



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE”
PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 484 DE
CHIPAQUILLO, DOS DE MAYO, HUÁNUCO, 2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

**ESCALANTE AVALOS, LIZ VIVIANA
COD. ORCID. 0000-0003-2444-3108**

ASESOR:

**FLORES SUTTA, WILFREDO
COD. ORCID. 0000-0003-4269-6299**

HUÁNUCO – PERÚ

2020

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 484 DE CHIPAQUILLO, DOS DE MAYO, HUÁNUCO, 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Bach. Escalante Ávalos, Liz
COD.ORCID. 0000-0003-2444-3108
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado
Huánuco, Perú

ASESOR

Flores Sutta, Wilfredo
COD. ORCID. 0000-0003-4269-6299
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Perú

JURADO

Salinas Ordoñez, Lester Froilan
COD. ORCID. 0000-0002-5726-909X

Bustamante Chávez, Ana Maritza
COD.ORCID. 0000-0001-9066-3892

Sánchez Cornejo, Soledad
COD.ORCID.0000-0002-4985-204X

HOJA DEL JURADO EVALUADOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez

Presidente

Mgtr. Ana Bustamante Chávez

Miembro

Mgtr. Soledad Sánchez Cornejo

Miembro

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Filial Huánuco por ser parte de mi formación como profesional.

A los docentes de la Escuela de Educación Inicial por sus enseñanzas y orientaciones para formarme como una gran profesional y competente ante los cambios de la sociedad.

Al docente Mgtr. Wilfredo Flores Sutta por su apoyo y asesoría constante para la culminación de este trabajo de investigación.

Al personal directivo, docentes y niños y niñas de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco; por haberme brindado las facilidades para la aplicación de esta investigación.

DEDICATORIA

A mi familia por su apoyo
constante para mi superación
profesional.

RESUMEN

La presente tesis estuvo dirigida a determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas de 3 años del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 31% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad gruesa. A partir de estos resultados se aplicó los juegos al aire libre a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 74% de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad gruesa, demostrando un desarrollo del 42%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de los juegos al aire libre para la mejora de la motricidad gruesa.

Palabras clave: Juegos al aire libre, motricidad gruesa, lateralidad, esquema corporal, equilibrio.

ABSTRACT

The present thesis was aimed at determining to what extent the application of "outdoor" games develop gross motor skills in 3-year-old boys and girls of the Integrated Educational Institution No. 484 in Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019. The study was of a quantitative type with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to the experimental group. We worked with a sample population of 25 boys and girls of 3 years of the initial level. Student's t test was used for the research hypothesis test. The results showed that 31% of the boys and girls obtained in gross motor skills. From these results, outdoor games were applied through 15 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, the results of which showed that 74% of the 3-year-old boys and girls of the initial level obtained in the development of gross motor skills, demonstrating a development of 42%. With the results obtained and processing the student's hypothesis test, we conclude by accepting the general hypothesis of the research that supports the use of outdoor games to improve gross motor skills.

Key words: Outdoor games, gross motor skills, laterality, body schema, balance.

INDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
EQUIPO DE TRABAJO.....	iii
HOJA DE FIRMA DE JURADO	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INDICE	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1 Antecedentes.....	16
2.2 Marco conceptual	24
2.2.1 El juego.....	24
2.2.2. Clasificación del juego.....	26
2.2.3.El enfoque de Jean Piaget sobre el juego.....	30
2.2.4. Tipos de juego	37
2.2.5. Principio del juego.....	45
2.2.6. Teorías del juego.....	49
2.2.7. La motricidad gruesa.....	51
III. HIPÓTESIS.....	61
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Diseño de investigación.....	63
4.2. Población y muestra.....	64
4.2.1.Muestra.....	64
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	65

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	66
4.5. Plan de análisis.....	66
4.6. Matriz de consistencia.....	66
4.7. Principios éticos.....	69
V. RESULTADOS	
5.1. Resultados.....	70
VI. CONCLUSIONES.....	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	81
ANEXOS.....	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	70
Resultado de la motricidad gruesa según la prueba de entrada y salida	
Tabla 2	72
Resultado de la dimensión esquema corporal según la prueba de entrada y salida	
Tabla 3	74
Resultado de la dimensión lateralidad según la prueba de entrada y salida	
Tabla 4	76
Resultado de la dimensión equilibrio según la prueba de entrada y salida	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01	71
Resultado de la motricidad gruesa según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 02	73
Resultado de la dimensión esquema corporal según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 03	75
Resultado de la dimensión lateralidad según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 04	77
Resultado de la dimensión equilibrio según la prueba de entrada y salida	

I. INTRODUCCIÓN

En el informe de investigación denominado: La aplicación de los juegos “al aire libre” para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Integrada N° 484 De Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019, La motricidad gruesa le da a conocer a la docente de educación inicial que es de vital importancia en el desarrollo integral del niño ya que facilitará la habilidad del niño para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Las maestras de la etapa pre – escolar deben asumir con responsabilidad el encaminar a los niños y niñas a que aprendan a aprender, comprender y emprender.

Las dificultades en el desarrollo de habilidades motoras, evidenciada en una gran mayoría de niños entre 0 a 6 años, han sido desde principios del siglo XX una preocupación para la comunidad científica, sin poder dar explicaciones con fundamentación médica concreta (Missuina, Gaines, Soucie & Malean, 2006).

Imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible. Las primeras interacciones corporales con el bebé están impregnadas del espíritu lúdico: las cosquillas, los balanceos, esos juegos de crianza de los que habla Camels (2010): “Los juegos de crianza dan nacimiento a lo que denominó juego corporal [...] nombrarlos como juegos corporales remite a la presencia del cuerpo y sus manifestaciones. Implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar” (p. 1). Estos juegos corporales iniciales que se despliegan en la

interacción entre la niña, el niño, su maestra, maestro y agente educativo contienen toda la riqueza lúdica del arrullo, el vaivén y el ocultamiento, que son la base de la confianza, la seguridad y la identidad del sujeto. Los contactos lúdicos iniciales cuerpo a cuerpo van distanciándose y se empieza a ver a niñas y niños empleando su cuerpo de manera más activa e independiente, en saltos, deslizamientos, lanzamientos, carreras, persecuciones y acciones más estructuradas que conforman juegos y rondas.

Para realizar este estudio se hizo una investigación pre experimental, haciendo uso del tipo de estudio cuantitativo. Este trabajo consta de V capítulos:

En el capítulo I se formula el problema de investigación, los objetivos, justificación.

El capítulo II se menciona algunos trabajos que se han realizado tratando de solucionar el mismo problema. Esboza el marco teórico elaborando los elementos teórico – conceptuales que enmarcan y guían el problema e hipótesis formulados.

En el capítulo III se diseña la Metodología de la Investigación describiendo las variables, identificando la población y analizando los instrumentos de recolección de datos.

El siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la

Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019?

Teniendo como objetivo general: Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019.

Objetivos específicos:

Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.

Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.

Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Dueñas (2009) en su trabajo de investigación denominada: *Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo*, presentado en la Universidad Técnica de Babahoyo de Ecuador; llegando a las siguientes conclusiones:

La mayoría de los maestros no emplean Juegos Didácticos que desarrollen la motricidad en los estudiantes.

Los estudiantes en un gran porcentaje presentan poco desarrollo de la motricidad ya que tiene dificultades para la manipulación de objetos.

Las maestras no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad en los estudiantes.

El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.

La variedad de recursos didácticos utilizados en el aula es un elemento relevante, puesto que influye directamente en el rendimiento de los alumnos.

Una vez analizadas las consecuencias en el aprendizaje que conlleva la

utilización de actividades de carácter lúdico en el aula, la idea ahora es extender esta mecánica a otras unidades educativas.

Es conveniente remarcar que los juegos propuestos tienen una estructura que se adapta con gran facilidad, lo que permite parcialmente su reutilización, con pequeñas modificaciones.

Chancusig (2015) en su trabajo de investigación denominada: *Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo Cec, de la ciudad de Latacunga provincia de Cotopaxi*. Presentada en la Universidad de Tecnológica Equinoccial de Ecuador. Llegando a las siguientes conclusiones: La mayoría de los maestros no emplean Juegos Didácticos que desarrollen la motricidad en los estudiantes.

Los padres no realizan de manera frecuente actividades lúdicas y juegos tradicionales con los niños y niñas, no están capacitados en el área de desarrollo motriz de los niños.

Los juegos tradicionales son apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa, en todos los niveles puesto que le ayudan a una formación integral de sus habilidades. Se observa que los niños que desarrollan actividades lúdicas mejoran sus habilidades y su motricidad gruesa.

Los maestros no son continuamente capacitados en temas de motricidad gruesa y juegos tradicionales. El juego puede ser un instrumento para introducir a los niños en el medio que les rodea, de tal manera que este pueda relacionarse con los otros niños/as y con los adultos. Creciente interés por parte de los educadores para rescatar estos juegos tradicionales, muchos de ellos colectivos, que los hacen aún más interesantes para las necesidades de las niñas/os de ahora y que su utilización en el aula resulta vehículo para una enseñanza de calidad.

Rosada (2017) en su tesis denominada: *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*. Presentada en la Universidad Rafael Landívar de Guatemala. Llegando a las siguientes conclusiones:

Las maestras de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea San Gaspar, zona 16 mostraron facilidad al utilizar la guía de desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de 6 años de edad, con los materiales que la institución ya cuenta.

Los niños de párvulos mostraron mayor entusiasmo, motivación y alegría al poder brindárseles suficiente tiempo para realizar sus clases de educación física.

La utilización de los materiales fue de gran apoyo para las maestras y alumnos, con anterioridad no utilizaban los materiales porque aún estaban empacados y tenían el temor de perderlos o arruinarlos.

El correcto desarrollo y la estimulación adecuada de las habilidades motoras gruesas en los niños se vio reflejada al observarse el esfuerzo de los estudiantes por realizar correctamente los ejercicios.

Las maestras planificaron y utilizaron la guía de desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física para niños de 6 años de edad, evitándose así que ellas improvisaran sus clases y tuvieran al alcance los materiales necesarios para el mejor aprovechamiento del tiempo.

