



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” PARA EL DESARROLLO
DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
346 SUPTE SAN JORGE, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO,
2019.**

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

AUTORA:

**Br. CECILIA SALDAÑA DÁVILA
COD. ORCID. 0000-0001-5479-8837.**

ASESOR:

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

LIMA – PERÚ

2020

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 346 SUPTE SAN JORGE, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Bach. Saldaña Dávila, Cecilia
COD.ORCID. 000-001-5479-8837.
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado
Huánuco, Perú

ASESOR

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

JURADO

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

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

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

HOJA DEL JURADO EVALUADOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez

Presidente

Mgtr. Ana Bustamante Chávez

Miembro

Mgtr. Soledad Sánchez Cornejo

Miembro

AGRADECIMIENTO

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

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

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

Al personal directivo, docentes y niños y niñas de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco; por haberme brindado las facilidades para la aplicación de esta investigación.

DEDICATORIA

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

RESUMEN

La presente tesis estuvo dirigida a determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas de 3 años del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 31% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad gruesa. A partir de estos resultados se aplicó los juegos al aire libre a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 74% de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad gruesa, demostrando un desarrollo del 42%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de los juegos al aire libre para la mejora de la motricidad gruesa.

Palabras clave: Motricidad gruesa, juegos, motricidad gruesa, lateralidad, esquema corporal.

ABSTRACT

This thesis was aimed at determining to what extent the application of "outdoor" games develop gross motor skills in 3-year-old boys and girls of the Integrated Educational Institution No. 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019 The study was quantitative with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to the experimental group. We worked with a sample population of 25 boys and girls of 3 years of the initial level. Student's "t" test was used for the research hypothesis test. The results showed that 31% of the boys and girls obtained gross motor skills. From these results, outdoor games were applied through 15 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, whose results showed that 74% of the 3-year-old boys and girls of the initial level obtained in the development of gross motor skills, demonstrating a development of 42%. With the results obtained and processing the student's T hypothesis test, it is concluded accepting the general hypothesis of the research that supports the use of outdoor games for the improvement of gross motor skills.

Keywords: Gross motor skills, games, gross motor skills, laterality, body scheme.

INDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
EQUIPO DE TRABAJO.....	iii
HOJA DE FIRMA DE JURADO	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INDICE	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1 Antecedentes.....	16
2.2 Marco conceptual	24
2.2.1 El juego.....	24
2.2.2. Características de los juegos.....	26
2.2.3. El enfoque de Jean Piaget sobre el juego.....	30
2.2.4. Tipos de juego	38
2.2.5. Principio del juego.....	45
2.2.6. Teorías del juego.....	51
2.2.7. La motricidad gruesa.....	55
III. HIPÓTESIS.....	66
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Diseño de investigación.....	63
4.2. Población y muestra.....	64
4.2.1. Muestra.....	64
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	65

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

ÍNDICE DE TABLAS

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

ÍNDICE DE GRÁFICOS

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

I. INTRODUCCIÓN

En el informe de investigación denominado: La aplicación de los juegos “al aire libre” para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019, La motricidad gruesa le da a conocer a la docente de educación inicial que es de vital importancia en el desarrollo integral del niño ya que facilitará la habilidad del niño para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Las maestras de la etapa pre – escolar deben asumir con responsabilidad el encaminar a los niños y niñas a que aprendan a aprender, comprender y emprender.

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

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

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

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

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

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

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

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

Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019?

Teniendo como objetivo general: Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.

Objetivos específicos:

Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado.

Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado.

Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

López (2018) en su trabajo titulado: *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*, sustentado en la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, llegando a las siguientes conclusiones:

La motricidad por ser parte del proceso educativo debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas. El uso de las actividades para el desarrollo motor de niños de 3 a 4 años, dentro de las rutinas diarias de la escuela, facilitando con ello un aprendizaje integral.

Al momento de diagnosticar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad a través de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de medio en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso leve de acorde a su edad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

En lo referente a la maestra no cuenta con una guía adecuada para poder estimular con juegos tradicionales infantiles con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

Se logró identificar claramente que los juegos tradicionales infantiles que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad

son los siguientes: La rayuela , gato y ratón, el rey dice, las congeladas y la culebrita.

Gallegos, Valencia y Ríos (2015) en su trabajo titulado: *El juego la mejor herramienta para desarrollar la motricidad en la educación inicial*, sustentada en la Universidad Del Tolima, Colombia, llegando a las siguientes conclusiones: El desarrollo de la motricidad gruesa es primordial en la primera etapa de vida del ser humano siendo el juego, el elemento propio para lograrlo ya que a través de él descubre su mundo y se apropiándose con sus acciones.

Las encuestas realizadas indican que para el docente es un requisito el estar a la vanguardia del conocimiento, de esta manera es pertinente crear grupos de estudio con acompañamiento profesional calificado, en pedagogía infantil, el cual suministre herramientas pedagógicas que sirvan a las docentes vinculadas al hogar infantil, para trabajar de una manera más apropiada y con técnicas innovadoras de aprendizaje y desarrollo motriz.

