



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**APLICACIÓN DE JUEGOS MOTRICES PARA MEJORAR
LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS
DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA “JEAN PIAGET B&M” – NUEVO
CHIMBOTE, AÑO 2017.**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL

Autora

Campos Vidal, Mayuri Yahaira

ORCID: 0000-0003-3128-3931

Asesor

Pérez Moran, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Nuevo Chimbote – Perú

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Campos Vidal, Mayuri Yahaira

ORCID: 0000-0003-3128-3931

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgtr. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

Dra. Graciela Pérez Moran

Asesora

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento:

A Dios por la bendición e inteligencia que me brinda

Para concluir mi carrera y realizarme profesionalmente para hacer
realidad mi sueño.

A mi familia por apoyarme en esta carrera con el único fin de
verme realizada como docente.

A la Directora Mg. Janeth Bocanegra de la Institución Educativa
“Jean Piaget B&M” por la confianza de abrirme las puertas de su
institución educativa, para la realización de la investigación.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por permitir
que forme parte de su facultad y logre mis sueños que tanto
anhele.

DEDICATORIA

Con Todo mi cariño y agradecimiento

A mis seres queridos:

Mis padres quienes me dieron la vida.

El sustento y la motivación de superarme

como persona y lograr ser un ser capaz

de esforzarse por cumplir sus metas

por lo cual son la razón de mi vida a ellos van mis

Logros obtenidos, como ejemplo de vida y superación

En especial a mi madre adorada que siempre estuvo ahí

Motivándome a no rendirme a pesar de todos los obstáculos

Que se me presentaban en el transcurso de mis estudios.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar si los juegos motrices mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” del distrito de Nuevo Chimbote, 2017. La investigación es de tipo Explicativo, de nivel cuantitativo y su diseño es pre experimental con pre - test y post – test. En la aplicación de las encuestas se realizó una previa solicitud para el permiso correspondiente de las instalaciones de la institución educativa, luego se aplicó un pre test con 5 niños, lo cual nos ayudó a identificar la problemática. Para el análisis se utilizó el programa Excel para calcular los porcentajes, Obteniendo como resultado que los niños no han desarrollado su motricidad gruesa paso a paso por lo cual tienen dificultades en el movimiento de su cuerpo. Por lo tanto, realice 15 sesiones con juegos de motricidad gruesa para lograr la mejora de la motricidad de los niños de 4 años, realizando juegos que hagan uso de sus partes gruesas como cabeza, tronco y extremidades. Obteniendo como resultado un porcentaje favorable donde los niños demuestran que la aplicación de juegos fue la mejor estrategia para obtener una motricidad gruesa bien definida.

Palabras clave: Motricidad gruesa, determinar y estrategias

SUMMARY

The objective of this research was to determine the best games and gross motor skills in the 4-year-old children of the Educational Institution "Jean Piaget B & M" in the district of Nuevo Chimbote, 2017. The research is of Explanatory type, of quantitative level and its design is pre - experimental with pre - test and post - test. In the application of the surveys, an application was made for the permission of the facilities of the educational institution, then an exam with 5 children was applied, which helped us identify the problem. For the analysis the Excel program is used to calculate the percentages, Obtaining as a result that the children have not developed their gross motor skills step by step so they have difficulties in the movement of their body. Therefore, we performed 15 sessions with gross motor games to improve the motor skills of the 4-year-olds, perform motor, head and limb games. Obtaining as a result a favorable percentage.

Keywords: gross motor, determine and strategies.

INDICE DE CONTENIDO

Título de la tesis	i
Equipo de Trabajo	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Hoja de agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen.....	vi
Summary	vii
Contenido	viii
Índice tablas.....	xi
Índice de figuras.	xiii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	4
2.1 Antecedentes.....	4
2.2 Bases Históricas.....	6
2.3 Bases Teóricas.....	7
2.3.1 Teorías del juego.....	7
2.3.1.1 Teorías de la energía excedente.....	7
2.3.1.2 Teórica recreativa, de esparcimiento y recuperación.....	8
2.3.1.3 Teoría de la práctica del juego.....	8
2.3.1.4 Teoría de la recapitulación.....	8
2.3.1.5 Teoría de la catarsis.....	8
2.3.1.6 Teoría de la auto expresión.....	10
2.3.1.7 Teoría del juego como estimulante de crecimiento.....	11
2.3.1.8 Teoría del entretenimiento.....	12

2.3.1.9	Teoría del juego como ejercicio complementario.....	13
2.3.1.10	Teoría de crecimiento y mejoramiento.....	14
2.3.1.11	Teoría de reestructuración cognoscitiva.....	12
2.3.2	Teorías del aprendizaje.....	12
2.3.2.1	Jean Piaget y el juego.....	12
2.3.2.2	Clasificación del juego según Piaget.....	14
2.3.2.3	Ley Vigotsky y el juego.....	15
2.4.	Bases conceptuales.....	23
2.4.1	Juegos motrices.....	23
2.4.1.1	El juego.....	23
2.4.1.2.	Características del juego.....	24
2.4.1.3	Clasificación del juego.....	31
2.4.1.4	Tipos de juego.....	32
2.4.1.4.1	Juego psicomotor.....	32
2.4.1.4.2	Juego cognitivo.....	32
2.4.1.4.3	Juego social.....	33
2.4.1.4.4	Juego afectivo.....	34
2.4.2	Motricidad.....	35
2.4.2.1	Definición de juego motriz.....	37
2.4.2.2	Origen del juego motriz.....	39
2.4.2.3	Características del juego motriz.....	43
2.4.2.4	Clasificación del juego motriz.....	43
2.4.3	Motricidad gruesa.....	44
2.4.3.1	Definición de motricidad gruesa.....	45
2.4.3.2	Desarrollo de la motricidad gruesa.....	46

2.4.3.3 Desarrollo de la motricidad gruesa.....	48
2.4.3.4 Coordinación y motricidad gruesa.....	49
2.4.3.5 Proceso evolutivo de la coordinación.....	49
2.4.3.6 Concepto y actividades para su desarrollo.....	50
2.4.3.7 Coordinación en el desarrollo motriz.....	51
2.4.3.8 Ley del desarrollo motor.....	51
2.4.4 Equilibrio y motricidad gruesa.....	52
2.4.4.1 Tipos de equilibrio.....	52
2.4.5 Educación inicial.....	53
2.4.5.1 El juego en la educación inicial.....	53
III. Hipótesis	56
IV. Metodología	56
4.1 Diseño de la investigación.....	57
4.2 Población y muestra.....	57
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	60
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	62
4.5 Plan de análisis	63
4.6 Matriz de consistencia	64
4.7 Principios éticos	65
V. Resultados	66
5.1. Analisis de resultado.....	85
VI. Conclusiones	92
VII. Resultados	93
Referencias bibliográficas.....	94
Anexos	98

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 01.....	66
Nivel de la motricidad gruesa de los niños – Pre test	
Tabla N°02.....	68
Ejercitando mi fuerza	
Tabla N° 03.....	70
Pepes y pepitas	
Tabla N° 04.....	71
Atrapa al conejo	
Tabla N° 05.....	72
Jugando con el ula-ula	
Tabla N°06.....	73
El gusano cojo	
Tabla N°07.....	74
La botella vacía	
Tabla N°08.....	75
Escapa del toro	
Tabla N°09.....	76
Canastas y pelotitas	

Tabla N°10.....	77
Mi cuerpo en movimiento	
Tabla N°11.....	78
El puente de avignon	
Tabla N°12.....	79
Encestamos las pelotitas	
Tabla N°13.....	80
Me divierto en mis circuitos	
Tabla N°14.....	81
Latas y pelotas	
Tabla N°15.....	82
Trasladamos objetos	
Tabla N°16.....	83
Volantines al ataque	
Tabla N°17.....	84
Nivel de mejora de la motricidad de los niños – Post test	

INDICE DE FIGURAS

Figura N° 01.....	66
Nivel de la motricidad gruesa de los niños – Pre test	
Figura N° 02.....	68
Ejercitando mi fuerza	
Figura N° 03.....	70
Pepes y pepitas	
Figura N° 04.....	71
Atrapa al conejo	
Figura N° 05.....	72
Jugando con el ula.ula	
Figura N° 06.....	73
El gusano cojo	
Figura N° 07.....	74
La botella vacía	
Figura N°08.....	75
Escapa del toro	

Figura N°09.....	76
Canastas y pelotitas	
Figura N°10.....	77
Mi cuerpo en movimiento	
Figura N°11.....	78
El puente de avignon	
Figura N°12.....	79
Encestamos las pelotitas	
Figura N°13.....	80
Me divierto en mis circuitos	
Figura N°14.....	81
Latas y pelotas	
Figura N°15.....	82
Trasladamos objetos	
Figura N°16.....	83
Volantines al ataque	
Figura N°17.....	85
Nivel de mejora de la motricidad de los niños – Post test.	

i. INTRODUCCIÓN.

La investigación se centró en la motricidad del niño y niña de educación inicial y se orientó en dar solución a los conflictos que son muy comunes en niños y niñas en la cual tienen que enfrentar al manejar su cuerpo para desarrollar habilidades como la coordinación, la lateralidad, el esquema corporal y las alteraciones en los espacios temporales. El juego motriz estará siempre con el infante acompañando su desarrollo ya que comienza desde que el niño es un bebe, siendo así esta actividad libre y espontánea, que tiene como prioridad entretener y divertir a los pequeños, Por lo tanto, se argumentó que los juegos son muy importantes en el desarrollo del niño ya que despiertan sus habilidades, emociones, concentración y destrezas fácilmente a través del juego (Borges y Piaget, 2012).

Por ello la motricidad gruesa considero al sujeto un ser global en la tierra, que le va a permitir explorar al mundo a través de sus propios reflejos, en la cual se fue desarrollando en primera instancia el área sensorial – motriz con la cual se fortaleció la capacidad física, mental y comunicativa del niño, beneficiando las posibilidades flexibles del sistema nervioso y así logro alcanzar las habilidades que le permitieron al niño explorar, desplazarse, conocer y experimentar (Herrador, 2007).

Por lo tanto, se realizó este proyecto de investigación sobre los juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas, en la ciudad de Nuevo Chimbote en la I.E.P. “Jean Piaget B&M” , en la cual se observó

que los niños presentan dificultades e insuficientes desarrollos de la motricidad gruesa, por lo general son niños que no cumplieron con los pasos acordes a su edad y no fueron viviendo y desarrollando sus etapas paso a paso, por ello presentan falta de coordinación corporal, falta de equilibrio, ubicación espacial, así como también desconocimiento de sus lateralidades.

Por lo tanto esta investigación tiene como objetivo principal: Determinar en qué medida la aplicación de juegos motrices mejorara la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote, 2017 así mismo se planteó tres objetivos específicos: Identificar la motricidad gruesa a través de un pre test previo a la aplicación de juegos motrices en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote, Diseñar y aplicar talleres con juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote posterior a la aplicación de juegos y Evaluar la motricidad gruesa a través de un post test después de aplicar los juegos motrices en niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote posterior a la aplicación de juegos. Esto puede ser útil para el análisis completo sobre cómo mejorar la motricidad gruesa de los niños por ello la importancia de esta investigación radica entonces en un cambio radical abarcando desde la estimulación temprana.

De tal manera se logró reconocer el enunciado del problema: ¿En qué medida la aplicación de los juegos motrices mejorará la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la institución educativa “Jean Piaget B&M”

– ¿Nuevo Chimbote, año 2017? Ante ese panorama, el docente está en la obligación de ayudar a formar con juegos libres que le permitan al niño fortalecer el desarrollo de las habilidades motrices, lo cual sean capaces de moverse y así mismo expresar sus coordinaciones motoras libremente y que estos estén en coordinación.

En relación a la metodología se utilizó una investigación explicativa con un nivel cuantitativo, el diseño de la investigación fue pre experimental con pre – test y post – test, el desarrollo de la investigación consistió en aplicar 15 talleres de motricidad gruesa y se usó la técnica de la observación.

Los resultados que se obtuvieron en la investigación realizada lograron aportar soluciones para mejorar la motricidad gruesa de los niños, fortaleciendo la coordinación y el equilibrio, gracias a los talleres que se aplicaron ya que fueron los correctos por lo cual se logró dar como respuesta asertiva a los objetivos planteados y a la hipótesis planteada. Por lo cual todos estos talleres resultaron ser sumamente importantes para el desarrollo de las funciones cognitivas y se encuentran especialmente relacionados entre sí.

En relación a toda mi investigación se llegó a la conclusión que, de acuerdo a mis resultados obtenidos a través de la aplicación del pre test, pos test y los talleres aplicados a los niños de 4 años de edad de la Institución educativa Jean Piaget B&M de la ciudad de Nuevo Chimbote, si se logró un cambio radical en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que los movimientos globales del cuerpo de los niños y el equilibrio son ahora coordinados.

ii. REVISIÓN DE LA LITERATURA.

2.1. Antecedentes.

Según Domínguez Elsa Ivonne en la tesis titulada "Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial". Presentada al Municipio Páez estado portuguesa, manifiesta que es de vital importancia la implementación y ejecución de una guía práctica de actividades físicas para que el niño desarrolle y potencialice la motricidad gruesa, y es en ese escenario donde el docente se hace agente activo y participe a través de la búsqueda incansable de estrategias motivadoras, recursos innovadores que contribuyen vitalmente en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Del mismo modo contribuye una serie de elementos de juicio para establecer la investigación en base al juego.

Del mismo modo Vásquez, Moreno y Saldaña (2006) en su tesis titulada "Aplicación del juego como estrategia psicomotriz para desarrollar habilidades motoras en niños de 4 años de la I.E.I. N° 178 Lily Vásquez Ribeiro" arriba a la siguiente conclusión: La aplicación del juego como estrategia psicomotriz permite que los niños y niñas desarrollen sus habilidades motoras, ya que por si el juego es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Por su parte, Chuquipiondo y Criollo (2007) en su tesis titulada “Aplicación de un programa de juegos recreativos y su influencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. Ángel de la Guarda” llega a la siguiente conclusión: La aplicación del programa de juegos recreativos ha influenciado favorablemente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 3 años. Estos permiten que los niños adquieran noción de su cuerpo,, ejecutar movimientos armoniosos y a controlarlo mediante la maniobra de objetos.

Saavedra y Tomas (2010) realizaron una investigación denominada “Juegos basados en circuitos y su influencia en el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años de la I.E 1548 _ Chimbote ”.El objetivo que estudiaron fue sobre la influencia de los juegos basados en circuitos en el desarrollo motor del niño (as) de 4 años de la I.E 1548_ Chimbote. Para lo cual utilizaron en su investigación el método experimental. Eligieron una población que estuvo conformada por 120 niños dividido en 5 aulas, 2 aulas de 5 años, 2 aulas de 4 años y una de 3 años.

Como resultados del grupo experimental se muestra que han alcanzado: correr, trepar, lanzar, a diferencia del grupo de control donde no se aplicó estos juegos obtuvo como resultado no favorable en su desarrollo motor grueso , de tal manera al aplicar sesiones con juegos basados en circuitos a niños y niñas influye significativamente en el desarrollo motor grueso ya que a través de diversas actividades, permiten a los niños (as) desarrollar sus habilidades motoras gruesas.

2.2. Bases Históricas.

A finales del siglo XIX se da inicio a los primeros modelos de la educación corporal del ser humano dando inicio a la motricidad, llegando a realizar grandes descubrimientos de la fisiología nerviosa. De tal manera que empezaron muchos investigadores a investigar y abordar ampliamente en este tema muy amplio e importante.

Ernest Dupré (Neurólogo), trabajo con seres humanos que sufrían de enfermedades psiquiátricas, relacionando los problemas de anomalías neurológicas y psíquicas con las motrices, llegando así a afirmar que la motricidad esta relaciona con los trastornos de la mente y el reflejo corporal. Basándose así en el descubrimiento de la “Neuropsiquiatría”, (Estudia las enfermedades nerviosas y mentales, incluidas las que no tienen una base orgánica).

Así mismo el Psicólogo Henri Wallon., afirma que la motricidad tiene una conexión entre lo psíquico y lo motriz, representando las relaciones del ser humano con su entorno.

Es así como nace de la motricidad de los seres humanos, partiendo de lo neurológico hasta llegar a la gran conexión que tiene con lo motriz.

2.3. Bases teóricas.

2.3.1. Teorías del juego.

El poder estudiar la naturaleza humana, tiene esencia en muchos pensadores que se por medio de sus teorías y enfoques le dan sentido a lo que es el juego en esencia y su funcionalidad y desarrollo en beneficio del ser humano.

2.3.1.1. Teoría de la energía excedente.

Durante el siglo XIX, Herbert Spencer determinó que el juego se vivenciaba con la necesidad de poder liberar parte de la energía corporal que se tenía de forma excesiva.

Spencer basó su criterio en el de Friedrich von Schiller, quien afirmaba que cuando los animales satisfacían sus necesidades básicas; liberaban la energía excedente por medio de una serie de juegos placenteros e inofensivos (Kraus, 1990).

Spencer vio en el juego de los niños una limitación de las actividades adultas, en las que intervenían “instintos predadores”. Él conceptualizó el juego como la base para una serie de actividades humanas (Kraus, 1990). Es un punto de vista que se orienta principalmente al sector infantil. Se dice que existe una superabundancia de energías nerviosas y musculares propias de la fisiología del cuerpo de los niños en edades preescolares y escolares por lo que el profesor de Educación Física deberá balancear las actividades en proporción con las energías que demuestran los alumnos. A mayor energía, más duradera la actividad; o sea hay un cúmulo de energía que no se utiliza en materias teóricas y que se puede usar en Educación Física o en actividades de movimiento (Vargas, 1995). El pensamiento de Spencer era que para los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, el juego se convierte en un escape para su excedente de energía. (Newmann y Newmann 1983).

2.3.1.2. Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación.

El alemán Moritz Lazarus (1883) afirmaba que el propósito del juego es conservar o restaurar la energía cuando se está cansado. Él hacía la diferencia entre la energía física y la energía mental. Cuando el cerebro está cansado, es necesario un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restaurará la energía nerviosa (Kraus, 1990). Esta teoría está más enfocada a los adultos, quienes son los más necesitados de recreación para reponerse para el trabajo posterior (Kraus, 1990). En el juego se utilizan grandes porciones del sistema neuromuscular no agotadas para recuperar el equilibrio, y las energías perdidas. Este equilibrio se produce en el organismo por medio del juego y los deportes (Vargas, 1995). Newman y Newman (1983) comentan que la frecuencia con que el juego se da entre los niños se debe a la enorme necesidad de esparcimiento que tienen dada la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos nuevos conocimientos y tantas habilidades.

2.3.1.3. Teoría de la práctica del instinto.

En 1896, Karl Gross realiza una publicación acerca del juego animal y en 1899 acerca del juego de humano (Kraus, 1990). Para Gross, el juego ayudaba a los animales a sobrevivir, pues por medio de él, aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta. Mientras más adaptable e inteligente era una especie, más necesitaba de protección durante la infancia y la niñez para el aprendizaje de las destrezas. Un ejemplo de estas especies es la humana, en la que se practican roles sociales en la niñez, algunos de los cuales son por sexo, como “jugar de casita” (Kraus, 1990). Gross veía el juego como un instinto sencillo y generalizado. Él hacía la diferencia entre juego y trabajo, pero aceptaba que el

trabajo puede incluir elementos de juego (Kraus, 1990). La actividad lúdica traducida en la actividad del juego presenta las formas más diversas de acuerdo con los intereses biológicos de una edad determinada. El animal y el hombre juegan no por ser jóvenes, sino porque sienten la necesidad de hacerlo (Vargas, 1995). El niño nace con instintos y habilidades imperfectos que posteriormente se perfeccionan con el juego (Vargas, 1995). Esta teoría solo se refiere al niño porque: 1- el juego es necesario para el desarrollo físico e intelectual, 2- el aprendizaje de los animales se reduce en el tiempo porque sus instintos son más desarrollados al nacer que los del niño. El niño deberá jugar más en sus diferentes manifestaciones (Vargas, 1995) y lograr así un desarrollo óptimo en las conductas que manifieste.