Huarcaya y Rojas (2018) en su tesis denominada: *Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°435 del distrito de Chincha Alta – Chincha*. Presentada en la Universidad Nacional de Huancavelica; concluye en lo siguiente:

El nivel de motricidad gruesa que presentan los niños y niñas de cuatro años de la Institución educativa Inicial N° 435 del distrito de Chincha Alta – Chincha, de acuerdo a la escala de OZER, en su mayoría es superior y motricidad normal superior; además existe una cantidad de niños considerable con niveles normales, normal inferior e inferior.

El nivel de equilibrio de la motricidad gruesa que presentan los niños y niñas de cuatro años de la Institución educativa Inicial N° 435 del distrito de Chíncha Alta – Chíncha, es en su mayoría alto, también existe una cantidad considerable de niños con nivel de equilibrio medio; y una cantidad minoritaria de niños con nivel de equilibrio bajo.

El nivel de coordinación motor grueso, que presentan los niños y niñas de cuatro años de la Institución educativa Inicial N° 435 del distrito de Chíncha Alta – Chíncha, es alto en su mayoría; además una cantidad importante de niños se encuentra en un nivel medio de coordinación; y solo unos cuantos niños se encuentran en un nivel bajo de coordinación.

Gastiaburú (2014) En su tesis denominada: *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E. del Callao*. Presentada en la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima. Llegando a las siguientes conclusiones:

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao.

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Romero (2017) en su tesis denominada: *Desarrollo motor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°224 San José y N° 207 José Antonio Encinas de la ciudad de Puno*. Presentada en la Universidad Nacional del Altiplano de Puno. Llegando a las siguientes conclusiones:

Conforme se ha desarrollado en el análisis e interpretación de resultados, se ha logrado determinar el nivel de desarrollo motor de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José y N° 207 José Antonio Encinas de la ciudad de Puno, de los niveles I al V estas se encuentra en un nivel II con un 35% y solo un 4% con un nivel V.

Los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José y N° 207 José Antonio Encinas de la ciudad de Puno, respecto identificación de esquema corporal, muestran un nivel II con un 40% esto significa que el niño toca erróneamente el segmento de su cuerpo solicitado, y solo 7% de los

niños lograron tocar el segmento de su cuerpo solicitado, teniendo así un nivel V.

Los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José y N° 207 José Antonio Encinas de la ciudad de Puno, respecto equilibrio dinámico muestra un nivel I con 37.3% y esto significa que el niño pisa fuera de la viga y solo el 3% de los niños lograron realizar el equilibrio sin salir de la viga, sin deslizar los pies y mirando al frente, teniendo así un nivel V.

Los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José y N° 207 José Antonio Encinas de la ciudad de Puno, respecto a recepción de pelota muestran que 49% de los niños obtuvieron un nivel I, significa que el niño no recepciona la pelota, solo el 1.5 % espera con una ligera flexión de codos y rodillas al tiempo que los 46 adelantan para recibir la pelota, esta es recogida con las manos y no toca ninguna parte de su cuerpo, logrando así un nivel V.

Huamán y Ávalos (2010) en su tesis titulada: *Aplicación de los juegos tradicionales en el incremento de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I "Nuestra Señora del Carmen Abancay- 2010*. Presentada en la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. Llegando a las siguientes conclusiones:

Después de la aplicación del post test del grupo experimental, se constató que mediante la aplicación de los juegos tradicionales se ve incrementada la motricidad gruesa de un nivel inferior equivalente a un 50% al iniciar nuestro trabajo de tesis comparado a un 66,7% al nivel superior lo que se deduce que nuestros juegos tradicionales tienen un valor significativo para el niño andino ya que se adaptan reglas acordes a su realidad.

De acuerdo al análisis de los resultados podríamos decir que los juegos tradicionales de carrera como el lobo, de salto como el pateo tejo y de lanzamiento como es el kiwi se ha logrado incrementar significativamente los niveles de motricidad gruesa en los niños.

Se ha comprobado que los juegos tradicionales son efectivos en el incremento de la motricidad gruesa y estos se pueden emplear en otros ámbitos.

Al procesar los datos de los indicadores de la flexibilidad y la coordinación a través de la ficha de observación y la aplicación de los niveles de motricidad gruesa se ve incrementada significativamente.

Estela (2018) en su tesis titulada: *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*. Presentada en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo de Chiclayo. Llegando a las siguientes conclusiones:

Según la variable estudio, coordinación motora gruesa, se evidencia que los estudiantes en cuanto a la dimensión de coordinación, el 21 % se encuentran en el nivel de proceso, el 7 % en el nivel logro; en la dimensión equilibrio con el 64 % en el nivel de proceso y el 0 % en el nivel de logro y en la dimensión de movimiento el 57 % en el nivel de proceso y el 21% en el nivel de logro. Esto nos da a entender que de forma general, los estudiantes presentan una calificación media de 10 puntos, lo que nos da entender que se encuentran de forma general en inicio de la variable.

El programa del juego como estrategia cumple con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia. Se sustenta en la teoría sociocultural de Vigotsky y tiene como finalidad potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los aspectos de coordinación, equilibrio y movimiento.

2.2. Marco Conceptual

2.2.1. El juego

El juego es una acción o actividad humana, que se realiza de acuerdo con una regla libremente establecida, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de alegría, es decir, el juego es el ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde, según la habilidad del que juega.

Para Rousseau (1762): “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulado de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68).

Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Para Fernández (1999),” el juego es la actividad más importante de la infancia, el juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto” (p. 43).

En cambio para Moreno (2002) “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”

Por tanto, el juego es una actividad de recreación, es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido y son utilizados como herramientas de enseñanza en las instituciones educativas, en especial en el nivel de educación inicial, esto por lo que incentiva al alumno a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

Gimeno y Pérez (1989: 37), definen el juego: “Como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad”

Borges (1994: 145). En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que: “El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea”.

2.2.2. Clasificación del juego

Según Vásquez (1986: 43) Existen numerosas clasificaciones de los juegos, pero, en su gran mayoría, únicamente definen aspectos que podríamos denominar como “formales” (juegos de carrera, de

lanzamiento) es decir, que utilizan conductas que aparecen visibles en su aspecto exterior (carácter descriptivo).

No es suficiente agrupar los juegos en clasificaciones parciales de alguna característica que los defina, a menos que ésta suponga un criterio propio en relación con el modelo pedagógico que utilice.

Por todo ello se propone aludir a las tipologías más representativas, que se han configurado a partir de elementos pertinentes, propios de la estructura interna del juego, que pueden tener una repercusión pedagógica interesante.

Atendiendo a la estructura interna de la praxis lúdica, Blázquez distingue: **Juegos de organización simple.** En los que apenas existe interacción directa con los demás (persiguen objetivos individuales). La estrategia se basa en aspectos como la persecución, conquista de una zona, etc. Tienen pocas reglas.

Juegos codificados: se presentan intervenciones grupales, aunque suponen de manera prioritaria una suma de acciones individuales. La actuación colectiva, dificulta la estrategia de estos. Juegos en que no existen oposiciones directas. Son juegos de mayor número de reglas.

Juegos reglamentados: la comunicación motriz (colaboración y oposición) es mucho más exigente que en los casos anteriores. Siempre se

presenta una actuación grupal de colaboración y de oposición, requiriendo estrategias en ataque y en defensa. La reglamentación es complicada y se debe conocer de antemano para poder jugar. El paso siguiente sería practicar los deportes, como juegos altamente reglamentados.

Tomando en cuenta que la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa del niño, presentamos una clasificación considerando ésta relación.

El juego exploratorio: (al que también se le llama juego funcional) se entiende como una actividad que se realiza simplemente por y para disfrutar de las sensaciones físicas que produce. Ejemplos incluyen movimientos motores repetitivos tales como poner y sacar agua de su contenedor, hacer ruidos con la boca o con algún objeto, o subir y bajar escaleras repetidamente.

El juego relacional: denota la capacidad de los niños para usar objetos en el juego con el propósito para el que fueron creados. Incluye el usar objetos simples correctamente, tal como un cepillo para el pelo; combinar objetos que guardan relación, tal como un camión y un chofer; y hacer que los objetos hagan lo que se espera que hagan, por ejemplo, jalar una manija para abrir algo.

Usualmente el juego constructivo se define como manipulación de objetos con el propósito de construir o crear algo. La diferencia entre el juego constructivo, el relacional y el exploratorio es que en el juego constructivo el niño tiene una meta final en mente que requiere la transformación de los objetos en una nueva configuración. Por ejemplo, construir una pared con bloques, usar una caja de cartón para que sea su casa.

En el juego simbólico: (Piaget, 1999), llamado también juego dramático, el niño pretende estar haciendo algo o ser alguien. El niño puede pretender con objetos (hace como que bebe té, usando una tacita vacía, por ejemplo); sin objetos (se peina los cabellos con los dedos como si tuviera un peine), o puede poner en relación objetos inanimados (su muñeca hace como que alimenta a los animales).

Los juegos con reglas involucran a los niños en una actividad con reglas o límites aceptados. Este tipo de juego implica expectativas compartidas y la voluntad de consentir y aceptar los procedimientos que se han acordado o establecido. Un elemento de competencia puede estar presente, ya sea con otro niño o consigo mismo. El juego puede ser un juego conocido y con reglas estándar, tal como un juego conocido como la “Pesca Pesca”, o puede ser un juego con reglas que el niño ha inventado.

Turbulento y físico son dos palabras que describen a los juegos motores bruscos. Usualmente se entiende este tipo de juego como un patrón de

acción que se ejecuta en un alto nivel de actividad, usualmente por un grupo de niños, aunque dos de ellos, solos pueden también desarrollar este tipo de juego. Este juego motor brusco, puede incluir actividades tales como correr, hacer cosquillas, empujarse o rodar por el suelo. La diferencia entre los juegos motores y el comportamiento agresivo, es que este último no es realizado de manera juguetona.

2.2.3. El enfoque de Jean Piaget sobre el Juego

Jean Piaget (1999), fue un pionero de la psicología infantil, estuvo 40 años dedicado a diversos estudios sobre el dibujo infantil, la psicología evolutiva, la psicología genética y la contribución esencial de Piaget al conocimiento fue la de haber demostrado que el niño tiene maneras de pensar específicas que lo diferencian del adulto.

Además, es el inventor de un léxico científico que todavía hoy perdura. En nuestro enfoque de investigación es importante por ser el primero en ver como el juego evolucionaba con arreglo al desarrollo del conocimiento, a la evolución del pensamiento infantil.