Los proyectos pedagógicos de aula son una excelente herramienta para el proceso enseñanza – aprendizaje con los cuales se puede responder claramente a las necesidades e intereses de cada uno de los educandos, dando la oportunidad al docente de planificar actividades innovadoras donde el niño explore y se comunique con su mundo, construyendo sus propios conocimientos.

Las estrategias participativas, generaron una conciencia colectiva sobre la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, dando un giro a las prácticas pedagógicas las cuales a partir de allí se inicia con la participación del núcleo familiar evidenciándose un excelente acompañamiento el cual le permite al niño conocer su cuerpo, manejarlo, ubicándose dentro del espacio, logrando conservar el equilibrio y la coordinación en cada uno de los movimientos; siendo esta una herramienta principal de aprendizaje.

El acompañamiento a las familias a través de las escuelas de padres es un instrumento muy fuerte que potencia la interrelación que debe existir entre la familia y la escuela, dando pie a que se dé positivamente las habilidades en todas las áreas del desarrollo del niño; adquiriendo la comunidad educativa una corresponsabilidad en su educación.

García (2018) en su trabajo de investigación titulada: *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP "AMM" Celendín, Cajamarca*, llegando a las siguientes conclusiones:

Se logró determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 03 años de Inicial de la I.E. del centro de aplicación IESPP "AMM"- Celendín-2018.

Se logró identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. del centro de aplicación IESPP "AMM"- Celendín-2018, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.

Se diagnosticó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. del centro de aplicación IESPP “AMM”-Celendín-2018, después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.

Se comparó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. del centro de aplicación IESPP “AMM”-Celendín-2018, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.

Agramonte Y. (2018) en su trabajo de investigación titulada: *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015*, sustentada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, llegando a las siguientes conclusiones:

EL juego didáctico como estrategias tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la I.E.P. “San Francisco de Asis”, del distrito de Chulucanas, 2015. Así lo demostró al comparar los resultados de la evaluación del pre test y la evaluación de pos test y la comprobación de las respectivas hipótesis.

El nivel de motricidad gruesa que presentan los niños y niñas antes de la aplicación del juego didáctico como estrategia, considerando las cuatro determinantes de la motricidad gruesa evaluadas, es bajo, pues la mayoría de los estudiantes no han logrado aún desarrollar su motricidad gruesa, tienen dificultades según su dominio corporal dinámico el 54% se encuentra en un

nivel de inicio al igual que su coordinación, en la respiración el 62% está en un nivel de proceso y en lo que respecta a su relajación el 46% se encuentra en el nivel de inicio.

El nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños y niñas después la aplicación del juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en los niños si mejoro notablemente según su dominio corporal dinámico, el 85% tuvo un nivel de logro, en su coordinación el 92% un nivel de logro, en la respiración el 100% un nivel de logro y en lo que respecta a su relajación el 77% alcanzo un nivel de logro. Los resultados obtenidos son altos tal como se puede ver en los estadísticos descriptivos, pues se percibe que el promedio en su dominio corporal dinámico, coordinación, respiración y en su relajación aumento considerablemente, ubicándose en un alto nivel.

Asimismo, hago de conocimiento que en lo que respecta a la relajación el 8% se encuentra aún en nivel de inicio. Siendo este 8% equivalente a un niño el cual no ha logrado mejorar su motricidad gruesa ya que se encuentra delicado de salud y debido a sus constantes tratamientos con antibióticos es que está nervioso e inquieto razón por la cual no logro mejorar su relajación esto se puede corroborar con lo expresado por: Armijos P., (2012) El ritmo de evolución de la motricidad gruesa varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del 55 sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

Se identifica, por los resultados obtenidos y por la prueba de hipótesis que existen diferencias significativas entre el nivel de la motricidad gruesa antes y después de aplicar la propuesta del juego didáctico como estrategia, lo que determina que el juego didáctico si mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial en cuanto a su nivel de dominio corporal dinámico, coordinación, respiración y en su relajación. - La estrategia didáctica que contribuye a mejorar y desarrollar las habilidades motrices gruesas de los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “San francisco de Asis”, del distrito de Chulucanas, 2015, es el juego didáctico como: el juego funcional o de ejercicio y el juego simbólico.

Acero E. (2019) en su trabajo de investigación titulada: *juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa inicial n° 30001-54 de la provincia de satipo-2019*, sustentada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Satipo, llegando a las siguientes conclusiones:

Teniendo como guía objetivo general: después de haber hecho el trabajo estadístico el trabajo ha concluido que El coeficiente hallado $r= 0,715$ que cuantificó la relación entre la variable Juego y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva fuerte ha concluido que donde los estudiantes practicaron el juego se notó una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51.12%.