2.3.1.4. Teoría de la recapitulación.

El psicólogo y pedagogo estadounidense Stanley Hall (1906) creía que los niños eran el eslabón en la cadena de la evolución entre los animales y los hombres, estudiando la historia de la raza humana en los juegos de la niñez y la adolescencia (Krauss, 1990). Es llamada atávica porque proviene del término biológico atavismo que es la tendencia en los seres vivos a la reaparición de caracteres propios de sus antepasados remotos (Vargas, 1995). Por medio del juego, los niños eran enseñados a revivir la vida de sus ancestros relacionándose en actividades que fueron vitales para la especie, tales como pescar, andar en canoas, cazar y acampar (Krauss, 1990). Hall demostró que los juegos de los niños reflejan los diferentes periodos de la historia de la humanidad: la etapa “animal”, la “salvaje”, la “nómada” y la de “tribu” (Krauss, 1990). El profesor de Educación Física, afirma Vargas (1995),

relaciona al individuo con la naturaleza; aprende actividades atávicas (ir a las montañas, valles, lagos, excursiones, pesca, alpinismo, natación, atletismo) que se realizan de generación en generación y no pierden vigencia.

2.3.1.5. Teoría de la catarsis.

En esta teoría se cree que el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas (Krauss, 1990). Carr, un psicólogo estadounidense, establece que la catarsis es el “drenaje” de la energía que tiene posibilidades antisociales (Krauss, 1990). Otro psicólogo, Patrick, establece que las emociones fuertes, como el miedo o la cólera, causan una serie de cambios internos en el organismo que lo exponen a respuestas agotadoras, las cuales conducen al individuo a situaciones amenazantes. Por lo tanto, el juego actuaría como un catalizador de esa energía y ayudaría al cuerpo a recuperar su estado de equilibrio (Krauss, 1990). Al igual que la Teoría de la Excedente, considera que el juego activo libera la energía excedente y provee un canal socialmente aceptable para la agresión y las emociones hostiles (Krauss, 1990). Esta teoría es poco aceptada actualmente, aunque se acepta más en las sociedades preindustriales. (Krauss, 1990).

2.3.1.6. Teoría de la auto expresión.

Elmer Mitchell y Bernard Mason, educadores físicos, consideraban al juego como el resultado de la necesidad de autoexpresión. El juego estaba influenciado por factores psicológicos, anatómicos, la condición física y deseos de la humanidad, tales como el de una nueva experiencia, la participación en empresas grupales, seguridad, respuesta y reconocimiento de otros, y estética (Krauss, 1990). Vargas (1995) cita a, Clarapede, el cual

establece que: 1- la estructura anatómica y fisiológica del hombre lo capacitan para correr, saltar y trepar 2- el uso de estos movimientos provoca la perfección de la función, 3- las características estructurales del organismo influyen en la elección de las actividades del juego, 4- la aptitud física del hombre determina sus preferencias hacia algunas actividades del juego, 5- las inclinaciones psicológicas del hombre lo llevan a ejecutar ciertas actividades del juego. Por experiencia, el hombre adquiere hábitos de juego. La experiencia se adquiere como actitudes en forma de respuestas de conducta hacia determinados patrones sociales y culturales. Para el hombre identificado con tradiciones culturales, sus hábitos se perfeccionan hasta el grado de que las formas de juegos de un grupo social tienden a constituir también sus hábitos. El individuo toma las costumbres del medio que lo rodea (Vargas, 1995).

2.3.1.7. Teoría del juego como estimulante de crecimiento.

Vargas (1995) caracteriza a la teoría dentro de un sentido biológico. En 1902, Probst y Cark promulgaron la Ley Biológica de que la función hace al órgano. A medida que el hombre desarrolla actividad física por medio del juego prepara su organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento.

2.3.1.8. Teoría del entretenimiento.

Vargas (1995) comenta que esta teoría considera al juego como un mero pasatiempo o diversión, que no tiene mayor significado en la vida. Es una forma de perder el tiempo. Para algunos profesores de Educación Física, esta teoría tiene valor específico y necesario en caso de reunión festiva, con fines de esparcimiento y regocijo. Entretiene y divierte a la gente (Vargas, 1995).

2.3.1.9. Teoría del juego como ejercicio complementario.

Vargas, (1995) menciona a H. Carl el cual pensaba que: 1- el juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno, y 2- el juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos. En la educación física, el juego viene a ser un ultra ejercicio: un ejercicio elevado a un grado superior de habilidad y destreza. El educador físico tiende a perfeccionar los hábitos y costumbres del individuo (Vargas, 1995).

2.3.1.10. Teoría de crecimiento y mejoramiento.

Newman y Newman (1983) hacen mención a Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.

2.3.1.11. Teoría de reestructuración cognoscitiva.

Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Newman y Newman (1983) comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

2.3.2. Teorías del Aprendizaje.

Desde el ámbito pedagógico, autores de gran trayectoria han sobresaltado amplios repertorios en cuanto al juego involucra, extrayendo así aspectos muy importantes para el desarrollo humano.

2.3.2.1. Jean Piaget y el juego.

Jean Piaget, psicólogo suizo, considera que el juego va cambiando a lo largo de la vida del niño como consecuencia de su desarrollo evolutivo. El juego evoluciona de forma paralela al desarrollo cognitivo. Piaget describió el desarrollo intelectual y lo estructuró en cuatro estadios de desarrollo, y cada uno de ellos lo relacionó con los diferentes tipos de juego:

1. **Estadio sensorio motor:** Es un periodo que se comprende desde el nacimiento hasta los dos años de edad, y compete al juego de ejercitación y funcionalidad, y está caracterizada por sentidos y acciones.
2. **Estadio pre operacional:** Es un periodo que se comprende desde los seis hasta los siete años, y se encuentra vinculado a jugar simbólicamente, y tiene consistencia en la simulación de acciones, objetos, personajes que se presenten en el juego.
3. **Estadio de operaciones concretas:** Es un periodo que se comprende desde los siete hasta los doce años, que se encuentra asociado a las reglas de juego, ésta implica el conocimiento y aceptación de normas seriadas que puedan ser logradas objetivamente.
4. **Estadio de operaciones formales:** Es un período que se comprende desde los doce años hacia adelante, en donde se da mayor consistencia y pertinencia

de los juegos de reglas. Un punto relevante, aparece en el primero y puede desarrollarse paralelamente con los demás juegos que se presentan en otros estadios.

Linaza nos manifiesta que el concepto de jugar está asociado a la necesidad inherente de los niños asimismo constituye un derecho de la infancia. Del mismo en su apartado menciona que el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño estipula lo siguiente: "Los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes". Este derecho es fundamental para el desarrollo óptimo e integral del niño. (Linaza, 2013)

2.3.2.2. Clasificación del juego según Piaget.

Según Piaget citado en Moreno y Rodríguez (2015) casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por "asimilación pura", es decir, por puro placer funcional obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensoriomotores:

- a) Estadio de los reflejos (0-1 mes): no considera juegos a los ejercicios de reflejo.

- b) Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 mes): estas reacciones circulares se continúan en juegos, al repetir las acciones causales continuamente.

- c) Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 meses): la acción sobre las cosas se torna en juego, y se experimenta el placer funcional, el placer de “ser causa”, pues repite las acciones con intencionalidad.

- d) Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses): aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar y al tener mayor movilidad podrá combinar diversas acciones lúdicas.

- e) El estadio de las reacciones circulares terciarias (12-18 meses): imita sistemáticamente, explora lo nuevo y los juegos se convierten en tales.

- f) Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses): transición del juego motor al juego simbólico.

2.3.2.3. Teorías de Lev Vigotsky y el juego.

Lev Vigotski considera que el desarrollo infantil se produce por la interacción del niño con el medio social y cultural en el que se desenvuelve.

Desde este enfoque, el juego ocupa un lugar esencial en el desarrollo infantil, ya que fomenta la socialización a través de la interacción que se produce entre

el adulto y el niño, o entre los iguales. La actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en la actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en el aprendizaje, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

La zona de desarrollo próximo (ZDP) es la distancia que existe entre otras dos zonas: la zona de desarrollo real (nivel de resolución de una tarea que el niño puede alcanzar por sí mismo, sin ayuda) y la zona de desarrollo potencial (lo que puede llegar a realizar con la ayuda de un adulto o un compañero más competente o experto en esa tarea).

Para Vigotski, en la ZDP es donde se desarrolla el proceso de construcción de conocimiento y se avanza en el desarrollo.

Ruiz (2017) establece otras teorías del juego de acuerdo a la posición de otros autores de la siguiente manera:

A) Teorías del juego en el siglo XIX.

a) Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller.

Schiller y Spencer (sucesor de Schiller) basan sus teorías en la idea de que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas. Por tanto, podemos destacar que la finalidad del juego para estos autores, lejos de ser una finalidad natural tiene una finalidad recreativa. Éstos además afirman que este exceso de energía no lo tienen solo los humanos sino también los animales (cuanto más poderosa sea la

especie, más energía les sobra). Pero la diferencia entre este gasto de energía de los animales y los humanos es que nosotros, los humanos, consumimos esa energía a través de actividades estéticas.

b) Teoría de la relajación de Moritz Lázarus.

Esta teoría se presenta como una teoría contraria a la anterior. En este caso Lázarus considera que el juego sirve para descansar, es por tanto, una forma de recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración. Al contrario que en estas actividades, para él, cuando gastamos energía a través del juego lo que estamos haciendo es liberar tensiones y escapar de la vida rutinaria.

c) Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross.

Karl Gross considera que la mejor manera que los niños tienen para desarrollar sus habilidades es a través de la imitación a los adultos, por tanto, éste observa en el juego una herramienta adecuada para practicar estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su vida futura como adulto.

B) Teorías del juego en el siglo XX.

a) Teoría de la recapitulación de Stanley Hall.

Para Hall cuando los niños juegan lo que están haciendo es revivir las actividades de las generaciones pasadas. De esta forma disfrutaban algunas de las actividades que desarrollaban sus antepasados y detecta actividades antiguas e inútiles para el hombre, que por tanto, no llevarán a cabo. Unos años más tarde, Hall enuncia otra teoría cumplimentando la anterior, en la que afirma que el juego tiene una función preparatoria para la vida adulta.

b) Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr:

A través del juego Carr afirma que los niños ejercitan el cerebro estimulando de este modo el crecimiento físico y neurológico. Éste manifiesta que a través del juego los niños se desahogan.

c) Teoría general del juego de Buytendik:

Buytendik contrapone totalmente la teoría de Gross, este considera que es totalmente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades psicomotoras porque si esto no se ensaya, los mecanismos en los que se basan esas conductas maduran igualmente. Además Buytendink considera que si se están haciendo ejercicios preparatorios

no se está jugando ya que para él, el juego es una actividad propia de la infancia, una de sus características. Es decir, según él el niño juega únicamente porque es un niño y la actividad lúdica satisface la necesidad de autonomía y le ayuda a descubrir su propio “yo”.

Para Buytendik el juego es posible debido a los siguientes impulsos: la ambigüedad de los movimientos, la impulsividad, la emotividad y la timidez, pues el juego surge cuando esos impulsos coinciden primero con los objetos conocidos por los niños. Por último, cabe destacar que para este autor es muy importante el juguete en el juego, Al mismo tiempo considera que cuando los niños juegan se dan las siguientes condiciones:

1. En el juego de los niños no se observa una finalidad clara de sus movimientos.
2. El carácter impulsivo de los movimientos.
3. La timidez.
4. La actitud emotiva ante la realidad.

d) Teoría de la ficción de E. Claparède

Claparède opina que el juego viene definido por quién juega, que el juego es una actitud del niño hacia el mundo y que la importancia de la actividad lúdica está en el modo de actuar del niño. Para él es a través del juego como se crea la personalidad del niño.

e) El psicoanálisis de Sigmund Freud

Freud considera que el juego es un proceso interno de naturaleza emocional a través del cual los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica.

C) Teorías del juego en la segunda mitad del siglo XX

a) Teoría socio histórica de Lew Vygotski

Vygotski defiende que el juego nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales. Esto viene a decir que los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar. No podemos olvidar que Vygotski utiliza el término de “Zona de desarrollo próximo” (ZDP) refiriéndose a la distancia que encontramos entre lo que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende.

b) Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

1. Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción
2. Estadio preoperacional (de 2 a 6 años): En esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
3. Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): En el que destaca el juego reglado y de construcción.
4. Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

c) Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner.

Bronfenbrenner afirma que hay una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y el juego que estos practican y, considera que la conducta de estos viene determinada por la forma en la que perciben el ambiente, no por la realidad objetiva.

d) Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillois.

Huizinga y Caillois consideran que los niños pueden aprender las tradiciones, costumbres, normas sociales y la cultura a través del juego. Es por ello por lo que en las diferentes culturas los juegos cambian.

e) El juego como ejercicio de cada nueva función H. Wallon.

Para Wallon a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño, este dice que los juegos y las actividades que no lo son (las que otros autores suelen denominar serias, de trabajo, de aprendizaje) tienen la misma “materia”, con la única diferencia de la actitud que la persona le pone la acción. Wallon, apoya también la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo. Considera que cualquier actividad que se haga libremente puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado.

2.4.Bases Conceptuales.

2.4.1. El juego.

El juego es una actividad de impacto global, puesto que siempre ha sido experimentado desde toda la historia humana. Ello se evidencia en los hallazgos arqueológicos que dan inicios a que se tenían nociones de lo que es el juego en distintas civilizaciones y/o culturas antiguas.

Según Meneses y Monge (2001) “El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital”. (p.113)

Gómez (2010) define que, el juego es: “Una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente”. (p.2)

Huizinga (1972) citado en García (1995) define que juego es: “Una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo”. (p.126)

El juego es una actividad primordial en el niño, que se puede presenciar de forma innata en un tiempo y espacio determinados, de manera que favorece el desarrollo de las capacidades cognitivas, motoras, afectivas y sociales.

Ramírez (2013), define que: “El juego es un ejercicio físico espontáneo, placentero y creador que contribuye al desarrollo físico, intelectual y emocional del niño. También es una forma fácil de recreación de todo ser humano que se realiza en diferentes combinaciones y múltiples variedades”.
(p.21)

Meneses y Monge (2001) afirman que el juego es el resultado de una actividad que ha sido creada de manera espontánea y natural, sin que haya la necesidad un aprendizaje anticipado o saber previo, si no que más bien proviene de la misma vida. En resumen, el juego es una función necesaria y de suma vitalidad para poder promover el accionar de intereses personales y también de impulsos de expresión.

Por su parte, para Froebel, el juego, conforma un grado óptimo que permite el desenvolvimiento de un niño dado que se considera una actividad natural y espontánea que se provoca y surge desde una necesidad intrínseca. En tanto, el juego es un producto de crecimiento y desarrollo humano, y que se encuentra orientado a la pureza y espiritualidad.

El juego admite el rango de capacidades de movimiento, así como reglas o normas que pueden ser definida, como parte de una actividad individual y

espontánea. Así mismo, se puede considerar como parte de una copia del espacio o entorno donde se desenvuelven las personas, con actividades necesarias que contribuyen al desarrollo íntegro de las mismas.

Para Ramírez (2013) “La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego... es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante”. (p.13)

Según Ruiz (2017) “Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además, cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere”. Por ello es muy importante considerar al juego como actividad inherente del ser humano, tanto para su desarrollo como para su interacción con el medio que lo rodea.

El juego tiene apoyo en el movimiento, de hecho, satisface ciertos intereses y permite cambios gustosos en estados de ánimo. Tiene un valor muy reconocido con el paso de los años y ha tenido efecto muy productivo al permitir la propiciación y la ejercitación de las personas, desde hace mucho tiempo, desde el momento en que uno nace y en el curso de la vida, estimulando así creatividad que se promueve desde los primeros años, para poder eliminar ciertos aspectos negativos como la tensión y el estrés.

El juego es por naturaleza muy placentero y de buen gusto para el niño porque a través de él, éste desarrolla muchas habilidades y capacidades, así mismo interactúa ideas socializa con sus pares y demás personas, y comprende la naturaleza el entorno. Así mismo puede desarrollar ciertas virtudes emotivas y afectivas, que permitirán a mejorar sus relaciones inter e intrapersonales, tanto con sí mismo como con los demás. Así mismo es capaz de desarrollar su capacidad de creatividad, así como también una gran confianza y seguridad para poder realizar sus actividades, de manera que puedan mejorar sus actitudes y comportamiento.

El juego permite la movilización de ciertos hábitos que se han adquirido anteriormente, permitiendo mejorarlos y hacerlos más propenso a desarrollar otras habilidades. Por otro lado, el juego permite el manejo de las emociones, conflictos e impulsos que el niño puede vivenciar y experimentar con sus pares, de maneras que las situaciones que vivencia sean más placenteras.

2.4.1.1. Características del juego.

El juego al ser una actividad natural que efectúa el ser humano, de manera que ha permitido desarrollar integralmente a los niños desde sus primeros años. Por ello, Guadalupe y Medina (2015) proponen que el juego, cuenta con las siguientes características:

- a. **Voluntaria:** En la actualidad el juego se considera como actividad espontánea, donde el ser humano lo hace sin restricción u obligación, lo que le motiva de forma independiente, de acuerdo al contexto en que se encuentran.

- b. **Placentera:** Es una tarea o actividad que tiene como fin la creación de una fuente de alegría y satisfacción, de manera que provoque en la persona el desenvolvimiento en un contexto recreativo y divertido que pueden ser vividos de manera constante ante las necesidades que no han sido satisfechas.

- c. **Límites espaciales y temporales:** El espacio y tiempo en donde se desarrollan las actividades lúdicas o de juego dependen de ciertos factores que promueven la motivación del entorno de manera que puedan realizarse, por lo que el espacio puede ser diverso más no limitado, rigiéndose a las necesidades y posibilidades.

- d. **Innato e universal:** Es un comportamiento propio del ser humano que se manifiesta de forma espontánea y natural desde edades tempranas. Se lo experimenta a nivel mundial sin distinción de raza, género y cultura.

- e. **Principal motor de desarrollo:** En la infancia el juego es contemplado como una fuente fundamental, para el proceso de enseñanza-aprendizaje, conllevando un desarrollo íntegro por medio de la exploración de su entorno.

- f. **Socialización:** Promueve una integración social entre individuos en los cuáles permite tener una comunicación, contacto, convivencia entre pares y adultos, potenciando su personalidad, preparándoles para ser parte de la sociedad.

- g. **Descubrimiento y exploración:** Es forma de expresar emociones donde el niño puede expresar con facilidad sentimientos positivos, negativos y deseos de explorar el mundo que le rodea conllevándolas una inserción en la sociedad.

Otras características del juego que se presentan de manera implícita pueden ser:

- a) **Es libre y voluntario:** el componente de libertad de elección es inseparable del concepto de juego. El niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas.

- b) **Se centra en un espacio y tiempo concretos:** El espacio se encuentra relacionado al contexto donde puede desarrollarse actividades lúdicas, y también el juego va a depender tanto del interés y motivación del jugador.

- c) **Es autotélico:** se juega por el mero placer de jugar, por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales. Lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica.

- d) **Es universal e innato:** el juego está presente en todas las épocas y las culturas. Los niños no necesitan recibir explicaciones sobre cómo jugar.

- e) **Es fuente de satisfacción:** el juego es gratificante en sí mismo, les reporta diversión y entretenimiento. La sensación de satisfacción hace que el niño mantenga un nivel alto de atención hacia la actividad.

- f) **Implica actividad:** el juego conlleva estar activo física o psíquicamente.

- g) **Tiene un carácter incierto:** al ser una actividad espontánea y creativa, el juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios jugadores.

- h) **Se desarrolla en una realidad ficticia:** mediante el juego, los niños transforman la realidad en fantasía, convirtiéndose en aquello que desean.

- i) **Es una actividad inherente de la infancia:** aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego se convierte en la actividad por excelencia.

- j) **Permite al niño afirmarse:** en el contexto de juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad.

- k) **Favorece la socialización:** el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea. El juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos.

- l) **Potencia el desarrollo integral:** el juego es el principal motor del desarrollo infantil: favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.

- m) **Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora:** el juego se convierte en una oportunidad de interacción y aprendizaje, en un mecanismo

corrector de diferencias, ofreciendo experiencias y recursos que, en determinadas situaciones, no están presentes en el ambiente habitual de los niños; mientras ellos juegan, las diferencias desaparecen.

- n) **Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño:** a través de la observación de los niños en el juego, se puede valorar el progreso y la evolución en todas sus áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para una intervención temprana.
- o) **El juguete no es indispensable para el juego:** el juguete es un recurso lúdico, pero no es imprescindible para jugar. Los niños inventan juegos y transforman los objetos de la realidad según sus necesidades; así, un bolígrafo puede convertirse en un avión.

