salida, el primer alumno de cada hilera sale saltando con un solo pie en dirección a la línea de llegada, al llegar a esta levanta la mano, que es la señal para la salida del compañero que le sigue, y así sucesivamente hasta que todos hayan vencido la distancia. Gana el equipo que primero termine y tenga todos sus integrantes formados en la línea de llegada.

**2\*Nombre:** Saltando obstáculos.

**Objetivos:** Ejercitar las habilidades de correr y saltar, mejorar la coordinación.

**Materiales:** Cubos plásticos o cajas de cartón.

**Organización:** Se forman los equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una de llegada. Frente a cada equipo se colocan dos obstáculos de 20 cm de altura aproximadamente separados entre sí 4 metros.

**Desarrollo:** El primer alumno de cada hilera sale corriendo al frente, salta por encima de los obstáculos, sigue hasta la línea de llegada, la pisa, regresa corriendo hacia



su equipo para darle salida al siguiente jugador y se incorpora al final de su hilera. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

**Regla:** Se debe esperar la salida detrás de la línea.

**3\*Nombre:** Canguro saltador.

**Objetivos:** Mejorar la fuerza de piernas y la coordinación, ejercitar la habilidad de saltar.

**Materiales:** Pelotas.

**Organización:** Se forman los equipos en hileras detrás de una línea de salida, a una distancia determinada por el profesor se traza una de llegada. El primer alumno de cada equipo sostiene una pelota.

**Desarrollo:** A la señal del maestro sale el primer alumno de cada hilera saltando con la pelota entre las piernas, imitando a un canguro, hasta la línea de llegada, toma la pelota en sus manos, corre a entregarla al compañero siguiente y se incorpora al final de su hilera. Gana el equipo que primero termine y realice correctamente la actividad.

**Regla:** Al alumno que se le caiga la pelota debe colocársela entre las piernas en el lugar donde se le cayó y continuar el juego.

**Variante:** Saltar con la pelota en otra posición.

**4\*Nombre:** Relevé en salto.

**Objetivo:** Ejercitar la habilidad de saltar:

**Materiales:** Banderitas u otros objetos.

**Organización:** Se forman los equipos en hileras divididas en dos, una frente a la otra, separadas entre sí por la distancia que determine el maestro. Por cada equipo se nombra un capitán que tendrá una banderita en la mano.

**Desarrollo:** A una señal del maestro, sale el capitán de cada equipo saltando en un solo pie, en dirección al niño que tiene al frente. Debe mantener la pierna flexionada. Al llegar entrega la banderita y se incorpora al final de su hilera. El

alumno que recibe la banderita realiza la misma actividad. Gana el equipo que primero intercambie sus jugadores y realice correctamente la actividad.

**Variantes:** Saltar de otras formas.

***5\*Nombre:*** El gato y la liebre.

***Objetivo:*** Ejercitar la habilidad de saltar.

***Materiales:*** Cuerdas o vallas y banderitas.

***Organización:*** Se forman los equipos en hileras. A una distancia de 5 metros aproximadamente y frente a cada equipo se coloca una banderita. En esa dirección y también a 5 metros se coloca una valla u otro obstáculo.

***Desarrollo:*** A la señal del maestro el primer alumno de cada equipo avanza en cuadrúpeda hasta la primera señal, corre hasta la valla y la salta. El regreso lo inicia inmediatamente mediante un salto y continúa corriendo para darle salida al siguiente compañero que realiza las mismas acciones y así sucesivamente hasta que todos hayan realizado la actividad. Gana el equipo que primero termine.

**Regla:** La cuadrúpeda debe realizarse con apoyo de manos y pies.

### **Desplazamientos y Coordinación**

***1\*Nombre:*** Carrera A Pies Juntos

***Objetivos:*** Coordinación Locomotriz.

***Materiales:*** una cuerda por pareja y tizas.

***Organización:*** se ubicaran en una fila uno al lado del otro, donde se señala una salida y una llegada para realizar la carrera. N° de jugadores: de 6 a 20.

***Desarrollo:*** Se sortean a todos los participantes para formar parejas. Se enfrentan dos parejas, que tienen que ir atados por uno de sus tobillos y cogidos de la mano. A la señal del profesor intentan terminar en carrera el recorrido establecido. Siempre deben de ir cogidos de la mano. La pareja perdedora tiene que contar dos chistes al grupo restante.

