

**Universidad Nacional Experimental  
de los Llanos Occidentales  
“Ezequiel Zamora”**



La Universidad que Siembra

**VICERRECTORADO  
PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
ESTADO BARINAS  
PROGRAMA DE ESTUDIOS AVANZADOS**

**JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA PARA EL  
DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS EN  
NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL**

Autor: Jackson Moreno

Tutor: Leandro Aguilar

**Barinas, Julio 2023**

**Universidad Nacional Experimental  
de los Llanos Occidentales  
"EZEQUIEL ZAMORA"**



**La Universidad que siembra**

Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social  
Programa De Estudios Avanzados  
Doctorado En Ciencias De La Educación  
UNELLEZ BARINAS

**JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE  
LAS DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN  
INICIAL**

**Requisito para optar al grado académico de magister en ciencias de la educación mención pedagogía  
de la educación física**

Autor: Jackson Moreno

Tutor: Leandro Aguilar

**Barinas, Mayo 2023**

## APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Leandro Aguilar Cañas, cédula de identidad N° 12 464 856 en mi carácter de tutor del Trabajo de Grado titulado **JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL**, presentado por el (la) ciudadano (a) Jackson Stewart, Moreno, Rangel, para optar al título de magister en ciencias de la educación mención pedagogía de la educación física, por medio de la presente certifico, que he leído el trabajo y considero, que reúne las condiciones necesarias para ser defendido y evaluado por el jurado de exanimación que se designe.

En la ciudad de Barinas, a los Veinte días del mes del mes de mayo del año 2023.

Nombre y Apellido: Leandro Aguilar Cañas

---

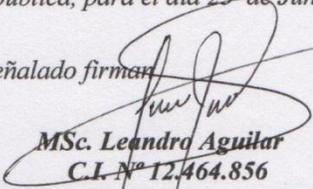
Firma de aprobación del tutor

Fecha de

## ACTA DE ADMISIÓN

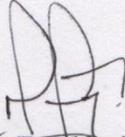
Siendo las 9.00 a.m. del día 20 de Junio del 2023, reunidos en la Sede del Programa de Estudios Avanzados del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social de la UNELLEZ, los profesores: **MSc. Leandro Aguilar** (Tutor - Coordinador UNELLEZ), **MSc. Milton Meza** (Jurado principal UNELLEZ), **MSc. Franklin Moya** (Jurado principal externo UBV), titulares de las cédulas de Identidad N°: **12.464.856, 4.925.193, 17.659.928** respectivamente, quienes fueron designados por la Comisión Asesora de Estudios Avanzados del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social UNELLEZ, según **RESOLUCIÓN N° CAEA/2023/02/40 DE FECHA: 15/06/2023, ACTA N° 02 EXTRAORDINARIA, N° 40** como miembros del Jurado para conocer el contenido del Trabajo de Grado titulado **“JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL”** presentado por el Maestrante: **Jackson Moreno** titular de la Cédula de Identidad N° **16.695.783**, con el cual aspira obtener el Grado Académico de **Magister Scientiarum en la Maestría 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 36 y siguientes de la Normativa para la Elaboración de los Trabajos Técnicos, Trabajos Especiales de Grado, Trabajos de Grado y Tesis Doctorales y 54 del Reglamento de Estudios Avanzados Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales “Ezequiel Zamora” – UNELLEZ 2021, **ADMITIR** el Trabajo de Grado presentado y fijar la fecha de defensa pública, para el día ~~23~~ de Junio del 2023 a las 9.00am

Dando fe y en constancia de lo aquí señalado firman

  
**MSc. Leandro Aguilar**  
C.I. N° 12.464.856  
(Tutor – Coordinador UNELLEZ)

  
**MSc. Milton Meza**  
C. I. N° 4.925.193



  
**MSc. Franklin Moya**  
C. I. N° 17.659.928



Universidad Nacional Experimental de los Andes Occidentales Ezequiel Zamora  
**Unellez**  
La universidad que siembra



**UNELLEZ**  
**PRESAV**  
PROGRAMA DE ESTUDIOS AVANZADOS  
SABINAS UNELLEZ  
VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL



### ACTA DE VEREDICTO

Siendo las 9.00 a.m. del día 23 de Junio del 2023, reunidos en la Sede del Programa de Estudios Avanzados del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social de la UNELLEZ, los profesores: **MSc. Leandro Aguilar** (Tutor - Coordinador UNELLEZ), **MSc. Milton Meza** (Jurado principal UNELLEZ), **MSc. Franklin Moya** (Jurado principal externo UBV), titulares de las cédulas de identidad N°: **12.464.856, 4.925.193, 17.659.928** respectivamente, quienes fueron designados por la Comisión Asesora de Estudios Avanzados del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social UNELLEZ, según **RESOLUCIÓN N° CAEA/2023/02/40 DE FECHA: 15/06/2023, ACTA N° 02 EXTRAORDINARIA, N° 40** como miembros del Jurado para conocer el contenido del Trabajo de Grado titulado **“JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL”** presentado por el Maestrante: **Jackson Moreno** titular de la Cédula de Identidad N° **16.695.783**, con el cual aspira obtener el Grado Académico de **Magister Scientiarum en la Maestría en Ciencias de la Educación Superior. Mención: Pedagogía de la Educación Física. Con una duración de Treinta (30) minutos.** Posteriormente, el ponente 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 el veredicto: APROBADO el Trabajo de Grado aquí mencionada.

Dando fe y en constancia de lo aquí expresado firman:

**MSc. Leandro Aguilar**  
C.I. N° 12.464.856  
(Tutor - Coordinador UNELLEZ)

**MSc. Milton Meza**  
C. I. N° 4.925.193  
(Jurado principal UNELLEZ)



**MSc. Franklin Moya**  
C. I. N° 17.659.928  
(Jurado principal externo UBA)

## **AGRADECIMIENTO**

“Cuanto mayor sea el esfuerzo, mayor es la gloria“

(Pierre Corneille)

### **A DIOS.**

Por habernos dado salud, fortaleza y valor para lograr nuestros objetivos. Además por su infinita bondad y amor.

**A MIS PADRES:** Otilia Aida Boj García, Jesús Alvarado Mejía, Por su apoyo en todo momento, por sus sabios consejos, valores, motivación constante que nos han permitido ser personas de bien, pero más que nada por su amor y confianza.

**A MI ESPOSA:** Marbelys Zambrano por el apoyo y motivación brindada.

**A MIS HIJOS:** por ser esa motivación especial que me impulsa día a día a ser mejor.

### **A MIS COMPAÑEROS.**

Que compartieron conmigo momentos especiales, experiencias educativas y personales. Son muchas las personas especiales a las que nos gustaría agradecer por su amistad, apoyo, ánimo y compañía en las diferentes etapas de nuestra vida.

### **A LA UNIVERSIDAD**

Por la oportunidad de estudiar y ser esa casa de estudios tan honorable y prestigiosa

### **A LOS PROFESORES**

De manera especial y sincera al tutor del proyecto, Leandro Aguilar Cañas, por su apoyo y confianza en este trabajo y su capacidad para guiar mis ideas, lo cual ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de este proyecto, sino también en mi formación como docente. Muchas gracias profesor

## **DEDICATORIA**

**A DIOS** por haberme concedido la vida, salud y una familia amorosa.

**A LA VIRGEN MARÍA** por su protección y permanente motivación.

**A JESUCRISTO** por ser ese ejemplo de vida y amor necesario en la vida de todo ser humano y profesional.

**A MI FAMILIA** por ser el centro de mi vida.

**A MI ESPOSA** porque fue un gran apoyo para mí, cada vez que tropezaba, ella me ayudaba a despejar el camino para seguir adelante y conseguir este logro.

.

## ÍNDICE

	Pp.
LISTA DE TABLAS Y FIGURAS .....	iii
RESUMEN.....	iv
INTRODUCCIÓN.....	1
Capítulo I	3
1.1. El Problema.....	3
1.2. Formulación del problema.....	7
1.3 Objetivos De Estudio.....	8
1.3.1. General.....	8
1.3.2. Específicos.....	8
Capítulo II	11
2.1. Antecedentes de la investigación.....	11
2.2. Bases Teóricas.....	16
2.2. 1. Teorías que sustenta la investigación .....	17
2.2.1 Bases Conceptuales.....	19
2.3. Bases Legales.....	33
2.2. Glosario de términos básicos.....	38
2.3. Operacionalizacion de la Variable.....	40
Capítulo III	41
3. 1 Naturaleza de la Investigación.....	41
3.1.1. Tipo y diseño de investigación.....	42
3.2.1. Población y Muestra.....	46
3.3. Técnica e Instrumentos de Recolección de Datos.....	47
3.3.1. Validez del instrumento.....	47
3.3.2. Confiabilidad del instrumento.....	48
3.4.1. Técnica y análisis de datos.....	48
Capítulo IV. (Resultados)	
4.1. Resultados y Discusión.....	

	Pp.
CONCLUSIONES.....	iii
RECOMENDACIONES.....	iv
BIBLIOGRAFÍA.....	1
ANEXO A Instrumento Aplicado.....	3
ANEXO B Constancia De Validación Del Instrumento.....	3
ANEXO C Confiabilidad Del Instrumento.....	7
ANEXO D Cronograma de actividades.....	8
ANEXO E Currículo del Tutor .....	8

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>N</b>		<b>Pp.</b>
01	Operacionalizaciones de la Variable.....	40
02	Distribución de la muestra poblacional.....	46
03	Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego funcional.	50
04	Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego constructivo	51
05	Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego de simulación	53
06	Distribución de la frecuencia de la dimensión Tipos de juegos del indicador juegos formales	54
07	Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juegos de habilidad	56
08	Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juegos de competencia	57
09	Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza Óculo-manual del indicador lanzamientos	58
10	Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza Óculo-manual del indicador recepciones	60
11	Distribución de la frecuencia de la dimensión programación locomotriz del indicador desplazamientos	62
12	Distribución de la frecuencia de la dimensión programación Locomotriz del indicador saltos	63
13	Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza programación locomotriz del indicador giros	65

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>N</b>		<b>Pp.</b>
01	Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego funcional.	50
02	Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego constructivo	52
03	Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego de simulación	53
04	Distribución de la frecuencia de la dimensión Tipos de juegos del indicador juegos formales	54
05	Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juegos de habilidad	56
06	Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juegos de competencia	58
07	Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza Óculo-manual del indicador lanzamientos	59
08	Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza Óculo-manual del indicador recepciones	61
09	Distribución de la frecuencia de la dimensión programación locomotriz del indicador desplazamientos	62
10	Distribución de la frecuencia de la dimensión programación Locomotriz del indicador saltos	64
11	Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza programación locomotriz del indicador giros	65

UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DE LOS LLANOS  
OCCIDENTALES “EZEQUIEL ZAMORA”  
VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
COORDINACIÓN DE ÁREA DE POSTGRADO  
MAESTRÍA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN PEDAGOGIA DE LA EDUCACIÓN FISICA

**Juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las  
destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial**

Autor: Jackson Moreno

Tutor: Leandro Aguilar

Fecha: Julio, 2023

**Resumen**

El propósito de la investigación es establecer los Juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños de educación inicial de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre, Estado Barinas. La investigación es de modalidad cuantitativa, de campo y a nivel descriptivo, con diseño no experimental. Se apoyó en el método deductivo. La población es finita consta de veinte (20) docentes de los CEI de la parroquia en estudio antes mencionada. Para recolectar la información se emplea la técnica de la encuesta, apoyada en un cuestionario, con una escala de frecuencia de cinco opciones de respuesta: Siempre (5), Casi siempre (4), Algunas veces (3), Casi Nunca (2) y Nunca (1), El instrumento fue sometido a la técnica Juicio de expertos, para confirmar su validez interna en tanto que para determinar su confiabilidad se aplicó una prueba piloto la cual se analizó a través del coeficiente de Alfa Cronbach el cual arrojó una confiabilidad de  $r_{tt} 0,84$  considerada de magnitud muy alta. Los resultados permitieron concluir que los tipos de juegos recreativos menos utilizados por los docentes sujetos a estudio para el desarrollo de habilidades motrices básicas son los juegos funcionales y los juegos medianamente utilizados por los docentes son los juegos formales el juego de competencia, mientras que los más utilizados son los juegos constructivos. Por lo que se hace necesario reforzar los juegos, formales de competencia y constructivos.

**Descriptor:** juegos recreativos, habilidades motrices básicas, niños y niñas, educación inicial.

## INTRODUCCIÓN

El juego recreativo es un agregado de ejercicios para el esparcimiento y su finalidad principal reside en obtener regocijo de quienes lo realizan por medio de actividades en estrecha proporción de conocimientos para adquirir el dominio del cuerpo y sus funciones teniendo como objetivo el apoyar el desarrollo de ciertas destrezas específicas según el juego que se ejecute. En este sentido, los juegos recreativos son una herramienta precisa para el desarrollo de habilidades motrices en niños y niñas de educación inicial, debido a que esta edad escolar se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es más, es una etapa importante en la adquisición de habilidades motrices básicas como: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrupedia, reptación, lanzar y capturar.

En tal sentido, es importante que los docentes, cuenten con materiales que les permita conocer los tipos de juegos recreativos existentes dada la importancia de las actividades recreacionales en los niños de educación inicial, pues, estos escolares, requieren constituir el esquema corporal, dominarlo y lograr autonomía en la coordinación motriz, en vista de que, el movimiento es un factor importante en el desarrollo integral del niño en los primeros años de vida, es importante utilizar el juego para que los niños adquieran destrezas motrices, pues, jugar es un impulso natural de los niños con manifestaciones y funciones múltiples. En este punto, es de aclararse, que el juego es una forma de actividad que permite a los docentes a cargo de estos niños propulsar la canalización de la energía, de su necesidad de movimiento en el desarrollo del pensamiento y la comunicación con su medio que lo rodea y al que apenas comienza a descubrir.

Es de hacer notar, que en los niños de educación inicial el juego favorece el desarrollo de habilidades motrices puesto que, aumentan las competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción que se dan a través del juego con otros niños y con el adulto representado éste en el docente. Por ello, a través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, sus

habilidades motrices e idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar vinculada a la programación locomotriz y manipulativa, base para la construcción de autonomía, formación personal y comunicación consigo mismo(a) y con los demás, tan necesaria en esta edad.

No obstante, el docente puede adquirir un rol pasivo y no participativo es decir, no se muestran antes los niños como un jugador más sino que, su papel se caracterizará por orientar, dar ideas y animar a los niños durante el juego, sin participar activamente. Y esta manera de actuar por parte de adulto significativo para el niño estará cerca de posiciones directivas, organizativas, poco comprensivas y el niño(a) deja de ver en su docente como alguien al que puede acudir con confianza y actitud relajada, puesto que este se muestra frío y lejano que no juega con ellos.

Basado en los señalamientos anteriores, este estudio pretende establecer los juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños de educación inicial, como componente del proceso enseñanza-aprendizaje relacionados con el desarrollo de habilidades motrices además, muestre los objetivos, los contenidos, estrategias metodológicas, los recursos de apoyo a las acciones recreativas, las formas de organizar el proceso de los juegos.

Esta investigación se estructura de la siguiente manera: capítulo I, contenido del planteamiento y formulación del problema, objetivos, justificación. Alcance y limitaciones Capítulo II, presenta los antecedentes de la investigación, bases teóricas, las bases legales y la operacionalización de la variable. El capítulo III, está conformado por el marco metodológico, atendiendo al tipo y diseño de investigación, población y muestra, variable de estudio, técnicas e instrumentos, validez y confiabilidad, tratamiento estadístico y procedimientos de la investigación. De la misma forma se presenta el capítulo IV, corresponde a la presentación, análisis e interpretación de los resultados. Capítulo V presenta las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio. Finalmente se cierra la investigación con referencias y los anexos

## **Capítulo I**

### **El Problema**

#### **Planteamiento Del Problema**

El juego ha estado siempre presente en la naturaleza humana y ha formado una parte esencial de la cultura. A lo largo de la historia el juego ha ido evolucionando y siempre han cumplido una función de aprendizaje social muy importante, presente en todas las civilizaciones humanas. Es decir, el juego es una herramienta pedagógica capaz de producir conocimientos aliviando la pesadez de la didáctica tradicional, que además contribuye con el desarrollo integral del niño en aspecto físico, motriz y cognitivo.

Bajo esta premisa, los juegos recreativos son un medio de intervención en el fortalecimiento del desarrollo infantil sobre todo en educación inicial, en vista que, es una forma de valoración y diagnóstico para conocer de cerca las habilidades con que cuenta los niños entre las que se tienen habilidades motrices sociales y cognitivas entre otras muchas más, por ello, constituye una herramienta significativa en el desarrollo motriz; de acuerdo con Montessori, (citada en Cañeque 2013) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26) en efecto, los juegos recreativos son una vía para que el niño(a) alcance las metas que se proponga en cualquier nivel, pero, sobre todo en el desarrollo de la motricidad, puesto que un niño que juega amplían las habilidades del movimiento físico.

Es de destacarse, que los juegos recreativos ofrecen un desarrollo importante en todas las dimensiones que conforma al niño y la niña de educación inicial como ser humano, pues, según Bernal y Zapata (2008) “ el juego ofrece un mayor número de experiencias motrices posibles, referidas a la posturas, segmentos corporales y la necesidad de sus movimientos, lo cual, les lleva a sentir completo bienestar físico, mental y social (p. 271) por ello, los juegos recreativo cuando se práctica desde temprana edad mejora la concentración, el rendimiento académico y la calidad de

vida en cuanto a movimiento finos y gruesos se refiere.

Agregado a lo anterior, Antuña (2011) acotan que el juego es “el sendero por el cual los niños van descubriendo sus habilidades motrices básicas y su mundo interno, así como la corporeidad de su cuerpo, así mismo la función del juego hace que el niño se convierta en accionar de su propio cuerpo” (p. 95) de ahí que los juegos didácticos están presentes en muchos de los juegos recreativos que los docentes hacen para que los niños y niñas aprendan y se diviertan.

En sintonía con esta misma línea, se hace perentorio que los docentes manejen y tengan conocimiento de los tipos de juegos recreativos para el desarrollo de habilidades motrices básicas pues, lo ideal es que los niños/as de 6 a 7 años congregado en la educación inicial mejoren la fluidez rítmica y la integración de los movimientos temporales y espaciales, a través de los juegos recreativos como cimientos para la construcción de destrezas que les permitirán el desenvolvimiento en actividades académicas y, deportivas entre otras muchas actividades diarias.

Bajo los cánones de esta perspectiva, el Ministerio del poder Popular para la Educación(2007) acota que “la Educación inicial es el subsistema del SEB que brinda atención educativa al niño y la niña entre cero (0) y seis (6) años de edad, o hasta su ingreso al subsistema siguiente” (p. 11) por ello, es que es trascendental que esta etapa escolar se comience con el desarrollo de las habilidades motrices pues el mismo autor, dice que el propósito de este nivel es iniciar la formación integral de los niños y las niñas, en cuanto a hábitos, habilidades, destrezas, actitudes y valores basados en la identidad local, regional y nacional.