2.4.1.2. Clasificación del juego.

Díaz (1993) citado en Meneses y Monjes (2001) hace una clasificación de los juegos, de acuerdo a las capacidades que pueden desarrollar:

- A) **JUEGOS SENSORIALES:** desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.

- B) **JUEGOS MOTRICES:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.

- C) **JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.

- D) **JUEGOS ORGANIZADOS:** refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.

- E) **JUEGOS PREDEPORTIVOS:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

- F) **JUEGOS DEPORTIVOS:** su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

2.4.1.3. Tipos de Juego.

Pueden diferenciarse cuatro juegos: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social. A continuación, se describe cada uno de ellos.

2.4.1.3.1. Juego Psicomotor.

El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor.

Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal.

Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes:

- a) Juegos sensoriales y perceptivos: favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.

- b) Juegos motores: desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

2.4.1.3.2. Juego Cognitivo.

El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales. Algunos tipos de juegos cognitivos son:

- a) Juegos de manipulación y construcción: potencian la creatividad, la atención y la concentración.

- b) Juegos de experimentación: favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.

- c) Juegos de atención y memoria: fomentan la observación y la concentración.

- d) Juegos lingüísticos: mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.
- e) Juegos imaginativos: desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.

2.4.1.3.3. Juego Social.

El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos considerados sociales son los siguientes:

- a) Juegos simbólicos: consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego. Es el juego de “hacer como si fuera...”.
- b) Juegos de reglas: son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
- c) Juegos cooperativos: son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.

2.4.1.3.4. Juego afectivo.

El juego afectivo es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del autoconcepto y la autoestima. En la etapa de infantil destacan los siguientes juegos afectivos:

a) Juegos de rol o dramáticos: facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.

b) Juegos de autoestima: mejoran la percepción y la valoración personal.

Otra clasificación del juego se puede establecer de acuerdo a otros criterios, según la Figura 1:

Criterios de clasificación del juego	Características del juego
Intervención del adulto	
Juego libre	El niño juega libremente; mientras, el adulto ejerce un papel de control sin participación directa.
Juego dirigido	El adulto propone, dirige y anima el juego que desarrollan los participantes.
Juego presenciado	El adulto observa el desarrollo del juego e interviene en momentos puntuales, para facilitar recursos, motivar a los participantes, etc.
El espacio físico	
Juego de interior	Ocurre en espacios cerrados, como el aula.
Juego de exterior	Se desarrolla en espacios abiertos. Requiere lugares amplios, como el patio.
La dimensión social	
Espectador	El niño observa el juego de otros, pero no participa de forma activa.
Juego solitario	El niño juega solo.
Juego paralelo	Los niños juegan en compañía, pero sin interactuar unos con otros.
Juego asociativo	Varios niños juegan juntos al mismo juego e interactúan, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno de ellos.
Juego cooperativo	Los niños juegan juntos y se produce una verdadera interacción.
Juego socializado con adultos	Cuando el niño juega con una persona adulta.
El número de participantes	
Juego individual	El niño juega sin interactuar con otros, aunque compartan el mismo espacio físico.
Juego de pareja	Se realiza en grupos de dos.
Juego de grupo	Se hace en grupos de más de dos niños y la participación de todos se considera necesaria para el desarrollo del juego.
El material que se utiliza	
Con soporte material	Los juegos requieren recursos materiales para su desarrollo.
Sin soporte material	Los juegos no precisan recursos materiales para su desarrollo.

Figura 1. Otras clasificaciones del juego.

Fuente: MacMillan

2.3.2. La Motricidad.

La Motricidad es expresión de la consciencia como potencialidad de acción por intermedio del cuerpo. En otras palabras, la motricidad es una faceta mediatizada y mediatizante del resto de las capacidades o ámbitos de la personalidad del sujeto.

La motricidad es un elemento constitutivo inherente a la corporeidad, no necesario de hacerse explícito. Sin embargo, más que entrar a definir el concepto, desde una perspectiva o construcción teórica en particular, lo que se busca aquí es argumentar la potencia que tiene la motricidad para entender ciertas realidades humanas y sociales y que en sí misma posee su propia esencialidad.

Pazmiño y Proaño (2009)

La motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por si mismo tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento las cuales son: sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema musculo esquelético.

Para Lagos (2011) La motricidad, vista únicamente como respuesta muscular, da cuenta de un fenómeno observable comúnmente asociado a traslación, sin embargo, la ausencia de movimiento o más específicamente la intención de inmovilidad, como por ejemplo: de un actor representando una estatua,

también es constituyente de motricidad, ya que en esa contención de la conducta motriz, hay una trascendencia expresiva, algo que comunicar, sin embargo igualmente hay una dicotomía, ya que la palabra motriz, significa que mueve o causa motriz, por lo tanto cuando estamos inmóviles, no habría un efecto observable de aquello constitutivo de lo motriz. (p.51)

La Motricidad, en ese sentido, desborda el concepto de movimiento; Feitosa (2000: 97) concibe que “la motricidad es la potencia, y el movimiento es el acto, lo actual, la expresión de la motricidad, es el agente revelador de la intencionalidad”.

De la misma manera Levinas (1977: 202) referenciada por Jaramillo (2007) argumenta que el movimiento humano no es motricidad ya que la Motricidad es intencionalidad y nuestra consciencia está volcada hacia los objetos que se muestran a la conciencia, esto es intencionalidad; o sea, lo que se viene planteando es que el ser humano interactúa con las cosas de una manera activa

González y González (2010) la motricidad es la expresión de lo que somos (nuestra corporeidad) y es la energía que nos impulsa a vivir y tomar conciencia de quiénes somos, dónde estamos y hacia dónde vamos (26). Los conceptos de motricidad y corporeidad se resumen muy bien en la siguiente expresión: “La motricidad es la capacidad del hombre para moverse en el mundo y la corporeidad el modo del hombre de estar en él” (6).

2.3.2.1. Definición del Juego Motriz.

Cuba y Palpa (2015) El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

Baena y Ruíz (2016) El juego motor constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y una mejor comprensión de los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje. También, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas. Además, ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía. Igualmente, el juego permite al alumno/a participar activamente en diferentes actividades, realizándose así, un aprendizaje más ameno, efectivo y duradero. Tiene un gran valor y, ha sido recomendado por casi todas las tendencias pedagógicas del siglo XX. Por

ello, habría que tender a enseñar jugando, sobre todo en los primeros ciclos de la enseñanza. Aunque el juego es una característica propia de la infancia, es cierto que el afán de juego no se pierde a lo largo de toda la vida, siendo las diferencias más visibles entre el juego infantil y el del adulto, la forma y contenidos del mismo. Cuando el juego motor es compartido con los demás, se transforma en un poderoso medio socializante, ya que ayuda a los niños/as a comprender, respetar y tolerar a los demás, al mismo tiempo que les introduce en la aceptación de las normas y de las responsabilidades de asumir determinadas funciones que podrán extrapolar a sus propias vidas.

2.3.2.2. Origen del Juego Motriz.

En cuanto a la aparición del juego y su estudio sistemático, se comienza a adquirir consistencia a partir de autores como Claparède, Groos; posteriormente Huizinga, Caillois, Elkonin o Chateau y a finales del siglo XX con Piaget o Parlebás (Manzano y Carrera, 2005). Son muchos los autores, expertos en disciplinas dispares, que se han preocupado por exponer su definición sobre el juego tales como Schiller (2005): “El juego es una actividad estética”; Gross (1902): “El juego es pre ejercicio de funciones que van a ser necesarias para la vida adulta” o Huizinga (1998): “Una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente”.

Definiciones más actuales entienden el juego como una “acción de libre elección que se desarrolla dentro de unos límites de espacio y tiempo, según reglas de obligado cumplimiento y aceptadas voluntariamente” (Torres, 2000). En la ampliación del concepto, encontramos diferentes versiones del juego que según Gardner (1998), describen características intrínsecas como el juego autóctono (dícese de lo que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra), tradicional (es el juego conservado de tradición en tradición), popular (que es peculiar del pueblo o que procede de él), convencional (que se establece en virtud de precedentes ó de costumbres) y recreativos (divertir, alegrar). Según Gil Madrona (2006), los juegos son transmisores de valores y contenidos actitudinales tanto en el ámbito escolar como fuera que estimulan el juego limpio y la subordinación de los intereses particulares a los generales.

Baena y Ruíz (2016) 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 educación tiene una suma importancia puesto que con el tiempo conlleva a una educación física, para luego desarrollar complejamente integralmente, las distintas áreas de la educación motriz en los niños y niñas del nivel inicial.

La madurez de la motricidad, fundamenta todos los factores del desarrollo integral del niño, puesto que fomenta de manera general todos los planos vitales que constituyen la mente y el cuerpo en general. De esta forma se emplea el concepto explicatorio de diferentes actores:

Al respecto, Henry Wallon hace ver su psicología genética como la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un mundo de relaciones simbólicas.

La introducción de este aspecto es el lazo que une lo orgánico con lo psíquico y esta comunicación influirá en el tono postural del individuo, modificando indudablemente sus actitudes; Henry Wallon influye significativamente en el campo psicomotriz de la educación preescolar, marcando una doble acción sobre el sujeto, considerando este en doble 37 vertientes individual y social, y es el sentido o nivel psicomotor en el que Wallon aporta la necesidad del movimiento en la educación preescolar, por su influencia en el desarrollo general y porque lo considera como el paso previo hacia el pensamiento conceptual.

“El movimiento es el medio de expresión de vida psíquica del niño pequeño, apareciendo el gesto antes que el lenguaje hablado, y más tarde acompañara las representaciones mentales”.

Wallon distingue “estadios evolutivos” en el desarrollo infantil. Para él, la maduración del psiquismo se produce en una interacción del organismo con el medio que lo rodea, por lo que en estos estadios se producen alternativas e integraciones lógicas en cualquier esquema madurativo. Estos periodos evolutivos coincidentes con el nivel preescolar son:

- a. Estadio de impulsividad motriz.
- b. Estadio emocional.
- c. Estadio sensorio-motor.
- d. Estadio de personalismo.

Todos estos estadios conceptualizan las dimensiones psicomotrices del niño, visualizando simultáneamente la capacidad pensadora y la capacidad motora Física que de cierto modo conforma su esquema corporal y fundamentan la realidad de su propio estilo de vida y su participación objetiva en la misma.

El niño aprende, activando sus ritmos y movimientos coordinantes en la capacidad motriz fina y gruesa, que le determinan sus sistemas corporales, es así, como la motricidad gruesa se puede establecer en un primer plano en el desarrollo del niño preescolar.

Según Vygotsky (1984). “El movimiento y la mente se relacionan entre sí. La expresión lógica que se fundamenta en la necesidad corporal del individuo,

representado por la psicomotricidad en la mente y en el cuerpo, relacionando los aspectos de acción a una determinada percepción”. (p.37)

Amasifuen y Utia (2014) refieren que: “El niño capta estímulos visuales y los perfecciona en su mente para luego representarlo en acciones graficas o movimientos corporales que se delimitan por su espontaneidad y su dimensión analítica y creadora”. En tanto el hecho de que el niño participe jamás debe apartarse del propio contexto, de forma que el educador deba tomar como base el establecimiento de estrategias que permitan realizar un análisis.

2.3.2.3. Características del juego motriz.

El juego presenta una serie de características que lo hacen único y lo definen como recurso, entre las más destacables están:

- a. Fomenta la comunicación interpersonal grupal en el desarrollo de los juegos.
- b. Nadie enseña a los niños/as a jugar, es algo innato, que provoca placer para el que lo practica.
- c. El juego es una actividad libre e imperiosa, el juego obligado no se concibe.
- d. El juego participa del mundo de la fantasía y la ilusión.
- e. El juego sirve como medio para adaptarse al entorno familiar y social.
- f. El juego prepara para la vida adulta, posibilita para el desarrollo biológico, social y psicológico

2.3.2.4. Clasificación del juego motriz.

Existen diversas conexiones que relacionan al juego y al desarrollo motor, esto permite que el desarrollo del niño sea más notable, pero que también estimulen su personalidad en distintos aspectos.

El juego surge evoluciones con el tiempo, pero no toda la esencia es cambiada, las personas mismas se encargan de darle un sentido muchas veces considerada mejor para poder desarrollar otras capacidades.

Muchos autores han desarrollado diversos criterios, teniendo en cuenta características de los niños, los medios, recursos y materiales que se pueden emplear para el desarrollo.

- a. Las capacidades físicas básicas (juegos de persecuciones, de resistencia, de velocidad.)
- b. Las habilidades (juegos de pelotas, malabares.)
- c. La sociabilidad (juegos de expresión corporal, de inhibición, de teatro.)
- d. Las capacidades sensoriales (juegos de colores, texturas.)
- e. Desarrollo del intelecto: a través de la atención, el lenguaje, la potenciación de la memoria, la reflexión, la creatividad (juego del ajedrez, las damas, construcciones de juguetes, adivinanzas, retahílas)

- f. Juegos individuales y colectivos (de parejas como “El espejo”, grupos “El corro”, etc.)
- g. Juegos predeportivos (de iniciación al baloncesto, al voleibol, etc.)
- h. Juegos tradicionales y populares (“Gallinita ciega”, “Soga-tira”, etc.)

2.3.3. La Motricidad Gruesa.

2.3.3.1. Definición de la motricidad gruesa.

Pazmiño y Proaño (2009) La motricidad gruesa abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar. A partir de los reflejos, un bebe inicia su proceso motriz grueso y aunque no puede manejar adecuadamente sus brazos, intenta agarrar objetos a mano llena e introducir por sí mismo el alimento a la boca. Así, poco a poco su nivel motor se integrara para desarrollar patrones como el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse o alcanzar una posición bípeda. Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño. La recomendación que se podría hacer es que los padres sepan las necesidades del bebe. Eviten se permisivos o restrictivos al extremo y les den una adecuada estimulación.

Atúncar y González (2017) Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio. La motricidad gruesa comprende todo lo

relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies. Se considera importante que la motricidad fina, en si ambas se complementan y relacionan; esta se va desarrollando en orden descendiendo desde la cabeza hacia los pies con un orden definido y posible. “La locomoción, en todas sus formas, constituyen una importante faceta del trabajo corporal, sobre todo si se tiene en cuenta que es el cuerpo entero el que se mueve dentro del ámbito espacial que es su entorno dando paso a el desarrollo psicomotor”.

Tarazona (2015) Se refiere al desarrollo del movimiento corporal del niño con respecto a los segmentos gruesos del cuerpo, es decir cabeza, tronco y piernas. En necesario que el niño logre una coordinación de su cuerpo desarrollando su Esquema Corporal. Al llegar a tener una motricidad gruesa bien estimulada el niño podrá realizar acciones como: caminar, saltar, correr, etc. Aunque para realizar estas acciones el niño pasa por diferentes etapas de acuerdo a su edad y desarrollo individual. La motricidad gruesa puede ser estimulada a través de diferentes actividades gradualmente realizadas. La motricidad gruesa en el niño es el área sumamente importante en esto se reflejan todos los problemas y limitaciones físicas de los niños, los cuales deben ser superadas poco a poco a través de diversas actividades que favorezcan su desarrollo.

2.3.3.2. Desarrollo de la motricidad gruesa.

El desarrollo de la motricidad gruesa va en forma céfalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas, pasa por las siguientes fases.

a) El control de la cabeza.

A los dos meses el niño empieza a tener control cefálico es decir ya puede sostener su cabeza. Por ejemplo, cuando el bebé se encuentra acostado debería ser capaz de levantar y mover la cabeza. Para ello, necesita ir cogiendo fuerza en su cuello y en su espalda, además de hacer uso de las manos.

b) Control rodando.

Cuando controla la posición de su cabeza ayudándose de brazos y manos, lo normal es que el niño aprenda a desplazarse rodando. Esta fase suele implicar de los 4 a los 6 meses.

c) Saber estar sentado.

Para poder dominar la sedestación que tiene lugar a partir de los 6 meses, el bebé tiene control de su cuello y cabeza, coordina movimientos de brazos y manos, sabe rodar hacia los lados... En esta fase el bebé aprende a estar sentado controlando su tronco en equilibrio.

d) Gatear.

Este es un importante avance en el desarrollo motor grueso ya que es la primera independencia del niño, mediante el gateo el niño puede desplazarse de un lugar a otro sin ayuda de su cuidador, es un avance para

el bebé en el sentido neuronal y de coordinación. El bebé empieza a gatear por los 9 meses, pero puede ser también antes o después. Cuando el niño es capaz de sentarse sin apoyo, ya puede ponerse a gatear, primeramente, comenzará arrastrándose. Lo que se debe tratar de conseguir es que el bebé empiece a coordinar correctamente los movimientos de piernas y brazos (adelanta el brazo izquierdo y a la vez la pierna derecha y del mismo modo, adelanta brazo derecho y piernas izquierda), esto se lo conoce como un gateo coordinado en el cual el niño coordina los dos hemisferios cerebrales, de este modo, el bebé irá tomando control y conciencia de su propio cuerpo, a la vez, que aprende a desplazarse en el espacio que le rodea.

e) **Caminar.**

A los 12 meses el niño puede empezar a gatear. Las fases mencionadas anteriormente son previas antes de empezar a caminar normalmente. El bebé antes de poder andar, debe poder vencer a la gravedad que es la adquisición del equilibrio cuando esta de rodillas o de pie, de tener una correcta coordinación motora, de saber pararse y empezar a dar los primeros pasos con equilibrio.

2.3.3.3. Desarrollo de la motricidad gruesa.

Guadalupe y Sandoval (2015) Desde edades tempranas el niño tiene un desarrollo paulatino en cuanto a su motricidad gruesa tomando en cuenta algunos factores que serán parte fundamental como las condiciones genéticas, la maduración del sistema nervioso, el estado de salud, las costumbres familiares en cuanto a la alimentación, la

pertinente y adecuada estimulación desde edades tempranas y en si todos los ambientes de crecimiento siendo factores propios de cada individuo.

El desarrollo motriz en los niños depende fundamentalmente de la maduración neurológica durante los primeros meses de vida, como también ocurre de forma secuencial, ya que cuando una habilidad es adquirida permite que otra surja, empezando acciones fáciles y posteriormente llegando a una complejidad en la relación a su progreso, interviniendo principalmente todas las partes del sistema nervioso actuando de forma coordinada para facilitar su desarrollo, controlando primero su cabeza, para posteriormente el trono , lograr tener equilibrio y una serie de conductas.

Los infantes de 4 a 5 años en cuanto a su motricidad gruesa presentan ciertos comportamientos motores como: saltar, correr, girar en diferentes direcciones y velocidades, caminar sobre una barra de equilibrio, organiza su espacio en relación a su esquema corporal, define su lateralidad al utilizar su lado derecho e izquierdo, controla y domina la coordinación motriz, logra parase en un pie con los ojos cerrados, logra inclinarse hacia el piso sin dificultad, subir escaleras de manera autónoma, logrando a futuro dominar sus movimientos y capacidades de manera independiente y autónoma.

2.3.3.4. Coordinación de la motricidad gruesa.

Pazmiño y Proaño (2009) La capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, salta, brincar en un pie, sobre llantas etc.

2.3.3.5. Proceso evolutivo de la coordinación.

En la primera Infancia (0-3 años): Se adquiere la suficiente madurez nerviosa y muscular como para asumir las tareas de manejo del propio cuerpo. La mayoría de las coordinaciones son globales, aunque ya comienzan las primeras coordinaciones óculo-manuales al coger objetos. Entre los 18-24 meses, se aprecia un mayor desarrollo pudiendo abrir y cerrar puertas, ponerse los zapatos, lavarse, etc.

Educación Infantil (3-6 años): El repertorio de posibilidades crece con los estímulos que le llegan al niño. Las acciones coordinadas dependerán de la adquisición de un perfecto esquema corporal y del conocimiento y control del propio cuerpo. La actitud lúdica propia de estas edades es protagonista por excelencia de la formación tanto motriz como cognitiva y hacen que las formas motoras se vayan enriqueciendo y complicando.