**2\*Nombre:** Las Siete Y Media.

**Objetivos:** Coordinación óculo-motriz.

**Materiales:** una moneda del mismo valor por jugador.

**Organización:** Se marca en el suelo el dibujo de un reloj, situando también una línea a 4 metros de distancia desde dicho dibujo. N° de jugadores: 2 a 6.

**Desarrollo:** Todos los jugadores lanzan su moneda desde el dibujo a la línea de 4 metros. El que se acerque más a la línea es el primer lanzador, marcándose así los turnos de salida. El lanzador tira su moneda y la de sus compañeros, una a una, para intentar hacer la cantidad de siete y media, sumando el número de las casillas donde caigan sus monedas. Para hacer la media, tendrá que caer la moneda en cualquiera de las líneas. El jugador que se acerque más a esa puntuación, sin pasarse, se llevará todas las monedas. Cualquier jugador puede plantarse cuando crea conveniente y dejar de lanzar.

**4\*Nombre:** cazador cazado.

**Objetivo:** ejercitar la capacidad de los niños para coordinar movimientos en grupo.

**Materiales:** estudiantes, profesores y silbato.

**Organización:** se forman dos equipos (A y B), con la misma cantidad de integrantes.

**Desarrollo:** cuando el profesor de la señal (en este caso 2 silbatos) el equipo A debe perseguir al equipo B, hasta oír de nuevo la señal. En ese momento se intercambian los papeles el equipo B persigue al equipo A hasta que el silbato vuelva a sonar. Cuando un jugador sea alcanzado resulta eliminado y debe abandonar el área de juego. El último jugador que permanece en el área de juego será considerado ganador.

## REFERENCIAS

- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de educación investigación*. Guía para su elaboración (3ra. Edición). Caracas. Editorial: Episteme.
- Bastidas, F. (2011). *Ejecución de un proyecto de investigación como modalidad de Trabajo Especial de Grado*. CDCH Universidad de Carabobo.
- Berruezo, P.P. (1995). *El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad, Psicomotricidad*. Revista de Estudios y Experiencias, N° 49, pp. 15-26 (ISSN: 0213-0092).
- Bricker, D. y Cripe. (1992). *Un enfoque basado en la actividad para la intervención temprana*. Baltimore Paul Brookes.
- Carrasco, J. (1990). *Aprendo a Investigar en Educación*. Madrid, España: Editorial Rialp. S.A.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). Gaceta Oficial N. 36.860. Diciembre 1999.
- Dávila (1993). *Comportamiento Humano en el Trabajo*. México. Editorial Mc Graw-Hill.
- Díaz, F. (2011). *Estrategia docente para un aprendizaje significativo*. México. Me Graw-Hill.
- García, R. (2000), *El conocimiento en construcción. De las formulaciones de Jean Piaget a la teoría de los sistemas complejos*. [Libro en línea]. Barcelona, España. Gedisa. Disponible: <https://www.casadellibro.com/libro-el-conocimiento-en-construccion-de-las-formulaciones-de-jean-piaget-et-a-la-teoria-de-sistemas-complejos/9788474328110/727889>.
- Garza Fernández, F. (1978) *Aptitudes pertenecientes al campo de la motricidad*. Revista Digital. Redescolar.ilce, [2003]. Disponible: <http://www.redescolar.ilce.edu.mx>
- Gearheart, B. y Linton, F. (1979). *The Trainabled Retarded: A Foundations Approach*. Second Edition. St. Louis: The C.V. Mosby Company.
- Gimeno, S. y Pérez, G. (1989.). *La enseñanza: su teoría y su práctica*. Madrid: Akal.
- Hernández y Cols. (2010). *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación- acción en la formación del profesorado*. Barcelona: Martínez Roca.