A partir de la consideración de que la Educación Inicial se sustenta en los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil, es importante hacer ver, que las habilidades motrices son capacidades adquiridas por aprendizajes que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que son requeridas con un mayor o menor grado de destreza y esto es muy importante cuando el niño(a) está en esta etapa.

Con respecto a lo antes mencionado, Caña de P. (2019) “Las habilidades motrices son capacidades adquiridas por aprendizajes que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que son requeridas con un mayor o menor grado de destreza” (Caña de P. 2019: 33), en función de ello, la práctica motriz con base en el juego, no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que, lo pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro, de descubrir y descubrirse, única posibilidad para él de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y el tiempo.

Este planteamiento, conlleva a sustentar que el juego, brinda a los docentes la posibilidad de lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas, sobre todo ampliar el desarrollo de las habilidades motrices en estos, de ahí que contar con una guía docente para utilizar los juego adecuadamente para que en sus clases los niños(as) se valga de sus propias estrategias recreativas que les permita la resolución de problemas desde puntos de vista diferentes, encontrando soluciones comunes, convirtiendo a los conocimientos en un desafío que contribuya a fomentar la confianza y la alegría, por ello, el juego es una herramienta pedagógica capaz de producir conocimientos alivianando la pesadez de la didáctica tradicional. Es más Torres (2009) expresa que:

En la actualidad el juego se emplea como estrategia o recurso en el medio escolar para facilitar el desarrollo progresivo del niño, porque el mismo ayuda al desarrollo motriz, psicomotriz, la sincronización de movimientos, la coordinación visual-motriz o el desarrollo muscular, tanto gruesas como finas”. (p. 17).

Como se puede ver en lo expresado por el autor los juegos recreativos contribuyen a que el niño y la niña avancen progresivamente en la adquisición de las habilidades motoras enfocadas en pequeños y grandes movimientos, a través de juegos y actividades de expresión corporal y recreativa y en este sentido, el docente programa actividades con juegos como saltar la cuerda, la ere, entre otros; También, hace que

los niños practiquen movimientos de diferentes ritmos como correr, saltar (en un pie, sobre los talones) y trepar. Además de motivarlos a participa en actividades como bailes, danzas y acciones corporales. No obstante, pareciera que la realidad es otra, pues, de acuerdo con Manterola (2016)

En la mayoría de los casos, los docentes de educación inicial, aplican estrategias en forma tradicional para desarrollar las habilidades motrices (sentado, acostado, reptar, saltar, carreras entre otros) con contenidos típicos, sin tomar en cuenta otras estrategias de juegos, donde se incorpore ejercicios recreativos motrices como una actividad organizada, para la construcción de autonomía, formación personal y comunicación (p. 17)

Desde este matiz, se nota que los docentes de educación inicial siguen siendo tradicionalista al momento de la ejecución de juegos para el desarrollo de habilidades motrices por ello, es necesario que los docentes, evidencie la importancia de generar movimiento en los niños(a), y en este sentido, ellos deben conocer la programación locomotriz para crear una educación física de calidad y calidez que les ayuda a forjar en los niños las ganas de mover para la prevención del sedentarismo y la obesidad que es tan común es estos tiempos.

Como sustento a lo antes mencionado, se traen también las acotaciones Arredondo y Rodríguez (2017) “los docentes de educación inicial no tienen conocimiento claro de cómo se debe desarrollar el movimiento motriz a través de los juegos, utilizan los materiales de apoyo adecuadamente orientar sus clase para poder a las necesidades de desarrollo de los niños y niñas” (p. 22) en otras palabras, los docentes deben estar mejor preparados para desarrollar y lograr los aprendizajes cognitivos, motrices y socio afectivos para ello, de conocer la multiplicidad de actividades recreativas y técnicas que les ayuden al desarrollo de la psicomotricidad y a generar un desarrollo físico motriz, emocional y pedagógico.

El CEIB de la Parroquia Ticoporo Municipio Antonio José de Sucre Del Estado Barinas no se escapa a esta realidad, puesto que el autor del estudio como docente auxiliar de educación física temporal durante año y medio de este nivel educativo

pudo observar en la docente fijas de los CEIB antes mencionados poco uso del juego funcional, juego constructivo, de juego de simulación, juegos formales, juegos de habilidad y juegos de competencia. Además, realizan escasas actividades físicas dirigidas para que los niños salten y giren. También se observa inaplicabilidad de juegos que lleven a los niños a realizar lanzamientos, recepciones,

De igual manera, no se lleva a cabo un proceso de enseñanza basado en el desarrollo de la motricidad a través de los juegos aun cuando Currículo y Orientaciones Metodológicas del Subsistema de Educación Inicial Bolivariana lo piden en una planeación estratégica. Lo anterior puede tener entre sus *causas* el desconocimiento de las actividades recreativas y técnicas para el desarrollo motriz y las falencias al momento de aplicar las técnicas recreativas que ayuden a desaparecer el desconocimiento que los docentes evidencian de los estándares de educación física en relación con los juegos recreativos esta causas se justifica en el hecho de que en CEIB no cuenta con docente Licenciado en el área de educación física, motivo por el cual no existe una intencionalidad manifiesta de proyectar la clase en una estructura lógica para la educación inicial.

Por todo lo anterior, el autor propone como *control del pronóstico* que se determinen la programación locomotriz a utilizar en los juegos recreativos para el desarrollo de destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial con el propósito de que los docentes cuente con herramientas, conozcan estrategias e indicaciones para hacer de los juegos una instrumento útil para el desarrollo del aspecto, motor, emocional, académico y físico de los niños y niñas a su cargo.

Finalmente, será perentorio establecer si los juegos recreativos desarrollan habilidades motrices básicas en niños de educación inicial de los centros de educación inicial bolivarianos de la Parroquia Ticoporo Municipio Antonio José de Sucre Del Estado Barinas. Lo anterior conduce a las siguientes interrogantes: ¿Qué tipos de juegos recreativos son utilizados por los docentes sujetos a estudio para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial?, ¿Cuál es la programación de los juegos recreativos para el desarrollo de habilidades

motrices básicas en niños y niñas de educación inicial ejecutada por los docentes sujetos de estudio? y ¿Qué habilidades motrices básicas son desarrollables en niños y niñas de educación inicial en los juegos recreativos?

### **Objetivos de la investigación**

#### ***Objetivo General***

Establecer los juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre, Estado Barinas.

#### ***Objetivos Específicos***

Diagnosticar los tipos de juegos recreativos utilizados por los docentes sujetos a estudio para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial

Describir las destrezas óculo manuales básicas desarrollables en niños y niñas de educación inicial a través de los juegos recreativos.

Determinar la programación locomotriz ejecutada por los docentes sujetos de estudio en los juegos recreativos para el desarrollo de destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial

### **Justificación**

Los juegos por sus características e importancia dentro del proceso educativo, son una parte fundamental en el desarrollo de habilidades motrices en los niños y niñas de educación inicial, por ello, es conveniente que los docentes determinen cual es la programación locomotriz a utilizar en los juegos recreativos para el desarrollo de destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial que les permita conocer los tipos de juegos, y las necesidades motoras que necesitan ser desarrolladas a temprana edad, debido a gran significación de la incorporación en los

entretenimientos la variabilidad de movimientos motrices del niño o niña con vista a su desarrollo integral.

A partir, de esta construcción, los juegos recreativos representa un importante factor de desarrollo en niños y niñas de educación inicial y para los escolares en general, puesto que, los juegos representan una eminente herramienta para el desarrollo individual y grupal en los aspectos motrices, intelectuales, físicos, sociales y emocionales. Además, de que su connotación principal está referida al desarrollo de habilidades motoras y a la expresión corporal precisadas en los primeros años de vida, para la comprensión del contexto espacial de acuerdo a sus necesidades. En este sentido la investigación se justifica en lo teórico, metodológico, práctico social y académico.

En cuanto al valor teórico la investigación, esta busco sustentar teóricamente con autores reconocidos las conceptualizaciones básica de juegos recreativos, habilidades motrices básica, categorizar los juegos, además de encontrar explicaciones a situaciones propias de las habilidades motrices (programación locomotriz y programación manipulativa), y los juegos recreativos ( funcional, constructivos, de simulación, formales, de habilidad, de competencia). Este conocimiento le permite al investigador contrastar los diferentes conceptos para establecer los juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños y niñas en una realidad concretas es decir, en los centros de educación inicial bolivarianos de la Parroquia Ticoporo Municipio Antonio José de Sucre del Estado Barinas.

Desde el punto de vista metodológico, se justifica debido a que para lograr los objetivos del estudio, se acude al empleo de técnicas de investigación como el cuestionario y su procesamiento a través de software para medir los juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños de educación inicial, con ello se pretende conocer el grado de identificación de los tipos de juegos recreativos utilizados por los para el desarrollo de habilidades

motrices básicas, la programación ejecutada por los docentes para el desarrollo de habilidades motrices básicas, y por último determinar las habilidades motrices básicas desarrollable a través de los juegos recreativos. Así, los resultados de la investigación se apoyan en técnicas de investigación validas en el medio.

Por otra parte, en cuanto a su alcance práctico, esta investigación es de gran beneficio, debido a que la presente investigación favorecerá a los docentes y niños (as) de educación inicial a través de la implementación de juegos recreativos que contribuyan con el adecuado desarrollo de sus habilidades y destrezas motoras. Asimismo la investigación es factible porque se cuenta con suficiente información bibliográfica, apoyada, además, en el permiso por de los jefes del distrito escolar para poder desarrollar la investigación en este contexto, Es más, el investigador dispone del tiempo necesario, ya que laboro como docente de educación Física en educación inicial en este distrito escolar y cuenta también con los recursos indispensables para la ejecución óptima de la investigación.

En el aspecto social, es de gran utilidad pues la investigación de acuerdo con los objetivos de la investigación, su resultado permite encontrar soluciones concretas a los problemas mencionados anteriormente, lo cual mejorara sustancialmente tanto la salud integral del estudiante como también las prácticas pedagógicas que realiza el docente. Además tiene suficiente sustentación teórica en la descripción de las variables para que sirva de norte para cualquier docente que quiera lograr el avance de destrezas motoras básicas. En último lugar, es importante señalar que el estudio se enmarca dentro de las líneas de la Universidad Nacional Experimental Ezequiel Zamora UNELLEZ, en el área pedagogía de la educación física. En la línea Juegos motrices.

**Alcance.** La presente investigación estuvo proyectada a establecer los juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial, de manera de que se le ofrezca al docente la suficiente base teórica para que ejercite con libertad la elección de diferentes

actividades recreativas en un ambiente que ofrezca un adecuado estímulo de movimiento motrices y al mismo tiempo tenga posibilidades de recreación.

En este sentido, lo que se busca es que el docente cuente con información que le permita promover el desarrollo de habilidades motrices en los niños y niñas de educación inicial a través del juego con el fin de que estos logren el autodomínio y la precisión de movimientos que requieren para sentirse integrado en el medio en que se desenvuelve de forma autónoma y libre en sus distintos desplazamientos

### **Delimitación**

En este punto se establece los límites del proyecto en términos de espacio, tiempo y metodología. En cuanto al espacio donde se desarrollara la investigación ésta está delimitada a las instituciones de educación inicial de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre, Estado Barinas. En cuanto a la delimitación temporal la investigación se desarrollara durante el año escolar 2022- 2023 y en cuanto a la delimitación metodológica esta investigación es cuantitativa descriptiva de campo con diseño de campo no experimental

## **Capítulo II**

### **Marco Teórico**

En este capítulo se analizan y exponen teorías, investigaciones, leyes y antecedentes consideradas válidas y confiables, en dónde se organiza y conceptualiza el estudio. Según Buendía (2010) el marco teórico consiste en: "...sustentar teóricamente el estudio (...) Ello implica exponer el grupo de conceptos y/o constructos que representan un enfoque determinado del cual se deriva la explicación del fenómeno o problema planteado." (p. 64), en este sentido, el marco teórico amplía la descripción guía docente para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial e integra la teoría con la investigación.

Además, el marco teórico contiene los antecedentes, que son estudios previos relacionados con el problema planteado. Arias (2012) explica que éstos son: "...investigaciones realizadas anteriormente que guardan alguna vinculación con el problema en estudio." (p. 39) por ello, en este apartado además de indicar las investigaciones previas, sus autores y el año en que se realizaron, se señala los objetivos y los principales hallazgos o conclusiones a las cuales se llegó en estos estudios tomados como referentes.

Con respecto a lo anterior, se encontraron varios trabajos que sirven de antecedentes al presente estudio, pues analizan las mismas variables desde diferentes puntos de vista. De esa forma, a continuación se presentan estudios realizados por otros investigadores referidos a algunas de las dimensiones de análisis, entre los que destacan:

El estudio de Champi (2021) en Huancavelica Perú, realizó investigación que tuvo como título juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 127 del distrito de Congalla - Lircay, cuyo objetivo fue

determinar la relación significativa que existe entre juegos tradicionales en la psicomotricidad. El estudio fue descriptivo correlacional dentro de la metodología, se resume que fue una investigación con enfoque cuantitativo, de diseño no experimental y transversal. El nivel fue el correlacional porque nos permitió establecer el grado de relación o asociación no causal que existe entre las dos variables, mediante las pruebas de hipótesis correlacionales y la aplicación de técnicas estadísticas para estimar la correlación.

La muestra de estudio estuvo constituida por 17 niños y niñas de 5 años de la Institución en estudio, siendo la muestra de tipo censal. Los instrumentos aplicados fueron la lista de cotejo para medir las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad, los cuales fueron validados mediante juicio de expertos y determinado su confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach. Los resultados mostraron una correlación significativa ( $\rho=0.668$ ;  $p<0,01$ ) entre las variables de estudio, lo que hace concluir que existe relación significativa entre juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 127 del distrito de Congalla – Lircay.

De igual manera se presenta a Oña (2019), en Pichincha, cantón Quito, realizó investigación titulada La influencia de las actividades recreativas en el desarrollo motor grueso de los niños de 8 a 10 años de la Unidad Educativa Milenio “Bicentenario”. Tuvo como objetivo comprobar cómo influyen las actividades recreativas en el desarrollo motor grueso de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Milenio “Bicentenario”, ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Quito, con una población de estudio de 36 niños; (20 niñas - 16 niños). El trabajo parte de un conocimiento directo y procedimental, se basa en la experiencia directa con el objeto de estudio adquiriendo información fundamental para la propuesta y evaluación del mismo. El enfoque correlacional y cuali-cuantitativa, el método es Analítico – sintético: Para el estudio, procesamiento e interpretación de la información sobre los fundamentos teóricos-metodológicos que sustentan el desarrollo motriz de los niños a partir de la Recreación; la sistematización,

generalización e interpretación de la información empírica obtenida, así como en la elaboración de la alternativa.

Se aplicó el test de J. Letwin que cumple con el desarrollo de las variables, tuvo como objetivo la recolección de datos de los niños (edad, sexo y contraindicaciones para realizar actividad física). Adicionalmente con el mismo test, implementando parámetros se procedió a medir el desenvolvimiento motriz de cada uno de los estudiantes, con los resultados obtenidos se pudo evidenciar las capacidades físicas motoras de cada uno y sus falencias, procediendo a realizar una Propuesta Metodológica de Actividades Recreativas con el fin de perfeccionar su capacidad motora, en la última etapa se realizó el mismo test para proceder al análisis final correspondiente, que dio como resultado un desarrollo óptimo en los estudiantes aplicando juegos recreativos de motricidad gruesa.

De igual manera Herrera (2020) en Rionegro – Antioquia, Colombia realizó investigación titulada aportes del juego al desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes de tercer nivel de preescolar de la institución educativa inmaculada concepción en la zona rural del municipio de Nariño Antioquia. El estudio se desarrolló dentro de la metodología de la investigación bajo dos enfoques el crítico-social y el histórico-hermenéutico para sustentar la elección del tipo de investigación cualitativa de investigación acción.

Los sujetos clave estuvieron conformados por 5 docentes adscritos a la mencionada institución, para obtener información se precisó de la técnica de la entrevista y se utilizó como instrumento una guía de entrevista contentiva a preguntas abierta. Además se aplicó una guía de observación y de valoración de las actividades realizadas en las clases de educación física como estrategia para el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Para el análisis de los datos se utilizó un enfoque hermenéutico que permitió interpretar y comprender los motivos internos de la acción humana, mediante procesos libres, no estructurados, sino sistematizados. Los resultados concluyeron que la actividad lúdica influye significativamente en el

desarrollo de las habilidades motrices básicas en estos niños y niñas.

Seguidamente encontramos a Vázquez (2021) en San Cristóbal Estado Táchira, realizó investigación titulada los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz. Tuvo como objetivo establecer la importancia los juegos recreativos de los niños en el desarrollo motriz de los Niños y niñas de CEI Colegio Niño Simón, Ubicado en la Concordia estado Táchira. En esta investigación se utilizó los métodos: Inductivo, Deductivo y Analítico; puesto que es un proceso racional, sistemático y lógico, los tipos de investigación fue bibliográfica, descriptiva y explicativa porque está dirigida a la situación de las variables; el nivel de investigación es correlacional, descriptiva porque analiza y evalúa la relación de las variables. La población estuvo conformada por tres (3), docentes de aula y uno (1) Educación Física (3), representantes (60), de todos los niveles de educación inicial legalmente matriculado en esta institución.

Para la recolección de datos se trabajó con la técnica de observación, a través del instrumento la ficha de observación, Se concluyo que los estudiantes disfrutan o realizan igual todo tipo de juegos por lo que hay que realizar un seguimiento durante algunas clases para observar en que ambientes se desenvuelve mejor el grupo de acuerdo con lo expresado por los sujetos estudiados. Se propusieron soluciones para cumplir las expectativas en mejora de la etapa inicial con enfoques y nuevas iniciativas que fortifican el proceso formativo como el pilar fundamental en el ámbito educativo, tomando al juego como una práctica diaria en la que se fomentan destrezas que van a servir a los niños a lo largo de toda su vida.

Otro antecedente es el Hernández (2020) en Mérida, Venezuela, sobre la importancia del juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas de cuatro años de edad. La investigación respondió a un paradigma cualitativo de tipo analítica interpretativa para lo cual se aplicó a lo largo del proceso de reflexión un ejercicio hermenéutico como método de acercamiento a la realidad estudiada, sustentada en la filosofía humanista, con la intención de abordar con profundidad y coherencia el objeto de estudio hasta la construcción paradigmática de esta

investigación. Se utilizaron como técnicas para recolectar la información el grupo de enfoque constituido por tres especialistas en el área de educación física, de los cuales se obtuvieron las informaciones concretas para la investigación.

Se utilizó como técnica de análisis de la información las matrices opináticas para contrastar los aspectos comunes, originando el hallazgo primordial de la importancia de conocer, comprender y aplicar la normativa y las directrices de la educación física para la atención de escolares en la educación inicial. Se hace énfasis en que la clase de educación física constituye un escenario formativo, en el que convergen múltiples actores e indicadores, por ello se requiere del compromiso incondicional de quienes ejercen esta misión. De allí que los docentes, deben procurar desde la corresponsabilidad de su profesión, el desarrollo holístico para el desarrollo integral de niño de edades de 5 a 6 años que están a su cargo. Se concluye con que en la clase de educación física en educación inicial constituye un escenario formativo, en el que convergen múltiples actores e indicadores vinculado al desarrollo motriz. En él se dan las condiciones necesarias para transformar la información en formación integral de los niños y niñas de edades de 5 a 6 años, porque a pesar de la edad son seres humanos exploradores, investigadores, constructores reflexivos de sus propios conocimientos, habilidades, actitudes y valores humanos para la vida en sociedad.