2.3.3.6. Concepto y actividades para su desarrollo.

La coordinación motriz es uno de los elementos cualitativos del movimiento, que va a depender del grado de desarrollo del S.N.C., del potencial genético de los alumnos para controlar el movimiento y los estímulos, y como no, de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

2.3.3.7. Coordinación en el desarrollo motriz.

La coordinación es una capacidad motriz tan amplia que admite una gran pluralidad de conceptos. Entre diversos autores que han definido la coordinación, vamos a destacar a:

- a) Castañer y Camerino (1991): un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.
- b) Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998): la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.
- c) Jiménez y Jiménez (2002): es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

2.3.3.8. Ley del desarrollo motor.

Guadalupe y Sandoval (2015) El desarrollo motor resulta ser muy útil para el proceso de maduración, lo que les permitirá mejorar de acuerdo a sus necesidades y posibilidades, con el fin de detectar algún problema o retraso que atravesase. El desarrollo motor va de acuerdo a las leyes de maduración motriz:

- A. Ley Céfalocaudal: existe un control de las partes de su cuerpo a través del control de movimientos desde la cabeza a los pies, siendo de esta forma que empiezan a funcionar las partes superiores antes que las inferiores.
- B. Ley Próximo Distal: las funciones motrices maduran de acuerdo a las zonas más cercanas a la línea media del cuerpo, con lo que el control de los hombros, brazos y las manos.
- C. Ley General-Específico: se hace referencia a aquellos movimientos globales o generales, siendo los mismos localizados, precisos y coordinados. De acuerdo a aquellos movimientos amplios según el desarrollo de una mayor precisión.

2.3.4. Equilibrio y motricidad gruesa.

El equilibrio es un proceso interno en donde el cuerpo llega a establecer un balance óptimo entre los procesos de asimilación y acomodación, de acuerdo al medio en que se encuentre, a la gravedad y a las condiciones ambientales. Considerando al equilibrio de igual forma como la capacidad que tiene el ser humano en lograr una

estabilidad motriz, adoptando las diferentes posiciones de su cuerpo, el mismo que desarrolla gracias a la maduración del sistema nervioso que evoluciona con la edad del infante. Un buen equilibrio puede ser el resultado de una buena estimulación y adquisición de la coordinación dinámica general posibilitando una mejor interacción social. Es imprescindible reconocer la veracidad que el equilibrio tiene en la vida del ser humano, que les permitirá adoptar una adecuada una posición postural al momento de tener erguida la cabeza y el cuerpo, lo que genera más seguridad y madurez en el movimiento; para lograr tener un buen equilibrio es necesario que se desarrollen actividades que permitan fortalecer, desarrollar e ir fomentando ciertas destrezas.

2.3.4.1. Tipos de equilibrio.

De acuerdo con Guadalupe y Sandoval (2015), los tipos de equilibrio son:

- a) Equilibrio Estático: Se establece cuando se puede encontrar en el cuerpo cierta área que se encuentra fija con un control de cuerpo a movimientos referentes.
- b) Equilibrio Dinámico: Conocido también como el equilibrio que el ser humano adopta diferentes posturas de acuerdo al centro de su gravedad con la modificación de movimientos. Con el fin de mantener el cuerpo erguido y estable de movimientos del cuerpo regulados por el sistema nervioso central.

El equilibrio tanto dinámico y estático en la infancia se puede evidenciar al realizar movimientos corporales posturales, que si trabajamos diferentes actividades lúdicas se podrá evidenciar como poco a poco 55 evoluciona, favoreciendo el reconocimiento de su propio cuerpo con un mejor control tónico y un desarrollo muscular equilibrado.

2.3.5. Educación Inicial.

2.3.5.1. El juego en Educación Inicial.

El juego en la educación de la primera infancia es importante porque la mayoría de los niños y niñas utilizan una proporción importante de su tiempo para jugar. Sin embargo, es particularmente esencial porque permite la socialización y puede estimular todos los aspectos del desarrollo del niño/a destacando su dimensión social, participativa y comunicativa, alcanzando toda su intensidad cuando es compartido con el adulto, al que busca y solicita jugar. Queda claro con este aporte la importancia del juego en la edad infantil, sin embargo, lo más importantes es cambiar de actitud por parte de los adultos en relación al juego en preescolar siendo una estrategia que para el aprendizaje educativo, para las relaciones sociales, familiares y personales. Además del juego como medio de crecer nuestra personalidad es una estrategia metodológica que debe tener una intención pedagógica de aprendizaje, ya que lo facilita.

Esta etapa se caracteriza por el surgimiento de una etapa nueva social del desarrollo infantil, provocando cambios cualitativos en la psiquis infantil. En el juego el niño descubre las relaciones objetivas que existen entre los hombres.

Algunos como Trentacosta e Izard (2007), han escrito como el niño y la niña desarrolla habilidades sociales, emocionales, de pensamiento y de lenguaje a través de juegos de roles, que es un buen ejemplo de cómo el desarrollo personal y socialización pueden ser vistos como dos procesos que afectan mutuamente. El juego ejerce influencia en el desarrollo intelectual, y de otras formas de actividad psíquica, así como la imaginación que comienza a desplazarse solo en condiciones del juego y bajo su influencia.

El juego se convierte en pretexto para entablar una comunicación activa. Hay niños y niñas que les gusta mandar y otros quedarse en las sombras, el lugar que asume en el juego aun no determina la medida de la pasividad, Jugando los niños y niñas aprenden las capacidades humanas para la colaboración. Todo lo que hemos mencionado permite comprender que el grupo de juego es una especie de escuela de relaciones sociales en las cuales se va moldeando y consolidando permanentemente las formas de conductas.

iii. HIPOTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.

La aplicación de juegos motrices mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa Privada “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote.

iv. METODOLOGIA.

4.1.Diseño de la investigación.

4.1.1. Tipo de la Investigación.

La presente investigación es de tipo Explicativo

Según Silvia (2009) manifiesta que el tipo de investigación desglosa las estrategias básicas que el investigador adopta para generar información exacta e interpretable. Los diseños son estrategias con las que intentamos obtener respuestas a preguntas como: contar, medir, describir.

Dado el caso, se va explicar en esta investigación la mejora de las habilidades motrices gruesas según la propuesta en niños de 4 años de la I.E.P “Jean Piaget B&M” de Nuevo Chimbote. 2017.

4.1.2. Nivel de la Investigación de la tesis.

Nivel Cuantitativo

Según Sabino, (1986) “Indica que la investigación es de tipo cuantitativo, porque cuantifica los datos en cuanto a la información recolectada de las realidades de hechos y sus características fundamentales, a la vez presenta una interpretación correcta.

4.1.3. Diseño de la Investigación.

Pre experimental

El diseño de la investigación a Donde se administrará el pre-test al mismo grupo, es decir, carece de grupo control. Cuyo diagrama es:

GE O₁ X O₂

Donde:

G_E : Grupo experimental

O₁ : Prueba (pre-test)

O₂ : Prueba (post-test)

X : Propuesta de estrategias de autocontrol

Al grupo de niños se le aplica un pre test, seguido de una sesiones para medir el avance de su motricidade gruesa y finalmente se le aplica el post test.

4.2.Población y Muestra

4.2.1 La población.

La población está conformada por 11 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada “Jean Piaget B&M”, de educación inicial, ubicada en Nuevo Chimbote, 2017.

La I.E.P “Jean Piaget B&M” de Nuevo Chimbote, 2018 está ubicado en la Urb. José Carlos Mariátegui H3 lote 5. Limitada por el norte con el Pedagógico, por el sur limitada con el ESSALUD, por él está limitada con el ovalo la familia y por el Oeste limitada con el Tabernáculo.

4.2.2 La muestra.

El tipo de muestreo realizado fue no probabilístico. Este tipo radica en elegir una muestra de la población por el hecho de que esta sea mucho más asequible. Es decir, los niños participantes en esta investigación han sido elegidos porque están fácilmente disponibles y no porque hayan sido elegidos bajo rigurosos criterios estadísticos. (Ruiz ,2012). En este caso por ser la población de tan solo 18 niños, la muestra será igual para todos.

CUADRO N°01

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, DE LA I.E.P “JEAN PIAGET B&M” – NUEVO CHIMBOTE

Aula	Niños y Niñas		Total
	Varones	Mujeres	
Total	6	5	11

FUENTE: Información recogida de la institución educativa

4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores.

4.3.1. Variable Independiente: Juegos Motrices.

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (Sutton-Smith, 1978).

4.3.2. Variable dependiente: Motricidad Gruesa.

Según Garza (1978). La motricidad gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

Variable	Conceptualización de la variable	Conceptualización Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento de medición
Variable independiente: Juegos motrices	El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (Sutton-Smith, 1978).	En esta actividad se realizara diversos talleres que contara con un pre inicio, proceso y final, en la cual calculare el avance de cada niño y niña según la sesión que se realizara.	Juegos motrices	Inicio Proceso Final	Talleres de motricidad gruesa

<p>Variable dependiente: motricidad gruesa</p>	<p>La motricidad gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.). Garza (1978).</p>	<p>Estas actividades sirven de mucha ayuda para los niños y niñas ya que comprende el desarrollo de su motricidad gruesa incluyendo las (Extremidades, tronco y cabeza) para así mejorar la capacidad de moverse, trasladarse, saltar, coger, trepar, caminar, trasladar objetos.</p>	<p>Extremidades Tronco Cabeza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coge una pelota • Salta con los pies juntos • Lanza una pelota • Se para en un pie • Camina en punta de pies • Transporta un vaso lleno de agua. • Camina topando punta y talón • Salta en un pie • Volantines • Cabecear 	<p>Ficha de observación: Lista de cotejo</p>
--	---	---	---	--	--

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

4.4.1 Técnica la observación

La técnica que se aplicó en el presente trabajo de investigación es la observación sistemática que consiste en la observación permanente que se realiza a los sujetos investigados en la que radica en observar minuciosamente a individuos, fenómenos, hechos, temas, cosas, operaciones, circunstancias, etc., con la finalidad de conseguir determinada y valiosa información requerida para una investigación.

Según el autor Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

4.4.2 El instrumento la lista de cotejo

Es un instrumento que permite evaluar el programa se empleó como instrumento la lista de cotejo que consiste una serie de ítems para recolectar información.

Se empleó el cuestionario como instrumento a través de la elaboración de la prueba de pre y post test; evaluado y validado por expertos; cuenta con 12 ítem y se encuentra dividido en 2 dimensiones 1: Juegos motrices, 2: Partes gruesas del cuerpo (Cabeza, tronco y extremidades).

Lo primero que se realizó fue validar el instrumento con los jueces expertos para determinar la validez y confiabilidad de mi instrumento, la cual lo validaron siete docentes tituladas del nivel inicial de diferentes

instituciones, en la cual observaron mi instrumento y le dieron la aceptación, explicando así que mis ítems estaban correctos y que si podían ser aplicados para poder evaluar a los niños. La valoración realizada de manejo con un SI y NO, donde Si era igual a 1 y NO a 0.

Luego se solicitó el permiso correspondiente en la I.E.P. donde se realizaría la evaluación de la prueba piloto, por la cual se me concedió el permiso correspondiente, evaluando así a 5 niños del nivel inicial de 4 años aplicando allí mi pre test con el fin de calcular como se encontraba su motricidad gruesa de los niños, seguido de ello aplicaría mis 15 talleres de motricidad para ir regulando el avance y la mejora, finalmente aplique el post test en la cual obtendría el resultado final de mi investigación, obteniendo allí un resultado favorable lo que corroboraría que mi investigación fue la correcta

4.5. Plan de análisis.

Según (Silvia, 2009) Expresa que para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística investigativa para mostrar los resultados comprometidos en los objetivos de la investigación., así mismo se describe los datos recopilados de la variable dependiente e independiente, que se selecciona el programa estadístico.

Con respecto al análisis de los resultados, se apoyará en la estadística investigativa para mostrar los resultados comprometidos en los objetivos de la investigación. Por ello para dicho análisis de los datos se utilizará el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 18.0.

4.6. Matriz de Consistencia.

Enunciado	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿En qué medida la aplicación de los juegos motrices mejorará la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la institución educativa “Jean Piaget B&M” – ¿Nuevo Chimbote, año 2017?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación de juegos motrices mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote, 2017.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar la motricidad gruesa a través de un pre test previo a la aplicación de juegos motrices en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote.</p> <p>Diseñar y aplicar talleres con juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote posterior a la aplicación de juegos.</p> <p>Evaluar la motricidad gruesa a través de un post test después de aplicar los juegos motrices en niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote posterior a la aplicación de juegos.</p>	<p>La aplicación de juegos motrices mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa Privada “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote.</p>	<p>Tipo de investigación: Explicativo</p> <p>Nivel: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Pre-experimental con pre-test y post-test</p> <p>Muestra: Niños de 4 años de educación inicial de la institución educativa. “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

4.7. Principios Éticos.

La presente investigación tomara en cuenta el desarrollo del campo del conocimiento asimismo del bienestar común mencionada en principios y valores éticos que instituye el reglamento de ética para la investigación (2016), líneas más abajo se hace mención de manera escueta y concisa los principios que se tendrá en cuenta a lo largo de la investigación.

Asimismo, el reglamento de ética indica “que cuando se trabaja con personas y/o individuos durante la investigación se debe respetar y tomar en cuenta la dignidad humana, así como la identidad, respetar la diversidad, y hacer hincapié en la confidencialidad de datos y la privacidad de identidades. Este principio no solo hace alarde de que las personas y/o individuos que son sujetos de investigación participen de manera estrictamente voluntaria en la investigación y del mismo modo sean partícipes de la información adecuada y concerniente al trabajo de investigación, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, de manera específica si dicha población se encuentra en situación de especial vulnerabilidad.

Protección a las personas: Significa que los principios que se tomarán en cuenta y se tendrán presente son:

- Protección a las personas
- Beneficencia y no maleficencia
- Justicia.

v. RESULTADOS.

Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación.

5.1.- Identificar la motricidad gruesa a través de un pre test previo a la aplicación de juegos motrices en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote.

Tabla N° 1

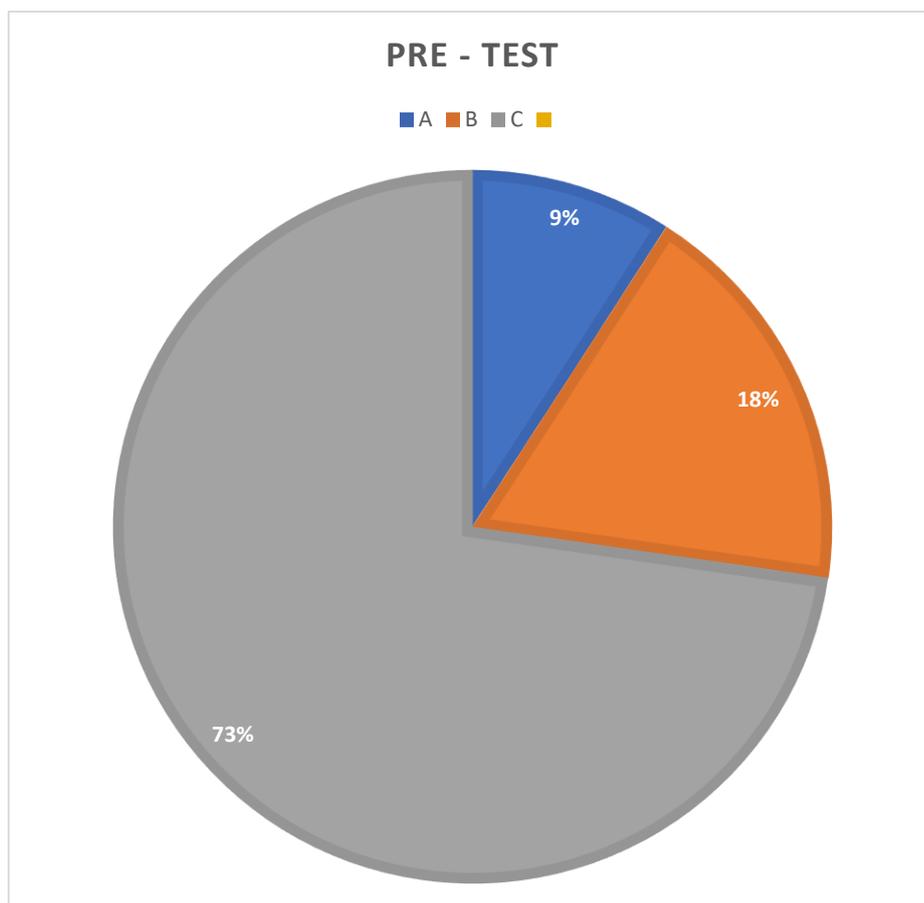
Nivel de la motricidad gruesa de los niños – Pre test

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	1	9 %
B	2	18 %
C	8	73 %
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 1

Nivel de motricidad gruesa de los niños



Fuente: Tabla N° 1

En la tabla N° 1 y el gráfico N° 1, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 73 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 18 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 9 % se encuentra en el nivel A.

5.2.- Diseñar y aplicar talleres con juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote posterior a la aplicación de juegos.

Tabla N° 2

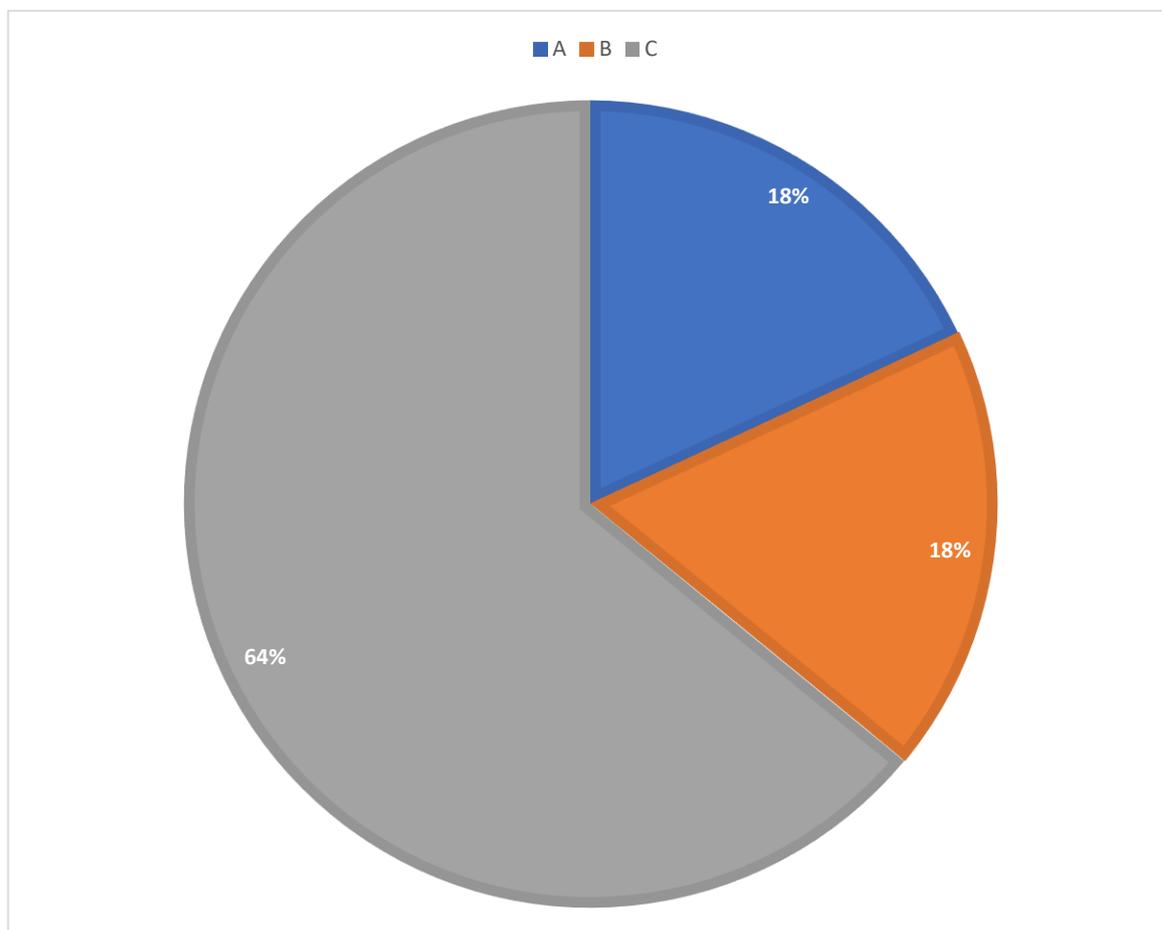
“Ejerciendo mi fuerza”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	2	18 %
B	2	18 %
C	7	64 %
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 2

“Ejerciendo mi fuerza”



Fuente: Tabla N° 2

En la tabla N° 2 y el gráfico N° 2, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 64 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 18% se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 18 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 3