Piaget descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos y se organizan durante la infancia en esquemas de conducta. Un esquema es una acción que se repite, al principio de manera refleja pero posteriormente incluyen movimientos voluntarios, hasta que

tiempo después llegan a convertirse principalmente en operaciones mentales, de tal modo que otros estímulos previos no significativos se vuelven capaces de suscitarla. Se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta.

El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues, es parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Para Piaget, juego e inteligencia pasan por los mismos periodos y clasifica el juego en tres grandes manifestaciones: juego sensoriomotor, juego simbólico (caracterizado por la construcción de símbolos a partir de distintas capacidades y esencial para el equilibrio afectivo e intelectual del niño) y juego reglado (caracterizado por practicar y adquirir un grado de conciencia de la regla) Características de los diferentes estadios Estadio de los mecanismos reflejos congénitos. 0-1 meses El niño nace con unos reflejos innatos, algunos de los cuales (chupar, mover las manos) constituyen las bases de la cognición. Estadio de las reacciones circulares primarias. 1-4 meses.

Los esquemas motores se van perfeccionando con la práctica. Empiezan a coordinarse esquemas distintos, por ejemplo el de visión-audición (oír un ruido y volver la cabeza) y el de visión-aprehensión (coordinación viso-manual) Estadio de las reacciones circulares secundarias: 4-10 meses.

Aparecen las Reacciones Circulares Secundarias o patrones de conducta que establece el niño como consecuencia de alguna acción motora (por ejemplo, aprender a mover con la mano el móvil que tiene sobre la cuna para repetir un sonido que le resulta placentero) Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos. 10- 12 meses. Lo que caracteriza este periodo es la aparición de la conducta intencional. El niño aprende a utilizar una acción como medio para conseguir otra acción. Por ejemplo, el niño sabe buscar una caja de cerillas que esta oculta debajo de un almohadón levantando el almohadón. En este estadio se inicia la coordinación en integración de esquemas.

Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación. 12-18 meses. A partir de este momento, al niño le interesa la novedad. Quiere descubrir cómo funcionan las cosas de su entorno. Se dedica a experimentar con los objetos. Estadio de las nuevas representaciones mentales. 18-24 meses.

El niño en este periodo empieza a entender algo fundamental, que desarrollará plenamente en el Estadio Preoperacional: el uso de símbolos mentales. Empieza a desarrollarse en el niño la capacidad de utilizar palabras u otros símbolos para referirse a objetos que están ausentes y que son por tanto entidades mentales. Estadio preconceptual 2-4 años.

El estadio preconceptual presenta las siguientes características: el niño construye símbolos, utiliza el lenguaje irregularmente, realiza juegos de

simulacro. Es la etapa en la que el niño adquiere la función simbólica, sus imágenes, representaciones auténticas, distingue entre significador (palabras e imágenes) y cosas significadas (significado o acontecimientos perceptuales). El niño puede pensar acerca de los objetos, de actividades y manipularlos simbólicamente.

El niño tiene preconceptos, no maneja las clases, las operaciones reversibles. El razonamiento del niño carece de generalidad real, es concreto, animista, centrado, estático y egocéntrico. Estadio intuitivo 4-7 años.

El estadio intuitivo. Se caracteriza por cuanto el niño tiene un pensamiento en donde se destacan las funciones constitutivas o la posibilidad de captar ciertas variaciones correspondientes a una especie de pensamiento semilógico. El niño capta ciertas diferencias referentes a la calidad o material de los objetos. Es una etapa en donde aumenta la elaboración de conceptos, el niño conceptualiza mucho más que la etapa anterior, construye más representaciones e imágenes complejas. Puede agrupar objetos, formando clases según sus propios criterios.

Tiene algunas nociones de clase y aún no puede sacar conclusiones lógicas. Sigue ausente en el pensamiento de las operaciones reversibles, la transitividad y la conservación. Su pensamiento continúa siendo, en menor grado que la etapa anterior, animista, egocéntrico y centrado. El lenguaje

del niño en el estadio intuitivo aumenta considerablemente. Un punto necesario de atender es la influencia del medio sobre el desarrollo de la inteligencia.

Piaget presta especial atención a las actividades particulares de cada niño y su aptitud para organizarlas en relación con las oportunidades que les brinda el medio. Si un niño realiza pocas actividades, tiene menos experiencia, carece de un medio ambiente favorable, sus elaboraciones mentales serán escasas y en consecuencia su inteligencia estará limitada.

Piaget (1965: 86) definió: El juego como asimilación pura: “La repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo”.

Para Piaget, el juego estimula las destrezas de los niños para dominar y competir dentro del mundo. La importancia del juego radica en el carácter formativo y en las posibilidades que da a los niños(as) de ejercitar sus diferentes capacidades físicas sensoriales y afectivas.

Piaget (1999: 190) El juego de los niños no es una actividad sin sentido, al contrario tiene una dimensión plural y definida dentro de su propio desarrollo, es una conducta innata que se inserta y permanece a través de toda la vida, incluso cuando ya se es un adulto”.

Piaget (1999: 41) define el juego como: Una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad autoorientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta “orientación” lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares “serias”. Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibrio de los esquemas sensoriomotores.

Piaget (1988) va a intentar articular una serie de paralelismos entre la evolución de las estructuras básicas del conocimiento y las formas que adquiere el comportamiento lúdico infantil. Piaget trata de indicar como el juego simbólico se convierte en reglado manteniendo cada uno de los estadios. Según Piaget (1988) el juego es muy importante para el niño, incluso en su vida adulta desarrolla un papel muy significativo. Uno de los puntos relevantes de Piaget (1988), es el enfoque sobre el juego como reflejo motor de las estructuras intelectuales. Considera que las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren las estructuras intelectuales.

El tipo de juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales ayudando al niño a asimilar los diferentes objetos en un mismo

tratamiento comportamental. Los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté a su alcance, sin esfuerzo alguno.

Asimismo, Piaget (1988) establece un adecuado enfoque sobre la evolución del niño a través del juego. Entre los 3 y 4 años de edad, el juego del niño se caracteriza por el fingir o imaginar y es la base del desarrollo del juego social. El niño que juega a ser doctor o ingeniero, está preparándose para el futuro acogiendo los modelos que se le presentan y estos van a ser muy útiles en su vida adulta.

Para Piaget, (1988) hay tres fases en el desarrollo evolutivo del niño: En el período sensoriomotor, que cubre desde el nacimiento hasta los dos años, el juego es un placer fundamentalmente sensorial y motor, es decir, el niño mira, toca, chupa, huele, golpea, manipula y se lleva a la boca todo lo que aparece en su campo de acción.

Por tanto, esta etapa se caracteriza por la repetición, la práctica, la exploración y la manipulación. Esta conducta progresa posteriormente hacia el juego realizado con objetos (por ejemplo amontonar cubos, armar puzzles sencillos, insertar anillas, etc.).

En el período simbólico, que va desde los 2 a los 7 años, el juego es, además, una actividad simbólica. El niño en esta edad todavía es el centro de todo su mundo y siendo incapaz de comprender que la atención de sus

padres, no es una propiedad exclusiva de él. Según Piaget, (1988) el juego evoluciona paralelamente a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano.

El juego no es más que una parte de un proceso mental incluido dentro de los componentes de la propia inteligencia del ser humano. Se concretiza así el enfoque de Piaget en el siguiente gráfico, donde señala los períodos y los subestadios que implican las características principales; podemos ubicar a los niños de 4 años en el período preoperatorio.

2.2.4. Tipos de juego

Chancusig (2012), hace referencia a los tipos de juegos coherentes con las diferentes etapas del crecimiento.

Juegos de movimientos y ejercicios. - Hasta los 2 años, el infante realiza un juego espontáneo de forma sensorio-motriz, que le permite ir pausadamente reconociendo sus movimientos y examinar su cuerpo y el medio que le envuelve. (Chancusig, 2012, Pág. 36).

Esta característica de juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico.

El niño, poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que el niño realiza actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego. Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer.

Los nueve primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado.

Deval (1994) indica que el juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta: montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta.

Juego de construcción.- Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Cuando Moreno (2002: 45) hace referencia al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y

utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto.

Diferentes autores mencionan que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del hombre, y que no es específico de una edad determinada, apreciando las primeras manifestaciones, aunque no sea estrictamente casos puros de juego de construcción en el periodo sensoriomotor, ya que el niño en esa etapa carece de la capacidad representativa.

Juegos simbólicos.- A partir de los 3 años, concordando con el perfeccionamiento de la locución oral, los infantes juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, el médico o el indio. Estos juegos son los que tiene un gran peso la imaginación en donde el infante transforma, reproduce y recrea la realidad que le envuelve. (Chancusig, 2012, Pág. 36).

A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o sociodramático (Moreno 2002: 57).

Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.

El juego simbólico, puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad.

En el juego simbólico el niño realiza actividades simuladas e imaginativas, pruebas y ensayos. Para Garvey (1985) el juego es un tipo particular de comportamiento simulativo, parecido al comportamiento serio, pero realizado fuera de contexto.

El juego, en su esencia, proporciona placer. Es una fuente de placer y un medio de expresión, experimentación y creatividad. Se habla de juego simbólico como necesidad biológica.

Juegos de reglas.- A partir de los 6 o 7 años, este tipo de juegos presume la composición social del infante, que persigue y admite pautas en agrupación con otros, lo que, transportará a la obediencia de las reglas de la sociedad adulta. (Chancusig, 2012, Pág. 37).

En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Como señala Ortega (1992: 34), los juegos de reglas

pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social. Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”.

Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo.

Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño, pues le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros.

El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces, es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir.

Parte de su adaptación social es estar sujeto a ciertas reglas para así compartir el mundo con los demás, dejando los juegos de la infancia un

poco atrás. Cambia el concepto del juego en sí, para comenzar a socializar con sus compañeros y de esta manera crecer jugando. Sus juegos se convierten en pequeñas organizaciones en conjunto, basadas en reglas para facilitar el orden y convivencia, como viene siendo desde la antigüedad. A su vez comprende un deseo de desarrollar un objetivo específico que el niño tiene que cumplir y hasta para sentir placer y alegría.

Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

Juego cooperativo.- Se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso de los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no solo a sí mismo, sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

Juegos que no plantean “ganar” o “perder”: la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

Una característica propia del juego cooperativo es que su juego es organizado en el cual el grupo de participantes se reparten funciones y roles para así lograr los objetivos a conseguir.