También, Sánchez (2018) realizó en Rubio, estado Táchira Venezuela un trabajo investigativo orientado a estudiar cómo los juegos recreativos inciden en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi El estudio ubico el problema es la ausencia del aspecto lúdico en las horas clase de educación Física. Se realizó un análisis sobre la incidencia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños, partiendo de un análisis crítico del problema en el cual se evidencia las principales causa del no uso de los juegos recreativos como también de sus consecuencias.

Es muy importante indicar que la investigación se parte de un marco teórico para

luego ser contrastada con la información primaria receptada por medio de encuestas. El enfoque de la presente investigación es Cualitativo-cuantitativo, se realizó por medio de la investigación de Campo y Bibliográfica. La población estuvo compuesta por 31 docentes, de los cuales tres fueron sujetos claves. Los resultados obtenidos en la investigación nos permitieron concluir que es muy necesaria la elaboración de una guía de juegos recreativos encaminados a conseguir mejores niveles de participación en clase y con ello se conseguirá que los estudiantes realicen actividad física orientada a desarrollar sus habilidades motoras básicas. Los juegos recreativos son muy necesarios en los niños porque motiva positivamente al trabajo en clase siendo un aporte muy positivo para el desarrollo motriz de los estudiantes.

Asimismo, Bautista (2019), en Barinas, Venezuela, se llevó a cabo una investigación que tuvo como objetivo representar el juego recreativo y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños de los Centros de Educación Inicial de Socopó, Parroquia Ticoporo, municipio Antonio José Sucre, estado Barinas. Los métodos utilizados para el desarrollo de la investigación fueron: científico, analítico-sintético los mismos que hicieron factible la organización, procesamiento, y análisis de la información; para alcanzar los datos se empleó un test el cual fue aplicado a 24 docente de las instituciones que componen el municipio escolar; de igual manera se diseñó una ficha de observación para determinar la psicomotricidad de 36 niños y niñas a través de los juegos recreativos. En base a lo investigado se pudo inferir que el impulso de las actividades recreativas ayuda a desarrollar la psicomotricidad de los infantes, manteniéndolos interesados y motivados con el fin de conseguir aprendizajes significativos para la ejecución de las actividades planificadas.

Las investigaciones antes mencionadas, mantiene gran relación al estudio que se desarrolla, porque, aplican el juego en el desarrollo de la habilidades motrices en la educación inicial, en todos ellos se aborda las siguientes categorías en relación a las variables del tema propuesto como juego recreativo, tipos de juegos, los juegos dentro del proceso educativo, y el desarrollo psicomotricidad. Además de que todos ellos pretenden dar información a los docentes sobre el juego recreativo en niños y

niñas de edad escolar y los invitan a ver esta disciplina como una ayuda a mantener un cuerpo saludable que genera en los niños (a) un desarrollo físico, cognitivo, creativo.

### **Bases Teóricas**

Las bases teóricas son el análisis sistemático y sintético de las principales teorías que explican el tema que estás investigando. En este sentido, 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 ahí que a continuación se da a conocer las teorías que sustentan el estudio y se hace una descripción profunda de la variable con apoyo en conceptualizaciones de autores reconocidos en el tema.

#### **Teoría que sustenta la investigación**

Las teorías que dan sustento y profundidad a la variable en estudio están las siguientes:

#### **Teoría de la relajación**

De acuerdo con Lazarus (1833) en la que afirma que el juego es importante para el descanso, de la distensión o de la recuperación. Además señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto en esta teoría como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

En opinión de López de Sosoaga (2004, p. 54), esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía.

#### **La Teoría del pre ejercicio**

Según Karl Groos (1898) propone la denominada teoría del pre ejercicio o del

ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta.

Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos (Ajuriaguerra, 1997, p. 73). Una de las críticas que se hace a esta teoría, es que, a pesar de que las observaciones de este autor marcaron un hito cualitativo en las investigaciones sobre el juego, la idea de una naturaleza exclusivamente biológica del juego ha sido superada en la actualidad por la proliferación de estudios que nos muestran la necesidad de interacción social temprana y positiva para que el juego se desarrolle.

### ***Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)***

Freud elaboró una teoría de la psique y un método revolucionario a los que llamó psicoanálisis. Según este autor, el infante y el niño pequeño se encuentran impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las cuales ejerce muy poco dominio. Entre estas fuerzas figuran la energía de los instintos, de origen biológico, y las experiencias sociales de los niños, especialmente aquellas que forman parte de la vida familiar.

Además, Freud postuló que cada individuo nace con una cantidad fija de energía biológica, que es la fuente de todos los impulsos fundamentales y es la base de su conducta, sus pensamientos y motivos futuros. La cantidad de energía es fija, pero se puede canalizar de distintas formas. Las tres fuentes de energía –o instinto- son, la sexualidad (denominada a veces libido), las pulsiones preservadoras de la vida, que son el hambre y el dolor; y la agresión, asociada al instinto de muerte. Los niños sólo poseen energía; nacen con una sola estructura, el “ello” (así lo denomina) es el depósito de la energía instintiva, una especie de caldera de hirvientes estímulos,

abierta a lo somático, llena de impulsos contradictorios, donde no existe ni tiempo ni negación.

A medida que crecen e invierten energía en cosas, gradualmente desarrollan otras dos estructuras psicológicas: el “yo”, parte más o menos racional y reflexiva de la personalidad, abierta al mundo exterior, y el “super-yo”, conciencia moral que castiga con sentimientos de culpa e inferioridad al “yo”. Cuando el “ello”, “yo” y “super-yo” están funcionando después de los cinco o seis años de edad, tienen que hacerlo armoniosamente, a pesar del hecho de que el “ello” pide placer y el “super-yo” el cumplimiento de deberes. La función del “yo” es la de actuar de mediador prudente entre ambos, es decir, el “ello” y el “super-yo”, que es lo mismo que decir entre las apetencias y las obligaciones. Para Freud, el individuo pasa por una serie de etapas diferentes en el curso de su maduración.

Las etapas psicoanalíticas están centradas en las zonas corporales; es decir, las distintas partes del cuerpo son las fuentes primarias del placer en diferentes edades. Así, a lo largo del desarrollo, se va pasando de unas a otras. Las etapas psicosexuales del desarrollo propuestas por Freud son las siguientes: etapa oral, etapa anal, etapa fálica, período de latencia y etapa genital (Schultz y Schultz, 2002). La teoría psicoanalítica sostiene que el desarrollo del niño puede retardarse a consecuencia de experiencias adversas que obstaculizan el avance hacia la maduración emocional. Freud (1898, 1906) vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo.

El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han

sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente.

Esta explicación e interpretación del significado del juego del niño carece de fundamento, ante todo, porque parte de dos ideas equivocadas: (1) la infancia no es un periodo de incesantes situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos sobre el niño; y (2) el contenido fundamental de la vida del niño no son los impulsos biológicos primitivos, de naturaleza sexual, sino el mundo exterior (López de Sosoaga, 2004: 33).

### **Educación Inicial**

La Educación Inicial se concibe como un nivel de atención integral al niño y a la niña, desde su gestación hasta cumplir los 6 años, cuando ingresen al primer grado, a través de la atención convencional, con la participación de la familia y la comunidad. Comprende dos niveles: maternal y preescolar. Persigue como propósito la formación integral de los niños y las niñas, en cuanto a hábitos, habilidades, destrezas, actitudes y valores basados en la identidad local, regional y nacional, mediante el desarrollo de sus potencialidades y el pleno ejercicio de sus derechos como persona en formación, atendiendo a la diversidad e interculturalidad.

El término educación inicial alude a una disciplina académica orientada a la los primeros procesos de socialización de los más pequeños (niños de unos pocos meses hasta los seis años). La socialización de los más pequeños se centra en estrategias que dependen de una serie de conocimientos académicos específicos que el docente debe tener: psicología evolutiva, educación para la salud, educación artística, educación física, socialización y, un elemento no académico que resulta imprescindible, la empatía con los más pequeños. En este sentido, el Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007)

Educación Inicial se sustenta en los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil, en concordancia con los fundamentos pedagógicos, se puede establecer

que el subsistema de Educación Inicial Bolivariana persigue como propósito la formación integral de los niños y las niñas (Ministerio del Poder Popular para la Educación 2007: 81)

Bajo esta conceptualización, propósito es preparar la formación integral de los niños y las niñas, con respecto a hábitos, habilidades, destrezas, actitudes y valores con sustento en la identidad local, regional y nacional, a través del desarrollo de las potencialidades y el pleno ejercicio de sus derechos como persona en desarrollo, atendiendo a la multiplicidad e interculturalidad. Es sin lugar a dudas el proceso más importante, en materia de socialización y de aprendizaje, que afecta a las personas. En el sentido de que, abre puertas como se dice popularmente, pero también, su ausencia o una deficiencia educativa pueden implicar un crucial problema a la hora del acceso a las oportunidades de desarrollo y progreso de esos niños y niñas como personas

### **Educación Física**

La Educación Física favorece a la formación integral de los niños y las niñas propiciando de modo intencionado y sistemático la construcción de saberes corporales, motrices, lúdicos y relacionales con la finalidad de enriquecer la relación de éstos consigo mismo y con los otros. Es de hacer notar que en la educación inicial el aprendizaje debe promoverse a través de experiencias placenteras y significativas que posibiliten a los niños(a) avanzar progresivamente hacia la conquista de la disponibilidad corporal y motriz, mediante la construcción de saberes que les permitan sentirse bien en y con su cuerpo oficiando como soporte para que se instale el enunciado posible: “yo me animo a hacer”, “yo puedo hacer”, avanzando hacia “yo sé hacer”.

En relación con lo anterior, Lleixá. (2013) define la educación física como “un conjunto de actividades lúdicas que ayudan al individuo vincularse con el medio que lo rodea ayudando a conocer su entorno social” (p. 29) por ello, los juegos forma parte importante de el conjunto de actividades que se ejecuta en la educación física y

en este sentido, es importante destacar que las actividades que el docente ejecute en esta área, van ayudar a construir el acervo motor del niño(a) y promover el éxito en la resolución de las situaciones problemas que se le presentan en esta etapa escolar.

Además, la acción docente debe proponer un medio rico y variado en cuanto al espacio y materiales alentando las conductas en las que la acción motriz genere vivencia, iniciativa y toma de decisión. Es más, La educación física no solo ayuda a mantener la salud integral del niño (a), sino que implica otras ventajas que hacen que sea una disciplina importante para el desarrollo integral de éste en la educación inicial, de allí que se considere como parte esencial de la formación educativa en esta etapa educativa y de crecimiento de estos niños.

### **Juegos recreativos**

Los juegos recreativos son las diversas acciones realizadas por un individuo en este caso los niños de educación inicial con el fin de divertirse y disfrutar la ejecución de ejercicios. Se trata de actividades completamente lúdicas, en la que se complementan otras actividades motrices, mentales, físicas, sociales. En este orden, Antuña (2011) explica que “Los juegos recreativos son actividades físicas en las que el objetivo principal es entretener a los jugadores, proporcionando placer y diversión” (p. 34) en otras palabras, el juego recreativo es un conjunto de acciones para la diversión y su finalidad principal es el disfrute de quienes lo ejecutan por medio de actividades que llevan al dominio del cuerpo por lo cual apoyan el desarrollo de ciertas destrezas específicas según el juego.

Con coherencia a lo planteado, al niño(a) de educación inicial se le debe privilegiar con el juego recreativo porque con el desarrollan y fortalecen el campo experiencial y las expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. Por ello, el juego en definitiva representa una manifestación libre de energía física, es una actividad libre, limitada y reglamentada; se puede ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo pero que involucra de manera integral la

corporalidad integral del niño: su cuerpo, sus sentimientos, emociones y sus inteligencias, pero sobre todo mejora su motricidad.

### **Tipos de juegos recreativos**

Se denomina tipo a una clase, un tipo, una condición, en este caso de un juego recreativo. Categorizar los juegos a través de sus tipos es una forma aproximada de clasificación taxonómica de ellos, es decir, todas aquellas actividades lúdicas estructuradas y diferenciadas de los deportes. Existen muchos métodos diferentes para clasificar juegos. En este sentido, Llanos (2013) refiere:

La agrupación de juegos en familias es una operación muy delicada que pocas veces resulta satisfactoria. El campo de las actividades lúdicas está vinculado a multitud de significados y su complejidad lleva a cada disciplina a estudiar una faceta particular, interesante para algunos juegos pero sin fundamento para otros. (p. 59)

Con conexión a lo proyectado en la cita del autor, los juegos pueden dividirse según sus estructuras de juego, lo cual es un motivo adicional para clasificar los juegos según sus criterios fundamentales y no desde sus singularidades. De ahí que, Omeñaca y Ruiz (2009) digan que los juegos se pueden categorizar en “Juego funcional, Juego constructivo, Juego de simulación, Juegos formales, Juegos de Habilidad, Juegos de competencia” (p. 246), de lo expuesto se desprende que los juegos tiene diferentes categorías que permite definir sus particularidad, clasificar sus elementos, ordenarlos grupos de acuerdo con sus cualidades semejantes, incluso en cada categoría pueden aparecer sub categorías, o sea diferenciaciones que se realizan entre los componentes de un grupo de juegos, de acuerdo a la mayor o menor jerarquía que presentan entre los mismos.

**Juego funcional.** Promueven el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina ya que consisten en realizar acciones motoras para explorar distintos objetos y responder a los distintos estímulos. En función de esto, Giradles (2022) expresa que: “son juegos que los niños realizan desde su nacimiento y en los 5 primeros años de

vida. Consistiendo en repetir un juego una y otra vez, solo para la obtención del placer y despertar el área sensoriomotriz.” (p. 109), en otras palabras, el juego funcional es el primer juego que aparece en la vida del niño, es el más simple y se basa en un juego sensoriomotor, se estimulan los sentidos y movimientos del niño con el fin de fortalecer el desarrollo motriz.

En sintonía con esta misma línea de ideas, el niño y la niña en educación inicial va evolucionando a medida que crece de ahí que en las etapas que se manejan en el preescolar y el docente puede ayudarlo en esta transición. Para ello, es importante estimularlo desde el primer día que lo reciben y el juego es la mejor opción para hacerlo, ya que éste se modifica y se transforma a medida que el niño (a) va superando las etapas de la vida escolar. Por ello, Gracida (2010) expresa

Con este tipo de juego los niños desarrollan los sentidos, la coordinación de su cuerpo y la comprensión del mundo que les rodea. Gracias a algunas acciones como gatear, caminar o arrastrarse aprenden con su propio cuerpo. También aprenden las cualidades de los objetos mordiendo, golpeando o agitando cosas. Además, aprenden a sonreír, tocar a los demás o incluso a esconderse y desarrollan así las interacciones sociales (p. 47)

Desde esta concepto, se puede decir, que el docente debe accionar con actividades sencillas, es decir, lo más simples posibles que ofrezcan al niño acciones repetitivas comunes como un juego funcional en otra palabras que le sirvan en su día a día porque realmente con los juegos funcionales los niños y niña construyen habilidades de pre-alfabetización, motricidad y pensamiento que les ayudan a seguir avanzado en las etapa siguientes de su escolaridad.

**Juego constructivo**, este tipo de juego promueven la motricidad fina, la solución de problemas, la creatividad y la ubicación témporo-espacial. Se dan en los niños a partir del primer año de vida hasta los siete años. Por ejemplo: construcciones en legos, rompecabezas. Estos juegos se caracterizan por la utilización de pequeñas piezas para armar cuando se juntan varias de ellas. De manera que pueden crearse muros, edificaciones o figuras. Incluso, existen juegos para armar que son aptos para niños

mayores y hasta para adolescentes. Pero su cualidad se vuelve más compleja y dan resultados más elaborados.

Aunado a lo anterior, De Castro (2008) dice que son: “estos juego ayudan en el desarrollo de las habilidades motrices manipulando piezas, también permite adquirir algunas nociones más complejas como el equilibrio, la simetría o la resistencia” (p. 77), en este sentido, el niño desarrolla una motricidad final en el juegos con la manipulación de piezas pequeñas, en este sentido, el docente debe animarlo a construir y crear bajo su supervisión.

**Juego de simulación** En los años preescolares, entre las edades de 3 y 5 años, los niños tienen un creciente interés por los juegos físicos más estructurados. Con un aumento en agilidad y coordinación sobre lo observado en el período de los niños más pequeños, los niños en edad preescolar pueden llenar sus florecientes habilidades motoras gruesas con juegos muy divertidos. De ahí que los juego de simulación tomen protagonismo.

Con respecto a lo antes mencionado, Omeñaca, y Ruiz (2009) acotan “el juego de simulación pueden ayudar al niño(a) a desarrollar habilidades motoras gruesas, tales como el control muscular, la coordinación y el equilibrio” (p. 27), desde esta perspectiva el juego de simulación se puede motivar al niño para que interprete a un personaje lleno de movimiento, como un pájaro en vuelo, un cohete que se descompone o una serpiente deslizándose. Es más a través de este juego se enseña al niño diferentes movimientos motores con sólo ver, y por supuesto, seguir, la destreza física que le muestra el docente.

Es de hacer ver, que los juego de simulación son juegos sencillos que contienen movimientos que permiten a los niños doblar, estirar y mover tanto la parte superior como inferior de su cuerpo mientras aprenden acerca de la forma humana, este tipo de juegos ofrece a los niños la oportunidad de aprender a conocer diversas situaciones y a desenvolverse en ellas con habilidades motrices con movimientos finos y gruesos.

**Juegos formales** desde los cinco años, el juego evoluciona y se acelera el desarrollo de las habilidades y destrezas; en esta edad el niño ya utiliza normas y reglas en sus juegos, lo cual le permite aprender a compartir y evitar conflictos y tener claro que no siempre que se juega puede ganar, para transformar así el juego egocéntrico en juego cooperativo en donde nadie gana ni pierde para evitar desenlaces tristes que afecten al niño.

En tal sentido, el docente deberá conocer y comprender los tipos de juegos, y sus diversas características, que de una u otra forma, siendo cada uno diferente, para aumentar en los niños y las niñas habilidades de motricidad, y que con la nueva era tecnológica no pueden ser pasados por alto. Céspedes (2003) define los juegos formales como “aquellos donde el niño en compañía de sus compañeros elaboran sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que guía a los demás, a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo” (p. 35). De ahí que poco a poco a medida que crece el niño, se va acomodando a juegos con reglas ya establecidas a las cuales ira adaptándose paso a paso, comprendiéndolas como parte del juego.

Es pertinente resaltar que, los juegos formales son el principal medio para alcanzar los logros motores, ya que en él se concilian acción, pensamiento y lenguaje y permite al niño y la niña construir de manera integral funciones tan importantes como el tono, el equilibrio, la lateralidad y las conductas perceptivo-motrices, a la vez conocer y adaptarse al medio físico y social y aumentar sus habilidades y destrezas físicas.