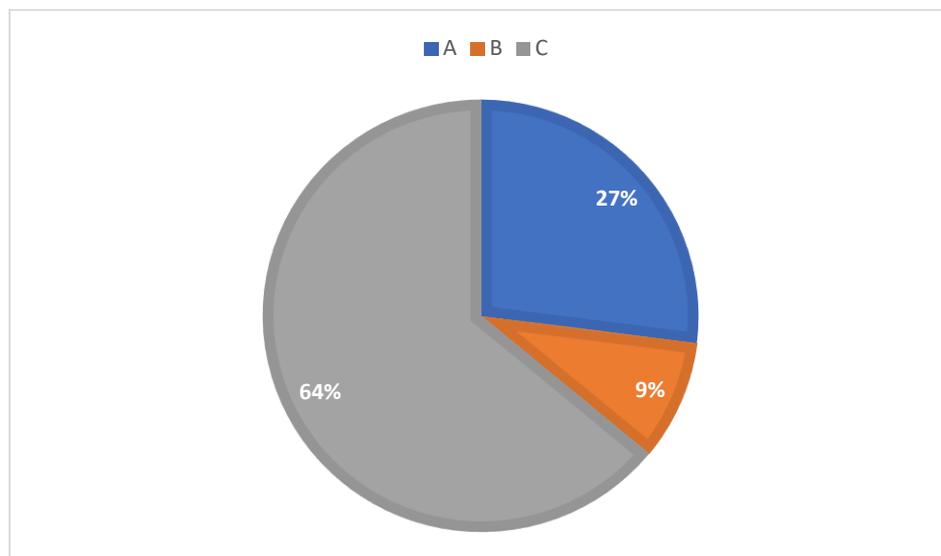
“Pepes y Pepitas”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	3	27 %
B	1	9 %
C	7	64 %
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 3

“Pepes y Pepitas”



Fuente: Tabla N° 3

En la tabla N° 3 y el gráfico N° 3, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 64 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 27 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 4

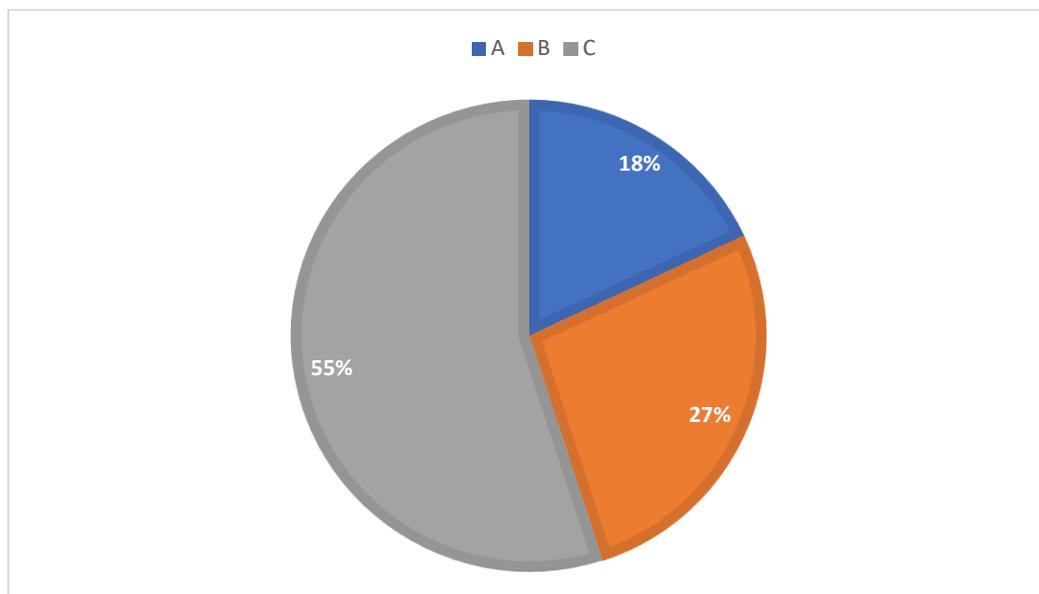
“Atrapa al conejo”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	2	18 %
B	3	27%
C	6	55%
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 4

“Atrapa al conejo”



Fuente: Tabla N° 4

En la tabla N° 4 y el gráfico N° 4, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 55 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 27% se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 18 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 5

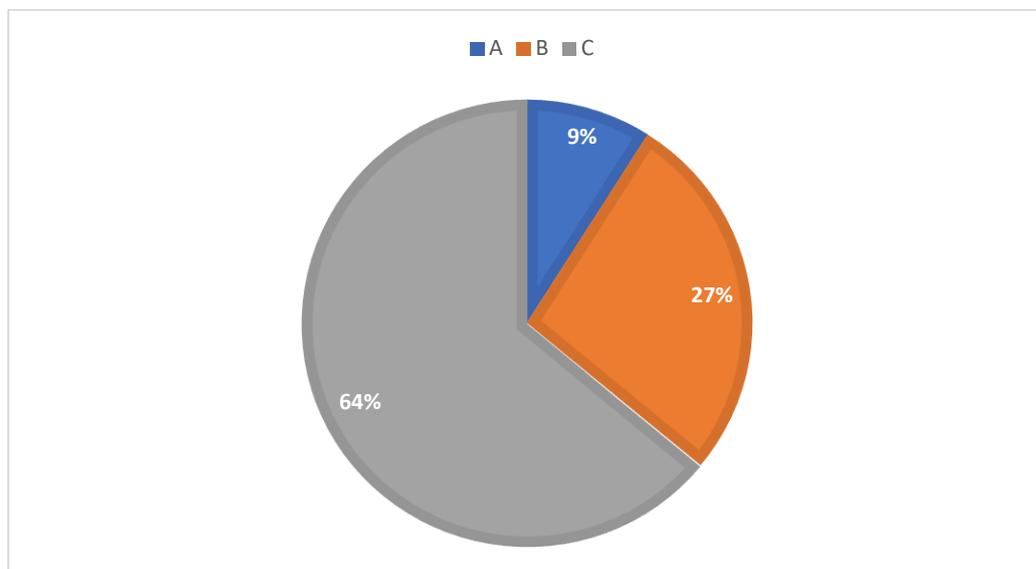
“Jugando con la ULA - ULA”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	1	9 %
B	3	27%
C	7	64%
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 5

“Jugando con la ULA - ULA”



Fuente: Tabla N° 5

En la tabla N° 5 y el gráfico N° 5, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 64 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 27% se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 9 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 6

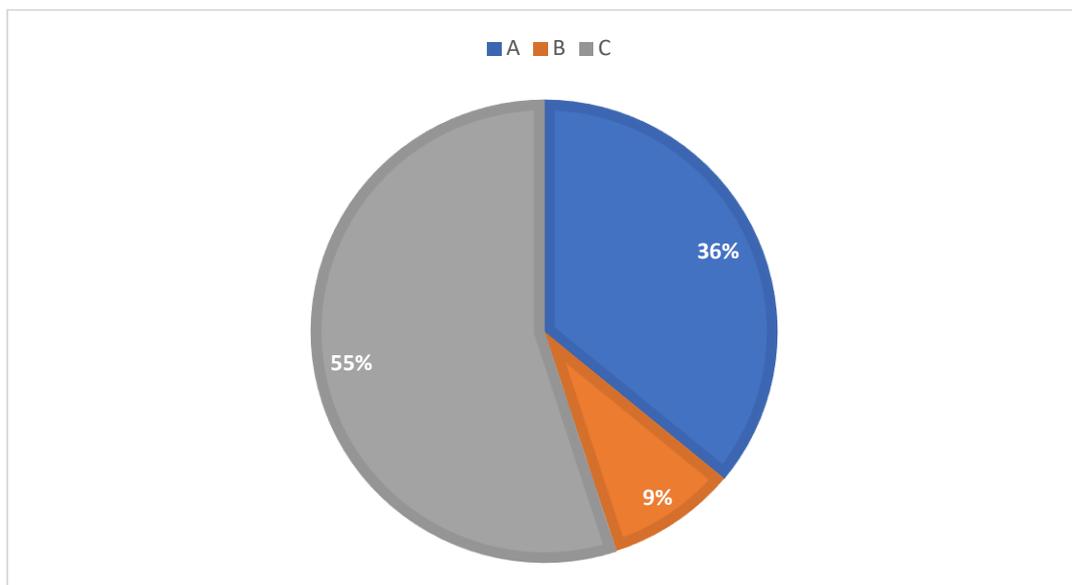
“El Gusano cojo”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	4	36 %
B	1	9%
C	6	55%
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 6

“El gusano cojo”



Fuente: Tabla N° 6

En la tabla N° 6 y el gráfico N° 6, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 55 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 36 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 7

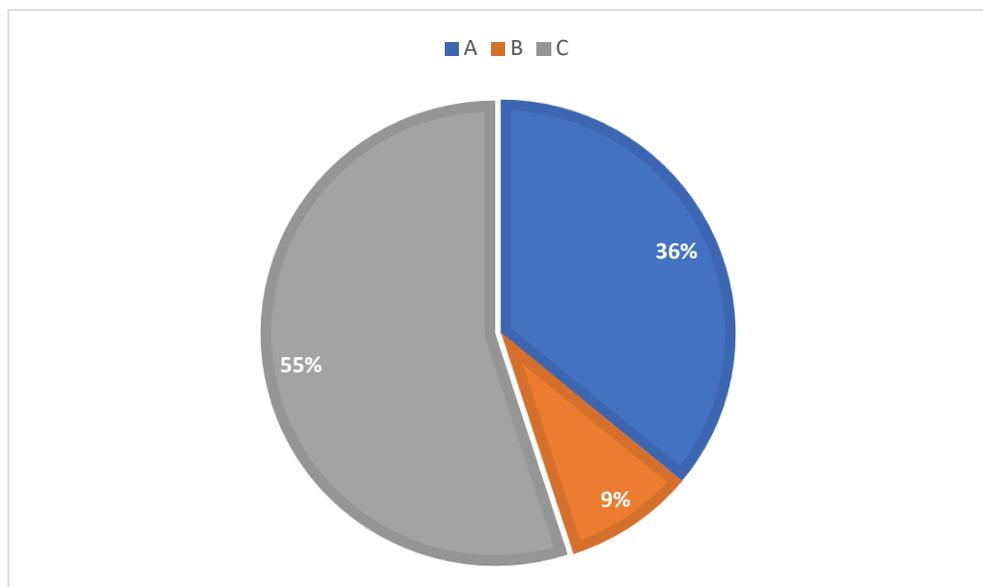
“La botella vacía”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	4	36 %
B	1	9%
C	6	55%
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 7:

“La botella vacía”



Fuente: Tabla N° 7

En la tabla N° 7 y el gráfico N° 7, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 55 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 36 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 8

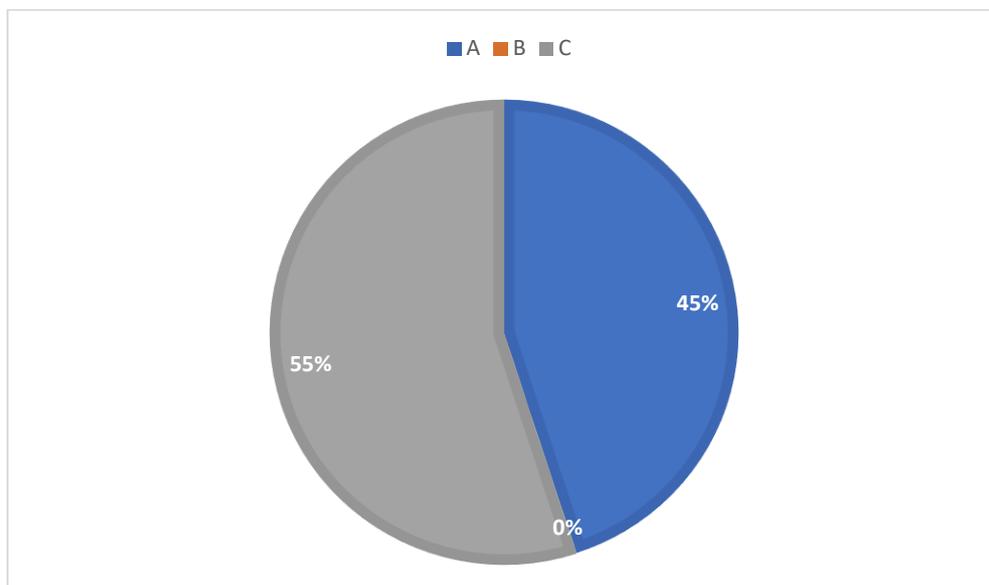
“Escapa del toro”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	5	45 %
B	-	-
C	6	55 %
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 8

“Escapa del toro”



Fuente: Tabla N° 8

En la tabla N° 8 y el gráfico N° 8, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 55 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 0 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 45 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 9

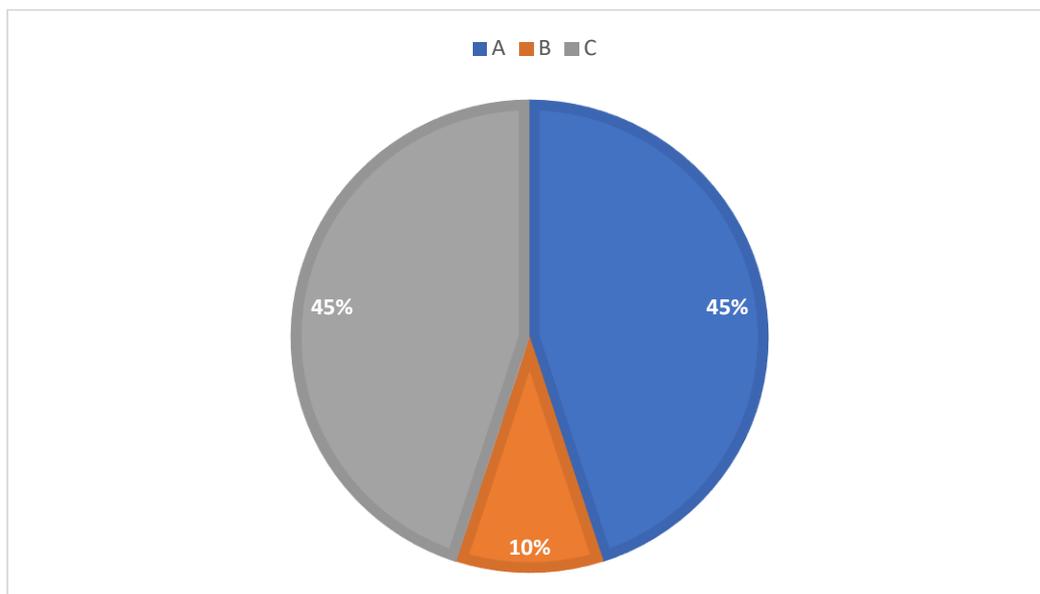
“Canastas y Pelotitas”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	5	45 %
B	1	10 %
C	5	45 %
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 9

“Canastas y Pelotitas”



Fuente: Tabla N° 9

En la tabla N° 9 y el gráfico N° 9, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 45 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 10 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 45 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 10

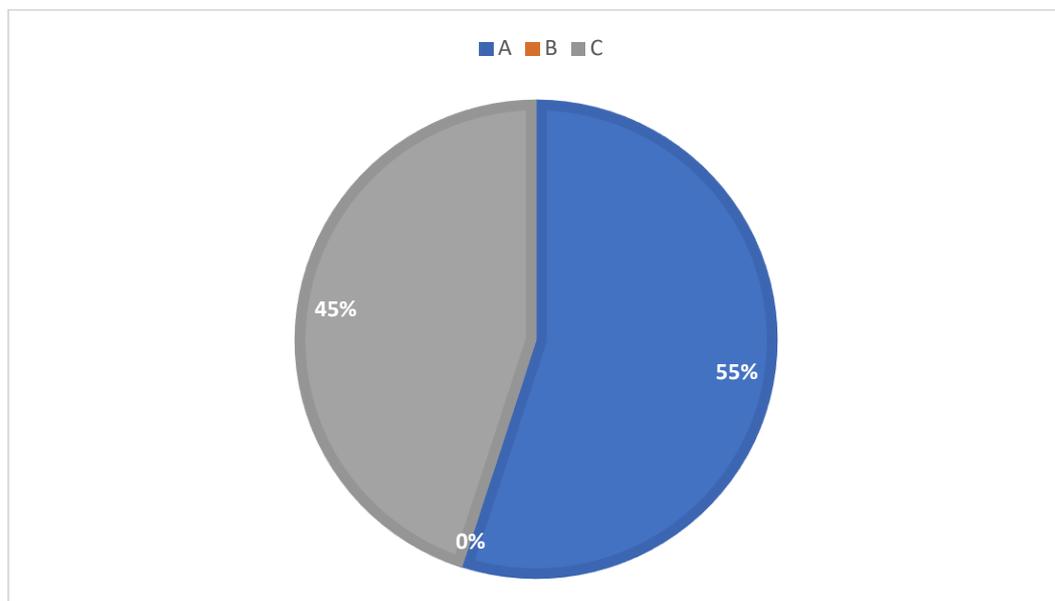
“Mi cuerpo en movimiento”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	6	55 %
B		-
C	5	45 %
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 10

“Mi cuerpo en movimiento”



Fuente: Tabla N° 10

En la tabla N° 10 y el gráfico N° 10, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 45 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 0 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 55 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 11

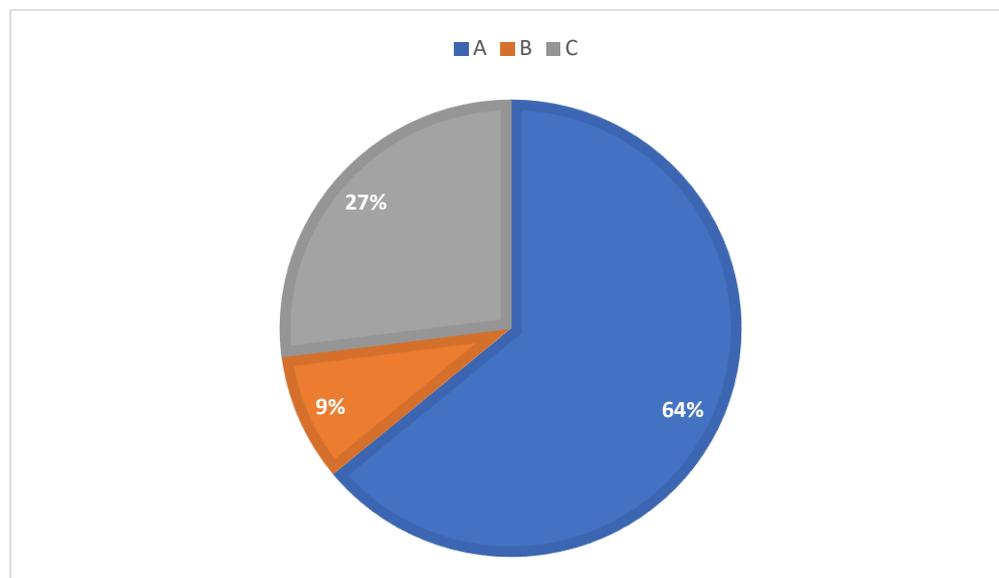
“El puente de avignon”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	7	64 %
B	1	9 %
C	3	27 %
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 11

“El puente de avignon”



Fuente: Tabla N° 11

En la tabla N° 11 y el gráfico N° 11, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 27 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 64 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 12