Para Orlick (1998:53) es importante aplicar experimentos y estudios en el campo educativo para poder conocer el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este . Este autor realizó un estudio en niños de 5 años con

una muestra de 73 Alumnos dividiéndolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y otros juegos tradicionales para conocer el efecto y la comparación de estos.

2.2.5. Principio del juego

El juego esta universalmente definido y las políticas educativas de cada país apoyan a este como un ente mediador del aprendizaje óptimo para el desarrollo de las capacidades y competencias que exige el desarrollo psicomotor, socio afectivo y biológico de cada ser humano, según la publicación del UNICEF “El juego fortalece el organismo y evitan las enfermedades, preparan a los niños y niñas desde temprana edad para su futuro aprendizaje, reducen los síntomas del estrés y la depresión; además mejoran la autoestima” (UNICEF, Derecho al Juego, Deporte y Recreación, 2007)

Por ello el 20 de Noviembre de 1989 el juego tanto como el deporte y la recreación fueron declarados como un derecho por la ONU y en la Convención sobre los derechos del niño en el artículo 31 se declara que “los Estados partes de esta convención deben respetar y promover el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística, propiciando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad” por ende es un derecho del cual no debemos privar al niño (UNICEF, Convención sobre los derechos humanos, 2005, pág. 5).

El juego, entonces, hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas.

El momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75). En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación.

De la misma manera, el juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. La niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En este aspecto, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental, en la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos. En este mismo sentido, el

proceso por el cual la niña y el niño comparten el mundo de las normas sociales se promueve y practica en los juegos de reglas.

En esta medida se evidencia cómo el juego tiene gran fuerza socializadora en el desarrollo infantil.

Así mismo, desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres (Aucoturier, 2004) para, en ese ir y venir constructivo, estructurarse como un ser diferente al otro. En ese tránsito personal del juego se entra en contacto con los otros en el mismo nivel, siendo todos compañeras y compañeros de juego, compartiendo el mismo estatus de jugadores, sean mayores o menores. A las niñas y a los niños les interesa jugar jugando, no haciendo como si jugaran, enfrentándose a los retos y desafíos con seriedad absoluta, encontrando soluciones, lanzando hipótesis, ensayando y equivocándose sin la rigidez de una acción dirigida, orientada y subordinada al manejo de contenidos o a la obtención de un producto. En este sentido, Bruner (1995) propone una serie de características inherentes a la actividad lúdica: no tiene consecuencias frustrantes para la niña o el niño; hay una pérdida de vínculos entre medios y fines; no está vinculada excesivamente a los resultados; permite la flexibilidad; es una proyección del mundo interior y proporciona placer.

Siguiendo en la misma línea, el juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, al preguntarse “qué puedo hacer con este objeto”, y es a partir de ello que los participantes desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resignificar los objetos y los ambientes y de crear estrategias. Todas estas posibilidades que otorga el juego señalan su importancia en el desarrollo de las niñas y los niños, y estos aspectos deben ser considerados por las maestras, los maestros y los agentes educativos que construyen ambientes que provocan y son detonantes del juego en la primera infancia.

De otra parte, el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje en expresiones como “digamos que yo era un caballo y me daban de comer” o “aquí era el mercado y vendíamos”

2.2.6. Teorías del juego

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. A continuación, se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Antonio Moreno (2002: 66).

Teoría del excedente energético. Herbert Spencer (1855) a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego.

Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.

Teoría del pre ejercicio. Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas.

Para Ortega (1992: 123) el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño.

En esta teoría, Groos (2004) menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

Teoría de la recapitulación. Propuesta por Hall (1904), la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

Teoría de la relajación. Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

Lazarus, creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos).

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades.

El juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas.

2.2.7. La motricidad gruesa

El origen del concepto motricidad gruesa comenzó a estudiarse por Preyer(1888) y Shin(1900), que realizaron descripciones del desarrollo motor pero es en el siglo XX, concretamente en 1907 cuando Dupre formulara el concepto de “motricidad gruesa” como resultado de sus trabajos de la debilidad mental y la debilidad motriz.

El término “motricidad gruesa” podría entenderse de muy diversas formas, como una unidad funcional del ser humano o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica.

La motricidad gruesa en el preescolar tiene una vital importancia que a lo largo del tiempo se ha atribuido a la educación física, hasta desembocar en la formación de un módulo más complejo de “educación integral” que es la educación motriz.

Conde, J. (2007: 2) dice: “la motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies.”

Se concluye que la motricidad gruesa abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el volteo, caminar, subir y bajar escaleras, saltar, coordinación de brazos y piernas.

Comellas, María Jesús (2005) se refiere “al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico”.

Para la autora la motricidad gruesa permite la coordinación de desplazamientos que conllevan a un buen desenvolvimiento corporal permitiéndole mayor libertad del espacio en que se sitúa.

El cuerpo humano cuenta con un sector activo para realizar el movimiento que son los nervios y los músculos, y un sector pasivo que es el sistema osteo – articular; por esto para realizar un movimiento debe existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen para realizarlo, como son el sistema nervioso, los órganos de los sentidos y el sistema músculo – esquelético.

La motricidad gruesa según Jiménez, J. (1982) es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Para Piaget la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognitivas y distingue estadios sucesivos en el desarrollo de la cognición, estos son: Período sensorio-motriz (0 a 1 y medio aproximadamente), Período pre operacional (2 a 7 años aproximadamente), Período de las operaciones concretas (7 a 11 años aproximadamente), Período de las operaciones formales (11 años adelante).

El autor sostiene que es a través de los procesos de asimilación y la acomodación que el individuo adquiere nuevas representaciones mentales pasando por un proceso de menor equilibración a un estado de mayor equilibración, como la capacidad que tiene el individuo de incorporar esquemas a los ya existentes y modificarlos según sus condiciones biológicas y ambientales llevándolo a la maduración.

Piaget afirma “todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad”. (p.78- 84) Podemos mencionar entonces que la motricidad es la base fundamental para el desarrollo integral del individuo, ya que a medida que nos movemos e interactuamos con nuestro ambiente socio-cultural vamos adquiriendo experiencias que nos servirán para obtener nuevos aprendizajes. (Piaget (1935, p.78-84).

La maduración espacial es un aspecto importante para el desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de las experiencias del niño en su medio, éste empieza a comprender el espacio y a tener la posibilidad de orientarse en él. Ésta le permite realizar una representación mental del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento, la comprensión del cuerpo y el análisis del espacio. La construcción del espacio en los niños de 4 años es compleja pero debe hacerse desde ésta edad ya que favorece la construcción del esquema corporal y de su ubicación en éste.

La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. El dominio corporal dinámico consta de la coordinación general, coordinación viso – motriz, equilibrio dinámico y ritmo, y el dominio corporal estático del equilibrio estático, la tonicidad y el autocontrol.

Por lo tanto, la motricidad gruesa es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Este desarrollo implica un componente externo que es la acción y un componente interno que es la representación del propio cuerpo y sus posibilidades.

Definición de la motricidad gruesa

Coll (1987) menciona que “Desde el área de educación física se intenta educar las capacidades motrices de los alumnos. Ello supone desarrollar destrezas y habilidades instrumentales que perfeccionen y aumenten su capacidad de movimiento, profundizar en el conocimiento de la conducta motriz como organización significativa del comportamiento humano y asumir actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz.” (p.92)

En conclusión, la Motricidad Gruesa es concebida como una técnica que favorece el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño o niña va establecer con el mundo que le rodea.

(Lecoyer, 1991, p.80). Según el autor la expresión corporal del niño de su inteligencia cenestésica, espacial y comunicativa a través de los movimientos de su cuerpo. (Montero, 2008, p.59)

Berruezo (2000) sostiene que: “La globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva.”(p.56) Coincidimos con el autor que la motricidad podría entenderse como la globalización de los aspectos motores, psicológicos y afectivos de un ser humano. (Berruezo, 2000, p.56)

Los trabajos de Wallon, demuestran la importancia del movimiento en el desarrollo evolutivo de los niños/as y por medio de su enfoque “la unidad funcional de la persona”, esto implica la relación que se encuentra en el íntimo entrelazamiento existente entre las funciones motrices y las psíquicas para una coordinación adecuada de sus movimientos para ello todos; padres, docentes deben conocer la conducta de los niños/as en cada área: motriz, cognitiva, afectiva en las diferentes etapas de su desarrollo para que mediante una adecuada estimulación obtengan un buen desenvolvimiento de su cuerpo.

En conclusión, el autor sostiene que los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello

entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

(Jiménez Juan 1982) Vigostky (1934 – 1984). “el movimiento y la mente se relacionan entre sí” (pág. 152). El autor da a entender que el niño capta estímulos visuales y los perfecciona en su mente para luego representarlo en acciones gráficas o movimientos corporales que se delimitan por su espontaneidad y su dimensión analítica y creadora. Mediante el juego los niños desarrollan habilidades correspondientes a las diferentes áreas, por ese motivo ofrece muchos beneficios a los niños. (García y Fernández, 2007, p.11)

Dimensiones de la motricidad gruesa

Esquema corporal

El descubrimiento y conocimiento del propio cuerpo, de las partes que lo integran y su funcionamiento es el pilar básico sobre el que se irán posteriormente asentando el resto de los elementos psicomotores, para llegar a una interacción en la que se fortalecen mutuamente.

El esquema corporal va formándose lentamente en los niños/as desde el nacimiento hasta aproximadamente los once o doce años, en función de la

maduración del sistema nervioso, de su propia acción, del medio que lo rodea, de la relación con otras personas y la afectividad de esta relación así como de la representación que se hace el niño de sí mismo.

Los niños/as aprende a reconocer su cuerpo y a distinguirlo de las demás cosas este conocimiento lo adquiere al mover sus extremidades, el cambio de posición y al sentir las sensaciones de compensación de los desequilibrios posturales a través de las impresiones táctiles y visuales.

SCHILDER, Paúl (1991) define el esquema corporal como “la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo,” esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad o gestalt del propio cuerpo.

Todo esto nos da a conocer que el esquema corporal mal estructurado se traduce en deficiencias en diversos aspectos de la personalidad como puede ser: en la organización espacio- temporal, en la coordinación motriz, e incluso, en una falta de seguridad en las propias aptitudes, circunstancias que dificultan establecer una adecuada comunicación con el entorno.