**Juegos de habilidad** Un juego de habilidad como el mismo nombre lo dice es aquel en el cual se emplea las habilidades visuales, físicas y mentales, entre otras donde por medio de la continuidad del juego el niño y la niña adquirirá experiencia que le ayudará a fortalecer tales habilidades en este caso las habilidades motrices. Brown. (2008) refiere a los juegos de habilidad como: “juegos en que se trabaja cualquier tipo de habilidad de los jugadores. Habitualmente la habilidad mecánica motriz, pero,

también la intelectual y la creativa.” (p. 79) de ahí que los juegos de habilidad son aquellos en los que los factores determinantes son los mayores o los únicos determinantes de quién gana el juego. Si tienes un juego que requiere que lances una bolsa de frijoles a un objetivo, alguien que es bueno para lanzar bolsas de frijoles tendrá una ventaja sobre alguien que no lo es, independientemente de si el viento está soplando.

A tenor de ese abanico de ideas, este tipo de juegos incentivan el desarrollo de las diferentes capacidades innatas que pueden llegar a tener los niños y niñas, sobre todo las habilidades motrices y les permite identificar para qué son buenos, pues estos juegos tienen que ver con el desarrollo de habilidades a nivel físico, como la fuerza o la coordinación, además de que utiliza habilidades motrices tales como, saltar, correr, caminar entre otras muchas más.

**Juegos de competencia** En la educación física, los juegos de competencia pueden utilizarse para el desarrollo de varias habilidades de los estudiantes, tales como carreras, tira y afloja, peleas de gallos, entre otros que fortalecen el desarrollo de las habilidades sociales. Calderón (2009) dice que:

La etapa preescolar, cuando se comienza la práctica de este juego, caracterizado por varios cambios en el desarrollo motor del niño donde se alcanza al final de la etapa un estadio de desarrollo motor muy parecido al del adulto, la adquisición de las Habilidades Motrices Básicas (caminar, correr, trepar, saltar, rodar, lanzar y capturar) y en condiciones propicias el niño alcanza estos movimientos con buena coordinación, pero que necesita ser perfeccionada y ahí entra el deseo de competir consigo mismo y con otros (p. 22).

Con respecto a lo que el autor señala en la cita, los juegos competitivos son aquellos en donde varios niños y niñas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de juego se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, se excluye totalmente los objetivos y los logros de los demás participantes. Además, Mariotti (2011) dice: “Este juego motiva a los niños, a ser mejores día a día, a competir sanamente, a destacarse sanamente en

alguna disciplina deportiva, a tener carácter, responsabilidad y formar la personalidad con seguridad en sí mismos (p. 2) Según lo referido por el autor, los juegos competitivo bien utilizados como medio y no como fin en a educación inicial, es un elemento formativo que permite al niño y la niña introducirse en la realidad del contexto donde vive y utilizar el movimiento para expresarse de forma adecuada

Es de hacer notar que los juegos competitivo bien utilizados como medio y no como fin en a educación inicial, es un elemento formativo que permite al niño y la niña introducirse en la realidad del contexto donde vive y utilizar el movimiento para expresarse de forma adecuada, pues, a través de los juegos competitivos el niño(a) experimenta la sensación de triunfo o éxito de todos sus compañeros de aula, por ello, es importante que el docente introduzca los juegos de competencia cuando el alumnado asimila la noción de competición correctamente, competir consigo mismo para cada día ser mejor y competir con los otros para aprender lo mejor de los demás.

### **Habilidades motrices básicas**

Las habilidades motrices básicas son el conjunto de movimientos más sencillo que el cuerpo humano puede ejecutar. Se agrupan aquí las acciones de gatear, mantenerse de pie, empujar, correr y lanzar objetos, entre otras. Este tipo de habilidades involucran el movimiento de los músculos largos de todo el cuerpo y conviene ser desarrollas en los primeros años de vida. Con respecto a esta idea, Mejía (2020) expresa “pautas motrices o movimientos fundamentales, que no tienen en cuenta la precisión ni la eficacia. Los desplazamientos, los saltos, los giros, los equilibrios, los lanzamientos y las recepciones se llaman habilidades y destrezas motrices básicas” (p. 45), de allí, que la habilidad motriz es la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo acierto y, frecuentemente, con el mínimo dispendio de tiempo, de energía o de ambas cosas.

De igual manera, bajo esta misma perspectiva, Ortega y Blázquez (2007): define las habilidades motrices básicas como “familias de habilidades, amplias, generales,

comunes a muchos individuos (no propias de una determinada cultura) y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto” (p. 11), en otras palabras, las habilidades motrices básicas son amplias, generales sirven de aprendizaje para las segundas, complejas y especializadas. Es más el desarrollo de habilidades motrices se logra de forma gradual y a través del tiempo, pasando de movimientos simples hasta llegar a los más complejos, los cuales permiten el aprendizaje posterior de habilidades motrices más específicas.

### **Destrezas de programación Óculo-manual**

Esta habilidad será especialmente importante para futuros aprendizajes escolares. Como el aprendizaje de la lectoescritura, cuando avance a las etapas siguientes del proceso enseñanza aprendizaje de acuerdo con Batalla (2010) “La coordinación óculo-manual también llamada ojo-mano, la cual permite realizar simultáneamente actividades en las que se tienen que utilizar los ojos y las manos. Los ojos fijan un objetivo y son las manos las que ejecutan una tarea concreta” (p. 29), esta definición tiene la virtud de ser lo suficientemente extensa para dejar ver la coordinación como una sucesión de movimientos perfectamente ordenados y estructurados, que permiten un mejor control y dominio del movimiento.

Lo anterior significa que la destreza motriz óculo manual tiene como campo de acción la visión y la delicada motricidad de la mano y dedos. Por eso, al docente le conviene programar muchos juegos donde haya manipulaciones de objetos, lanzamientos y recepciones de pelotas de diferentes tamaños, colores y textura y de esta manera ofrecerle al niño y niña juegos y ejercicios de puntería y de adaptación al espacio: apreciación de trayectorias y velocidades, en las que tiene que seguir el desplazamiento del objeto con la vista.

Es indudable entonces, la importancia de estimulación de la coordinación visomotora durante el proceso educativo dentro de la educación inicial por su influencia para el desarrollo y dominio del cuerpo desde los más generales hasta aquellos movimientos

de carácter fino como ser la escritura la cual necesita desarrollar en esta etapa para evitar complicaciones a medida que avanza en el proceso de enseñanza aprendizaje. Asimismo en la psicomotricidad esta manifestación hace referencia a la facilitación de ciertos patrones de conducta que serán de gran valor para el actuar diario, mediante la relación de la vista y el movimiento corporal en actuación simultánea.

**Lanzamientos** La habilidad motriz básica del lanzamiento supone enviar algo a alguien sin llevarlo. Su desarrollo está ligado al de la recepción. Los lanzamientos mejoran: la coordinación segmentaria y la percepción y estructuración espacio-temporal. Desde un punto de vista estructural, existen 2 tipos de lanzamientos: con una sola mano, con las dos. En este sentido, Mejía, (2020) expresa en este sentido que “...como una habilidad motriz que permite al sujeto desprenderse de un móvil con la ayuda de los miembros superiores para posteriormente recorrer una trayectoria.” (p. 67) en efecto, es una habilidad básica por la que el niño (a) se desprende de un objeto, empujándolo con las manos o con los pies e incluso golpeándolo, con la intención de enviarlo a un punto o distancia.

Es importante entender que el objetivo de los juegos de lanzamiento para el desarrollo de la motricidad es que los niños obtengan un mayor control corporal, el desarrollo de las habilidades manipulativas, de la lateralidad, el equilibrio, la percepción espacial y temporal, la coordinación óculo-manual y óculo-pédica Según Ruiz, (2004) “Es una habilidad muy presente en nuestro día a día y en los niños(as) más si cabe, ya que en la educación inicial ellos suelen divertirse con muchos juegos que requiere lanzar o recibir objetos” (p. 45) en efecto, cuando el niño lanza distintos objetos, de distintas formas y tamaños le permite ir adaptándose a ellos para equilibrarse, a controlar su cuerpo y realizar un movimiento adecuado para ellos puede utilizar balones de fútbol, baloncesto, balonmano, goma-espuma, pelotas de tenis, ladrillos de plástico, aros, globos, pelotas de papel, indiacas entre otros muchos elementos .

**Recepciones** es una habilidad por la cual el niño(a) intercepta un móvil en

desplazamiento mediante los miembros posteriores Díaz (2009) expresa que la recepción con las manos “es la forma madura de la motricidad fina pues, el uso de otras partes del cuerpo es muy normal al principio de la jerarquía evolutiva, que irá desapareciendo progresivamente para darle paso a esta habilidad” (p. 67) en efecto, las recepciones, junto con los lanzamientos, permiten al niño(a) manipular o manejar los objetos correctamente. Estas dos habilidades están muy relacionadas entre sí. De ahí que la recepción consiste en atrapar, agarrar o recoger un objeto de manera correcta y con rapidez.

En vista de lo anterior, la recepciones es la toma de o contacto con el objeto (con diversas partes del cuerpo: manos, pie, pecho entre otros.) y supone un amortiguamiento de su velocidad. Los brazos tienen que realizar un movimiento en la misma dirección que el objeto en el momento de contactar con él. En otras palabras la recepción como habilidad básica, supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar, controlar o recibir un objeto aéreo (que se encuentra en el aire) o en reposo. Esta habilidad es la encargada de la apreciación, recepción de estímulos a través de la visión, oído, tacto, equilibrio o de los órganos kinestésicos.

### **Destrezas de programación locomotriz**

Destrezas motrices de programación locomotriz son aquellas donde intervienen gran cantidad de segmentos musculares ya sea extremidad superior, inferior o ambas a la vez. Este se basa en el movimiento con desplazamiento corporal en uno o ambos sentidos y que pueden ser rápidos o lentos, pues según Ruiz (2004). “son aquellos movimientos que exigen recíproco ajuste de todas las partes del cuerpo y, en la mayoría de los casos, implica locomoción” (p. 56) en otras palabras, esta destreza de programación locomotriz refleja el buen funcionamiento existente entre el Sistema Nervioso Central y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular.

En este panorama, destrezas motrices de programación locomotriz son aquellas que

agrupan los movimientos que requieran una acción conjunta de todas las partes del cuerpo, en ellas intervienen gran cantidad de segmentos y músculos y por tanto, gran cantidad de unidades neuromotoras. Esto implica que los docentes le estar claros que las destrezas motrices de programación locomotriz tienen que ver con las capacidades perceptivo motoras, la disposición que tiene el niño (a) para responder y adaptarse con los movimientos de su cuerpo a los estímulos que se producen en el medio en el que se desenvuelve.

**Desplazamientos** Esta habilidad motriz genérica implica un cambio de posición del cuerpo de un punto a otro del espacio. Su realización conlleva una mejora de la coordinación dinámica general y de la percepción y estructuración espacio-temporal., de acuerdo con Rigal (2006):

Las primeras formas de desplazarse del ser humano son las cuadrupedias y las reptaciones. Más adelante el niño, prosigue su desarrollo y consigue mantener la posición erecta y empezar andar. En la edad adulta no se dan estos tipos de desplazamientos, pero son muy importantes para el desarrollo evolutivo del niño (p. 29)

En esta definición, se nota que los juegos recreativos puede verse como una manera de desarrollar habilidades motoras en los niños, debido a que dicha motricidad se consigue mediante la creación de un buen patrón motor ya que el juego como esquema de motricidad posee una importancia significativa en el desarrollo evolutivo del niño(a)

Así mismo, los desplazamientos se pueden dar en cualquier juego de manera habitual es decir, simplemente con andar y correr y se incluye el reptar y gatear puesto que estas acciones lúdicas han sido utilizadas como base en su desarrollo evolutivo y que así se darán cuenta de qué pasos ha ido siguiendo hasta su llegada al preescolar. El niño realiza diferentes actividades de desplazamiento de manera natural al caminar, correr, brincar, escribir, entre otras tantas que hacen a diario, pero nunca alguien los detiene a preguntarnos qué tan importante es el movimiento

Por otra parte están los desplazamientos no habituales también van a potenciar la motricidad del niño(a) y su coordinación cuando el docente le conviene trabajar con distintos segmentos corporales, las cuadrupedias, arrastres, trepas, circuitos entre otros muchos Zevi (2010) expresa: “Al trabajar los desplazamientos se mejoran y perfeccionan los patrones de movimientos del niño(a) y, por tanto, mejora su percepción espacial y temporal, lo cual afianza sus movimientos en cualquier acción que realice, con ello, se hace más eficaz” (p. 124), por consiguiente, los docentes puede hacer que el niño se desplace promoviendo movimiento corporal total o parcial.

**Salto.** La habilidad motriz básica de saltar consiste en separar los pies del suelo, venciendo la fuerza de la gravedad. A su vez, implican la extensión de una o de ambas piernas. Hacer saltos supone un incremento de la fuerza muscular en las piernas, de la coordinación y del equilibrio., Gracida, (2010) expresa en este sentido, que “...El desarrollo del salto se basa en complicadas modificaciones de la carrera y la caminata, con la variante del despegue del suelo como consecuencia de la extensión violenta de una o ambas piernas” (p. 67) en efecto, el salto es un patrón locomotor en el cual la extensión de las piernas impulsa al cuerpo a través del espacio.

Es por ello, que a través de un desplazamiento eficaz y activo, el salto se realiza sin tener ningún contacto, por parte del ejecutor, con la superficie de desplazamiento. Según Jiménez y Jiménez, (2012) “el salto posee la existencia de una fase aérea o de vuelo, en la cual el cuerpo pierde completamente el contacto con la superficie” (p. 45) en efecto, trata de una habilidad motora más compleja que la marcha y la carrera, por lo tanto el desarrollo del salto se dará en forma posterior a las mismas e implica una separación vertical voluntaria y que lleva a involucrar al cuerpo entero, por lo que debe tener lugar toda una sucesión de actitudes compensadoras de movimientos para reencontrar el equilibrio al contacto con el suelo

**Giros.** Esta habilidad motriz genérica implica realizar una rotación sobre cualquiera

de los ejes del cuerpo humano. Los giros mejoran: la percepción y estructuración espacio-temporal; el control postural; la conciencia corporal; la organización del esquema corporal; y la coordinación neuromuscular, según Céspedes (2003) “El giro es aquel movimiento corporal que implica una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical, transversal y Sagital.” (p. 18), en relación con lo anterior, los giros, al igual que los saltos, presentan componentes lúdicos, de reto y de riesgo, por lo que resultan altamente motivantes para los niños.

De igual manera, Mejía (2020) señala que “Los giros están muy ligados al equilibrio y al sentido propioceptivo o cinestésico. A través de este sentido, el cuerpo recibe diferente información sobre el movimiento, la postura, el grado de tensión que hay en los músculos.” (p. 34) en otras palabras los giros, contribuye, claramente, a que el niño conozca mejor su cuerpo y mejore su esquema corporal y favorecen la maduración neuromuscular significativa, ya que exigen un control postural más intenso y consciente que otras habilidades más habituales.

Es importante hacer ver, que igual que otras las otras habilidades motrices básicas el desplazamientos y los saltos; los giros forman parte del proceso de movimiento diario que realizan los niños y niñas de educación inicial y que como recurso motriz para situaciones deportivas, de juego, de desequilibrios o de acciones cotidianas, pueden sacarles de más de un apuro o resolver problemas durante una acción y salir airosos.

Además, los giros como una habilidad motriz permiten al niño y niña moverse con eficacia. Por tanto, con ellas adquieren dominio y control motor y ellos mismo o con la ayuda del docente puedan así elegir, aplicar y utilizar esta habilidad para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación, de manera que piensen, actúen y ejecuten automáticamente la acción motriz de forma eficaz y autónoma.

### **Bases Legales**

Según Palella y Stracruzzi (2017) indican que las bases legales "son las normativas

jurídicas que sustenta el estudio desde la carta magna, las leyes orgánicas, las resoluciones decretos entre otros" (p. 55). Es importante que se especifique el número de articulado correspondiente así como una breve paráfrasis de su contenido a fin de relacionarlo con la investigación a desarrollar.

De acuerdo a la definición anterior, las bases legales son todas aquellas leyes las cuales deben guardar una relación con la investigación de estudio, los artículos deben ser copiados tal como son y como último objetivos parafrasearlo con la relación que tiene con la investigación. En este sentido, Arias (2012) las refiere como normativas jurídicas que sustenta el estudio, para ello se toman los preceptos legales según el orden de la pirámide de Kelsen. Desde esta perspectiva el estudio se sustenta en las siguientes leyes

### **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela de (1999)**

**Artículo N° 111:** Todas las personas tienen derecho al deporte y a la recreación como actividades que beneficien la calidad de vida individual y colectiva. El estado asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el deporte cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado con las excepciones que establezca la ley. El estado garantizará la atención integral de los y las deportistas sin discriminación alguna, así como el apoyo al deporte de alta competencia y la evaluación y regulación de las entidades deportivas del sector público y privado, de conformidad con la ley.

Este artículo sustenta el hecho de que se pueda presentar la propuesta de la elaboración de una guía docente de juegos recreativos para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre, Estado Barinas, pues esta guía contendrá los procedimientos de juegos recreacionales como: juego libre, tradicional, dirigido, competitivo y dinámicas grupales con las que se alcanza el desarrollo motriz,

lateralización, coordinación, equilibrio, espacio, ubicación en el espacio, ritmo, autocontrol como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva.

### **Ley orgánica de Educación de (2009)**

**Artículo 4.** La educación como derecho humano y deber social fundamental orientada al desarrollo del potencial creativo de cada ser humano en condiciones históricamente determinadas, constituye el eje central en la creación, transmisión y reproducción de las diversas manifestaciones y valores culturales, invenciones, expresiones, representaciones y características propias para apreciar, asumir y transformar la realidad. El Estado asume la educación como proceso esencial para promover, fortalecer y difundir los valores culturales de la venezolanidad.

**Artículo 14.** La educación es un derecho humano y un deber social fundamental concebida como un proceso de formación integral, gratuita, laica, inclusiva y de calidad, permanente, continua e interactiva, promueve la construcción social del conocimiento, la valoración ética y social del trabajo, y la integralidad y preeminencia de los derechos humanos, la formación de nuevos republicanos y republicanos para la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación individual y social, consustanciada con los valores de la identidad nacional, con una visión latinoamericana, caribeña, indígena, afrodescendiente y universal.

La educación regulada por esta Ley se fundamenta en la doctrina de nuestro Libertador Simón Bolívar, en la doctrina de Simón Rodríguez, en el humanismo social y está abierta a todas las corrientes del pensamiento. La didáctica está centrada en los procesos que tienen como eje la investigación, la creatividad y la innovación, lo cual permite adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, a partir de la diversidad de intereses y necesidades de los y las estudiantes. La educación ambiental, la enseñanza del idioma castellano, la historia y la geografía de Venezuela, así como los principios del ideario bolivariano son de obligatorio cumplimiento, en las instituciones y centros educativos oficiales y privados.

**Artículo N° 16.** El estado atiende, estimula e impulsa el desarrollo de la educación física, el deporte y la recreación en el sistema educativa, en concordancia con lo previsto en las legislaciones especiales que sobre la materia se dicten.