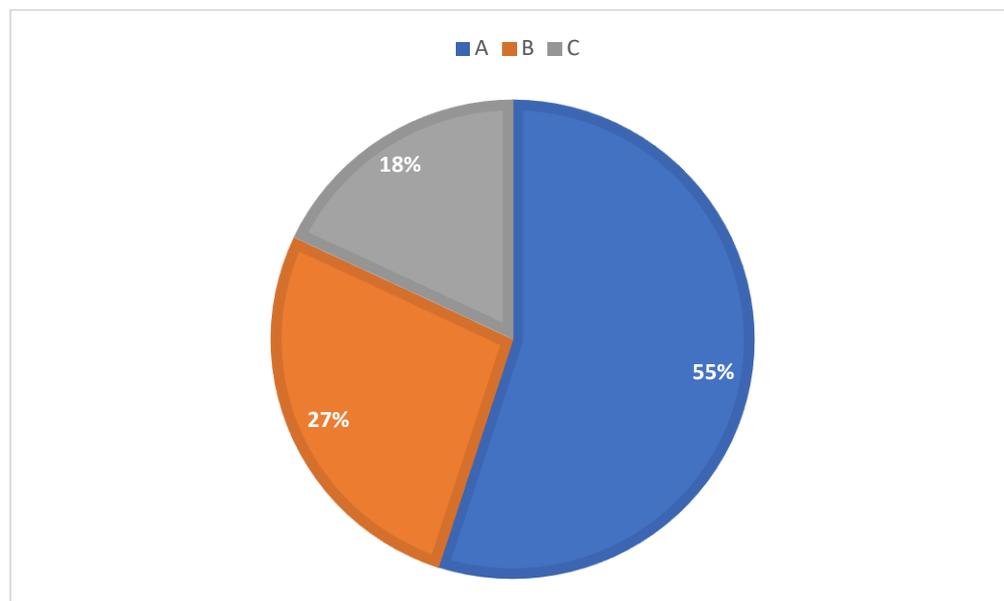
“Encestamos las pelotitas”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	6	55 %
B	3	27 %
C	2	18 %
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 12

“Encestamos las pelotitas”



Fuente: Tabla N° 12

En la tabla N° 12 y el gráfico N° 12, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 18 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 27 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 55 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 13

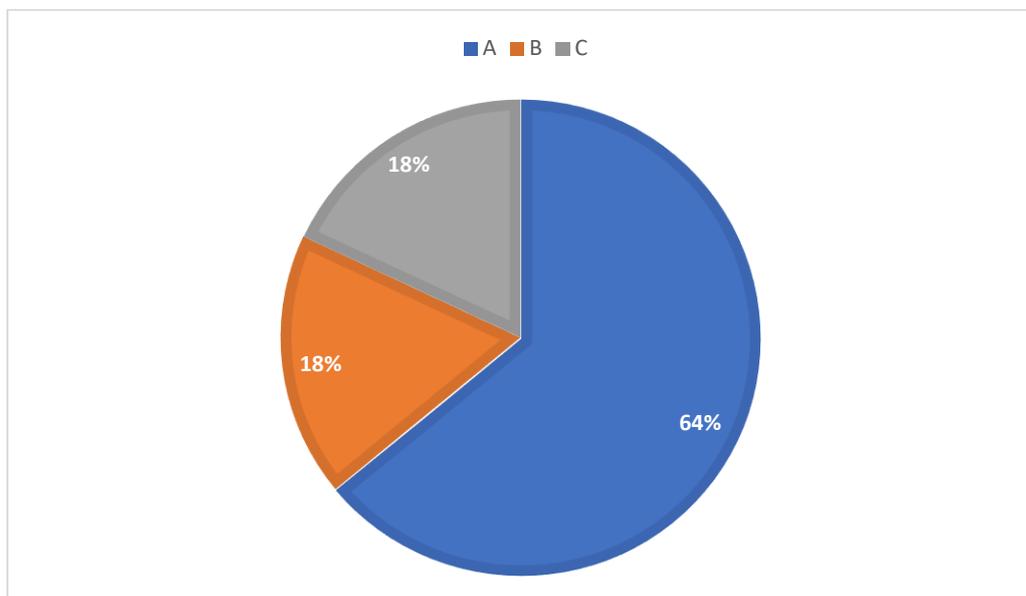
“Me divierto en mis circuitos”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	7	64 %
B	2	18 %
C	2	18 %
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 13

“Me divierto en mis circuitos”



Fuente: Tabla N° 13

En la tabla N° 13 y el gráfico N° 13, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 18 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 18 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 64 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 14

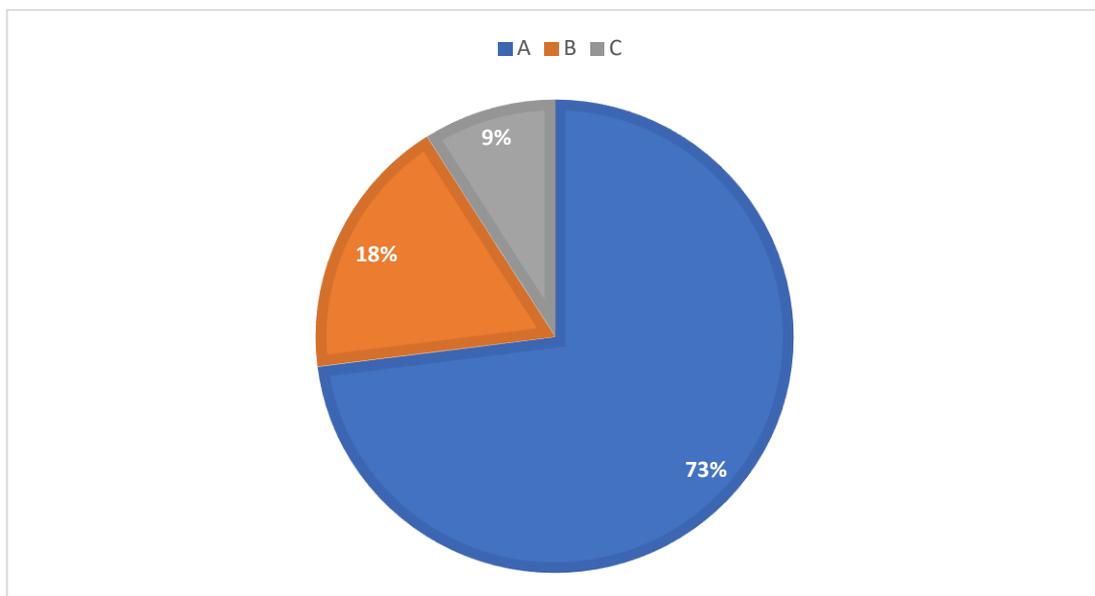
“Latas y pelotas”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	8	73 %
B	2	18 %
C	1	9 %
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 14

“Latas y pelotas”



Fuente: Tabla N° 14

En la tabla N° 14 y el gráfico N° 14, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 9 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 18 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 73 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 15

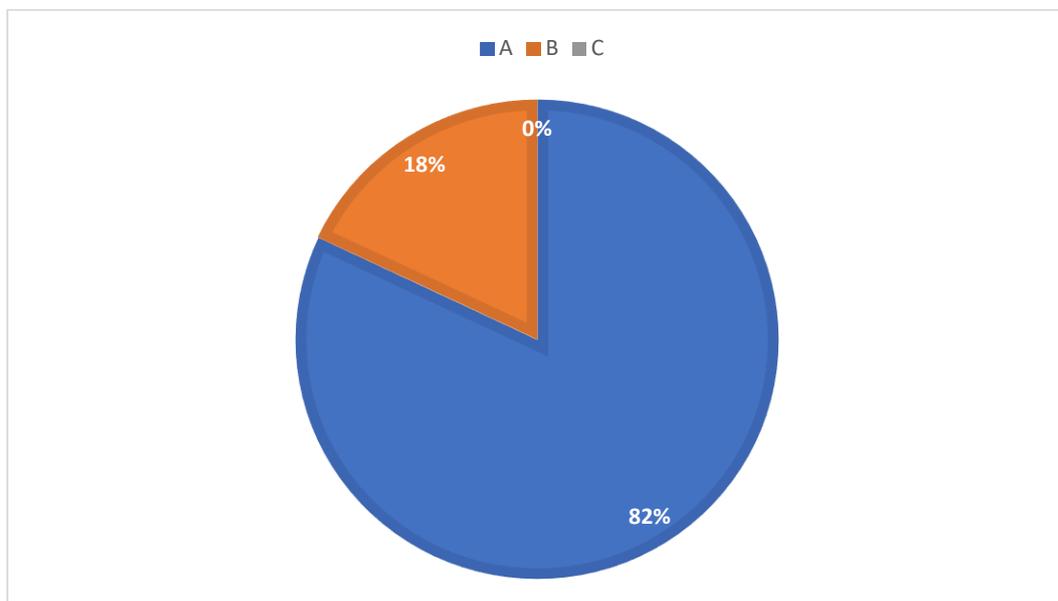
“Trasladamos objetos”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	9	82 %
B	2	18 %
C	-	-
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 15

“Trasladamos objetos”



Fuente: Tabla N° 15

En la tabla N° 15 y el gráfico N° 15, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 0 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 18 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 82 % se encuentra en el nivel A.

Tabla N° 16

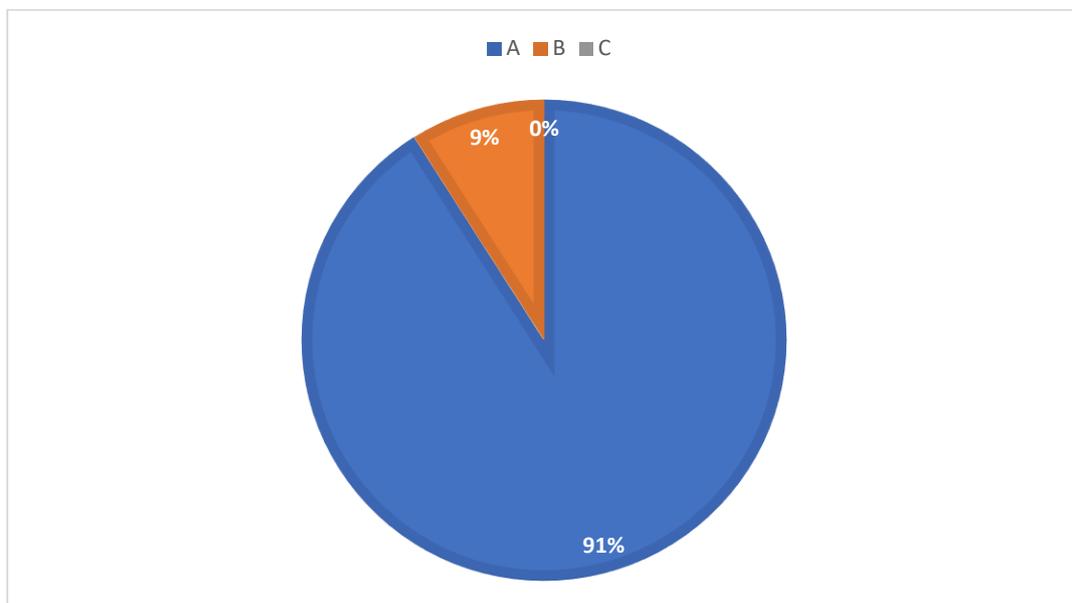
“Volantines al ataque”

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	10	91 %
B	1	9 %
C	-	-
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2017

Figura N° 16

“Volantines al ataque”



Fuente: Tabla N° 16

En la tabla N° 16 y el gráfico N° 16, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 0 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 91 % se encuentra en el nivel A.

5.3.- Evaluar la motricidad gruesa a través de un post test después de aplicar los juegos motrices en niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote posterior a la aplicación de juegos.

Tabla N° 17

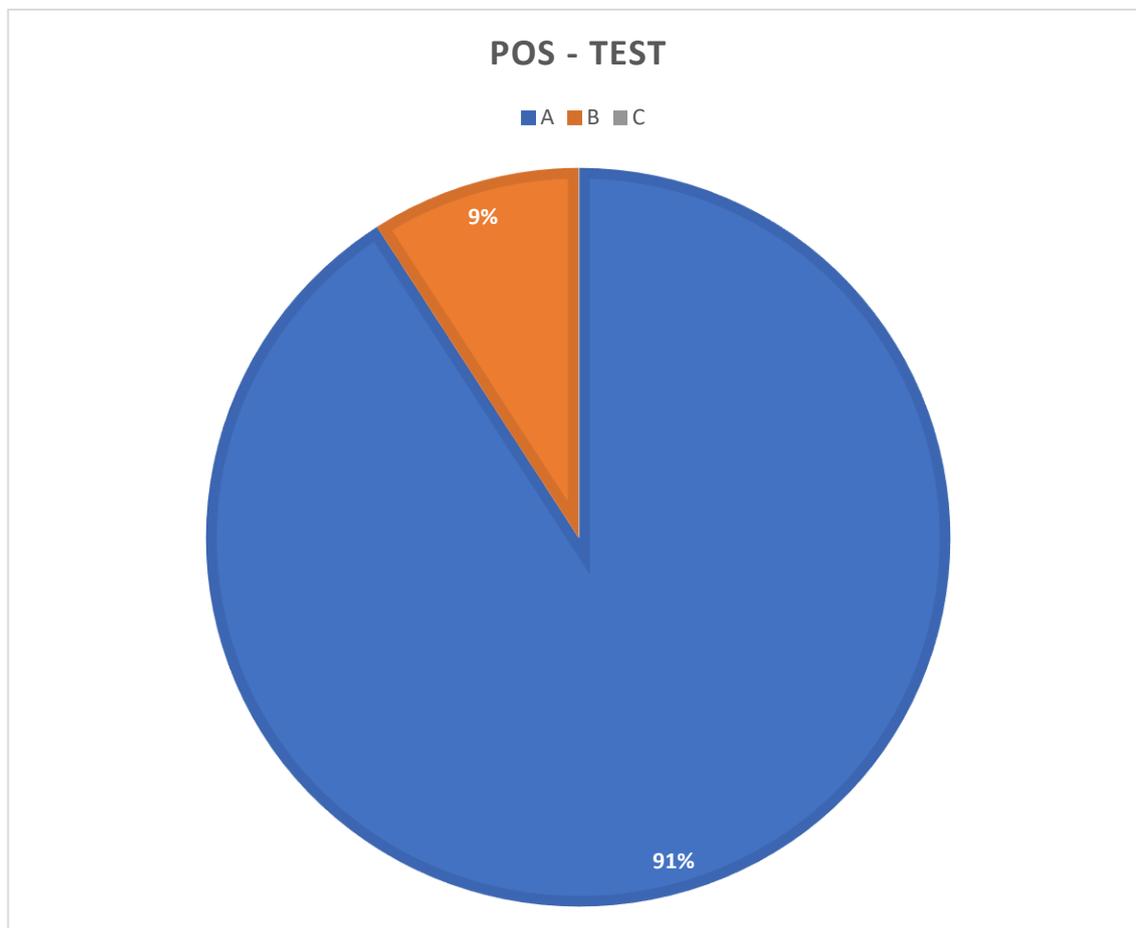
Nivel de mejora de la motricidad gruesa de los niños – Pos test

CALIFICACION	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJES %
A	10	91 %
B	1	9 %
C	-	-
TOTAL	11	100%

Fuente: Lista de cotejo, noviembre 2017

Figura N° 17

Nivel de mejora de la motricidad gruesa de los niños – Post test



Fuente: Tabla N° 17

En la tabla N° 17 y el gráfico N° 17, se muestra que de 11 niños del aula “Verde” de 4 años de edad, el 0 % de encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 91 % se encuentra en el nivel A.

5.1. Análisis de Resultados.

En esta parte se procede a realizar el análisis de los resultados presentados, anteriormente, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente; juegos motrices y la variable dependiente; la motricidad gruesa, por este motivo el análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos planteado.

5.1.1. Identificar la motricidad gruesa a través de un pre test previo a la aplicación de juegos motrices en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote.

Para obtener los resultados se utilizó el pre test, para poder determinar el nivel de desarrollo motor en el que se encontraban cada uno de los niños. Los resultados obtenidos demostraron que los niños y niñas no tienen una correcta motricidad gruesa, manifestándolo de diversas maneras, al momento de lanzar una pelota, saltar con los pies juntos, en un pie, caminar en punta de pies, trasladar un vaso de agua, caminar topando talón y punta y luego viceversa, lo cual comprobé que los niños no desarrollaron sus habilidades de su motricidad gruesa por etapas según su edad, no recibieron una estimulación correcta para el desarrollo motor, la falta de desinterés por medio de sus padres al momento de estimularlos y la sustitución de juegos libres por juegos manuales teniendo así desde pequeños una vida sedentaria.

Al aplicar el pre test dio como resultado que el 73 % de los niños se encontraba en el nivel C, el 18% se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 9% se encuentra en el nivel A, demostrando que aún están en un proceso de desarrollo en cuanto su motricidad gruesa.

Poe este motivo, el análisis de los resultados, se presenta detalladamente de acuerdo a los objetivos de la investigación.

5.1.2. Diseñar y aplicar talleres con juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote posterior a la aplicación de juegos.

Los resultados de los 15 talleres en promedio fueron las siguientes:

En el pre test, se muestra que el 73 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 18 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 9 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 1 se muestra que el 64 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 18% se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 18 % se encuentra en el nivel A. En la sesión N° 2 se muestra que el 64 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 27 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 3 se muestra que el 55 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 27% se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 18 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 4 se muestra que el 64 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 27% se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 9 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 5 se muestra que el 55 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 36 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 6 se muestra que el 55 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 36 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 7 se muestra que el 55 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 0 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 45 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 8 se muestra que el 45 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 10 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 45 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 9 se muestra que el 45 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 0 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 55 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 10 se muestra que el 27 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 64 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 11 se muestra que el 18 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 27 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 55 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 12 se muestra que el 18 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 18 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 64 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 13 se muestra que el 9 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 18 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 73 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 14 se muestra que el 0 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 18 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 82 % se encuentra en el nivel A.

En la sesión N° 15 se muestra que el 0 % se encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 91 % se encuentra en el nivel A.

En el post test, se muestra que el 0 % de encuentra en el nivel C, mientras que el 9 % se encuentra en el nivel B y finalmente solo un 91 % se encuentra en el nivel A.

Con estos resultados se corrobora la investigación realizada por Jean Piaget, en la que afirma la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños, en los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente en conclusión la educación del niño es psicomotriz.

Asimismo, Vygotsky, afirma que los juegos lúdicos son actividades que explican la naturaleza sociocultural de los procesos psicológicos, las relaciones los sentimientos, las percepciones y conocimientos que producen el aprendizaje del niño (a).

5.1.3. Evaluar la motricidad gruesa a través de un post test después de aplicar los juegos motrices en niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote posterior a la aplicación de juegos.

Los obtener los resultados positivos se centró y se trabajó en base a los juegos lúdicos, en la que aportan de manera significativa al proceso y desarrollo de habilidades motoras de los niños, en las cuales les permite desarrollar de una manera correcta su motricidad gruesa ayudando en si a obtener una mejor postura, equilibrio y manejo de coordinación motora en la expresión de sus movimientos entre sí.

Además, se utilizó el material concreto que sirvió para medir por sesiones el avance y mejora de la motricidad gruesa de los niños, iniciando en un porcentaje de 73 % de niños que no tenían una buena motricidad gruesa y llegando a finalizar después de aplicar las 15 sesiones a un 0,0%, indicando así la diferencia significativa que se logró obtener entre el pre test y el pos test, pues los estudiantes fueron demostrando que estaban logrando tener una mejor motricidad.

Como lo evidencia Arias y Calderón, (2013) corrobora a este estudio que el juego infantil constituye en el niño una expresión fundamental de su manera de ser, el niño toma el juego muy en serio según su edad pues a través de él puede expresar sus sentimientos y sus preocupaciones en el juego se autoafirma, sirviéndole para liberarse de sensaciones como la de ser más débil de familia incluso sus impulsos prohibidos encuentran una salida mediante el juego.

Fuente: Talleres de Aprendizaje, pres test y pos test.

vi. CONCLUSIONES.

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la aplicación del pre test y post test y los talleres aplicados a los niños, se llegó a las siguientes conclusiones según mis objetivos específicos.

- a) Se logró identificar que más del 50 % de estudiantes de 4 años de edad de la Institución educativa Jean Piaget B&M de la ciudad de Nuevo Chimbote, no desarrollan adecuadamente su motricidad gruesa así mismo tampoco tienen una correcta coordinación de su cuerpo al momento de desplazarse.
- b) Se diseñó los talleres para mejorar la motricidad gruesa, aplicándolo por sesiones intercaladas y llevando un análisis sobre los resultados diarios después de cada aplicación, Los resultados obtenidos a través de los talleres realizados semana a semana son notables ya que, si están contribuyendo en la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes, de tal manera se trabajó directamente lo que es la agilidad, fuerza y velocidad.
- c) Finalmente evaluamos el avance de la motricidad gruesa obtenidos en el post test, evidenciando que un 99 % de alumnos lograron comprender un área que brinda al niño la capacidad de mantener la constante localización de su propio cuerpo y a la vez lograron mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.

Resultados.