A lo largo de su evolución psicomotriz, la imagen que los niños/as se forma de su propio cuerpo se elabora a partir de múltiples informaciones sensoriales de orden interno y externo que este percibe.

Lateralidad

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, los niños/as desarrollan las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que los niños/as definan su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Para Conde y Viciano (1997) la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas”

La lateralidad es por consecuencia sinónimo de diferenciación y organización global corporal, donde están inmersos por lo tanto la coordinación del espacio y tiempo, la lateralidad es indispensable en el proceso de aprendizaje, porque permite desarrollar la orientación del cuerpo, además de ser la base para la proyección del espacio en la organización motora y del lenguaje, dando como resultado su influencia en la lectura, la escritura y lógica matemática.

Por su parte, la lateralidad es un proceso que tiene una base neurológica, y es una etapa más de la maduración del sistema nervioso, por lo que la dominancia de un lado del cuerpo sobre el otro va a depender del

predominio de uno u otro hemisferio. En este sentido se considera una persona diestra cuando hay predominio del hemisferio izquierdo y una persona zurda, cuando la predominancia es del hemisferio derecho.

Equilibrio

Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que conducen el aprendizaje en general

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General (Ha)

La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019.

3.2. Hipótesis Nula (Ho)

La aplicación de los juegos “al aire libre” no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019.

3.3. Hipótesis Específicas

La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.

La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de

la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.

La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación

El término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea. El diseño señala a la investigadora lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio y para contestar las interrogantes de conocimiento que se ha planteado.

De acuerdo a Leonor Buendía Eximan y otros en su texto: “Métodos de investigación psicopedagógica”, utilizamos el diseño pre experimental de tipo de diseño con grupo experimental equivalente a pre y post test.

Este diseño se representa de la siguiente manera:

GE = O₁ X O₂

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O₁ = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (juegos al aire libre)

O₂ = Post test al grupo experimental.

4.2 Población y muestra

En la presente investigación la población está constituida por los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, que en su totalidad conforman 80 niños y niñas.

Muestra

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo y otros (2002) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” la muestra corresponde al muestreo no aleatorio o intencionado tomando para ello el criterio de deficiencia en la motricidad gruesa según la fundamentación anterior.

Por ello la muestra equivale a 25 niños y niñas de 3 años del nivel inicial para el grupo experimental.

CUADRO N° 01

Distribución de la muestra de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco. 2019.

AULA	SEXO		ALUMNOS		TOTAL
	F	M	TOTAL	EDADES 3	
CUATRO AÑOS DE INICIAL	15	10	25	25	25
TOTAL	15	10	25	25	25

FUENTE : Nómina de Matrícula 2019 de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco. 2019.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VI Juego al aire libre	Se denomina a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos	El proyecto de investigación se ha producido en base al esquema de investigación cuantitativa y en los procedimientos técnicos científicos.	Planificación Ejecución Evaluación	Diseña el programa para la aplicación de los juegos al aire libre. Aplica el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de 3 años. Evalúa el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de 3 años.	Escala de litkert
V D Motricidad gruesa	Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, comprende todo lo relacionado con el crecimiento del cuerpo coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Como caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, bailar,	Se aplicará el diseño experimental y los instrumentos para la recolección de datos y finalmente la sistematización	Esquema corporal Lateralidad Equilibrio	Dinámicas de conocimiento del cuerpo Pararse con un solo pie Correr de frente rápidamente parar a correr de espaldas y viceversa. Correr en zigzag. Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

La técnica del fichaje.- El cual nos ha permitirá recolectar datos sobre nuestro trabajo investigatorio, los mismos que se consolidaron, profundizaron y analizaron de dichas fuentes sea bibliográficas y hemerográficas. Para luego, ordenar y clasificar adecuadamente las teorías. Además, estas fichas serán diversas tales como: textuales o transcripción, fichas de ubicación y de resumen.

Observación directa. - Esta técnica nos ha permitido recoger y realizar las observaciones a los sujetos de nuestra muestra. También como participante en todo el proceso de aprendizaje para determinar sus logros y dificultades que presentaron los niños al momento de aplicar los juegos al aire libre.

4.5 PLAN DE ANÁLISIS

Se aplicará el método estadístico, como procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio y lo presentaremos a través de tablas de frecuencia sinople; así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza para distribuciones bidimensionales y la T student para la prueba de hipótesis.

4.6. Matriz de consistencia

TÍTULO: LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 484 DE CHIPAQUILLO, DOS DE MAYO, HUÁNUCO, 2019.

OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGÍA
<p>OBJETIVO GENERAL Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.</p> <p>PROBLEMA ¿De qué manera la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019?</p> <p>Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.</p> <p>Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL (Hi) Hi: La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019.</p> <p>HIPÓTESIS NULA (Ho) La aplicación de los juegos “al aire libre” no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.</p> <p>La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos “al aire libre”</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Motricidad gruesa</p> <p>Esquema corporal</p> <p>Lateralidad</p> <p>Equilibrio</p> <p>VARIABLE INTERVINIENTE Edad. Nivel socioeconómico. Sexo</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Diseña el programa para la aplicación de los juegos al aire libre.</p> <p>Aplica el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de 3 años.</p> <p>Evalúa el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de 3 años.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Dinámicas de conocimiento del cuerpo</p> <p>Pararse con un solo pie</p> <p>Correr de frente rápidamente parar a correr de espaldas y viceversa.</p> <p>Correr en zigzag.</p> <p>Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo</p> <p>Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra.</p>	<p>- Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas</p> <p>- Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>- Nivel de investigación: Experimental</p> <p>- Diseño: Pre experimental GE O₁ X O₂</p> <p>POBLACIÓN En la presente investigación la población está constituida por los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, que en su totalidad conforman 80 niños y niñas.</p> <p>MUESTRA La muestra está constituida por los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco, que en su totalidad conforman 25 niños y niñas.</p>

significativamente la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.

La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 484 de Chipaquillo, Dos de Mayo, Huánuco.

4.7. Principios éticos

Principio de autonomía

Principio de respeto a las personas que impone la obligación de asegurar las condiciones necesarias para que actúen de forma autónoma. La autonomía implica responsabilidad y es un derecho irrenunciable, incluso para una persona enferma. Una persona autónoma tiene capacidad para obrar, facultad de enjuiciar razonablemente el alcance y el significado de sus actuaciones y responder por sus consecuencias.

Principio de justicia

Tratar a cada uno como corresponda con la finalidad de disminuir las situaciones de desigualdad (biológica, social, cultural, económica, etc.) En nuestra sociedad, aunque en el ámbito sanitario la igualdad entre todos los hombres es sólo una aspiración, se pretende que todos sean menos desiguales, por lo que se impone la obligación de tratar igual a los iguales y desigual a los desiguales para disminuir las situaciones de desigualdad.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

TABLA N° 01

Resultados de la motricidad gruesa según la prueba de entrada y salida

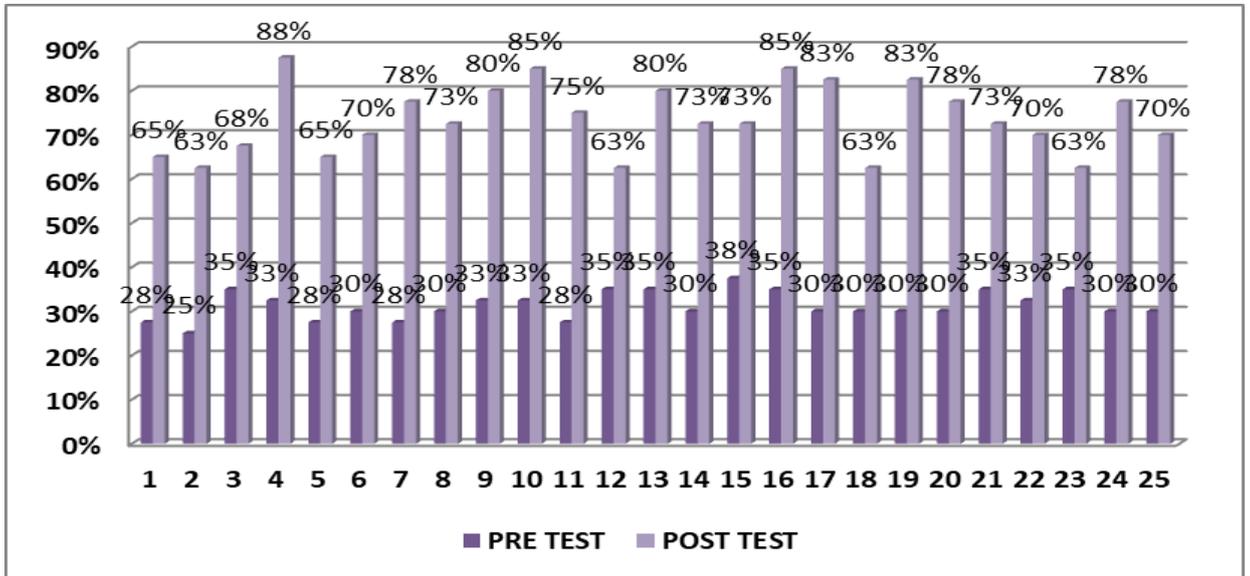
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	11	28%	26	65%	15	38%
2	10	25%	25	63%	15	38%
3	14	35%	27	68%	13	33%
4	13	33%	35	88%	22	55%
5	11	28%	26	65%	15	38%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	11	28%	31	78%	20	50%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	34	85%	21	53%
11	11	28%	30	75%	19	48%
12	14	35%	25	63%	11	28%
13	14	35%	32	80%	18	45%
14	12	30%	29	73%	17	43%
15	15	38%	29	73%	14	35%
16	14	35%	34	85%	20	50%
17	12	30%	33	83%	21	53%
18	12	30%	25	63%	13	33%
19	12	30%	33	83%	21	53%
20	12	30%	31	78%	19	48%
21	14	35%	29	73%	15	38%
22	13	33%	28	70%	15	38%
23	14	35%	25	63%	11	28%
24	12	30%	31	78%	19	48%
25	12	30%	28	70%	16	40%
PROMEDIO	12,52	31%	29	73%	16,88	42%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 01

Resultados de la motricidad gruesa según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

1. La motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 31% y luego de aplicar el programa obtuvo el 73%.
2. La motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 42%.