Estos dos artículos, hacen ver la importancia de que se estudien los juegos recreativos y que se den herramientas para impulsar el desarrollo de la educación física como base en la educación inicial en la que los niños construyen su autonomía, identidad y autoestima y a su vez se ofrece soluciones para cumplir las expectativas en mejora de la etapa inicial con enfoques y nuevas iniciativas que fortifican el proceso formativo como el pilar fundamental en el ámbito educativo, tomando al juego como una práctica diaria en la que se fomentan destrezas que van a servir a los niños a lo largo de toda su vida.

#### **Ley orgánica para la protección del niño, niña y el adolescente (2007)**

**Artículo N° 55** Derecho a Participar en el Proceso de Educación. Todos los niños y adolescentes tienen el derecho a ser informados y a participar activamente en su proceso educativo. El mismo derecho tienen los padres, representantes o responsables en relación al proceso educativo de los niños y adolescentes que se encuentren bajo su patria potestad, representación o responsabilidad. El Estado debe promover el ejercicio de este derecho, entre otras formas, brindando información y formación apropiada sobre la materia a los niños y adolescentes, así como a sus padres, representantes o responsables.

**Artículo N° 63** Derecho al Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. Todos los niños adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego. **Parágrafo Primero:** El ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido al garantizar el desarrollo integral de los niños y adolescentes y, a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y, conservación del ambiente. El Estado debe garantizar campañas permanentes dirigidas a disuadir la utilización de juguetes y de juegos bélicos o violentos.

**Parágrafo Segundo:** El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar programas de recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños y adolescentes, debiendo asegurar programas dirigidos específicamente a los niños y adolescentes con necesidades especiales. Estos programas deben satisfacer las diferentes necesidades e intereses de los niños y, adolescentes, y fomentar, especialmente, los juguetes y juegos tradicionales vinculados con la cultura nacional, así como otros que sean creativos o pedagógicos.

**Artículo N° 64:** Espacios e Instalaciones para el Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. El Estado debe garantizar la creación y conservación de espacios e instalaciones públicas dirigidos a la recreación esparcimiento, deporte, juego y descanso. **Parágrafo Primero:** El acceso y uso de estos espacios e instalaciones públicas es gratuito para los niños y adolescentes que carezcan de medios económicos. **Parágrafo Segundo:** La planificación urbanística debe asegurar la creación de áreas verdes, recreacionales y deportivas destinadas al uso de los niños, adolescentes y sus familias.

En los artículos presentados en la Ley orgánica para la protección del niño, niña y el adolescente de (2015) se denota la importancia de presentar guía docente de juegos recreativos para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial puesto que, el juego recreativo es un conjunto de acciones para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecutan por medio de actividades en estrecha relación de conocimientos para lograr el dominio del cuerpo teniendo como objetivo el apoyar a desarrollar ciertas destrezas específicas según el juego.

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

Establece:

**Artículo N° 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... favoreciendo su pleno desarrollo físico y mental como instrumento de combate contra el sedentarismo, la deserción escolar... el consumismo, el alcoholismo, el tabaquismo, el consumo ilícito de drogas, la violencia social y la delincuencia.

**Artículo N° 10:** El deporte, la actividad física y la educación física son derechos fundamentales de todos los ciudadanos y ciudadanas.

**Artículo N° 14:** Son derechos que aseguran la práctica del deporte, la actividad física y la educación física de todas las personas.

**Artículo N° 23:** El sistema nacional del deporte, la actividad física y la educación física, para atender a la población que hace vida en los ámbitos educativos, comunal, indígena, laboral, fuerza armada nacional Bolivariana y penitenciario se integran los sub sistemas:

**Subsistema educativo:** Garantiza los planes, proyectos y programas para la incorporación de la población estudiantil en cualquiera de sus niveles y modalidades, a la práctica sistemática de deportes, actividades físicas y la educación física en pro de crear alternativas de vida que formen parte de la conciencia social, que tributen a la cultura física, al buen vivir y al desarrollo de habilidades deportivas en las diferentes disciplinas.

Con todos los documentos jurídicos mencionados anteriormente queda sustentada este estudio en vista de que los juegos recreacionales desarrollan el esquema corporal, su dominio y la coordinación motriz y puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento pues, es sinónimo de entretenimiento, diversión, alegría, de algo que pareciera carecer de importancia porque se hace sin esfuerzo, por gusto, en forma voluntaria, en los ratos de ocio, en el tiempo libre, algo que no es obligatorio pero produce gran satisfacción y placer que hace que el desarrollo integral se dé sin ningún esfuerzo.

## **Glosario de términos Básicos**

**El juego** actividad creativa natural sin un aprendizaje anticipado que proviene del mismo ser de acuerdo a su estado de ánimo del ser humano e incluso del animal, esta acción de jugar vendría a ser una automotivación del ser humano de acuerdo a los intereses personales o los impulsos expresivos

**Juegos recreativos** son un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores

**Actividad física** aquella actividad de carácter físico que conduce a una situación placentera por su propia ejecución, independientemente de las consecuencias de la misma.

## **Sistema de Variables**

Según, Arias (2012), describe la variable "...es una característica o cualidad, magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación" (p 57); de ahí que, la variable es juegos recreativos y desarrollo de habilidades motrices.

Por su parte, Ramírez (2016) afirma: "...la operacionalización de variables consiste en descomponer cada una de las variables que componen este estudio a fin de facilitar la recolección, con un alto grado de precisión, de los datos necesarios" (p. 52). De ahí, que las variables la independiente del estudio juegos recreativos ha sido definida conceptualmente por el autor como acciones lúdicas de diferentes tipos que tienen un fin en sí mismas de esparcimiento pero, también ayuda en adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, reptación, lanzar y capturar, la cual se operacionaliza en las siguiente dimensión tipos de juegos, con sus respectivos indicadores.

En cuanto a la variable dependiente destrezas motrices es definida por el autor como

destreza manual y programación locomotriz determinado por patrones motores que parten de la propia motricidad natural para propiciar movimiento y el conocimiento de su propio cuerpo, de ahí que se desglosa en las dimensiones y destreza óculo manual y programación locomotriz con sus respectivos indicadores. De acuerdo con lo anterior, la operacionalización de variables, es fundamental, porque a través de ella se precisan los aspectos y elementos que se quieren conocer, cuantificar y registrar con el fin de llegar a conclusiones.

### **Cuadro 1**

#### **Operacionalización de la Variable**

##### **Objetivo General**

Establecer los juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial.

<b>Variables</b>	<b>Definición</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítem</b>
Juegos recreativos	Acciones lúdicas de diferentes tipos que tienen un fin en sí mismas de esparcimiento pero, también ayuda en adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, reptación, lanzar y capturar.	Tipos de juegos	Juego funcional Juego constructivo Juego de simulación Juegos formales Juegos de Habilidad Juegos de competencia	1,2 2,4 5,6 7,8 9, 10 11,12
Destrezas motrices básicas	destreza manual y programación locomotriz determinado por patrones motores que parten de la propia motricidad natural para propiciar movimiento y el conocimiento de su propio cuerpo	Destreza Óculo-manual Programación Locomotriz	Lanzamientos Recepciones Desplazamientos Saltos Giros	13, 14 15,16 17,18 19,20 21,22

**Fuente:** Objetivo del estudio. Creación propia

## **Capítulo III**

### **Marco Metodológico**

El capítulo que se da a conocer, se centra en presentar los procesos metodológicos para el desarrollo de la investigación; según Arias (2016) “la metodología del proyecto incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los elementos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el cómo se realizara el estudio para responder al problema planteado” (p. 44), en tal sentido, el estudio tendrá un enfoque cuantitativo con estudio de campo de tipo descriptivo en la modalidad de proyecto factible.

#### **Naturaleza de Investigación**

La investigación se enmarca dentro del paradigma cuantitativo en razón a lo expuesto por Silva (2016) hace referencia a la investigación cuantitativa en que:

Es aquella que de amañera predominante utiliza información de tipo cuantitativo directo, lo que permite cuantificar la relevancia de un fenómeno, poniendo el énfasis en la confiabilidad de los datos, e intenta generalizar sus conclusiones a una población o universo definido (p. 22)

Cabe decir, que la investigación cuantitativa expresan el valor numérico del fenómeno de estudio permitirá la confiabilidad de la información obtenida, en la investigación este paradigma permitió al investigador describir, predecir y explicar la variable del estudio, además, de que los datos se cuantificaron para realizar una interpretación de la información que obtuvo durante el estudio, en este caso relacionados con los juegos recreativos para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial .

#### **Tipo de Investigación**

Esta investigación es campo, porque de acuerdo con Balbo (2016) quien define la investigación de campo el “...el investigador recoge la información directa de la realidad, referido en fuentes primarias, a través de la aplicación de técnicas de

recopilación de datos” (p. 15); es decir, los datos de interés se recopilarán en una forma directa de la realidad donde ocurre el fenómeno a investigar, es decir, en las instituciones que forman parte de la educación inicial en la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre del Estado Barinas, a través de instrumentos que será diseñado para la obtención de la información que se necesita sin alterarla.

Vale destacar, la investigación es de nivel descriptiva de acuerdo a lo señalado por Silva (2016) “...mediante este tipo de investigación que utiliza el método de análisis se logra caracterizar un objetivo de estudio o una situación concreta señala sus características y propiedades, interpreta lo que es describe la situación de las cosas presentes” (p. 21); en otras palabras, el investigador describió el fenómeno de estudio, los hechos con la finalidad de facilitar una alternativas de solución.

### **Diseño de la Investigación**

Cabe destacar el diseño del estudio es de tipo no experimental, transeccional. Este diseño según Hernández, Fernández y Baptista (2016) al expresar la investigación no experimental:

Es aquella que se realiza sin manipular debidamente la variable, es decir, es investigación donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes. En la investigación no experimental se observa el fenómeno tal y como se da en el contexto natural, para después analizarlo, es decir se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente por el investigador (p. 189).

Lo antepuesto por el autor coincide con este estudio, pues la verificación de la variable se tratará tal y como se observa en el contexto natural sin manipularla, lo que permitirá realizar el análisis, sobre los juegos recreativos para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial.

Así mismo se ubicó en el diseño Transeccional o transversal, puesto que se recogerán los datos en un solo momento, tal como lo afirma Peñarrieta (2015), “...tiene como objeto indagar los valores en que se manifiestan una o más variables en un momento

dado” (p. 127). Es decir, se recolecto la información sobre los juegos recreativos para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial, para lo que se reunieron los docentes una sola vez, en un solo momento para la aplicación del instrumento y se recabaran los datos en un tiempo único.

### **Población y Muestra**

Al respecto, es así como Arias (ob. cit.) enfatiza la población, como “...el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y los objetivos del estudio” (p. 81). Es decir, la población es la cantidad de unidades, personas, cosas que se estudió y las cuales poseen características comunes, por ello, la población en este estudio estuvo conformada por los veinte (20) docentes que forman parte de las instituciones de educación inicial en la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre del Estado Barinas. De a ahí que para efectos del presente estudio la población estuvo constituida por 20 docentes.

En lo que respecta a la muestra, Hurtado (2008) “Muestra es una porción de la población que se toma para realizar un estudio” (p. 75). Esto quiere decir, es la parte representativa de una población cuyas características reproducen de la manera más exacta posible. Por ello, en vista de lo finita que es la población y que sobre ella se tiene acceso y de acuerdo al autor antes citado, se realizo un censo poblacional. Según Sabino (2009) en un censo se recaba información de todas las personas involucradas en el problema en estudio. En tal sentido, en esta investigación se tomara el total de la población, y se distribuirán como se presenta el cuadro 2.

**Cuadro 2 Distribución de la muestra poblacional**

Centros de Educación Inicial	Docentes de Aulas
C.E.I.N Las Américas	2
C.E.I.N Alberto A. Torrealba	2
C.E.I.N Miguel A. Guillen	2
C.E.I.N La Sabana	2

### Cont. Cuadro 2

Centros de Educación Inicial	Docentes de Aulas
C.E.I.N Carneally	2
C.E.I.N Pueblo Nuevo	2
C.E.I.N Simón Bolívar	2
C.E.I.N La Florida	2
C.E.I.N Los Naranjos	2
C.E.I.N La Esperanza	2
C.E.I.N Simoncito	2
total	20

**Fuente:** Nomina del Distrito Escolar N° 2

### Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Después de seleccionar el diseño de la investigación y la población adecuada al problema planteado, se asume la técnica la cual fue la encuesta, que según Palella y Martins (citado por Veliz 2016), expresa que "...es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, quienes de forma anónima, las responde por escrito" (p. 38) y según Arias. (ob. cit.), corresponde a: "Las distintas maneras de obtener los datos que luego de ser procesados, se convertirán en información." (p. 69), es decir, se requirió información a un grupo socialmente significativo de personas acerca de los problemas en estudio.

Así mismo, la encuesta se fraccionará a través de un instrumento en este caso un cuestionario. De la Torre (2012) señala que: "...está constituido por una serie de preguntas (vinculadas al enunciado y a los objetivos del problema de investigación) cuya aplicación se hace a una población homogénea, con características y problemáticas semejantes" (p. 30); para los efectos de este trabajo, se diseñó un cuestionario de veintidós (22) ítems, con cinco las alternativas de respuesta Siempre (5), Casi siempre (4), Algunas veces (3), Casi Nunca (2) y Nunca (1) con lo que se pretenderá dar respuesta a la variable planteada juegos recreativos para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial

## Validez y Confiabilidad

Al hablar de validez Bernal (2016) afirma que esta "...indica el grado en que pueda inferirse conclusiones a partir de los resultados obtenidos" (p. 214). En otras palabras la validación es un paso esencial, ya que es aquí donde recurriendo a especialistas, se puede medir la factibilidad del instrumento para adquirir los resultados más exactos de la investigación.

Es por ello, que en el presente estudio se seleccionó a tres especialistas versados en el tema: un Msc. pedagogía en educación Física, Msc. Pedagogía Social y especialista en investigación; todos profesionales de universidades reconocidas del país que determinaron el grado de pertinencia del instrumento con la finalidad de establecer la validez, corregir cualquier falla y elaborar la presentación definitiva del mismo. (Anexo 2)

En cuanto a la confiabilidad Hernández, Fernández y Baptista (ob. cit.) opinan que "Se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto, produce iguales resultados" (p. 93). En este sentido, se utilizó una prueba piloto de diez (10) docentes de educación inicial de otro municipio escolar, no pertenecientes a la población de estudio, pero que comparten características parecidas, para seguidamente analizar los resultados y así tener clara la confiabilidad. Con los resultados que se obtuvieron, se realizó la respectiva modificación al instrumento para su aplicación al fenómeno de estudio definitivamente. Se procederá a estimar la confiabilidad mediante el estadístico Alfa de Cronbach, mediante la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{N}{N-1} \times \left( 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Donde:

$\alpha$  = Coeficiente Alpha de Cronbach

N = Número de ítems del instrumento: 22

$\sum Si^2$  = Varianza de la suma de los ítems: 14,18

St<sup>2</sup> = varianza total del instrumento: 70,4

$\alpha = N/N-1*(1-\sum Si^2/st^2)$

$$\alpha = 0,84$$

### **Técnicas de Análisis de Datos**

Una vez aplicado el instrumento a los docentes que laboran en las instituciones que forman parte de la educación inicial, dentro de la parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José De Sucre, Estado Barinas, se realizó lo siguiente: (a) Se verificaron respuestas de los encuestados. (b) Se codificaron los ítems por indicador para así obtener resultados más claros. (c) Se tabularon en cuadros los resultados obtenidos. (d) Se presentaron los datos en cuadros descriptivos.

Luego, se analizó cada indicador de las dimensiones a través de la técnica de “análisis porcentual” con el mayor agrupamiento de respuestas; de la siguiente forma: Siempre (5) Muy alta presencia de los juegos recreativos en el fortalecimiento de las habilidades motrices, Casi siempre (4) alta presencia de los juegos recreativos en el fortalecimiento de las habilidades motrices, Algunas veces (3) ) moderada presencia de los juegos recreativos en el fortalecimiento de las habilidades motrices, Casi Nunca (2) ) baja presencia de los juegos recreativos en el fortalecimiento de las habilidades motrices y Nunca (1) ) muy baja presencia de los juegos recreativos en el fortalecimiento de las habilidades motrices, Luego se procede a la elaboración de conclusiones y recomendaciones en función de lo obtenido considerando cada uno de los objetivos planteados.

## **CAPÍTULO IV**

### **Resultados**

#### **Presentación y Procesamiento De Datos**

El contenido de este capítulo contempla la presentación, análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento diseñado para los veinte (20) docentes que forman parte de las instituciones de educación inicial en la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre del Estado Barinas, en el cual se recabaron los datos para la variable de la investigación. En este sentido, Namakforoosh (2000) señala que:

El análisis de los datos es la manipulación de hechos y números para lograr la información en una técnica que ayudará al investigador a tomar una decisión apropiada. La idea principal de cualquier estudio es lograr cierta información válida y confiable. (p. 281)

Los resultados se agruparon por indicador. En tal sentido, se realizó un análisis por indicador de cada dimensión, determinando la frecuencia de cada ítem haciendo uso de la estadística descriptiva; para luego establecer el valor promedio del indicador a partir de los valores obtenidos en el ítem y por último contrastar los resultados con las bases teóricas.

Se analizó cada indicador de las dimensiones a través de la técnica de “análisis porcentual” con el mayor agrupamiento de respuestas; de la siguiente forma: Siempre (5) alta presencia de juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños. Casi siempre (4) y Algunas veces (3): moderadas presencia de juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños Casi Nunca (2) y Nunca: bajas presencia de juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños. Es importante resaltar que para la presentación, análisis e interpretación de los resultados se aplicó el método estadístico fundamental, lo que originó la presentación en cuadros de distribución de frecuencias, además de sus

índices porcentuales respectiva, contentiva de gráficos circulares correspondientes a cada ítem.

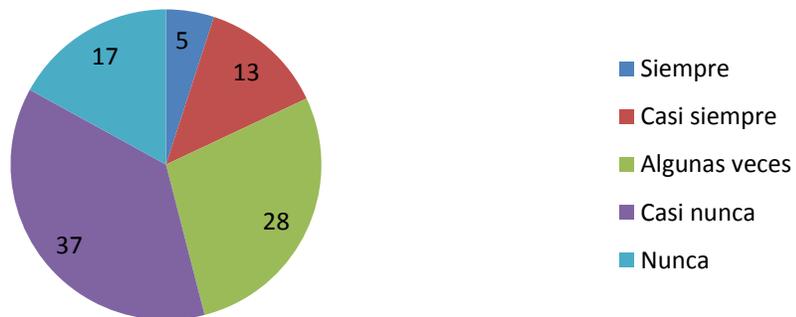
### Cuadro 3

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego funcional.