- Hernández R., Fernández C. y Baptista M. (2010). *Metodología de la Investigación*. 5ta Edición: México: McGraw-Hill Interamericana, 2010. Disponible: <http://metodologiaecs.wordpress.com/2013/02/20/libro-metodologia-de-la-investigacion-5ta-ed-sampieri/>.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid. Alianza-EMECE.
- Hurtado, J. (2009). *Paradigma y Métodos de Investigación en Tiempos de Cambio*. Caracas: Editorial Episteme Consultores Asociados C.A.
- Hurtado y Toro (1999). *Paradigmas y Métodos de Investigación en Tiempos de Cambio*. Tercera Edición.
- Ibarra, M. (1992). *Comparación de Potenciales Evocados Endógenos entre Sujetos con Autismo, Retardo Mental y Normales*. Tesis de Maestría no publicada. Universidad Simón Bolívar.
- Jaramillo, M. (2018). La motricidad gruesa de los niños del CECIB “Ernesto Albán Mestranza” del Cantón Cayambe y su incidencia en la expresión corporal durante el período 2016 – 2017. Universidad Técnica del Norte. Ibarra (Ecuador). Disponible en: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1620/1/FECYT%201484%20TESIS.pdf>.
- Jiménez, J. y Jiménez, I. (2002). *Psicomotricidad. Teoría y programación*. Ed. Escuela Española. Barcelona.
- Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011) Gaceta Oficial N° 39.741. Caracas - Venezuela.
- Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente. Gaceta Oficial N° 5. 266 Extraordinario de fecha 2 de octubre de 2008.
- Ley para Personas con Discapacidad (2007). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 38.598. 5 de enero de 2005. Caracas - Venezuela.
- Lugo y Pineda (2009). *Juegos Recreativos como herramientas para motivar a los estudiantes de 8<sup>vo</sup> grado a practicar el atletismo en la U.E.C. “Buen pastor”, en Barinas, año escolar 2.008-09*. Trabajo de grado no publicado. UNELLEZ, Barinas Estado Barinas.
- Martínez, J. (2018). *Estrategias Pedagógicas dirigidas a los docentes para el fortalecimiento del Desarrollo de la Psicomotricidad en los niños y niñas del Preescolar Araganey de Valle de la Pascua, estado Guárico*. Trabajo de grado. Universidad Latinoamericana y del Caribe (ULAC). Caracas – Distrito Capital.

- Martínez, M. (2007). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa/ Science and Art in Qualitative Methodology*. México: Trillas.
- Palacios, A.; Romañach, J. (2005). *El Modelo de la Diversidad: La Bioética y los Derechos Humanos para alcanzar la plena dignidad en la diversidad funcional*. España: Diversitas Editorial. Disponible: <http://ladiversidadfuncional.blogspot.com/2011/10/que-es-la-diversidad-funcional.html#sthash.zx09XYSH.dpuf>.
- Palomo, R. (2012). Diseño de estrategias metodológicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia bolivariano 12 de octubre de valle de la pascua, estado Guárico. Trabajo de grado no publicado. Universidad Latinoamericana y del Caribe. Caracas – Venezuela.
- Parlebás, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana.
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Pugmire-Stoy (1996). *Juegos Recreativos*. Editorial Servi-k, c.a. Caracas Venezuela.
- Sabino (2000). *Beneficios del baile y su utilidad en el deporte*. Revista digital. Editorial Salud Para Todos. Disponible: <http://revistadigital/beneficiosparaelbaile.com>. [Consulta: 2019, Enero, 10].
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. (2014). *Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas.
- Vygotsky, L. (1993). *Estudio del desarrollo de los conceptos científicos en la edad infantil. Problemas de psicología general*, cap. 6, pp. 248-255, en *Obras Escogidas*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Yarleque, S. G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de castilla-Piura*. Recuperada de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU\\_042.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf)

**ANEXOS**

**Anexo A**  
**[Carta de permiso para la aplicación del instrumento]**



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
 UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL  
 DE LOS LLANOS OCCIDENTALES  
 "EZEQUIEL ZAMORA"  
 UNELLEZ  
 VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
 COORDINACIÓN ÁREA DE POSTGRADO  
 POSTGRADO PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Socopó, 03 de Febrero de 2020

CIUDADANA

Yenny M. Valero de Roa

Directora del "Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre"

PRESENTE.-

**CARTA DE PERMISO PARA LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO:**

Tengo a bien dirigirme a usted, en la oportunidad de saludarle y augurarle éxitos en sus funciones cotidianas. La presente tiene como finalidad, solicitar su valiosa colaboración en cuanto al Permiso respectivo para aplicar el instrumento tipo Cuestionario, que será utilizado para recabar la información requerida en la elaboración del Informe final del Trabajo de Grado titulado: GUÍA DE JUEGOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS CON RETARDO MENTAL, presentado por: LEANDRO AGUILAR CAÑAS, C.I.V-12464856, como requisito de Grado para optar al Título de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN. MENCIÓN: PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.