TABLA N° 02

Resultados de la dimensión esquema corporal según la prueba de entrada y salida

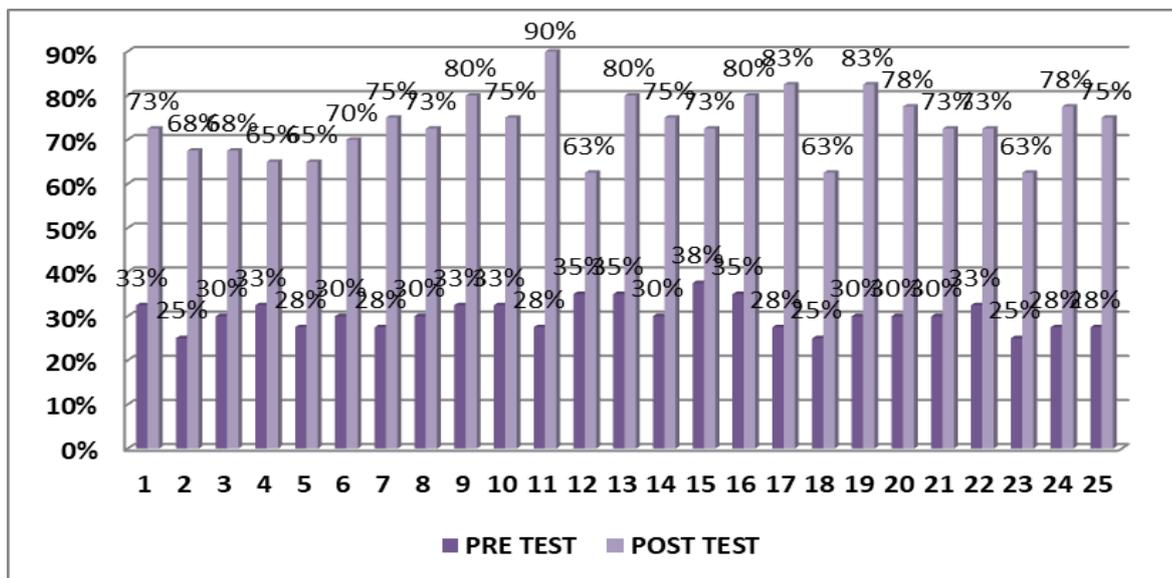
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	13	33%	29	73%	16	40%
2	10	25%	27	68%	17	43%
3	12	30%	27	68%	15	38%
4	13	33%	26	65%	13	33%
5	11	28%	26	65%	15	38%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	11	28%	30	75%	19	48%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	30	75%	17	43%
11	11	28%	36	90%	25	63%
12	14	35%	25	63%	11	28%
13	14	35%	32	80%	18	45%
14	12	30%	30	75%	18	45%
15	15	38%	29	73%	14	35%
16	14	35%	32	80%	18	45%
17	11	28%	33	83%	22	55%
18	10	25%	25	63%	15	38%
19	12	30%	33	83%	21	53%
20	12	30%	31	78%	19	48%
21	12	30%	29	73%	17	43%
22	13	33%	29	73%	16	40%
23	10	25%	25	63%	15	38%
24	11	28%	31	78%	20	50%
25	11	28%	30	75%	19	48%
PROMEDIO	12,08	30%	29	73%	17,28	43%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 02

Resultados de la dimensión esquema corporal según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 02

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 02 se observa que:

1. La dimensión esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 30% y luego de aplicar el programa obtuvo el 73%.
2. La dimensión esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 43%.

TABLA N° 03

Resultados de la dimensión lateralidad según la prueba de entrada y salida

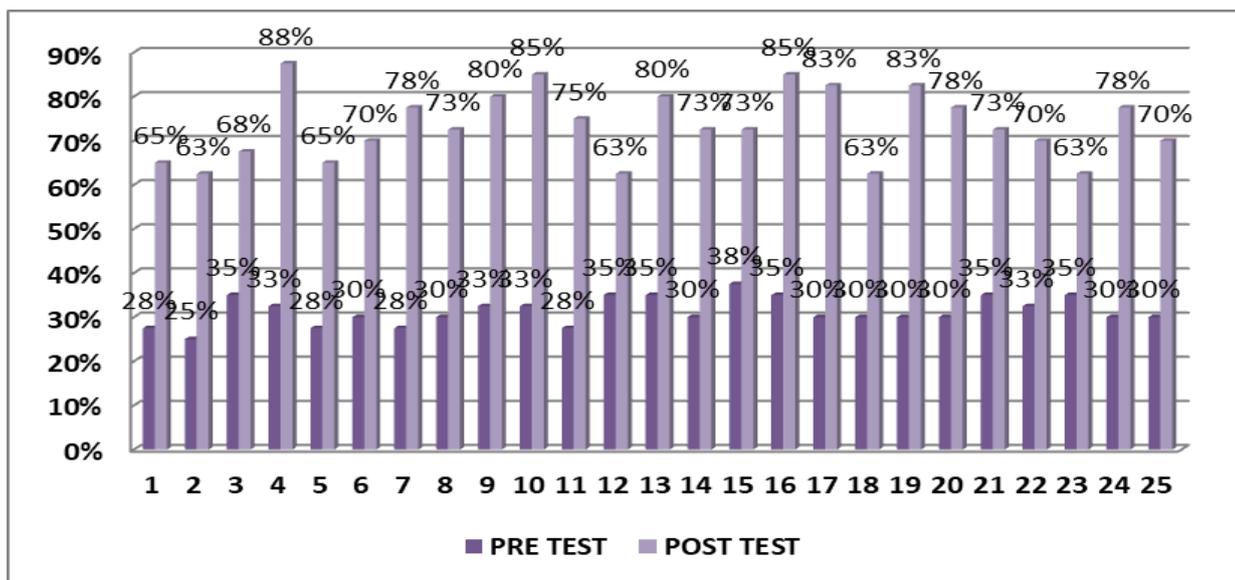
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	12	30%	34	85%	22	55%
2	11	28%	27	68%	16	40%
3	10	25%	27	68%	17	43%
4	10	25%	26	65%	16	40%
5	12	30%	26	65%	14	35%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	13	33%	30	75%	17	43%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	30	75%	17	43%
11	11	28%	36	90%	25	63%
12	10	25%	30	75%	20	50%
13	14	35%	32	80%	18	45%
14	12	30%	30	75%	18	45%
15	10	25%	29	73%	19	48%
16	10	25%	32	80%	22	55%
17	11	28%	33	83%	22	55%
18	10	25%	25	63%	15	38%
19	12	30%	33	83%	21	53%
20	10	25%	31	78%	21	53%
21	12	30%	30	75%	18	45%
22	13	33%	29	73%	16	40%
23	15	38%	25	63%	10	25%
24	13	33%	31	78%	18	45%
25	10	25%	28	70%	18	45%
PROMEDIO	11,64	29,10%	30	74,30%	18,08	45,20%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 03

Resultados de la dimensión lateralidad según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 03 se observa que:

1. La dimensión lateralidad de la motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 29,10 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 74,30%.
2. La dimensión coordinación lateralidad de la motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 45,20%.

TABLA N° 04

Resultados de la dimensión equilibrio según la prueba de entrada y salida

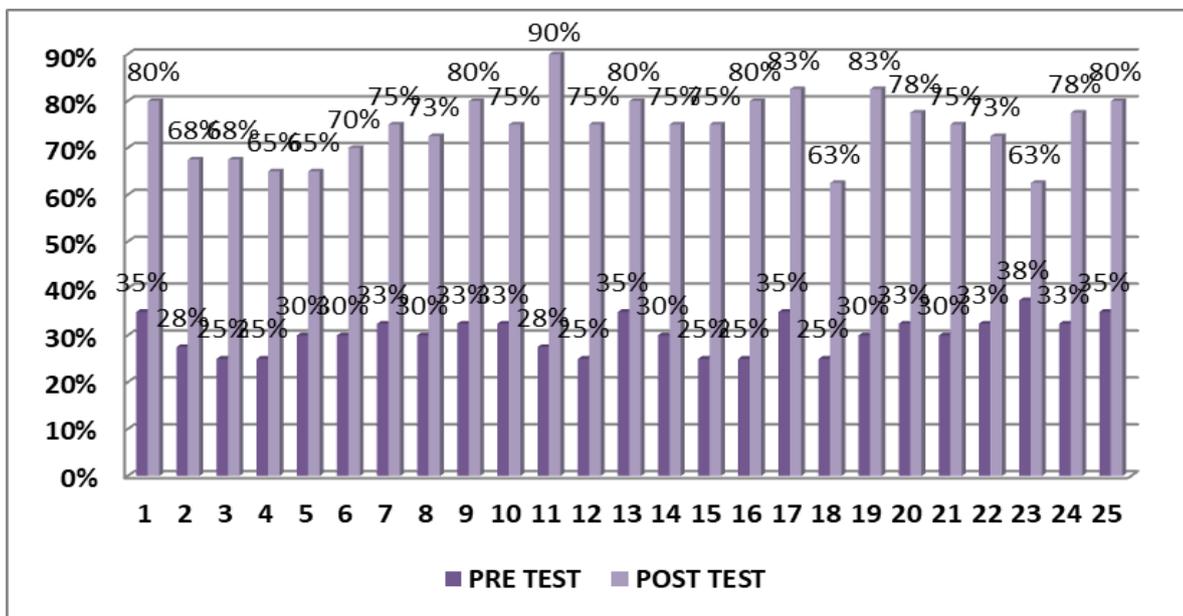
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	14	35%	32	80%	18	45%
2	11	28%	27	68%	16	40%
3	10	25%	27	68%	17	43%
4	10	25%	26	65%	16	40%
5	12	30%	26	65%	14	35%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	13	33%	30	75%	17	43%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	30	75%	17	43%
11	11	28%	36	90%	25	63%
12	10	25%	30	75%	20	50%
13	14	35%	32	80%	18	45%
14	12	30%	30	75%	18	45%
15	10	25%	30	75%	20	50%
16	10	25%	32	80%	22	55%
17	14	35%	33	83%	19	48%
18	10	25%	25	63%	15	38%
19	12	30%	33	83%	21	53%
20	13	33%	31	78%	18	45%
21	12	30%	30	75%	18	45%
22	13	33%	29	73%	16	40%
23	15	38%	25	63%	10	25%
24	13	33%	31	78%	18	45%
25	14	35%	32	80%	18	45%
PROMEDIO	12,12	30,30%	30	74,60%	17,72	44,30%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 04

Resultados de la dimensión equilibrio según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 04 se observa que:

1. La dimensión equilibrio de la motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 30,30% y luego de aplicar el programa obtuvo el 74,60%.
2. La dimensión equilibrio de la motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 44,30%.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	0,3148	0,738
Varianza	0,00098433	0,00605833
Observaciones	25	25
Coefficiente de correlación de Pearson	0,17301312	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	24	
Estadístico t	26,8782851	
P(T<=t) una cola	9,9863E-20	
Valor crítico de t (una cola)	1,71088208	
P(T<=t) dos colas	1,9973E-19	
Valor crítico de t (dos colas)	2,06389856	

El valor calculado de “t” ($t = 26,878$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,7207$) con un nivel de confianza de 0,05 ($26,878 > 1,7207$). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

V. CONCLUSIONES

1. El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento de la motricidad gruesa de 42%, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar los juegos al aire libre, la motricidad gruesa de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 31% y después de aplicar los juegos al aire libre, la motricidad gruesa de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente media de 74 %.

2. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos al aire libre desarrolló la dimensión esquema corporal creciendo en 43%, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos al aire libre la dimensión esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 30% y después de aplicar los juegos al aire libre la dimensión esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 73 %.

3. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos al aire libre desarrolló la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa creciendo en 45,20%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos al aire libre la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 29,10% y después de aplicar los juegos al aire libre la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 74,30%.

4. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de los juegos al aire libre desarrolló la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa creciendo en 44,30%, tal como indica la tabla N° 04 y gráfico N° 04. Esto quiere decir que antes de aplicar los juegos al aire libre la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 30,30% y después de aplicar los juegos al aire libre la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 74,60%.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aizencang, No. (2005) *“Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes”*. Ed. Manantial Madrid

Bernal, A. (2006). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Pearson, Prentice Hall. Segunda Edición.

Berruezo, P. (2000). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*.

Bigget, L. y Hunt, M. (2002). *Bases psicológicas de la educación*, México: trillas

Bravo, E. y Hurtado, M. (2012). *La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada del Distrito de San Borja*” Pontificia Universidad Católica del Perú.

Briones, L. (1987). *Metodología de la investigación*.

Gastiaburu, L. (2012) *Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una /E. No 5032 del*

Callao Lima-Perú 2012. (Tesis de Maestría) Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

Gómez, M. (2004). *Problemas evolutivos de coordinación motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de educación física.* Tesis doctoral. España: Universidad Complutense de Madrid.

Guitart, R. (2008) *“101 Juegos”.* *Juegos no competitivos*, Madrid, España .Ed. GRAO.

Pazmiño, M. y Proaño, P. (2009) *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008- 2009.* Tesis de Licenciatura. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Sarlé, P. (2008) *“Enseñar el juego y jugar la enseñanza”* España. Ed. Paidós.

Zapata, O. (2001) *La Psicomotricidad y el Niño.* México: editorial Trillas.

ANEXOS

ANEXO N° 01



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Marcar con un aspa (x) debajo de cada número, según corresponde.

Nota:

Siempre = 1

Casi Siempre = 2

Rara vez = 3

Nunca = 4

Indicadores	1	2	3	4
Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos				
Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza				
Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas				
Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.				
Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro				
Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo				
Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda				
Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero				
Camina coordinadamente al subir escaleras				

Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso				
Lanza y atrapa la pelota con ambas manos				
Coordina los brazos al rodar en la colchoneta				
Camina con pasos largos y cortos				
Corre lento y rápido				
Lanza la pelota lejos y cerca				
Camina delante o detrás del compañero				

ANEXO N° 02

SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 1: Jugamos a dibujarnos en el patio

FECHA: 04/ 06 /2019

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.
¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO? EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja la silueta de su cuerpo Reconoce las partes que tiene su cuerpo 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> Tizas de colores 	
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invita a los niños a sentarse en asamblea y contarles que hoy jugaremos en el patio, para ello recordamos los acuerdos que debemos tener en cuenta ➤ Se les presenta el propósito de lo que se trabajará el día de hoy “Jugaremos a dibujar nuestro cuerpo” ➤ Les preguntamos ¿Cómo podemos dibujar nuestro cuerpo? 		
<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos dirigimos al patio y pido que observen el espacio que tenemos ➤ Luego jugamos a encontrar la parte del cuerpo que dice la rima “SIMON DICE QUE SE TOQUEN LOS OJOS” “SIMON DICE QUE SE TOQUEN LOS PIES”, etc. ➤ Muestro el material que utilizaremos para jugar (tizas de colores) recuerdo que durante el juego es importante respetar nuestro turno y cuidarnos todos ➤ Explicamos a los niños que para dibujar nuestro cuerpo vamos a necesitar ponernos en pareja entonces así uno se echa y el otro lo dibuja y luego cambian de lugar ➤ Se ponen en parejas y entregamos los materiales necesarios que van a utilizar, pidiéndoles que busquen un espacio donde se dibujaran ➤ Cuando hayan terminado de dibujar sus siluetas pregunto ¿pueden contarme que tiene su cuerpo? ¿Qué le faltara a su cuerpo? 		

- Invito a completar las partes de su cuerpo y mientras eso sucede me voy acercando y pregunto ¿Qué parte de tu cuerpo estas dibujando?
- Pido a los niños ayudar a guardar los materiales que se han usado y regresamos al aula
- Invito sentarse en el piso y realizamos ejercicios de respiración para relajarnos
- De regreso al aula los niños reciben hojas y plumones para representar lo que más les ha gustado del juego
- Cuando terminen de representar lo que han jugado invito a algunos niños a contar sobre sus dibujos.

CIERRE:

- Finalmente, les preguntamos sobre lo realizado en la actividad: ¿qué les pareció la actividad?, ¿qué aprendimos?, ¿fue fácil dibujarnos? ¿Qué partes tiene nuestro cuerpo?
- Evaluamos las normas de trabajo

ACTIVIDAD 2: ¡Jugamos a ver qué sucede!

FECHA: 06 / 06 /2019

2. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.
¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO? EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Descubre que después de una actividad física surge un cambio en el estado de su cuerpo al correr y resbalarse varias veces descubre que su respiración y los latidos de su corazón se aceleran 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> Escalera y resbaladera Hojas plumones 	
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invita a los niños a sentarse en asamblea y contarles que hoy jugaremos en el patio, para ello recordamos los acuerdos que debemos tener en cuenta ➤ Se les presenta el propósito de lo que se trabajará el día de hoy “Jugaremos a descubrir que sucede si estamos en movimiento por unos minutos” ➤ Les preguntamos ¿Qué creen que pase con nuestro cuerpo cuando estamos en movimiento por mucho tiempo? ¿Qué le pasara a nuestro cuerpo 		
<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos dirigimos al patio y pido que observen el espacio que tenemos ➤ Escuchamos la música con la canción “Voy a dibujar mi cuerpo” ➤ Muestro el material que utilizaremos para jugar (resbaladera y escalera) recuerdo que durante el juego es importante respetar nuestro turno y cuidarnos todos ➤ Pido que observen el camino que voy a dibujar ¿para qué ser este camino? ➤ Confirmo que para resbalarnos debemos seguir el camino y lo haremos trotando, nos ubicamos en una columna para empezar y luego irán pasando de forma continua de uno a uno, lo harán trotando y se detendrán todos cuando de la orden de “stop” jugamos varias veces y en el momento indicado hacemos un “stop2 para preguntar ¿pueden descubrir lo que sucede con su cuerpo cuando han estado trotando y resbalándose? ¿Qué está pasando? Escucho sus respuestas. ➤ Pido a los niños que sientan su respiración y pongan su mano en el pecho a dirección de su corazón y descubran lo que está pasando ➤ Propongo que ahora nos echemos al piso, cerremos los ojos y nos quedamos ahí por unos 		

<p>minutos ¿Qué sucede cuando descansamos? ¿Cómo se pone nuestro cuerpo?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comento a los niños que cuando estamos en movimiento por un tiempo nuestro cuerpo empieza a cambiar “aumenta la respiración” “los latidos de nuestro corazón se aceleran” y cuando descansamos todo vuelve a tranquilizarse ➤ De regreso al aula los niños reciben hojas y plumones para representar lo que más les ha gustado del juego ➤ Cuando terminen de representar lo que han jugado invito a algunos niños a contar sobre sus dibujos.
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Finalmente, les preguntamos sobre lo realizado en la actividad: ¿qué les pareció la actividad?, ¿qué aprendimos?, ¿Cómo se sintieron? ➤ Evaluamos las normas de trabajo

ACTIVIDAD 3: Jugamos a las carreras

FECHA: 11 / 06/2019

3. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.
¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO? EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Corre y salta desde un punto de salida hasta uno de llegada manteniendo el equilibrio 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Conos, plumones y hojas 	

INICIO:

- Invita a los niños a sentarse en asamblea y contarles que hoy jugaremos en el patio, para ello acordamos los acuerdos que debemos tener en cuenta
- Se les presenta el propósito de lo que se trabajará el día de hoy “Jugaremos a las carreras”
- Les preguntamos ¿han jugado alguna vez a las carreras?

DESARROLLO:

- Nos dirigimos al patio y pido que observen el espacio que tenemos
- Muestro el material que utilizaremos para jugar (conos) recuerdo que durante el juego es importante respetar nuestro turno y cuidarnos todos
- Escuchamos la música de la canción “mi cuerpo se está moviendo”
- Pido a los niños que observen el punto de salida y el de llegada.
- Se agrupan de 3 o 4 para que por grupos realicen este juego
- Pregunto ¿Cómo mas podríamos hacer la carrera? A parte de correr
- Realizamos la carrera de acuerdo a las propuestas que han dado. Terminado el juego pregunto ¿les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron?
- Invito sentarse en el piso y realizamos ejercicios de respiración para relajarnos
- De regreso al aula los niños reciben hojas y plumones para representar lo que más les ha gustado del juego
- Cuando terminen de representar lo que han jugado invito a algunos niños a contar sobre sus dibujos.