N°	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca(N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
1	Motiva a los niños para que utilicen los juguetes o los objetos de la forma en la que están previstos su uso	1	5	2	10	5	25	8	40	4	20
2	Da un juguete al niño por ejemplo un teléfono para que él identifiquen cuál es la función de dicho objeto o juguete	1	5	3	15	6	30	7	35	3	15
<b>Promedio del indicador</b>		<b>5</b>		<b>13</b>		<b>28</b>		<b>37</b>		<b>17</b>	

Fuente: Instrumento aplicado a los docentes

### Juego Funcional



### Gráfico 1

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego funcional

Fuente: Cuadro 3

Como se puede verificar en el cuadro dos referido al indicador *juego funcional* se encontró que el 40 % del personal docente consultado casi nunca motivan a los niños para que utilicen los juguetes o los objetos de la forma en la que están previstos su uso; un 25% algunas veces, un 20% % nunca, un 10% casi siempre y 5% siempre. Asimismo, un 35% de los docentes consultado casi nunca dan un juguete al niño por ejemplo un teléfono para que él identifican cuál es la función de dicho objeto o juguete; un 30% casi siempre, un 15% nunca, un 15% casi siempre y 5% siempre.

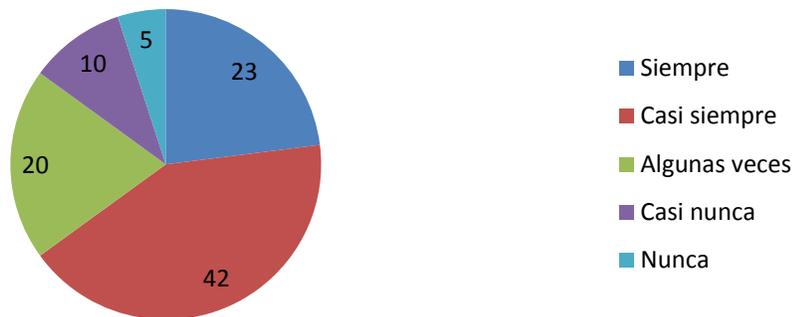
Resultados que revelan que en promedio el 37 % del personal docente casi nunca utiliza el tipo de juego funcional como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, lo que es perjudicial porque se desperdicia una herramienta muy importante en el desarrollo del niño debido a través ellos se realiza acciones motoras para explorar distintos objetos y responder a los distintos estímulos. Esto resultados no son coincidentes de manera clara con lo dicho por Giradles (2022) expresa que: “son juegos que los niños realizan desde su nacimiento y en los 5 primeros años de vida. Consiste en repetir un juego una y otra vez, solo para la obtención del placer y despertar el área sensoriomotriz.” (p. 109)

#### Cuadro 4

##### Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego constructivo

N°	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca (N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
3	Realiza actividades con los niños donde se apilen, alinean objetos para formar caminos, torres o puentes.	2	10	10	50	5	25	2	10	1	5
4	Coloca a los niños a armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas para que se distraiga.	7	35	7	35	3	15	2	10	1	5
<b>Promedio del indicador</b>		<b>23</b>		<b>42</b>		<b>20</b>		<b>10</b>		<b>5</b>	

## Juego constructivo



### Gráfico N° 2

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego constructivo

Fuente: Cuadro 4

Con relación al indicador *juego constructivo* en el cual se obtuvo que el 35% del personal docente consultado siempre realizan actividades con los niños donde se apilan, alinean objetos para formar caminos, torres o puentes.; un 35% casi siempre y 15% algunas veces, un 10% casi nunca y 5% nunca. Asimismo, un 50% de los docentes encuestados casi siempre colocan a los niños a armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas para que se distraiga. Un 25% algunas veces, 10% casi nunca, un 10% siempre y 5% nunca.

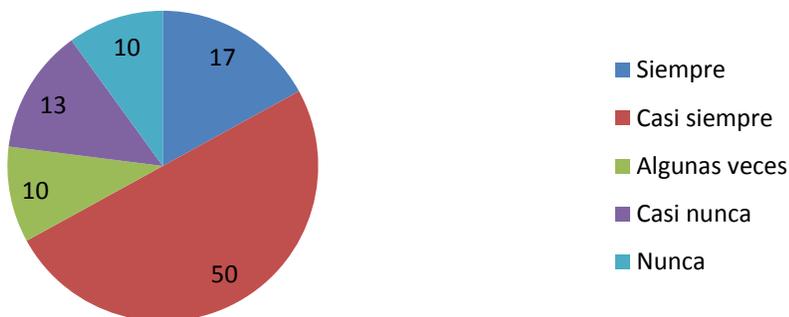
Resultados que dejan ver que en promedio el 42 % del personal docente casi siempre utiliza el tipo de juego constructivo como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, lo que es importante porque este juego promueve la motricidad fina, la creatividad y la ubicación témporo-espacial. Esto resultados se comprueba en lo dicho por De Castro (2008) quien dice: “estos juego ayudan en el desarrollo las habilidades motrices manipulando piezas, también, permite adquirir algunas nociones más complejas como el equilibrio, la simetría o la resistencia” (p. 77)

### Cuadro 5

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juego de simulación

Nº	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca(N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
5	Coloca al niño a que simule los ruidos y movimientos de algunos animales	3	15	10	50	2	10	3	15	2	10
6	Recrear situaciones de la vida real donde el niño actúe de acuerdo con el rol que le asigna por ejemplo jugar al autobús donde unos serán pasajeros y otros el chofer	4	20	10	50	2	10	2	10	1	10
<b>Promedio del indicador</b>		<b>17</b>		<b>50</b>		<b>10</b>		<b>13</b>		<b>10</b>	

### Juego de simulación



### Grafico 3

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión Tipos de juegos del indicador juego de simulación

Fuente: Cuadro 5

Asimismo, en cuanto al indicador *juegos de simulación* el 50% del personal docente consultado casi siempre colocan al niño a que simule los ruidos y movimientos de algunos animales; un 15% siempre y otro 15% casi nunca, un 10% algunas veces y 10%

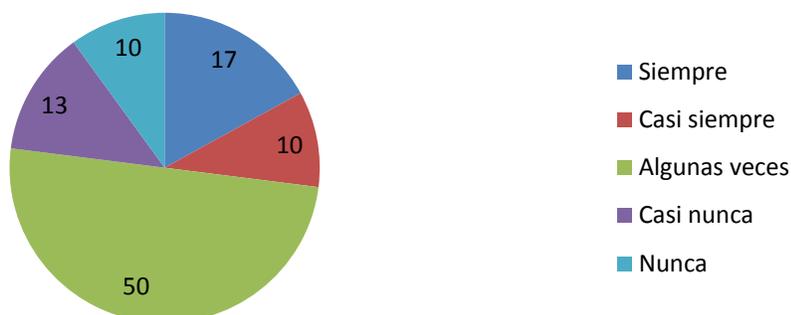
nunca. Igualmente, un 50% de los docentes consultado casi siempre recrean situaciones de la vida real donde el niño actué de acuerdo con el rol que le asigna por ejemplo jugar al autobús donde unos serán pasajeros y otros el chofer; un 20% siempre y 10% algunas veces, otro 10% casi nunca y un 10% nunca.

Resultados que revelan que en promedio el 50 % del personal docente casi siempre utiliza el tipo de juego de simulación como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, lo que es significativo porque, a través de ellos se motiva al niño para que interprete personajes llenos de movimiento, como un pájaro en vuelo, un cohete que se descompone o una serpiente deslizándose lo que aumenta su motricidad gruesa. Esto resultados se mantiene en lo dicho por Omeñaca y Ruiz (2009) quienes acotan “el juego de simulación pueden ayudar al niño(a) a desarrollar habilidades motoras gruesas, tales como el control muscular, la coordinación y el equilibrio” (p. 27).

**Cuadro 6**  
**Distribución de la frecuencia de la dimensión Tipos de juegos del indicador juegos formales**

Nº	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca(N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
7	Hace que los niños establezcan reglas al jugar para evitar conflictos entre ellos.	3	15	2	10	10	50	3	15	2	10
8	Enseña a los niños a esperar turnos, con juego reglamentados como “el lobo esta”	4	20	2	10	10	50	2	10	1	10
<b>Promedio del indicador</b>		<b>17</b>		<b>10</b>		<b>50</b>		<b>13</b>		<b>10</b>	

## Juego Formales



**Gráfico N° 4**

**Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juegos formales**

**Fuente: Cuadro N° 6**

Los resultados del instrumento aplicado al personal docente se encontró que en el indicador juegos formales el 50% algunas veces hacen que los niños establezcan reglas al jugar para evitar conflictos entre ellos; un 15% casi nunca y 15% siempre, un 10% casi siempre y 10% nunca. Asimismo, un 50% de los docentes encuestado algunas veces enseñan a los niños a esperar turnos, con juego reglamentados como “el lobo esta; un 20% siempre y 10% casi siempre, un 10 % casi nunca y 10% nunca.

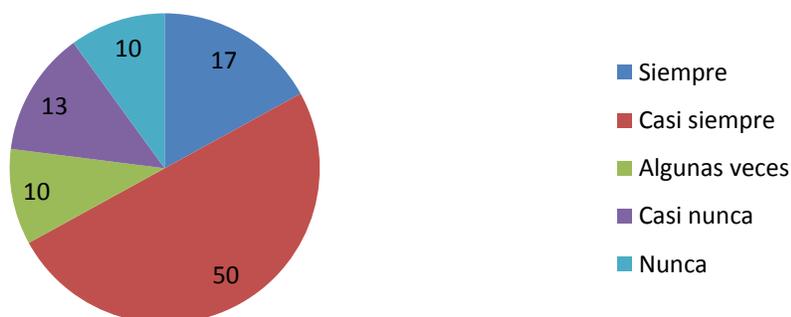
Resultados que revelan que en promedio el 50 % del personal docente algunas veces utiliza el tipo de juego formal como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, este aspecto podría mejorarse debido a que es necesario que el niño utilice normas y reglas en sus juegos, para aprende a compartir y evitar conflictos y tener claro que siempre que se juega no se puede ganar. Esto resultados no coinciden de manera fiel con lo dicho por Taboada (2005) quien señala: “este juego consiste en el entendimiento profundo de las preocupaciones y perspectiva de los demás. Es ponerse en el lugar del otro; lo que siente, lo que piensa. Ponerse en los zapatos ajenos para entender su contraparte” (p. 172).

### Cuadro 7

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juegos de habilidad

Nº	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca(N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
9	Emplea actividades donde los niños utilicen sus Habilidades visuales por ejemplo identificando colores y formas	3	15	10	50	2	10	3	15	2	10
10	Hace que el niño repita de forma persistente una acción o actividad hasta que la domine, por ejemplo: lanzar o coger una pelota	4	20	10	50	2	10	2	10	2	10
<b>Promedio del indicador</b>		<b>17</b>		<b>50</b>		<b>10</b>		<b>13</b>		<b>10</b>	

#### Juego de habilidad



### Gráfico 5

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juegos de habilidad

Fuente: Cuadro 7

Por otra parte, en el instrumento aplicado se encontró que el 50 % del personal docente consultado en el indicador *juegos de habilidad* casi siempre emplean actividades donde los niños utilicen sus habilidades visuales por ejemplo

identificando colores y formas; un 15% casi nunca y 15% siempre, un 10% algunas veces y 10% nunca. Asimismo, un 50% de los docentes consultado casi siempre hacen que el niño repita de forma persistente una acción o actividad hasta que la domine, por ejemplo: lanzar o coger una pelota; un 20% siempre, un 10% algunas veces, un 10% casi nunca y 10% nunca.

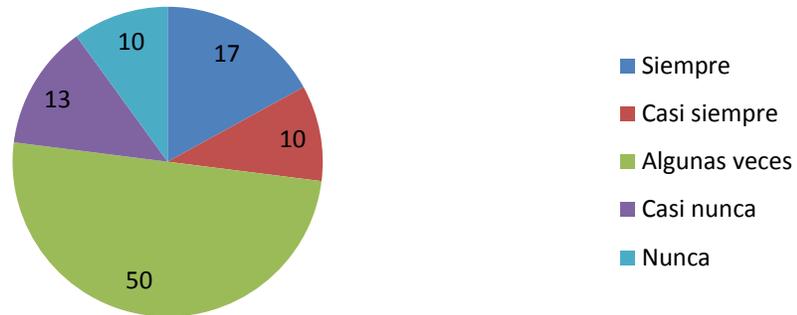
Resultados que revelan que en promedio el 50 % del personal docente casi siempre utiliza el tipo de juego de habilidad como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, lo que es beneficioso porque aumenta el uso de habilidades visuales, físicas y mentales, entre otras, donde por medio de la continuidad del juego el niño adquirirá experiencia que le ayudará a fortalecer la motricidad fina y gruesa. Esto resultados tienen soporte en lo dicho por Brown. (2008) que refiere los juegos de habilidad: “son juegos en que se trabaja cualquier tipo de habilidad de los jugadores. Habitualmente la habilidad mecánica motriz, pero, también la intelectual y la creativa.” (p. 79)

### Cuadro 8

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juegos de competencia

N°	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca(N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
11	Realiza juegos para que el niño participe de manera individual para la consecución de metas	3	15	2	10	10	50	3	15	2	10
12	Efectúa juegos donde el propio niño mida su esfuerzo conjuntamente con las capacidades que él tiene sobre otros competidores	4	20	2	10	10	50	2	10	2	10
<b>Promedio del indicador</b>		<b>17</b>		<b>10</b>		<b>50</b>		<b>13</b>		<b>10</b>	

## Juego de competencia



**Gráfico 6**

**Distribución de la frecuencia de la dimensión tipos de juegos del indicador juegos de competencia**

**Fuente: Cuadro 8**

De acuerdo con el cuadro antes presentado se encontró que el 50% del personal docente consultado en el indicador *juegos de competencia* algunas veces realiza juegos para que el niño participe de manera individual para la consecución de metas; un 15% siempre y 15% casi nunca, un 10% casi siempre y 10% nunca. Asimismo, un 50% de los docentes encuestados algunas veces efectúan juegos donde el propio niño mida su esfuerzo conjuntamente con las capacidades que él tiene sobre otros competidores; un 20% siempre y 10% casi siempre, un 10% casi nunca y 10% nunca.

Resultados que revelan que en promedio 50% del personal docente algunas veces utiliza el tipo de juego de competencia como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, lo que se debe mejorar porque propicia el desarrollo de las habilidades Motrices Básicas (caminar, correr, trepar, saltar, rodar, lanzar y capturar) y en condiciones favorable el niño alcanza movimientos con buena coordinación. Esto resultados no coinciden del todo con lo dicho por Mariotti (2011) dice: “Este juego motiva a los niños, a ser mejores día a día, a competir sanamente y a

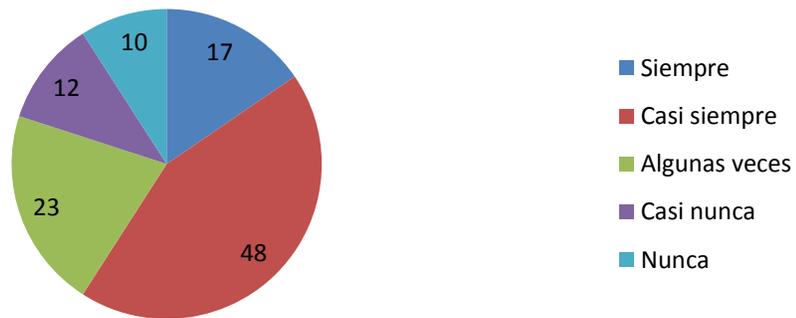
destacarse sanamente en alguna disciplina deportiva y a tener carácter y responsabilidad y formar la personalidad con seguridad en sí mismos (p. 2)

**Cuadro 9**

**Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza Óculo-manual del indicador lanzamientos**

N°	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca(N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
13	Realiza juegos donde los niños marchen o corran hasta una meta.	3	15	9	45	3	15	3	15	2	10
14	Hace que los niños se desplacen saltando, haciendo la rana con estilos propios	4	20	10	50	2	10	2	10	2	10
<b>Promedio del indicador</b>		<b>17</b>		<b>48</b>		<b>13</b>		<b>12</b>		<b>10</b>	

**Lanzamiento**



**Grafico 7**

**Distribución de la frecuencia de la dimensión Destreza Óculo-manual del indicador lanzamientos**

**Fuente: Cuadro 9**

Por otra parte, en el instrumento aplicado al personal docente encuestado, se encontró

que en el indicador lanzamientos el 45% casi siempre realizar juegos donde los niños marchen o corran hasta una meta; un 15 % siempre y 15% algunas veces, un 15% casi nunca y 10% nunca. Asimismo, un 50 % de los docentes estudiado casi siempre hacen que los niños se desplacen saltando, haciendo la rana con estilos propios; un 20% siempre y 10% algunas veces, un 10% casi nunca y 10 % nunca.

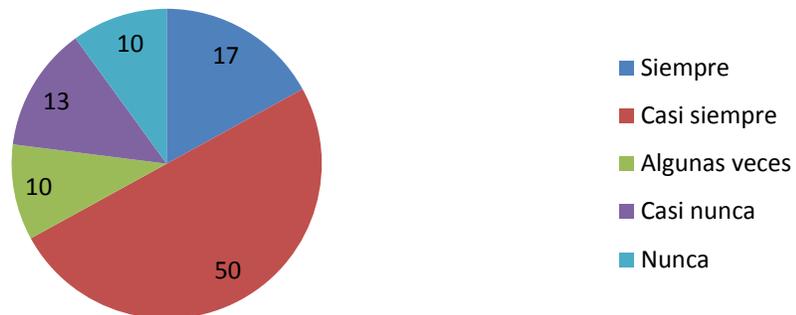
Resultados que revelan que en promedio el 48 % del personal docente casi siempre utiliza destreza Óculo-manual del lanzamiento como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, lo que es beneficios puesto que conlleva una mejora de la coordinación dinámica general y de la percepción y estructuración espacio-temporal. Esto resultados coordinan con la expresión de Mejía, (2020) quien expresa en este sentido que "...como una habilidad motriz permite al sujeto desprenderse de un móvil con la ayuda de los miembros superiores para posteriormente recorrer una trayectoria." (p. 67)

### **Cuadro 10**

#### **Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza Óculo-manual del indicador recepciones**

N°	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca(N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
15	Motiva a los niños a separar los pies del suelo, venciendo la fuerza de la gravedad.	3	15	10	50	2	10	3	15	2	10
16	Motiva a los niños a que salten la cuerda para que desarrollen equilibrio físico	4	20	10	50	2	10	2	10	2	10
<b>Promedio del indicador</b>		<b>17</b>		<b>50</b>		<b>10</b>		<b>13</b>		<b>10</b>	

## recepciones



**Gráfico 8**

**Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza Óculo-manual del indicador recepciones**

**Fuente: Cuadro 10**

Por otra parte, se encontró que el 50% del personal docente consultado en cuanto al indicador *recepciones* casi siempre motivan a los niños a separar los pies del suelo, venciendo la fuerza de la gravedad; un 15% siempre y 15% casi nunca, un 10% casi siempre y 10% nunca. Asimismo, un 50% de los docentes consultado casi siempre motivan a los niños a que salten la cuerda para que desarrollen equilibrio físico; un 20% siempre y 15% casi nunca, un 10% algunas veces y 10% nunca.