- a. Se recomienda hacer una mayor difusión del tema, a través de charlas, seminarios, exposiciones y así brindarle la importancia debida a este tema sumamente interesante y beneficioso para nuestros niños.
- b. A través de esta investigación se recomienda a los lectores realizar mayores investigaciones del tema, profundizar más de lo leído y así obtener mayor información y puntos de soluciones y estrategias para la motricidad gruesa.
- c. Así mismo también se le recomienda a las profesoras o profesores, trabajar en la institución educativa la motricidad gruesa como parte de una clase, darle así la gran importancia que tienen en nuestros pequeños, se recomienda trabajarlo en los nidos, cunas, donde se capte la atención y se aproveche el momento y etapa donde los niños tiene que desarrollar la motricidad.
- d. Otra de mis recomendaciones es implementar el área de juegos donde se practicará y desarrollará la motricidad gruesa de los niños, ya sea en instituciones educativas, cunas, pronoe, etc.
- e. Por último, el promover proyectos que promuevan la mejora de la motricidad gruesa sería una buena estrategia y método para ponerle frente a este problema que ahora resulta un problema en los niños.

vii. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

Amasifuen y Utia (2014). *Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” del distrito de punchana-2014 (tesis de pregrado)*. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Iquitos, Perú. Recuperado de: http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4035/Francis_Tesis_T%C3%ADtulo_2014_pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Atúncar, D. y González, C. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. “Virgen de Chapi” (tesis de pregrado)*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Huancavelica. Recuperado de: <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCAR%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Baena, A. y Ruíz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*, 38(1), 73-86. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5351993.pdf>

Cuba, N. y Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.P. de la Localidad de Santa Clara* (tesis de pregrado). Recuperado de:
<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Garza, F. (1978). La motricidad y su importancia . Recuperado de:
<http://motricidadgruesaeneducacioninicial.blogspot.com/p/motricidad-gruesa.html>

Gómez, J. (2010). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de:
http://scp.com.co/precop-old/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf

González, A. y González, C. (2010). *Educación física desde la corporeidad y la motricidad*. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.co/pdf/hpsal/v15n2/v15n2a11.pdf>

Guadalupe, D. y Sandoval, N. (2015). *Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Luis Pasteur de la Parroquia de Guayllabamba (tesis de pregrado)*. Universidad de las Fuerzas Armadas, Sangolquí, México. Recuperado de: <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11234/1/T-ESPE-049408.pdf>

Herradora, Olivas y Cruz (2013). *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí (tesis de pregrado)*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, Nicaragua. Recuperado de: <http://repositorio.unan.edu.ni/1140/1/14547.pdf>

Lagos, R. (2011). La Motricidad Nuestra de Cada Día: Análisis de los Alcances Conceptuales de la Motricidad Humana como Ciencia Emergente. *Mot. Hum.*, 12(1): 51-57. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3706735>

Linaza, J.L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón*, 65 (1), 103-117. Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/145761/Concepciones%20de%20juego.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en el niño: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Moreno, J. y Rodríguez, P. (2015). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Recuperado de: <https://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

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 pregrado)*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>

Ramírez, P. (2013). *El juego como medio para el desarrollo psicomotor del niño preescolar (tesis de pregrado)*. Universidad Pedagógica Nacional, México D.F., México. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/29587.pdf>

Ruíz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil (tesis de maestría)*. Universidad de Cantabria, Santander, España. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

Sutton-Smith (1978). *La dialéctica del juego*. Schondorf, Alemania. Recuperado de: [:https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf)

Tarazona, G. (2015). *Juegos motores para el desarrollo de la coordinación dinámica gruesa en niños de 6 años de edad de la IEP Catedráticos Chupaca. (tesis de pregrado)*. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú. Recuperado de: http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/257/TEDU_08.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

GRADO/EDAD: **SECCION:**

N°	Apellidos y Nombres	Coge una pelota		Salta con los pies juntos		Lanza una pelota en una dirección determinada		Se para en un pie sin apoyo		Camina en punta de pies		Camin a llevando un vaso lleno de agua.		Camina hacia tras topando punta y talón		Camina hacia delante topando talón y punta		Salta con los dos pies juntos.		Salta en un pie sin apoyo		Realiza volantes		Lanza la pelota y/o globo y cabecea		NIVEL DE LOGRO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		

Para dar como resultado las notas se evaluara con A,B,C
 Donde
 A: 16 - 24
 B: 8 - 16
 C: 0 - 8

LEYENDA
 SI: 2 NO: 0

PRE TEST

Pre Test :

12

INSTRUMENTO DE EVALUACION

Si - 2
No - 0

CICLO: GRADO/EDAD: SECCION:

N°	Apellidos y Nombres	Coge una pelota		Salta 20 centímetros con los pies juntos		Lanza una pelota en una dirección determinada		Se para en un pie sin apoyo 10 segundos a más sin apoyo		Camina en punta de pies seis o más pasos.		Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.		Camina hacia tras topando punta y talón		Camina hacia delante topando talón y punta		Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar		Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		Realiza volantines		Lanza la pelota y/o globo y cabeza		NIVEL DE LOGR
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		10B
2	Benites Diego	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		06C
3	Campomanes Iveth	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		06C
4	Flores Iker	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		08C
5	Guzmán Kiara	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		10B
6	Huamán Carlitos	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		08C
7	Jirón Pedro	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		08C
8	Paredes Luhana	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		08C
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		14B
10	Rosales Georgeth	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		08C
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		18A

A → 16-24
B → 8-16
C → 0-8

POS TEST

Pos test :

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO:GRADO/EDAD: SECCION:

N°	Apellidos y Nombres	Coge una pelota		Salta 20 centímetros con los pies juntos		Lanza una pelota en una dirección determinada		Se para en un pie sin apoyo 10 segundos a más sin apoyo		Camina en punta de pies seis o más pasos.		Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.		Camina hacia tras topando punta y talón		Camina hacia delante topando talón y punta		Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar		Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		Realiza volantines		Lanza la pelota y/o globo y cabecea		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		16 A
2	Benites Diego	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		22 A
3	Campomanes Iveth	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		04 C
4	Flores Iker	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		22 A
5	Guzmán Kiara	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		22 A
6	Huamán Carlitos	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		22 A
7	Jirón Pedro	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		16 A
8	Paredes Luhana	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		22 A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		24 A
10	Rosales Georgeth	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		22 A
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		/		22 A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 01

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “Pepes y pepitas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	Construcción de la identidad personal y autónoma: Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar, bailar, entre otros. • Participa activamente en las actividades diarias, solicitando apoyo cuando lo necesita. • Coordina las partes de su cuerpo desplazándose fácilmente en el espacio. • Realiza movimientos de forma autónoma desplazándose por el circuito. 	Escala valorativa

III. SECUENCIAL DIDACTICA

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o Inicio	<p>Colocamos a los niños en un círculo y cantamos una canción incentivando el movimiento de su cuerpo:</p> <p>Levantamos los brazos y estiramos, luego nos sentamos y estiramos el brazo derecho y cogemos la punta del pie izquierdo y repetimos con el otro brazo y pierna.</p> <p>Presentamos los materiales de una forma dinámica.</p> <p>Dejamos a los niños familiarizarse con los materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Almohadas 	5'
Expresividad motriz	<p>Invitamos la participación de los niños, proponiendo algunas sugerencias, para construir juntos las normas y reglas de juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplaudir los logros de los compañeros. • Esperar turnos. • Respetar los tiempos. • No agredir físicamente al compañero. • No dañar los materiales. <p>Juego: empiezan controlándose por la docente, los niños empiezan caminando con la punta de los pies por una franja roja, luego cogen un vaso lleno de agua y lo trasladan con la palma de la mano, luego saltan con un pie por unos cuadros de 5 filas, finalmente cogen una pelota y lo cabecean hasta que encesten en una cesta, luego dicen pepes y pepitas y ahí en ese momento se para el tiempo el niño que lo haga en menos tiempo ganara.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Franja roja • vaso de agua • cuadros dibujados con tiza • pelota 	20'
Relajación	<p>Realizamos estiramiento de brazos y piernas, nos sentamos y sujetamos la punta de los pies con las manos nos ponemos de pie y respiramos profundo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colchonetas • Radio • CD 	5'
Cierre	<p>Los pequeños exponen lo realizado, como lo hicieron, que aprendieron, Alguna dificultad que tuvieron, como lo enfrentaron.</p>		5'

TITULO: "Pepes y pepitas"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Lanza la pelota y/o globo y cabecea		Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		Lanza una pelota en una dirección determinada		Camina en punta de pies		Camina llevando un vaso lleno de agua.		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda		/	/			/		/		/	4 C
2	Benites Diego		/		/		/		/		/	0 C
3	Campomanes Iveth		/	/			/		/		/	4 C
4	Flores Iker		/	/			/	/		/		12 B
5	Guzmán Kiara		/		/		/		/		/	0 C
6	Huamán Carlitos		/	/			/		/		/	4 C
7	Jirón Pedro		/	/			/		/		/	4 C
8	Paredes Luhana	/		/		/		/		/		20 A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		/		/		20 A
10	Rosales Georgeth		/		/		/		/		/	0 C
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		/		/		20 A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 02

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “El puente de Avignon”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
<i>Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.</i>	<i>Construcción de la identidad personal y autónoma: Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar, bailar, entre otros. • Coordina las partes de su cuerpo desplazándose fácilmente en el espacio. 	<i>Escala valorativa</i>

III. SECUENCIAL DIDACTICA

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>Colocamos a los niños en filas y realizamos movimientos de nuestro cuerpo junto con la canción.</i></p> <p><i>“Ésta es mi cabeza, éste es mi tronco éstas son mis manos, y éstos son mis pies. Éstos son mis ojos, ésta es mi nariz</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>canción</i> 	<i>5'</i>

	<p><i>ésta es mi boca y hace pis pispis Estas orejitas sirven para oír y estas dos manitas para aplaudir.”</i></p> <p><i>Dejamos a los niños familiarizarse con ellos mismo que interactúen.</i></p>		
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>Invitamos la participación de los niños, proponiendo algunas sugerencias, para construir juntos las normas y reglas de juego.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Esperar turnos.</i> • <i>Respetar los tiempos.</i> • <i>No agredir físicamente al compañero.</i> <p><i>Los niños se agruparán por parejas. La mitad del grupo de niños representará un puente apoyando las rodillas y las manos en el suelo, y el otro grupo pasará por debajo del puente, para ello la docente acompañará el juego cantando una canción:</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Sobre el puente de Avignon todos bailan, todos bailan. Sobre el puente de Avignon todos bailan y yo también. Hacen así... así las lavanderas. Hacen así... Así me gusta a mí.</i></p> <p><i>Así los niños pasaran por debajo del puente pasando de forma zic – zac, conforme la docente los haga formarse para la realización del juego, después se intercambiaran los papeles y el grupo uno hará de puente y el otro grupo pasara debajo del puente.</i></p>	• .	20'
<i>Relajación</i>	<p><i>Contraer fuertemente los brazos y las manos para ponerlos duros y, a una señal, dejarlos relajados y blanditos.</i></p> <p><i>Con los dos brazos estirarlos juntos hacia arriba y luego hacia abajo hasta tocar las puntas de los zapatos.</i></p>	<i>Movimientos</i>	5'
<i>Expresión gráfico plástica</i>	<p><i>Sentados en el patio dibujaran lo que más le gustó del juego que realizaron plasmándolo en una hoja bond; utilizando plumones, colores, crayolas, etc.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tablero</i> • <i>Hojas bond</i> • <i>Plumones, colores y crayolas.</i> 	10'
<i>Cierre</i>	<p><i>Los pequeños exponen sus creaciones realizadas, como lo hicieron, que aprendieron, Alguna dificultad que tuvieron, como lo enfrentaron.</i></p>		5'

TITULO: "El puente de Avignon"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Coge una pelota		Lanza una pelota en una dirección determinada		Lanza la pelota y/o globo y cabeza		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		A
2	Benites Diego	/			/	/		B
3	Campomanes Iveth	/		/		/		A
4	Flores Iker	/		/		/		A
5	Guzmán Klara		/		/		/	C
6	Huamán Carlitos		/		/		/	C
7	Jirón Pedro		/		/		/	C
8	Paredes Luhana	/		/		/		A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		A
10	Rosales Georgeth	/		/		/		A
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 03

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “Encestamos las pelotitas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros).	Escala valorativa

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>La docente pide a los niños que se coloquen en semicírculo, en la cual todos juntos establecerán las normas para poder realizar el taller:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Respeto al compañero</i> • <i>Honestidad en el juego</i> • <i>Respetar turnos y secuencias.</i> <p><i>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Encestamos las pelotitas”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Normas</i> 	5'
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>La docente pide que los niños y niñas se formen detrás de ella formando una fila, seguido del acto se colocara una música. La docente empezara a realizar movimientos como: sentarse, pararse, agacharse, abrir o levantar los brazos, saltar aplaudir y los niños deberán repetir los movimientos</i></p> <p><i>Luego se les presentan los materiales que utilizaran: pelotas y canastas pequeñas, la docente dividirá en tres grupos cada grupo conformado por 4 niños y niñas, cada uno tendrá su pareja con quien realizar el juego así mismo competir con el otro grupo.</i></p> <p><i>Tendrán que colocar la pelota dentro de la canasta lanzándolo aproximadamente de tres metros de distancia y la pareja que enceste ira acumulando puntos a su grupo.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pelotas</i> • <i>Cestas.</i> 	20'
<i>Relajación</i>	<p><i>Todos los niños se acuestan en su colchoneta, estirando las piernas hacia arriba, los brazos abriéndolos y cerrándolo, luego se sientan mueven la cabeza de derecha a izquierda y por último retoman su postura inicial.</i></p>	<i>Movimientos</i>	5'
<i>Expresión gráfico plástica</i>	<p><i>Se le asigna una hoja bond en la cual los niños representaran lo que más les agrado en el taller a través de un dibujo.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Hojas bond</i> • <i>lápiz, borrador y colores.</i> 	10'
<i>Cierre</i>	<p><i>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</i></p>		5'

Título: "Encestamos las pelotitas"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Coge una pelota		Lanza una pelota en una dirección determinada		Lanza la pelota y/o globo y cabecea		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		21 A
2	Benites Diego	/		/		/		21 A
3	Campomanes Iveth	/		/		/		7 B
4	Flores Iker	/		/		/		7 B
5	Guzmán Kiara		/	/		/		0 C
6	Huamán Carlitos	/		/		/		21 A
7	Jirón Pedro		/	/		/		0 C
8	Paredes Luhana	/		/		/		14 A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		7 B
10	Rosales Georgeth	/		/		/		14 A
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		21 A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 04

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “Me divierto en mis circuitos”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Emplea sus habilidades socio motriz al compartir con otros, diversas actividades físicas.	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares y compartiendo los diferentes materiales.	Escala valorativa

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>La docente pide a los niños que se coloquen en semicírculo, en la cual todos juntos establecerán las normas para poder realizar el taller:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Respeto al compañero</i> • <i>Honestidad en el juego</i> • <i>Respetar turnos y secuencias.</i> <p><i>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Me divierto en mis circuitos”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Normas</i> 	5’
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>La docente pide que se agrupen libremente en pares y juntos realizaran un circuito, respetando turnos y compitiendo entre los pares.</i></p> <p><i>Primero correrán un tramo de cuatro metros, luego armarán una torre de vasos de plásticos con base de 5, seguido de ello saltaran por llantas hasta llegar a su compañero que les estará esperando le darán el pase con una palmada en la mano.</i></p> <p><i>El compañero se trasladará caminado en puntillas y luego armara una torre de cestas de 10 pisos sin permitir que se derribe, luego cogerá una cuchara y pondrá un limón sujetara con los dientes y caminará por una línea roja lentamente, luego dará pase a su compañero quien caminará topando punta y talón por una línea roja asegurando su llegada y su triunfo.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>vasos</i> • <i>llantas</i> • <i>cestas</i> • <i>cuchara</i> • <i>limón</i> • <i>Tiza roja</i> 	20’
<i>Relajación</i>	<p><i>Todos los niños estiran los brazos hacia arriba hacia abajo, tocan la punta del pie del lado derecho y lado izquierdo don diferentes brazos, estirarán la pierna hacia atrás y la cogerán con la mano.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Movimientos</i> 	5’
<i>Expresión gráfico plástica</i>	<p><i>Se le asigna una hoja bond en la cual los niños representaran lo que más les agrado en el taller a través de un dibujo.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Hojas bond</i> • <i>lápiz, borrador y colores.</i> 	10’
<i>Cierre</i>	<p><i>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</i></p>		5’

TÍTULO: "Me divierto en mis Circuitos"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Camina en punta de pies		Camina llevando un vaso lleno de agua.		Camina hacia tras topando punta y talón		Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		/		15 A
2	Benites Diego		/	/		/		/		5 C
3	Campomanes Iveth		/	/		/		/		0 C
4	Flores Iker	/		/		/		/		15 A
5	Guzmán Kiara	/		/		/		/		10 B
6	Huamán Carlitos	/		/		/		/		15 A
7	Jirón Pedro	/		/		/		/		20 A
8	Paredes Luhana		/	/		/		/		15 A
9	Quispe Enmanuel		/	/		/		/		10 B
10	Rosales Georgeth	/		/		/		/		20 A
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		/		20 A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 05

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “Jugando con la ula - ula”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<i>Área</i>	<i>Competencia</i>	<i>Capacidad</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Instrumentos de Evaluación</i>
<i>Personal Social</i>	<i>Construye su corporeidad</i>	<i>Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</i>	<i>Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)</i>	<i>Escala valorativa</i>

III. SECUENCIAL DIDACTICA

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o Inicio	<p>La docente pide a los niños que se coloquen en filas, en la cual todos juntos establecerán las normas para poder realizar el taller:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto al compañero • Honestidad en el juego • Respetar turnos y secuencias. <p>y realizan el calentamiento corriendo al rededor del patio.</p> <p>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Jugando con la ula ula”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Normas • calentamiento 	5’
Expresividad motriz	<p>Los estudiantes exploran el material a utilizar “Ula - Ula”</p> <p>Luego los estudiantes empiezan a realizar diferentes movimientos con el ula ula:</p> <p>Se forman en filas y cada niño con su ula ula lo sujeta con el brazo derecho y el resto empieza a pasar por medio del ula ula uno tras otro y asi se repite la acción. Luego todos los niños colocan sus ula ula en el piso y empiezan a saltar por cada uno de los ula ula. Luego cada niño se coloca el ula ula en la cintura y empiezan hacer movimientos circulares.</p> <p>Por último se agrupan en grupos de cuatro y por grupo propondrán un movimiento libre la cual todos los realizaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ula – ula 	20’
Relajación	<p>Todos los niños estiran los brazos hacia arriba hacia abajo, tocan la punta del pie del lado derecho y lado izquierdo con diferentes brazos y luego se sentarán cerraran los ojos e imaginaran que están solos en el campo con muchas flores y empezar a respirar hondo tres veces.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos 	5’
Expresión grafico plástica	<p>Se le asigna una hoja bond en la cual los niños representaran lo que más les agrado en el taller a través de un dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bond • lápiz, borrador y colores. 	10’
Cierre	<p>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</p>		5’

TÍTULO: "Jugando con ULA-ULA"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Salta con los pies juntos		Se para en un pie sin apoyo		Salta en un pie sin apoyo		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda		/		/		/	0 C
2	Benites Diego		/	/			/	5 C
3	Campomanes Iveth		/		/	/		5 C
4	Flores Iker		/		/		/	0 C
5	Guzmán Kiara		/		/	/		5 C
6	Huamán Carlitos		/	/			/	5 C
7	Jirón Pedro		/		/		/	0 C
8	Paredes Luhana		/	/		/		14 B
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		21 A
10	Rosales Georgeth		/	/		/		14 B
11	Vilchez Jonathan	/		/			/	14 B

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 06

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “Ejercitando mi fuerza”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<i>Área</i>	<i>Competencia</i>	<i>Capacidad</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Instrumentos de Evaluación</i>
<i>Personal Social</i>	<i>Construye su corporeidad</i>	<i>Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</i>	<i>Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)</i>	<i>Escala valorativa</i>

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>La docente pide a los niños que se coloquen en filas, en la cual todos juntos establecerán las normas para poder realizar el taller:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Respeto al compañero</i> • <i>Honestidad en el juego</i> • <i>Respetar turnos y secuencias.</i> <p><i>realizan un calentamiento saltando como conejitos al compás de la canción “Saltan saltan los conejitos”</i></p> <p><i>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Ejercitando mi fuerza”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Normas</i> • <i>calentamiento</i> 	5'
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>Los estudiantes exploran el material a utilizar “Cuerda”</i></p> <p><i>Luego los estudiantes empiezan a explorar el material su textura y sus características, mientras trazamos una línea en el suelo, con tiza o cinta, y ponemos la cuerda con su mitad en la línea. Hacemos que los niños cojan un extremo mientras nosotras sostenemos el otro. A una señal, hacemos que intente tirar de nosotras hasta que crucen la línea (Puede ser necesario la ayuda de otro adulto para que le muestre cómo se juega). Al principio lo ponemos fácil y alabamos con frases como “que bien”, “buen empujón”; Gradualmente, tiramos aumentando la fuerza que ejerce desde tu extremo, para que tenga que aumentar la fuerza con la que los niños tiran, hasta que tú cruces la línea. Aseguramos de que se esfuercen, pero no dejamos que la actividad se haga frustrante o dolorosa para ellos</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>cuerda</i> • <i>tiza</i> 	20'
<i>Relajación</i>	<p><i>Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau a mis amiguitos”, Se asean y retornan al aula.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>canción</i> 	5'
<i>Cierre</i>	<p><i>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</i></p>		5'

TÍTULO: "Ejercitando mi fuerza"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO:11.....GRADO/EDAD:4 años..... SECCION: Verde.....