CIERRE:

- Finalmente, les preguntamos sobre lo realizado en la actividad: ¿qué les pareció la actividad?, ¿qué jugamos?, ¿Cómo realizamos las carreras? ¿Cómo nos organizamos?
- Evaluamos las normas de trabajo

ACTIVIDAD 4: Jugamos a las carreras con obstáculos**FECHA:** 13 / 06 /2019**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.
¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO? EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Corre y salta desde un punto de salida hasta uno de llegada pasando los obstáculos y manteniendo el equilibrio 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> conos, aros, figuras geométricas sólidas, plumones y hojas 	
INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invita a los niños a sentarse en asamblea y contarles que hoy jugaremos en el patio y recordamos lo que hicimos en la actividad anterior ¿recuerdan ayer que jugamos a las carreras? Acordamos los acuerdos que debemos tener en cuenta ➤ Se les presenta el propósito de lo que se trabajará el día de hoy “Jugaremos a las carreras con obstáculos” ➤ Les preguntamos ¿Cómo creen que sea este juego? 		
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos dirigimos al patio y pido que observen el espacio que tenemos ➤ Jugamos a realizar los movimientos de acuerdo a lo que indica: cabeza_darse una vuelta, pies_a saltar ➤ Muestro el material que utilizaremos para jugar (conos, aros, figuras geométricas sólidas) recuerdo que durante el juego es importante respetar nuestro turno y cuidarnos todos ➤ Pido a los niños que observen el punto de salida y el de llegada y muestro los obstáculos que tendrá la pista de carrera (encontraran cono que deberán pasar en zigzag aros que pasaran saltando, figuras geométricas que pasaran por encima de ellas) ➤ Se juntan de 2 para iniciar el juego ➤ Invito sentarse en el piso y realizamos ejercicios de respiración para relajarnos Pregunto ¿Qué obstáculos les resulto difícil de atravesar? ➤ De regreso al aula los niños reciben hojas y plumones para representar lo que más les ha gustado del juego 		

- Cuando terminen de representar lo que han jugado invito a algunos niños a contar sobre sus dibujos.

CIERRE:

- Finalmente, les preguntamos sobre lo realizado en la actividad: ¿qué les pareció la actividad?, ¿qué jugamos?, ¿Cómo realizamos las carreras? ¿Cómo nos organizamos? ¿Qué obstáculos tenía la pista de carrera?
- Evaluamos las normas de trabajo

ACTIVIDAD 5: Jugamos “El circuito”**FECHA:** 18 / 06 /2019**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.
¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO? EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Atraviesa el circuito que han creado Mantiene el equilibrio mientras atraviesa el circuito 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> Casa multiusos, colchones, escaleras, resbaladera, figuras sólidas, aros, botellas grandes, maderas 	
INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invita a los niños a sentarse en asamblea y contarles que hoy jugaremos en el patio, para ello acordamos los acuerdos que debemos tener en cuenta ➤ Se les presenta el propósito de lo que se trabajará el día de hoy “Jugaremos en un circuito” ➤ Les preguntamos ¿Cómo creen que será el circuito?, ¿Qué harán en ese circuito? 		
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos dirigimos al patio y muestro todos los materiales que vamos a utilizar para construir el circuito (Casa multiusos, colchones, escaleras, resbaladera, figuras sólidas, aros, botellas grandes), recuerdo que durante el juego es importante respetar nuestro turno y cuidarnos todos ➤ Pregunto ¿Cómo podemos construir nuestro circuito? Escucho sus respuestas ➤ Invito a que me ayuden a construir el circuito ➤ Los niños pasan por el circuito que han construido ➤ Después de que todos hayan pasado por el circuito pregunto ¿fue fácil pasar por el circuito?, ¿Qué parte fue más difícil? ➤ Propongo que pasen por el circuito levantando las manos, con las manos en la cabeza, con las manos en la rodilla pregunto ¿ha sido fácil pasar por el circuito ahora? ¿Por qué? ➤ Pido a los niños ayudar a guardar los materiales que se han usado ➤ Invito sentarse en el piso y realizamos ejercicios de respiración para relajarnos ➤ De regreso al aula los niños reciben maderas para que representen lo que han jugado ➤ Cuando terminen de representar lo que han jugado invito a algunos niños a contar sobre lo que 		

hicieron.

CIERRE:

- Finalmente, les preguntamos sobre lo realizado en la actividad: ¿qué les pareció la actividad?, ¿qué aprendimos?, ¿Qué tenía nuestro circuito? ¿de qué maneras hemos pasado?
- Evaluamos las normas de trabajo

ACTIVIDAD 6: Jugamos a crear caminos y andar por ellos

FECHA: 20 / 06 /2019

4. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.
¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO? EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Camina, corre, salta por el camino que ha creado y por el de sus compañeros 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> Cuerdas, tizas, plumones y papelotes 	
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invita a los niños a sentarse en asamblea, recordamos lo que hicimos el día anterior y les contamos que hoy también jugaremos en el patio. recordamos los acuerdos que debemos tener en cuenta ➤ Se les presenta el propósito de lo que se trabajará el día de hoy “Jugaremos crear caminos y andar por ellos” ➤ Les preguntamos ¿Cómo creen que sea este juego? 		
<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos dirigimos al patio ➤ Jugamos a realizar los movimientos de acuerdo a lo que indica: ojos_saltar con un pie, nariz_darse vueltas ➤ muestro todos los materiales que vamos a utilizar para dibujar nuestros caminos, recuerdo que durante el juego es importante compartir los materiales, respetar nuestro turno y cuidarnos todos ➤ los niños escogen el material que van a utilizar para hacer sus caminos, dibujan sus caminos ➤ invitamos a recorrer su camino y el de sus compañeros realizando diferentes movimientos: saltando, corriendo, aplaudiendo, dando vueltas, etc. ¿es fácil pasar los caminos saltando? ¿corriendo? ¿dando vueltas? ➤ Invito sentarse en el piso y realizamos ejercicios de respiración para relajarnos Pregunto ¿Qué otros caminos pudiéramos crear? ➤ De regreso al aula los niños reciben papelotes y plumones para representar lo que más les ha gustado del juego 		

- Cuando terminen de representar lo que han dibujado invito a algunos niños a contar sobre sus dibujos.

CIERRE:

- Finalmente, les preguntamos sobre lo realizado en la actividad: ¿qué les pareció la actividad?, ¿qué jugamos?, ¿Cómo eran los caminos que atravesamos? ¿Cómo nos organizamos?
- Evaluamos las normas de trabajo

ACTIVIDAD 7: Jugamos a lanzar pelotitas**FECHA:** 25 / 06 /2019**5. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.
¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO? EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Lanza las pelotitas usando las manos (derecha e izquierda) Lanza las pelotitas a la dirección que se indica Dice con qué mano lanzo la pelota Dice hacia donde lanzo la pelota 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> Pelotitas de colores de trapo o plástico, hojas, colores 	
INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invita a los niños a sentarse en asamblea, recordamos lo que hicimos el día anterior y les contamos que hoy también jugaremos en el patio. recordamos los acuerdos que debemos tener en cuenta ➤ Se les presenta el propósito de lo que se trabajará el día de hoy “Jugaremos a lanzar pelotitas” ➤ Les preguntamos ¿Cómo creen que sea este juego? 		
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos dirigimos al patio ➤ Escuchamos el cuento de “la pelotita traviesa” ➤ muestro todos los materiales que vamos a utilizar (pelotitas de colores), recuerdo que durante el juego es importante compartir los materiales, respetar nuestro turno y cuidarnos todos ➤ invito a los niños a lanzar las pelotitas por donde ellos deseen ➤ propongo ahora usar solo la mano derecha para lanzar las pelotitas y la mano izquierda ponerlo atrás ¿con que mano lanzamos las pelotitas? ➤ Propongo ahora usar solo la mano izquierda ¿con que mano lanzaron las pelotitas? ➤ Propongo lanzar las pelotitas todos al lado derecho y luego al izquierdo ¿hacia dónde lanzamos primero las pelotitas? ¿luego? ➤ Invito sentarse en el piso y realizamos ejercicios de respiración para relajarnos Pregunto ¿Cómo mas podríamos lanzar las pelotas? ➤ De regreso al aula los niños reciben hojas y colores para dibujar lo que han jugado ➤ Cuando terminen de representar, invito a algunos niños a contar sobre sus dibujos. 		

CIERRE:

- Finalmente, les preguntamos sobre lo realizado en la actividad: ¿qué les pareció la actividad?, ¿qué jugamos?, ¿Cómo eran los caminos que atravesamos? ¿Cómo nos organizamos?
- Evaluamos las normas de trabajo

ACTIVIDAD 8: Jugamos a poner pie o mano**FECHA:** 27/ 06 /2019**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.
¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO? EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Salta por el laberinto poniendo el pie o mano que indica Dice que pie o mano utilizo para saltar en el laberinto 	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> Laberintos con las huellas de los pies y manos 	
INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invita a los niños a sentarse en asamblea, recordamos lo que hicimos el día anterior y les contamos que hoy también jugaremos en el patio. recordamos los acuerdos que debemos tener en cuenta ➤ Se les presenta el propósito de lo que se trabajará el día de hoy “Jugaremos a poner pie o mano” ➤ Les preguntamos ¿Cómo creen que sea este juego? 		
DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos dirigimos al patio ➤ Jugamos a “Simón dice tóquense el ojo derecho” “tóquense la oreja izquierda” “salten con el pie derecho” “levanten la mano izquierda” ➤ muestro todos los materiales que vamos a utilizar recuerdo que durante el juego es importante compartir los materiales, respetar nuestro turno y cuidarnos todos ➤ menciono que este es el laberinto de los pies y manos, explico en que consiste el juego (los niños irán pasando de uno a uno y tendrán que poner la mano que indica “derecha o izquierda” poner el pie “derecho o izquierdo” <div data-bbox="737 1883 1082 1995" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ presento el laberinto “derecho” y cuento que ahora usaremos solo el pie y mano derecha, 		

<p>pasamos por el laberinto</p> <ul style="list-style-type: none">➤ presento el laberinto “Izquierdo” y cuento que ahora usaremos solo el pie y mano izquierda, pasamos por el laberinto➤ conversamos sobre el juego realizado ¿ha sido fácil pasar por los laberintos?➤ Pido que se sienten para escuchar una música y relajarse➤ De regreso al aula los niños reciben hojas y colores para dibujar lo que han jugado➤ Cuando terminen de representar, invito a algunos niños a contar sobre sus dibujos.
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Finalmente, les preguntamos sobre lo realizado en la actividad: ¿qué les pareció la actividad?, ¿qué jugamos?, ¿Cómo eran los laberintos que pasamos?➤ Evaluamos las normas de trabajo