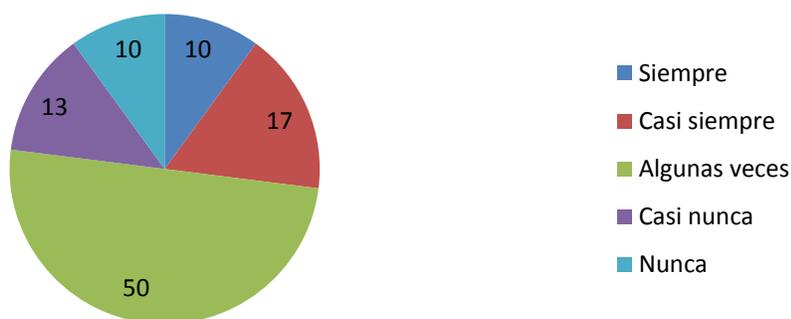
Resultados que revelan que en promedio para el indicador *recepciones* el 50% del personal docente casi siempre utiliza la destreza Óculo-manual de las recepciones como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, lo que es fundamental porque a través de ellas el niño intercepta un móvil en desplazamiento mediante los miembros posteriores. Estos resultados se acercan a lo expresado por Díaz (2009) expresa que la recepción con las manos “es la forma madura de la motricidad fina pues, el uso de otras partes del cuerpo es muy normal al principio de la jerarquía evolutiva, que irá desapareciendo progresivamente para darle paso a esta habilidad” (p. 67)

### Cuadro 11

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión programación locomotriz del indicador desplazamientos

N°	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca(N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
17	Realiza juegos con los niños donde implique una rotación a través de los ejes corporales por ejemplo la gallina ciega	2	10	3	15	10	50	3	15	2	10
18	Hace que el niño rote alrededor de su cuerpo y luego respire profundo para encontrar su equilibrio	2	10	4	20	10	50	2	10	2	10
<b>Promedio del indicador</b>		<b>10</b>		<b>17</b>		<b>50</b>		<b>13</b>		<b>10</b>	

#### desplazamiento



#### Grafico 9

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión programación locomotriz del indicador desplazamientos

Fuente: Cuadro 11

De acuerdo con el cuadro antes expuesto se encontró que el 50% del personal docente

consultado en cuanto al indicador *desplazamiento* algunas veces realizan juegos con los niños donde implique una rotación a través de los ejes corporales por ejemplo la gallina ciega; un 15% casi siempre y 15% casi nunca, un 10% siempre y 10% nunca. Asimismo, un 50 % de los docentes consultado algunas veces hacen que el niño rote alrededor de su cuerpo y luego respire profundo para encontrar su equilibrio; un 20% casi siempre y 10% siempre, un 10% casi nunca y 10% nunca.

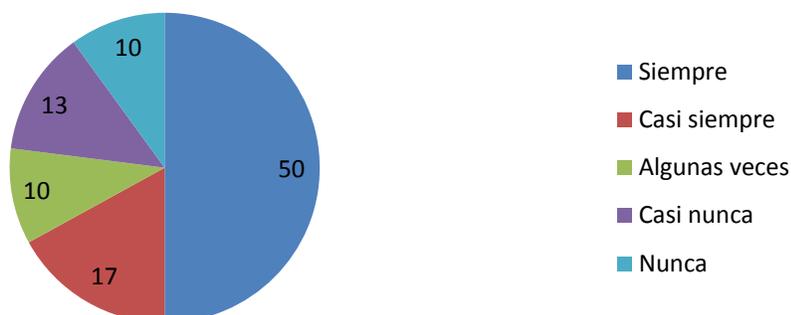
Resultados que revelan que en promedio el 50 % del personal docente algunas veces utiliza programación locomotriz del desplazamiento como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, lo que se debe optimizar porque su realización conlleva a una mejora de la coordinación dinámica general y de la percepción y estructuración espacio-temporal. Esto resultados no concuerdan de manera optima con lo acotado por Zevi (2010) “Al trabajar los desplazamientos se mejoran y perfeccionan los patrones de movimientos del niño(a) y, por tanto, mejora su percepción espacial y temporal, lo cual afianza sus movimientos en cualquier acción que realice, con ello, se hace más eficaz” (p. 124)

## Cuadro 12

### Distribución de la frecuencia de la dimensión programación Locomotriz del indicador saltos

N°	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca(N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
19	Hace que el niño juegue a lanzar la pelota con una sola mano	10	50	3	15	2	10	3	15	2	10
20	Motiva al niño a juegue lanzando aros, globos, pelotas de papel con las dos manos	10	50	4	20	2	10	2	10	1	10
<b>Promedio del indicador</b>		<b>50</b>		<b>17</b>		<b>10</b>		<b>13</b>		<b>10</b>	

## saltos



### Gráfico 8

#### Distribución de la frecuencia de la dimensión programación locomotriz del indicador saltos

Fuente: Cuadro 12

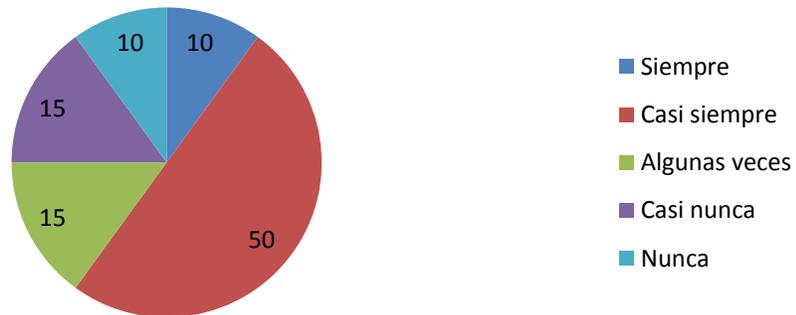
Por otra parte, se encontró que el 50% del personal docente consultado en cuanto al indicador *saltos* siempre hacen que el niño juegue a lanzar la pelota con una sola mano; un 15% casi siempre y 15% casi nunca, un 10% algunas veces y 10% nunca. Asimismo, un 50% de los docentes consultado siempre motivan al niño a jugar lanzando aros, globos, pelotas de papel con las dos manos; un 20% casi siempre y 10% algunas veces, un 10% casi nunca y 10% nunca.

Resultados que revelan que en promedio para el indicador *salto* el 50% del personal docente siempre utiliza la programación locomotriz del saltos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, lo cual es beneficioso porque el salto es un patrón locomotor en el cual la extensión de las piernas impulsa al cuerpo a través del espacio. Estos resultados coinciden de manera clara con lo expresado por Gracida, (2010) "...El desarrollo del salto se basa en complicadas modificaciones de la carrera y la caminata, con la variante del despegue del suelo como consecuencia de la extensión violenta de una o ambas piernas" (p. 67)

**Cuadro 13 Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza programación locomotriz del indicador giros**

N°	Ítemes	Siempre (S),		Casi siempre (CS),		Algunas veces (AV)		Casi Nunca (CN)		Nunca(N)	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud											
21	Promueve juego donde el niño(a) reciba objetos correctamente	2	10	10	50	3	15	3	15	2	10
22	Suscita actividades donde los niños reciban diversos objeto con diversas partes del cuerpo: manos, pie, pecho entre otros	2	10	10	50	4	20	3	15	1	5
<b>Promedio del indicador</b>		<b>10</b>		<b>50</b>		<b>15</b>		<b>15</b>		<b>10</b>	

**Giros**



**Grafico 9**

**Distribución de la frecuencia de la dimensión destreza programación locomotriz del indicador giros**

**Fuente: Cuadro 13**

De acuerdo con el cuadro antes expuesto se encontró que el 50% del personal docente consultado en cuanto al indicador *giros* casi siempre promueven juego donde el

niño(a) reciba objetos correctamente; un 15% algunas veces y 15% casi nunca, un 10% siempre y 10% nunca. Asimismo, un 50 % de los docentes consultado casi siempre suscitan actividades donde los niños reciban diversos objetos con diversas partes del cuerpo: manos, pie, pecho entre otros; un 20% algunas veces y 15% casi nunca, un 10% siempre y 5% nunca.

Resultados que revelan que en promedio el 50 % del personal docente casi siempre utiliza la programación locomotriz del giro como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en los niños, lo que es importante porque los giros mejoran: la percepción y estructuración espacio-temporal; el control postural; la conciencia corporal; la organización del esquema corporal; y la coordinación neuromuscular. Esto resultados se respaldan en lo acotado por Céspedes (2003) “El giro es aquel movimiento corporal que implica una rotación a través de los ejes ideales que atraviesan el ser humano, vertical, transversal y Sagital.” (p. 18)

### **Discusión de Resultados**

Finalizada la presentación, análisis se puede deducir que los tipos de juegos recreativos menos utilizados por los docentes sujetos a estudio para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial, son los juegos funcionales pues solo algunas veces motivan a los niños para que utilicen los juguetes o los objetos de la forma en la que están previstos su uso o dan un juguete al niño por ejemplo un teléfono para que él identifiquen cuál es la función de dicho objeto o juguete.

También, otro juego poco utilizado por el docente es el juego de competencia porque solo algunas veces realizan juegos para que el niño participe de manera individual para la consecución de metas o efectúa juegos donde el propio niño mida su esfuerzo conjuntamente con las capacidades que él tiene sobre otros competidores.

No obstante, los tipos de juegos recreativos más utilizados por los docentes son los juegos constructivos porque casi siempre, realizan actividades con los niños donde se apilan, alinean objetos para formar caminos, torres o puentes y también colocan a los niños a armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas para que se distraiga. De igual

manera utilizan con gran frecuencia los juegos de simulación puesto que colocan al niño a que simule los ruidos y movimientos de algunos animales, aunado a esto recrean situaciones de la vida real donde el niño actúa de acuerdo con el rol que le asigna por ejemplo jugar al autobús donde unos serán pasajeros y otros el chofer.

Por otra parte, los juegos medianamente utilizados por los docentes son los juegos formales, porque, solo algunas veces hacen que los niños establezcan reglas al jugar para evitar conflictos entre ellos o les enseña a esperar turnos, con juego reglamentados como “el lobo esta”. Otro medianamente utilizado es el juego de habilidad pues, casi siempre, el docente emplean actividades donde los niños utilizan sus habilidades visuales por ejemplo identificando colores y formas y además hacen que el niño repita de forma persistente una acción o actividad hasta que la domine, por ejemplo: lanzar o coger una pelota.

En relación la destreza motriz básica existe alta presencia de los desplazamientos como destreza Óculo-manual en desarrollo motriz del niño puesto que, los docentes casi siempre realizan juegos donde los niños marchen o corran hasta una meta, o hace que se desplacen saltando, haciendo la rana con estilos propios,. Asimismo, los docentes casi siempre motiva a los niños a separar los pies del suelo, venciendo la fuerza de la gravedad, También los motiva a que salten la cuerda para que desarrollen equilibrio físico, lo que se vuelve alta presencia de las recepciones en desarrollo motriz del niño.

Aunado a lo anterior, en cuanto a la programación locomotriz se evidencia moderada presencia del desplazamiento en desarrollo motriz del niño, porque los docentes algunas veces hacen que el niño rote alrededor de su cuerpo y luego respire profundo para encontrar su equilibrio, de igual manera, realizan juegos con los niños donde implique una rotación a través de los ejes corporales por ejemplo la gallina ciega. Asimismo, los motiva a que salten la cuerda para que desarrollen equilibrio físico, De la misma manera, se determino alta presencia de los giros en desarrollo motriz del niño en vista de que los docentes casi siempre promueven los juego donde el niño(a) reciba objetos correctamente.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **Conclusiones**

Luego de la presentación, análisis y discusión de los resultados de los datos suministrados para proceder a plantear los juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre, Estado Barinas se muestra las conclusiones a que se llegó:

1.- los tipos de juegos recreativos menos utilizados por los docentes sujetos a estudio para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de educación inicial, son los juegos funcionales pues solo algunas veces motivan a los niños para que utilicen los juguetes o los objetos de la forma en la que están previstos su uso o dan un juguete al niño por ejemplo un teléfono para que él identifiquen cuál es la función de dicho objeto o juguete.

2.- El juego de competencia es poco utilizado por el docente porque solo algunas veces realizan juegos para que el niño participe de manera individual para la consecución de metas o efectúa juegos donde el propio niño mida su esfuerzo conjuntamente con las capacidades que él tiene sobre otros competidores.

3.- Los tipos de juegos recreativos más utilizados por los docentes son los juegos constructivos porque casi siempre, realizan actividades con los niños donde se apilan, alinean objetos para formar caminos, torres o puentes y también colocan a los niños a armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas para que se distraiga. Los juegos de simulación puesto que colocan al niño a que simule los ruidos y movimientos de algunos animales, aunado a esto recrean situaciones de la vida real donde el niño actúa de acuerdo con el rol que le asigna por ejemplo jugar al autobús donde unos serán pasajeros y otros el chofer.

4.- Los juegos medianamente utilizados por los docentes son los juegos formales, porque, solo algunas veces hacen que los niños establezcan reglas al jugar para evitar conflictos entre ellos o les enseñan a esperar turnos, con juegos reglamentados como “el lobo está”. Los juegos de habilidad pues, casi siempre, el docente emplea actividades donde los niños utilizan sus habilidades visuales por ejemplo identificando colores y formas y además hacen que el niño repita de forma persistente una acción o actividad hasta que la domine, por ejemplo: lanzar o coger una pelota.

4.- Existe alta presencia de los desplazamientos como destreza Óculo-manual en desarrollo motriz del niño puesto que, los docentes casi siempre realizan juegos donde los niños marchen o corran hasta una meta, o hace que se desplacen saltando, haciendo la rana con estilos propios.

5.- Existe alta presencia de la destreza Óculo-manual desde las recepciones en desarrollo motriz del niño en vista de que los docentes casi siempre motiva a los niños a separar los pies del suelo, venciendo la fuerza de la gravedad, También los motiva a que salten la cuerda para que desarrollen equilibrio físico.

6.- Se evidenció moderada presencia de las destrezas óculo manuales desde el desplazamiento en desarrollo motriz del niño, porque los docentes algunas veces hacen que el niño rote alrededor de su cuerpo y luego respire profundo para encontrar su equilibrio, de igual manera, realizan juegos con los niños donde implique una rotación a través de los ejes corporales por ejemplo la gallina ciega.

7.- Se mostró alta presencia la programación locomotriz desde los saltos en desarrollo motriz del niño, debido a que los docentes casi siempre motiva a los niños a separar los pies del suelo, venciendo la fuerza de la gravedad, También los motiva a que salten la cuerda para que desarrollen equilibrio físico, 9.- Se determinó alta presencia la programación locomotriz desde los giros en desarrollo motriz del niño en vista de que los docentes casi siempre promueven los juegos donde el niño(a) reciba objetos correctamente, También los motiva a que salten la cuerda para que desarrollen equilibrio físico.

## **Recomendaciones**

Las recomendaciones que se presentan a continuación se orientan hacia el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre, Estado Barinas con la finalidad de que el personal de esa institución Establecer los Juegos recreativos como herramienta útil para que los niños controlen el uso de sus músculos, obtengan una postura erguida, equilibrio y movilidad óptima.

Se recomienda sensibilizar a los docentes sobre la utilidad de los Juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial de la Parroquia Ticoporo, Municipio Antonio José de Sucre, Estado Barinas.

Se sugiere introducir en la planificación de los docentes de aula los juegos funcionales para el desarrollo de la motricidad fina.

A los docentes de educación física a que sean los primeros actores educativos en incentivar a los niños a realizar actividades de juego en su tiempo libre que contribuyan al fortalecimiento de las habilidades motrices básicas.

## Referencias Bibliográficas

- Ajuriaguerra, J. (1997). **Manual de psiquiatría infantil**. Barcelona: Masson.
- ANECA (2012). **Guía de apoyo para la elaboración de la Memoria de Verificación de los títulos oficiales universitarios** (Grado y Máster). V.0.4. de 16/01/2012. Disponible en [www.aneca.es](http://www.aneca.es)
- Antuña, M. (2011). **El juego infantil y su metodología**. Bogotá: Ediciones MAD, S.L.
- Arias, F. (2012). **Proyecto de Investigación Introducción a la Metodología Científica**. Editorial Episteme, C.A. Caracas – Venezuela.
- Arredondo, B., Rodríguez, Á. (2017) **Estrategia lúdica para favorecer al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 3 y 4 años**. Trabajo de grado no publicado disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd19/desarrollo-de-lashabilidades-motrices-basicas12.htm>
- Balbo, J (2016). **Guía Práctica para la Investigación sin Traumas II**. Sexta Edición. Fondo Editorial UNET. San Cristóbal – Estado Táchira.
- Batalla, A. (2010). **Habilidades motrices**. Barcelona: Editorial INDE
- Bautista, Y. (2019) **El juego recreativo y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños de los Centros de Educación Inicial**. Trabajo de grado de maestría no publicado Mención Dificultades de Aprendizaje Universidad Nacional Abierta, UNA. Centro Local Mérida
- Bernal, C (2016). **Metodología de la investigación: para administración, economía, humanidades y ciencias sociales**. Editorial Pearson Educación. Colombia.
- Bernal, M y Zapata, R (2008) **Juego, Ocio y Recreación**. Bogotá. Ediciones Universidad Pedagógica.
- Brown, G. (2008). **Qué tal si jugamos... otra vez**. Buenos Aires: Editorial Lumen.
- Buendía, L. (2010) **Métodos de investigación en Psicopedagogía**. España: Editorial McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
- Calderón. M (2009) **Educar jugando**. Lima Perú: Editorial San Marcos.
- Caña de P, M del M. (2019). **La expresión corporal en la etapa infantil**. Barcelona-

- España: Editorial Grafos,
- Cañeque, L. (2013) **Juego y Vida**. Buenos Aires. Editorial El Ateneo
- Céspedes. C. (2003). **La recreación Infantil**. Editorial Trillad
- Champi, J. (2021) **Juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 127 del distrito de congalla – lircay**. Trabajo de grado de maestría no publicado de la Universidad Nacional De Huancavelica disponible en <https://repositorio.unh.edu.pe/items/fb6c3845-a53d-4e77-9469-58fb85107fef>
- Constitución De La Republica Bolivariana De Venezuela (2000). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 5.453 (Extraordinario). Marzo 24, 2000.
- De Castro A. (2008) **Juegos para Educación Física. Desarrollo de destrezas Básicas**. Madrid: Narcea Ediciones
- De la Torre, S (2012): **Metodología de la investigación social**. Editorial Trilla.
- Díaz, J. (2009). **La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas**. Barcelona: Editorial INDE.
- Giradles. V. (2022) **Importancia del trabajo Psicomotriz y predeportivo a los niños de edad preescolar para optima especialización deportiva futura**. efdporte.com / Revista digital –Buenos Aires
- Gómez, (2010) **Paradigmas, enfoques y tipos de investigación. HTML - Revistas en línea UCAB**. Disponible en: <https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve>
- Gracida, J. (2010) **Guía de educación física y psicomotricidad en la educación primaria**, Quinta edición. Barcelona Editorial. Seix Barral, S.A
- Hernández, E. (2020) **Importancia del juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas de cuatro años de edad**. Trabajo de grado maestría no publicado de Centro De Investigaciones Psiquiátricas, Psicológicas Y Sexológicas De Venezuela (CIPPSV)
- Hernández, S.; Fernández, C. Y Baptista, P. (2016). **Metodología de la Investigación**. 7° Edición. Editorial McGraw Hill Interamericana. México.
- Herrera. C. (2020) **Aportes del juego al desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes de tercer nivel de preescolar de la institución Educativa Inmaculada Concepción en la zona rural del municipio de Nariño Antioquia**. Trabajo de grado no publicado de la Universidad Católica

De Oriente, Colombia disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.13064/616>

Hurtado, J. (2008). **El Proyecto de la Investigación. Comprensión Holística de la metodología y la Investigación.** Sexta Edición. Editorial Quirón. Bogotá

Jiménez, J. y Jiménez, I. (2012) *Psicomotricidad. Teoría y programación.* Editorial Escuela Española. Barcelona.