N°	Apellidos y Nombres	Se para en un pie sin apoyo		Salta con los dos pies juntos		Salta en un pie sin apoyo		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda		/	/			/	7 C
2	Benites Diego		/	/			/	7 C
3	Campomanes Iveth		/	/			/	7 C
4	Flores Iker	/			/		/	7 C
5	Guzmán Kiara		/	/			/	7 C
6	Huamán Carlitos		/	/			/	7 C
7	Jirón Pedro		/		/	/		7 C
8	Paredes Luhana	/		/		/		21 A
9	Quispe Enmanuel		/	/		/		14 B
10	Rosales Georgeth		/	/		/		14 B
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		21 A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 07

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “atrapa al conejo”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)	Escala valorativa

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>La docente pide a los niños que se coloquen en filas, en la cual todos juntos establecerán las normas para poder realizar el taller:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Respeto al compañero</i> • <i>Honestidad en el juego</i> • <i>Respetar turnos y secuencias.</i> <p><i>Luego Saludamos a todos los niños, y antes de entonar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a entonar la canción “Arriba y abajo”.</i></p> <p><i>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Atrapa al conejo”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Normas</i> • <i>calentamiento</i> 	5’
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>Se seleccionará un niño que será el perro y los demás que serán los conejos, el perro tiene que perseguir a los conejos, que deberán desplazarse dando saltos con los dos pies, tendrán una casita donde puedan permanecer a salvo del perro, fuera de allí el perseguidor trata de tocar a uno y le dice: amigo mío, ayúdame a agarrar a los demás. Ahora ya no es uno el perseguidor, sino dos. Este número ira aumentando a medida que vayan tocando a los demás conejos, que se convertirán en perros. El juego termina cuando todos se hayan convertido en perros.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Salto</i> • <i>simulaciones de perro y conejo.</i> 	20’
<i>Relajación</i>	<p><i>Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau a mis amiguitos”, Se asean y retornan al aula.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>canción</i> 	5’
<i>Cierre</i>	<p><i>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</i></p>		5’

TÍTULO: "Atrapa al conejo"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: 11 GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Camina en punta de pies		Camina hacia tras topando punta y talón		Camina hacia delante topando talón y punta		Salta con los dos pies juntos		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda		/		/		/		/	0 C
2	Benites Diego	/		/	/		/	/		10 B
3	Campomanes Iveth		/		/		/		/	0 C
4	Flores Iker	/			/		/	/		10 B
5	Guzmán Kiara	/	/		/		/	/		5 C
6	Huamán Carlitos	/	/	/		/		/		10 B
7	Jirón Pedro	/	/		/		/	/		5 C
8	Paredes Luhana	/	/		/		/		/	5 C
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		/		2/ A
10	Rosales Georgeth	/	/		/		/		/	5 C
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		/		2/ A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 08

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “Escapa del toro”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
<i>Personal Social</i>	<i>Construye su corporeidad</i>	<i>Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</i>	<i>Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)</i>	<i>Escala valorativa</i>

III. SECUENCIAL DIDACTICA

Secuencia didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o Inicio	<p>La docente pide a los niños que se coloquen en semicírculo, en la cual todos juntos establecerán las normas para poder realizar el taller:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar turnos • Comprender • Saber ganar y perder <p>Saludamos a todos los niños, y antes de entonar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a entonar la canción “Mi cuerpo moveré”.</p> <p>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Escapa del circuito”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Normas • calentamiento 	5’
Expresividad motriz	<p>En el circuito se marca un recorrido, delimitando el espacio con conos, tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase a la voz del profesor, tienen que correr por el circuito, saltando los obstáculos de llantas, Luego realizando volantines, seguido coger un vaso de agua y transportarlo sin derramar y llegar a colocar el líquido en un recipiente, hasta llegar a una zona donde los toros ya no pueden atraparlos, los alumnos que sean atrapados se convierten en toros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Llantas • colchonetas • vaso con agua • recipiente 	20’
Relajación	<p>Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau a mis amiguitos”, Se asean y retornan al aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • canción 	5’
Cierre	<p>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</p>		5’

TITULO: "Escapa del toro"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Salta con los pies juntos		Realiza volantines		Camina llevando un vaso lleno de agua.		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		A
2	Benites Diego		/		/	/		C
3	Campomanes Iveth		/		/	/		C
4	Flores Iker		/			/		C
5	Guzmán Kiara		/		/	/		C
6	Huamán Carlitos		/		/	/		C
7	Jirón Pedro		/		/	/		C
8	Paredes Luhana	/		/		/		A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		A
10	Rosales Georgeth	/		/		/		A
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 09

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “Canastas y pelotitas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
<i>Personal Social</i>	<i>Construye su corporeidad</i>	<i>Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</i>	<i>Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)</i>	<i>Escala valorativa</i>

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>Saludamos a todos los niños, y antes de entonar la canción se pide a los niños que se formen detrás de ella formando una fila, seguido del acto establecerán sus reglas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Respetar turnos</i> • <i>Comprender</i> • <i>Saber ganar y perder</i> <p><i>Luego se colocará una música. La docente empezara a realizar movimientos como: sentarse, pararse, agacharse, abrir o levantar los brazos, saltar aplaudir y los niños deberán repetir los movimientos.</i></p> <p><i>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Canastas y pelotitas”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Normas</i> • <i>calentamiento</i> 	5’
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>Se dividirá los niños en tres grupos cada grupo conformado por 4 niños y niñas, cada uno tendrá su pareja con quien realizar el juego así mismo competir con el otro grupo. Tendrán que colocar la pelota dentro de la canasta lanzándolo aproximadamente de dos metros de distancia y la pareja que enceste ira acumulando puntos a su grupo.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pelota</i> • <i>Canasta</i> 	20’
<i>Relajación</i>	<p><i>Todos los niños se acuestan en su colchoneta, estirando las piernas hacia arriba, los brazos abriéndolos y cerrándolo, luego se sientan mueven la cabeza de derecha a izquierda y por último retoman su postura inicial y luego cantamos la canción del “Chau a mis amiguitos”, Se asean y retornan al aula.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>canción</i> • <i>colchonetas</i> 	5’
<i>Cierre</i>	<p><i>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</i></p>		5’

TITULO: "Canasta y las pelotitas"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Coge una pelota		Lanza una pelota en una dirección determinada		Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		Lanza la pelota y/o globo y cabeza		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		/	/	15 A
2	Benites Diego	/		/		/		/	/	10 B
3	Campomanes Iveth	/		/		/		/	/	5 C
4	Flores Iker	/		/		/		/	/	15 A
5	Guzmán Kiara	/		/		/		/	/	10 B
6	Huamán Carlitos	/		/		/		/	/	10 B
7	Jirón Pedro	/		/		/		/	/	5 C
8	Paredes Luhana	/		/		/		/	/	20 A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		/	/	20 A
10	Rosales Georgeth	/		/		/		/	/	15 A
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		/	/	20 A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 10

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “Latas y pelota”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
<i>Personal Social</i>	<i>Construye su corporeidad</i>	<i>Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</i>	<i>Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)</i>	<i>Escala valorativa</i>

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>Saludamos a todos los niños, y antes de entonar la canción se pide a los niños que se formen detrás de ella formando una fila, seguido del acto establecerán sus reglas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Respetar turnos</i> • <i>Comprender</i> • <i>Saber ganar y perder</i> <p><i>Saludamos a todos los niños y realizamos el estiramiento de brazos y muñecas y juntos cantamos la canción “Yo tengo un elefante”.</i></p> <p><i>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Latas y pelotas”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Normas</i> • <i>calentamiento</i> 	5’
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>Se forman 5 grupos de 3 y cada grupo se colocarán en filas, El primero saldrá caminando de espaldas topando punta y talón, luego llegara y le dará a su otro compañero el cual colocará las latas vacías en forma de una pirámide con base de 6, para desarrollar este juego también utilizaremos una pelota no muy pesada, cada grupo se colocará a dos metros del objetivo. Al terminar de arman dará una palmada y el otro compañero saldrá saltando con los pies juntos y deberá lanzar la pelota buscando apuntar y derribar las latas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>latas</i> • <i>pelota</i> 	20’
<i>Relajación</i>	<p><i>Una vez terminada la actividad pedimos a los niños que se sienten en semicírculo, respiramos tres veces profundo y expulsamos lentamente, luego cogemos las puntas de los pies con las manos de derecha a izquierda.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>canción</i> • <i>colchonetas</i> 	5’
<i>Cierre</i>	<p><i>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</i></p>		5’

TITULO: "Latas y pelotas"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Camina hacia tras topando punta y talón		Lanza una pelota en una dirección determinada		Lanza la pelota y/o globo y cabeza		Salta con los dos pies juntos		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		/		A
2	Benites Diego	/		/		/		/		A
3	Campomanes Iveth	/		/		/		/		A
4	Flores Iker	/		/		/		/		A
5	Guzmán Kiara		/		/		/		/	C
6	Huamán Carlitos	/			/	/			/	B
7	Jirón Pedro		/		/	/		/		B
8	Paredes Luhana	/		/		/		/		A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		/		A
10	Rosales Georgeth	/		/		/		/		A
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		/		A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 11

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “El puente de avignon”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)	Escala valorativa

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>Colocamos a los niños en filas y realizamos movimientos de nuestro cuerpo junto con la canción. “Ésta es mi cabeza, éste es mi tronco éstas son mis manos, y éstos son mis pies. Éstos son mis ojos, ésta es mi nariz ésta es mi boca y hace pis pis pis. Estas orejitas sirven para oír y estas dos manitas para aplaudir.</i></p> <p><i>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Jugamos al puente”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Normas • calentamiento 	5’
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>Los niños se agruparán por parejas. La mitad del grupo de niños representará un puente apoyando las rodillas y las manos en el suelo, y el otro grupo pasará por debajo del puente sosteniendo una pelota de trapo el reto es no soltar la pelota, al salir del puente tendrán que lanzar la pelota a una canasta, para ello la docente acompañará el juego cantando una canción: Sobre el puente de Avignon todos bailan, todos bailan. Sobre el puente de Avignon todos bailan y yo también. Hacen así... así las lavanderas. Hacen así... Así me gusta a mí. Así los niños pasaran por debajo del puente pasando de forma zig – zag, conforme la docente los haga formarse para la realización del juego, después se intercambiarán los papeles y el grupo uno hará de puente y el otro grupo pasara debajo del puente.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • latas • pelota 	20’
<i>Relajación</i>	<p><i>Contraer fuertemente los brazos y las manos para ponerlos duros y a una señal, dejarlos relajados y blanditos. Con los dos brazos estirarlos juntos hacia arriba y luego hacia abajo hasta tocar las puntas de los zapatos.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • canción • colchonetas 	5’
<i>Cierre</i>	<p><i>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</i></p>		5’

TITULO: "El puente de Avignon"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Coge una pelota		Lanza una pelota en una dirección determinada		Lanza la pelota y/o globo y cabeza		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		A
2	Benites Diego	/			/	/		B
3	Campomanes Iveth	/		/		/		A
4	Flores Iker	/		/		/		A
5	Guzmán Klara		/		/		/	C
6	Huamán Carlitos		/		/		/	C
7	Jirón Pedro		/		/		/	C
8	Paredes Luhana	/		/		/		A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		A
10	Rosales Georgeth	/		/		/		A
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 12

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “Mi cuerpo en movimiento”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
<i>Personal Social</i>	<i>Construye su corporeidad</i>	<i>Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</i>	<i>Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)</i>	<i>Escala valorativa</i>

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>Colocamos a los niños en un círculo y cantamos una canción incentivando el movimiento de su cuerpo: “Mi cuerpo en movimiento” La cabeza, la cabeza a los lados, a los lados adelante, adelante hacia atrás, hacia atrás. Y los brazos, y los brazos estiramos, estiramos Encogemos, encogemos Abrazamos, abrazamos, es mi cuerpo en movimiento.</i></p> <p><i>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Mi cuerpo en movimiento”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Normas</i> • <i>calentamiento</i> 	<i>5’</i>
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>Se forman grupos de 4 alumnos. Los niños realizarán la secuencia del circuito: 1er niño tendrá que pasar los conos que están colocados en zigzag; 2do niño formará una torre de 15 vasos y correrá hasta el siguiente punto, 3er niño lanzará la pelota hacia arriba y lo cabeceará y se trasladará saltando en un pie; 4to niño estará de espaldas y utilizando una pelota pequeña lo irá pateando con el talón y luego girará y pateará con el punta pie y así intercalado hasta llegar a la meta.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Almohadas</i> • <i>conos</i> • <i>vasos</i> • <i>pelota</i> • <i>pelota de trapo</i> • <i>cesto</i> 	<i>20’</i>
<i>Relajación</i>	<p><i>Con la ayuda de colchonetas acostamos a los niños en cada una, con una música suave para relajación. Realizamos técnicas de respiración: Desarrollando la función simbólica, al momento de inhalar, haremos con la consigna de “olemos la flor”, y al exhalar “Apagamos la vela”.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>canción</i> • <i>colchonetas</i> 	<i>5’</i>
<i>Cierre</i>	<p><i>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusta? ¿Les gusta participar?</i></p>		<i>5’</i>

TÍTULO: " Mi cuerpo en movimiento "

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Coge una pelota		Camina en punta de pies seis o más pasos.		Camina hacia delante topando talón y punta		Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		Lanza la pelota y/o globo y cabecea		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		/		/		4 C
2	Benites Diego	/		/		/		/		/		4 C
3	Campomanes Iveth	/		/		/		/		/		4 C
4	Flores Iker	/		/		/		/		/		16 A
5	Guzmán Kiara	/		/		/		/		/		20 A
6	Huamán Carlitos	/		/		/		/		/		4 C
7	Jirón Pedro	/		/		/		/		/		4 C
8	Paredes Luhana	/		/		/		/		/		16 A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		/		/		20 A
10	Rosales Georgeth	/		/		/		/		/		16 A
11	Vílchez Jonathan	/		/		/		/		/		20 A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 13

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “ El gusano cojo”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)	Escala valorativa

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>Saludamos a todos los niños, y antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción del “Manteca de Boa”.</i></p> <p><i>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “El gusano cojo”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Normas</i> • <i>calentamiento</i> 	5’
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>Se forman tres grupos, cada alumno empieza a caminar topando solo los talones del pie hacia adelante hasta llegar a la meta el otro compañero empezara a caminar hacia atrás topando la punta de los pies, y así realizaran carreras con los demás compañeros este juego se realiza con pares.</i></p>		20’
<i>Relajación</i>	<p><i>Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau hasta mañana”, después pasan a sus respectivas aulas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>canción</i> 	5’
<i>Cierre</i>	<p><i>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</i></p>		5’

TÍTULO: " El gusano cojo "

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Camina llevando un vaso lleno de agua.		Camina hacia tras topando punta y talón		Camina hacia delante topando talón y punta		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda	/	/	/	/	/	/	5 C
2	Benites Diego		/	/	/	/	/	0 C
3	Campomanes Iveth		/	/	/	/	/	5 C
4	Flores Iker	/		/		/	/	5 C
5	Guzmán Kiara	/		/		/		21 A
6	Huamán Carlitos	/		/		/		21 A
7	Jirón Pedro		/	/		/		14 B
8	Paredes Luhana		/	/		/	/	0 C
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		21 A
10	Rosales Georgeth		/	/		/	/	0 C
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		21 A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 14

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “La botella vacía”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
<i>Personal Social</i>	<i>Construye su corporeidad</i>	<i>Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</i>	<i>Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)</i>	<i>Escala valorativa</i>

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p>Saludamos a todos los niños, y antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción del “Baldecito de mil colores”.</p> <p>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Llenamos el balde”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Normas • calentamiento 	5’
<i>Expresividad motriz</i>	<p>Se forman cuatro grupos, de tres, cada grupo, tendrá un balde y vasos llenos de líquidos de colores, Empezaran primero los primeros de la fila cogerán una fuente con cinco vasos llenos de agua y caminaran en punta de pies hasta llegar al balde en donde arrojaras el líquido y así seguirán los demás compañeros al escuchar el toque de una palmada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Balde • Vasos • Agua 	20’
<i>Relajación</i>	<p>Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau hasta mañana”, después pasan a sus respectivas aulas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • canción 	5’
<i>Cierre</i>	<p>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</p>		5’

TITULO: "La botella vacía"

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Salta con los pies juntos		Se para en un pie		Realiza volantines		Lanza la pelota y/o globo y cabeza		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda		/	/			/		/	SC
2	Benites Diego		/		/	/			/	SC
3	Campomanes Iveth		/		/	/			/	OC
4	Flores Iker	/		/		/		/		A
5	Guzmán Kiara	/			/	/		/		SC
6	Huamán Carlitos		/	/		/		/		B
7	Jirón Pedro		/		/		/	/		SC
8	Paredes Luhana	/		/		/		/		A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		/		A
10	Rosales Georgeth		/		/		/	/		SC
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		/		A

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 15

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa** : “Jean Piaget B&M”
- 1.2. Sección** : Verde
- 1.3. Grado/Edad** : 4 años
- 1.4. Temporalización** : 45 minutos
- 1.5. Practicante** : Campos Vidal Mayuri Yahaira
- 1.6. Nombre de la Sesión del taller** : “Volatines al ataque”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos y sobre diferentes superficies. (Piso, gras, colchoneta, entre otros.)	Escala valorativa

III. SECUENCIAL DIDACTICA

<i>Secuencia didáctica</i>	<i>Estrategias</i>	<i>Recursos y materiales</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Asamblea o Inicio</i>	<p><i>Saludamos a todos los niños, y antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción del “Quieres ser una parte de mi cola”.</i></p> <p><i>Se les da a conocer el taller que se realizara el día de hoy “Volantines al ataque”</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Normas</i> • <i>calentamiento</i> 	5'
<i>Expresividad motriz</i>	<p><i>Cada alumno se trasladará por una franja roja saltando en un pie, al llegar cogerá una pelota y lanzará dará un cabezazo y seguido correrá y se dará un volantín, y así seguidamente todos los niños.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pelota</i> • <i>Colchoneta.</i> 	20'
<i>Relajación</i>	<p><i>Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau hasta mañana”, después pasan a sus respectivas aulas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>canción</i> 	5'
<i>Cierre</i>	<p><i>Finalmente dialogamos sobre la actividad realizada, respondiendo a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Les gusto participar?</i></p>		5'

TÍTULO: " Volantines al ataque "

INSTRUMENTO DE EVALUACION

CICLO: II GRADO/EDAD: 4 años SECCION: Verde

N°	Apellidos y Nombres	Coge una pelota		Salta en un pie sin apoyo		Realiza volantines		Lanza la pelota y/o globo y cabeza		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Arboleda Fernanda	/		/		/		/		24 A
2	Benites Diego	/		/		/		/		24 A
3	Campomanes Iveth	/		/		/		/		24 A
4	Flores Iker	/		/		/		/		5 C
5	Guzmán Kiara	/		/		/		/		24 A
6	Huamán Carlitos	/		/		/		/		24 A
7	Jirón Pedro	/		/		/		/		24 A
8	Paredes Luhana	/		/		/		/		24 A
9	Quispe Enmanuel	/		/		/		/		24 A
10	Rosales Georgeth	/		/		/		/		24 A
11	Vilchez Jonathan	/		/		/		/		24 A