Se anexa:

- Instrumento.

Agradecido altamente por el apoyo que pueda brindar. Me despido.

Atentamente,

  
Leandro Aguilar Cañas  
 C.I.12.464.856

  
  
 DIRECTOR(A) DE LA INSTITUCIÓN  
 SELLO



**Anexo A-1**  
**[Permiso a los docentes para aplicar el instrumento]**



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
 UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL  
 DE LOS LLANOS OCCIDENTALES  
 "EZEQUEL ZAMORA"  
 UNELLEZ

VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
 COORDINACIÓN ÁREA DE POSTGRADO  
 POSTGRADO PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Estimado (a) docente:


El presente cuestionario se aplicará con la finalidad de recabar información relacionada con Guía de Juegos para el fortalecimiento de la Motricidad Gruesa en Niños y Niñas con Retardo Mental, en el aula del 2, sección: B, del "Instituto de Educación Especial Bolivariano Antonio José de Sucre".

De acuerdo a su consideración y objetividad responda de manera concreta a las formulaciones presentadas.

Agradeciendo su valioso aporte en relación a la información suministrada.

**Instrucciones:**

- ✓ Por favor, lea detenidamente cada planteamiento antes de marcar la respuesta.
- ✓ Seleccione solo una respuesta por cada interrogante.
- ✓ Marque con una equis (X) la respuesta que corresponda con su opinión.
- ✓ En caso de duda consultar con el investigador.

  
 Lcdo. Leandro Aguilar.  
 C.I.12.464.856

**Anexo B**  
**[Instrumento para los Docentes]**

**GUIÓN DEL CUESTIONARIO**

Dirigido a los DOCENTES sujetos de estudio con el fin de recabar información o datos necesarios para la presente investigación.

1. ¿Utiliza usted diariamente en el aula de clase actividades de movimiento para que los estudiantes desarrollen los movimientos corporales?
2. ¿Utiliza diariamente el canto para que los estudiantes acompañen la canción mediante el aplauso y el ritmo?
3. ¿Considera usted importante realizar ejercicios de acondicionamiento neuromuscular con los estudiantes?
4. ¿Planifica usted juegos para que los estudiantes representen animales o personas?
5. ¿Realiza usted frecuentemente el juego de roles para que los estudiantes imiten roles de adultos en forma directa?
6. ¿Considera usted motivar a los estudiantes a sentir satisfacción por las actividades que realizan?
7. ¿Observa usted que los estudiantes muestran interés por las actividades que realizan?
8. ¿Realiza usted actividades para que los estudiantes puedan correr a diferentes distancias?
9. ¿Utiliza usted como estrategia el salto para que los estudiantes salten en uno o en ambos pies?
10. ¿Realiza usted actividades de lanzamiento para que los estudiantes laceren o reciban pelotas?
11. ¿Realiza usted actividades para que los estudiantes puedan patear la pelota con uno y ambos pies?

**Anexo C**  
**[Constancia de acta de aplicación de instrumento]**



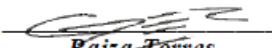
REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL  
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES  
"EZEQUIEL ZAMORA"  
UNELLEZ  
VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
COORDINACIÓN ÁREA DE POSTGRADO  
POSTGRADO PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

**CONSTANCIA DE ACTA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO**

Socopó, 10 de febrero de 2020.

Yo: Raiza Torres, titular de la Cédula de Identidad V-15345611, por medio de la presente **CERTIFICO** que Leandro Aguilar Cañas, C.I. V-12464856, aplicó de manera efectiva el instrumento Cuestionario, que fue utilizado para recabar la información requerida en la elaboración del Trabajo de Grado titulado: Guía de Juegos para el fortalecimiento de la Motricidad Gruesa en Niños y Niñas con Retardo Mental, como requisito de Grado para optar al Título de Magister en Educación. Mención: Pedagogía de la Educación Física.