Labrador, M., Orozco, P., Palencia, O. (2012) **Metodología.** Valencia. Editorial Clemente

Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física (2011). Gaceta oficial N° 39741

Ley Orgánica de Educación con su Reglamento. (2009). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. N° 5.662 Extraordinario del 24 de septiembre de 2003.

Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (LOPNA). (2009, Septiembre 03). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 5.859 Extraordinario, Octubre 02,1998. Congreso de la República de Venezuela.

Llanos, C. (2003) **Las actividades y juegos cooperativos.** Barcelona: Paidotribo

Lleixá, A. (2013) **La educación física en preescolar y ciclo inicial 4-8 años.** Barcelona. Editorial Paidotribo

López de Sosoaga, A. (2004). **El juego:** análisis y revisión bibliográfica. Bilbao. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.

Manterola, C. (2016) **Educación, enseñar y aprender.** Mérida. Ediciones Universidades de los Andes ULA

Mariotti, F. (2011) **La recreación y los juegos: las competencias a través del juego.** México: Trillas

Mejía, T. (2020) **Habilidades Motrices Básicas.** Editorial Lifeder.

Ministerio del Poder Popular para la educación (2007) **Subsistema de Educación Inicial Bolivariana: Currículo y Orientaciones Metodológicas** Editorial CENAMEC

Omeñaca, R.; Ruiz, J. V. (2009). **Juegos cooperativos y educación física.**

Barcelona: Editorial Paidotribo.

- Oña, D. (2019) **La influencia de las actividades recreativas en el desarrollo motor grueso de los niños de 8 a 10 años de la Unidad Educativa Milenio “Bicentenario”**. Trabajo de grado no publicado de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Sangolqui, Ecuador disponible en <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/23992>
- Ortega, E. y Blázquez, D. (2007) **La Actividad Motriz, en el niño de 3 a 6 años**. Argentina. Editorial Cincel.
- Palella, S y Stracruzzi (2017) **Metodología De La Investigación Cuantitativa**. Editorial: FEDUPEL
- Peñarrieta, M (2015). **Módulos de Aprendizaje Metodológico**. México, Editorial Plaza y Valdes.
- Ramírez, M (2016). **Guía para la Investigación Documental**. Editorial Trillas. México.
- Rigal, R. (2006): **Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria**. Barcelona: Ediciones Inde.
- Ruiz, L. (2004). **Desarrollo motor y actividades físicas**. Madrid: Editorial Gymnos
- Sabino, Carlos. (2009). **Metodología e Investigación**. Universidad Central de Venezuela. Caracas, Venezuela.
- Sánchez, N (2019) **Los juegos recreativos inciden en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi Rubio estado Táchira**. Trabajo de grado de especialización no publicado Mención Dificultades de Aprendizaje. Universidad Nacional Abierta, UNA. Centro local Táchira.
- Schultz, D. P. y Schultz, S. E. (2002). *Teorías de la personalidad*. Madrid: Paraninfo Cengage Learning.
- Silva, J. (2016). **Metodología de la Investigación. Elementos Básicos**. Ediciones Cobo. 1º Edición. Caracas. Venezuela.
- Torres, C (2009) **El juego en el aprendizaje de la contabilidad en niños y niñas de educación inicial**. Mérida. Ediciones Talleres Gráficos de la ULA.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (UPEL, 2020), **Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales**.

Ediciones FEDEUPEL

Vásquez. C. (2020) **Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motor de los niños y niñas de 5 a 6 en el CEI Niño Simón, la Concordia estado Táchira.** Trabajo de grado de maestría no publicado de la Universidad Nacional Abierta. UNA.

Veliz (2016) **Crítica, ontología y estructura de la promesa. Para una democracia emancipadora.** IX Jornadas de Sociología de la UNLP, 5 al 7 de diciembre de 2016. Universidad Nacional de La Plata.

Zevi, S. (2010) **Aprendizaje Motor, Maduración y Desarrollo.** Buenos Aires. Argentina Editorial Indugraf.

## **ANEXOS**

[ANEXO 1]

**INSTRUMENTO APLICADO A LOS SUJETOS DEL ESTUDIO**

UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL  
“EZEQUIEL ZAMORA”  
VICERRECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL  
COORDINACIÓN DEL ÁREA DE POSTGRADO  
POSTGRADO PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.

**Instrumento dirigido al personal docente**

Apreciados:

El presente cuestionario tiene por finalidad recabar información para llevar a cabo el trabajo de grado titulado: Juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las destrezas motrices básicas en niños y niñas de educación inicial. Elemento indispensable para optar Grado de Magister Scientiarum en Pedagogía De La Educación Física. Que otorga la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales “Ezequiel Zamora”, por lo tanto, se pide su colaboración en responder con objetividad y honestidad, pues de esto depende el éxito de la investigación.

**Instrucciones**

A continuación, se presenta una serie de proposiciones con las alternativas de respuesta Siempre (5), Casi siempre (4), Algunas veces (3), Casi Nunca (2) y Nunca (1), marque con una (X) la que considere su criterio.

No se identifique en el cuestionario

Ante las dudas pregunte a la investigadora

Muchas Gracias

Investigador

Indicadores / Ítem N°			Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud	Alternativas de selección				
				S	CS	AV	CN	N
<b>Juegos recreativos</b>								
<b>Tipos de juegos</b>	Juego funcional	1	Motiva a los niños para que utilicen los juguetes o los objetos de la forma en la que están previstos su uso					
		2	Da un juguete al niño por ejemplo un teléfono para que él identifiquen cuál es la función de dicho objeto o juguete					
	Juego constructivo	3	Realiza actividades con los niños donde se apilen, alinean objetos para formar caminos, torres o puentes.					
		4	Coloca a los niños a armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas para que se distraiga					
	Juego de simulación	5	Coloca al niño a que simule los ruidos y movimientos de algunos animales					
		6	Recrear situaciones de la vida real donde el niño actúe de acuerdo con el rol que le asigna por ejemplo jugar al autobús donde unos serán pasajeros y otros el chofer					
	Juegos formales	7	Hace que los niños establezcan reglas al jugar para evitar conflictos entre ellos.					
		8	Enseña a los niños a esperar turnos, con juego reglamentados como “el lobo esta”					
	Juegos de Habilidad	9	Emplea actividades donde los niños utilicen sus Habilidades visuales por ejemplo identificando colores y formas					
		10	Hace que el niño repita de forma persistente una acción o actividad hasta que la domine, por ejemplo: lanzar o coger una pelota					
	Juegos de competencia	11	Realiza juegos para que el niño participe de manera individual para la consecución de metas					
		12	Efectúa juegos donde el propio niño mida su esfuerzo conjuntamente con las capacidades que él tiene sobre otros competidores					
<b>Destrezas motrices básicas</b>								
<b>Destreza Óculo-manual</b>	Lanzamientos	13	Hace que el niño juegue a lanzar la pelota con una sola mano					
		14	Motiva al niño a juegue lanzando aros, globos, pelotas de papel con las dos manos					
	Recepciones	15	Promueve juego donde el niño(a) reciba objetos correctamente					
		16	Suscita actividades donde los niños reciban diversos objeto con diversas partes del cuerpo: manos, pie, pecho entre otros					

Cont.

Indicadores / Ítem N°		Para la facilitación de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas Ud		Alternativas de selección				
				S	CS	AV	CN	N
<b>Habilidades motrices básicas</b>								
<b>Programación Locomotriz</b>	Desplazamientos	17	Realiza juegos donde los niños marchen o corran hasta una meta.					
		18	Hace que los niños se desplacen saltando, haciendo la rana con estilos propios					
	Saltos	19	Motiva a los niños a separar los pies del suelo, venciendo la fuerza de la gravedad.					
		20	Motiva a los niños a que salten la cuerda para que desarrollen equilibrio físico					
	Giros	21	realiza juegos con los niños donde implique una rotación a través de los ejes corporales por ejemplo la gallina ciega					
		22	Hace que el niño rote alrededor de su cuerpo y luego respire profundo para encontrar su equilibrio					

[ANEXO 2]

Constancias de Validación

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Quien suscribe ciudadano Jackson Sanchez con C.I. N° V – 12.553.338 de profesión (Msc) en: Actividad física en la comunidad hago constar que he leído el instrumento, diseñado por la Lcdo. Jackson Moreno para recabar información de la investigación titulada. "JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL". El cual forma parte de su trabajo de investigación para optar al Grado Académicos de magister en ciencias de la educación mención pedagogía de la educación física de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora UNELLEZ

En la Ciudad de Barinas a los 16 día del mes de octubre de 2022.



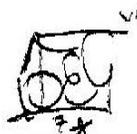
Firma del Validador  
C.I.-12.553.338

PROFESIÓN: Docente de deporte  
INSTITUCIÓN DONDE TRABA: Circuito Escolar  
MAESTRÍA E: Actividad física en la comunidad

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe ciudadano Joe Armando Guarecuco Sanchez con C.I. N° V – 7.359.441 de profesión (Msc) en: Gerencia Deportiva hago constar que he leído el instrumento, diseñado por la Lcdo. Jackson Moreno para recabar información de la investigación titulada. "JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL". El cual forma parte de su trabajo de investigación para optar al Grado Académicos de magister en ciencias de la educación mención pedagogía de la educación física de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora UNELLEZ

En la Ciudad de Barinas a los 17 día del mes de octubre de 2022.



Firma del Validador

C.I.-7359.441

PROFESIÓN: Docente universitario  
INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: UNELLEZ  
MAESTRÍA EN Gerencia Deportiva

Quien suscribe ciudadano: Ana Marily Velazco, con C.I. N° V-9 366 959, de profesión (Msc) en: Orientación de la conducta, Investigación Médica y Docencia Universitaria, hago constar que he leído el instrumento, diseñado por la Lcdo. Jackson Moreno para recabar información de la investigación titulada. **“JUEGOS RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL”**. El cual forma parte de su trabajo de investigación para optar al Grado Académicos de magister en ciencias de la educación mención pedagogía de la educación física de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora UNELLEZ

En la Ciudad de Barinas a los 25 día del mes de octubre de 2022.

Observaciones: El instrumento está apto para ser aplicado a la población del estudio



ANA M. VELAZCO  
CI V-: 9366959

PROFESIÓN: Docente, orientadora de la conducta  
INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: Centro de Investigaciones Psiquiátricas, Psicológicas y Sexológicas de Venezuela. CIPPSV  
MAESTRÍA EN Orientación de la conducta, Investigación Médica y Docencia Universitaria

[ANEXO 3]

Confiabilidad del instrumento

Item	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	N	
Sujeto																								
1	1	2	1	1	3	1	2	1	1	3	1	2	1	1	3	1	3	3	2	2	1	3	39	
2	2	1	2	2	1	3	1	3	3	1	2	2	3	1	2	3	1	1	3	3	2	1	43	
3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	3	1	3	2	1	1	1	3	35	
4	3	2	2	2	3	3	2	1	3	1	3	3	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	47	
5	1	3	2	3	3	3	3	3	1	2	3	1	3	3	3	2	2	3	2	3	1	2	52	
6	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	3	1	1	1	1	3	1	1	3	1	2	1	35	
7	1	3	3	1	3	3	1	3	2	1	1	3	2	2	3	2	1	2	1	2	3	2	45	
8	1	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	1	1	2	3	2	2	2	1	2	1	45	
9	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	59	
10	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	60	
Suma	18	20	22	19	23	23	21	21	21	21	23	21	19	19	23	22	21	22	21	20	20	20	460	
X	1,80	2,00	2,20	1,90	2,30	2,30	2,10	2,10	2,10	2,10	2,30	2,10	1,90	1,90	2,30	2,20	2,10	2,20	2,10	2,00	2,00	2,00	46,00	
S <sup>2</sup>	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	70,4	

Sumatoria 14,18 Formula de alpha de Cronbach =  $n/n-1[\text{Sumatoria } S^2 / \text{Sumatoria } St^2] = 0,86$  Este es el resultado de la confiabilidad para los ítems del instrumento de Evaluación del 1 al 5, se le aplicó el Alpha de Cronbach y se obtuvo un resultado de 0,84 Alta Confiabilidad. El instrumento contaba con cinco (5) posibilidades de respuesta, las cuales fueron calificados con una puntuación, de la manera siguiente: **S**: Siempre (5) **CS**: Casi Siempre (4) **AV**: Algunas veces (3) **CN**: Casi Nunca (2) **N**: Nunca (1)

Año	2022- 2023
-----	------------

[ANEXO 2]

	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEM	OCTUB	NOVIEM	DICIEM	ENERO	FEBRE
Presentación del trabajo (Capítulos I, II, III)	X	X	X								
Revisión bibliográfica		X									
Elaboración del instrumento				X							
Aplicación del instrumento				X							
Análisis de los instrumentos					X						
Elaboración del capítulo IV, V, VI						X	X				
Elaboración del trabajo final en computadora y con las normas de UELLEZ							X				
Revisión de trabajo por el tutor (a)						X	X				
Presentación del trabajo de investigación								X			
Revisión del trabajo por el jurado									X		
Defensa o presentación del trabajo										X	
Entrega de la versión final del trabajo de grado											X

# SÍNTESIS CURRICULAR

DATOS PERSONALES	
<b>Apellidos:</b> Aguilar Cañas	<b>Nombres:</b> Leandro
<b>Cédula de Identidad:</b> V.- 12.464.856.	<b>Fecha de Nacimiento:</b> 26/10/1975.
<b>Lugar de Nacimiento:</b> Guacas de Rivera; estado Barinas	<b>Edad:</b> 47 Años
<b>Estado civil:</b> Soltero	<b>Licencia de Conducir:</b> 5to Grado
<b>Dirección de habitación:</b> Urbanización los Naranjos Calle 09 entre carreras 17 y 18 Casa N° 17-45. Municipio Antonio José de Sucre, Socopó estado Barinas	
<b>Teléfono de casa:</b> 0273-9281597. <b>Celular:</b> 0414-534.53.13 <b>Correo:</b> escorpionmilor@gmail.com	
FORMACIÓN ACADÉMICA	
<b>Educación primaria:</b> 1° a 4° Grado; Esc. U.E. "Inés Labrador de Lara". El Piñal; Estado Táchira. 5° y 6° Grado Escuela Básica Alberto Arvelo Torrealba Socopò; estado Barinas.	<b>Título obtenido:</b> Certificado de 6to Grado.
<b>Educación media:</b> 7° a 9° Grado. En la U.E. "Socopò". Socopò estado Barinas.	<b>Título obtenido:</b> Certificado de 9no Grado.
<b>Educación diversificada:</b> 1° y 2° Cs U.E. "Socopò". Socopò; estado Barinas.	<b>Título obtenido:</b> Bachiller en Ciencias.
<b>Educación superior:</b> <b>Pregrado:</b> Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora (UNELLEZ) Barinas estado Barinas y Socopó estado Barinas <b>Postgrado:</b> Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora (UNELLEZ) Barinas estado Barinas UNELLEZ. Barinas Estado Barinas	<b>Título obtenido:</b> Lcdo. en Educación Física Deporte y Recreación.  Maestría en Educación Mención Pedagogía de la Educación Física.
CURSOS Y TALLERES REALIZADOS	
	LUGAR
Curso: "Ortografía y Redacción"	INCE Caracas D.C.
Actualización del Reglamento de Baloncesto	Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora Barinas
Taller de Entrenamiento Deportivo	Federación Internacional de Educación Física Barinas
Taller de Jueces Comunitarios y Organizadores de Eventos Deportivos	Zona Educativa Barinas
II Seminario de Educación Física y Recreación	Federación Internacional de Educación Física Barinas
Automatización del Entrenamiento Deportivo	Federación Internacional de Educación Física Barinas
Colectivo de haceres y saberes: "Psicología Positiva"	Batallón del Ejército del Municipio Antonio José de Sucre
II Congreso de Recreación Educativa del Piedemonte Andino	Gimnasio el Márquez del Municipio Antonio José de Sucre
Jueces Comunitarios y Organizadores de Eventos Deportivos de Triatlón	Municipio Escolar N° 02
Administración Pública Estatal y Municipal en Socopó	Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora Barinas



I Taller de Arbitraje de Kickingball	Comité Olímpico Venezolano	
Estrategias Metodológicas de la Natación, Baloncesto adaptado 3x3 y en sobre ruedas, redacción de artículos científicos en el área de Educación Física	Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora Barinas	
Programa de desarrollo personal y profesional	FONTUR - Caracas	
<b>EXPERIENCIA LABORAL</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desde 01/01/1994 Hasta 31/12/2012. Sargento Segundo. Cuerpo Técnico de Vigilancia del Transporte Terrestre – Policía Nacional Bolivariana.</li> <li>- Desde 23/03/2015 Hasta 12/07/2021. Docente Convencional de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales (UNELLEZ)</li> <li>- Desde el 12/07/2021 hasta la fecha actual. Docente Fijo Medio Turno de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales (UNELLEZ)</li> <li>- Desde 10-10-2017 Docente del Liceo Nacional "LUIS BELTRAN PRIETO FIGUEROA"</li> <li>- Desde 23-03-2022 Director del Liceo Nacional "LUIS BELTRAN PRIETO FIGUEROA"</li> </ul>		
<b>RECONOCIMIENTOS RECIBIDOS</b>		
- Única Clase. Alcaldía Municipio Antonio José de Sucre. Febrero 2022.		
<b>EXPERIENCIA COMO JURADO DE TRABAJOS DE GRADO</b>		
<b>TÍTULO DEL TRABAJO EVALUADO COMO JURADO</b>	<b>NOMBRE DE LOS EVALUADOS</b>	<b>AÑO</b>
Guía de juego para el fortalecimiento de la motricidad fina	Edys Pérez C.I: 23914155 Orismar Hernández C.I: 25079774	2022
Guía de juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas	García Barajas YanetsyYaikely C.I: 27274589 Tarazona Araque Andrés Eloy C.I: 26457339	2022
Material recuperable como herramienta didáctica en el desarrollo de actividades pedagógicas en educación física, deporte y recreación Caso: estudiantes de la Unidad Educativa El Quino	Mary Joselin Dugarte C.I: 23914716	2022
<b>ACTIVIDADES DE SOCIALIZACIÓN DE SABERES</b>		
TUTOR DE SERVICIO COMUNITARIO EN EL PROYECTO FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE LAS ESCUELAS DE FÚTBOL DEL MUNICIPIO ANTONIO JOSÉ DE SUCRE.		