Atentamente,

  
Raiza Torres  
C.I. V-15345611  
Docente de Aula

**Anexo D**  
**[Solicitud de validación del instrumento]**



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
 UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL  
 DE LOS LLANOS OCCIDENTALES  
 "EZEQUIEL ZAMORA"  
 UNELLEZ  
 VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
 COORDINACIÓN ÁREA DE POSTGRADO  
 POSTGRADO PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

**SOLICITUD DE VALIDACIÓN**

Socopó, 20 de Enero de 2020.

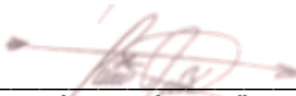
Ciudadana  
**MSc. Odixa Molina**  
 Presente.-

Tengo a bien dirigirme a usted, en la oportunidad de solicitar su valiosa colaboración en cuanto a la validación de instrumento CUESTIONARIO, que será utilizado para recabar la información requerida en la elaboración del Informe final del Trabajo de Grado titulado: GUÍA DE JUEGOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS CON RETARDO MENTAL, presentado por: LEANDRO AGUILAR CAÑAS, C.I. 12464856, como requisito de Grado para optar al Título de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN. MENCIÓN: PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.

La validación podrá realizarla basándose en los siguientes criterios: **Congruencia entre los objetivos e ítems, suficiencia de ítems, secuencia lógica y clara formulación de los mismos.**

Anexo se le entrega la Operacionalización de Variable, Objetivos, Instrumento, Tabla de Validación y la Constancia de Validación.

Atentamente.

  
 \_\_\_\_\_  
 Lcdo. Leandro Aguilar.  
 C.I.12.464.856

**Anexo E**  
**[Tabla de validación del instrumento de los docentes]**

**TABLA DE VALIDACIÓN**  
**FORMATO PARA VALIDAR EL INSTRUMENTO**  
**A TRAVÉS DEL CRITERIO DE JUICIO DE EXPERTOS**

Escala:                      Deficiente: 1                      Regular: 2                      Aceptado: 3

ITEMS	CONGRUENCIA ITEMS/OBJETIVOS	SECUENCIA DE ITEMS	SECUENCIA LÓGICA DE ITEMS	CLARA FORMULACIÓN DEL ITEM	OBSERVACIÓN
1	3	3	3	3	Valido
2	3	3	3	3	Valido
3	3	3	3	3	Valido
4	3	3	2	3	Valido
5	3	3	3	3	Valido
6	3	3	2	3	Valido
7	3	3	3	3	Valido
8	3	3	3	3	Valido
9	3	3	3	3	Valido
10	3	3	3	3	Valido
11	3	3	3	3	Valido

*[Firma]*  
 MSc. Alixa A. Matina  
 CI/2655672  
 Firma del validador.

OBSERVACIONES DEL DECENTE VALIDADOR:  
*Instrumento valido y aplicable.*

**Anexo F**  
**[Constancia de validación del instrumento]**



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
 UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL  
 DE LOS LLANOS OCCIDENTALES  
 "EZEQUIEL ZAMORA"  
 UNELLEZ


VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
 COORDINACIÓN ÁREA DE POSTGRADO  
 POSTGRADO PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Quien suscribe, ODIXA ADIBETH MOLINA, titular de la Cédula de Identidad N° V-12655592, Licenciada en el área de EDUCACIÓN FÍSICA Y MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA, hace constar por medio de la presente, que luego de leer, analizar e interpretar el instrumento de recolección de información, elaborado para dar cumplimiento a los objetivos de la investigación Titulada: GUÍA DE JUEGOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS CON RETARDO MENTAL, que está siendo desarrollada por: LEANDRO AGUILAR CAÑAS, C.I. 12464856, como requisito de Grado para optar al Título de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN. MENCIÓN: PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA; considero que el mismo reúne las condiciones necesarias en cuanto a: Secuencia de ítems, indicadores y formulación de los ítems con relación a los objetivos y la variable de estudio.

En consecuencia, dicho instrumento es válido para los fines previamente establecidos.

Socopó, 27 de Enero de 2020.

  
 \_\_\_\_\_  
 MSc. Odira A. Molina  
 C.I. 12655592  
 Firma del validador.