Dando cumplimiento al primer objetivo específico: después del trabajo estadístico ha concluido en que el coeficiente hallado $r= 0.817$ que cuantificó la relación entre la dimensión pelotitas de espuma y el equilibrio, se determinó que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva con una intensidad perfecta habiéndose notado claramente que los estudiantes que practicaron el juego con la pelotita de espuma tuvieron mejor equilibrio en un 66.7%. 80

Respondiendo al segundo objetivo específico: después del proceso estadístico el trabajo ha concluido que el coeficiente hallado $r= 0.702$ que cuantificó la relación entre la dimensión enfilear cuentas y la coordinación viso motriz, se precisó que ambas variables se relacionaron de manera positiva con una intensidad muy fuerte se pudo determinar que los estudiantes que practicaron el juego de enfilear cuentas tuvieron una mejor coordinación viso motriz en un 49.3%.

Respondiendo al tercer objetivo específico: después del procesamiento de datos en el programa se llegó a la conclusión de que el coeficiente hallado $r= 0.569$ que cuantificó la relación entre la variable Juego de memoria y autocontrol, se estableció que ambas variables se relacionaron de manera positiva con una intensidad fuerte se pudo determinar que los estudiantes que practicaron el juego de memoria tuvieron un mejor autocontrol de sus actos en un 32.4%.

Romero (2017) en su tesis denominada: *Desarrollo motor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°224 San José y N° 207 José Antonio Encinas*

de la ciudad de Puno. Presentada en la Universidad Nacional del Altiplano de Puno. Llegando a las siguientes conclusiones:

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

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

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

Los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José y N° 207 José Antonio Encinas de la ciudad de Puno, respecto a recepción de pelota muestran que 49% de los niños obtuvieron un nivel I, significa que el niño no recepciona la pelota, solo el 1.5 % espera con una ligera flexión de codos y

rodillas al tiempo que los 46 adelantan para recibir la pelota, esta es recogida con las manos y no toca ninguna parte de su cuerpo, logrando así un nivel V.

Huamán y Ávalos (2010) en su tesis titulada: *Aplicación de los juegos tradicionales en el incremento de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I "Nuestra Señora del Carmen Abancay- 2010*. Presentada en la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. Llegando a las siguientes conclusiones: Después de la aplicación del post test del grupo experimental, se constató que mediante la aplicación de los juegos tradicionales se ve incrementada la motricidad gruesa de un nivel inferior equivalente a un 50% al iniciar nuestro trabajo de tesis comparado a un 66,7% al nivel superior lo que se deduce que nuestros juegos tradicionales tienen un valor significativo para el niño andino ya que se adaptan reglas acordes a su realidad.

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

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

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

Cárdenas, Figueroa y Tacuchi (2017) en su tesis titulada: *Programa “creciendo feliz” para favorecer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 163 – Huaylla – Ambo, 2017*. Presentada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco. Llegando a las siguientes conclusiones:

El nivel de efectividad del programa “CRECIENDO FELIZ” es significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa Nro. 163 – Huaylla – Ambo. El valor de $t= 30,25$ es mayor al valor crítico 1,81.

El nivel de efectividad del programa “CRECIENDO FELIZ” es significativa en el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa Nro. 163 – Huaylla – Ambo. El valor de $t= 21,47$ es mayor al valor crítico 1,81.

El nivel de efectividad del programa “CRECIENDO FELIZ” es significativa en el desarrollo de lateralidad en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa Nro. 163 – Huaylla – Ambo. El valor de $t= 13,73$ es mayor al valor crítico 1,81.

El nivel de efectividad del programa “CRECIENDO FELIZ” es significativa en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa Nro. 163 – Huaylla – Ambo. El valor de $t= 12,86$ es mayor al valor crítico 1,81.

El nivel de efectividad del programa “CRECIENDO FELIZ” es significativa en el desarrollo del espacio en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa Nro. 163 – Huaylla – Ambo. El valor de $t= 28,5$ es mayor al valor crítico 1,81.

2.2. Marco Conceptual

2.2.1. El juego

El juego es una actividad innata del ser humano, siendo una actividad libre despierta el interés de jugarlo para disfrutarlo y aprender algo nuevo. El juego es una actividad que posee características culturales diferentes según el contexto donde se difunde, el juego es una actividad social de integración y socialización que genera un clima de confianza para que los niños y niñas puedan relacionarse entre sí.

Piaget (1975) menciona que el juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones propias de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva,

posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos.

Ried (2002) plantea que los juegos de movimiento son un conjunto de ejercicios físicos que realizados en forma lúdica desarrollan en los niños una u otra capacidad o perfeccionan determinada acción motriz. Además de contribuir de manera muy efectiva al desarrollo de habilidades y capacidades motrices. El juego constituye como actividad un elemento de regulación y compensación de energías potenciales del niño, un medio esencial de interacción y socialización, un elemento importante en el desarrollo de las estructuras del pensamiento influyendo notablemente en la personalidad del niño. (p. 50)

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

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

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

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

(Campos & Chacc, 2006) Manifiestan que se debe tener presente que “el juego es también una actividad creadora y en las actividades creadoras los niños aprenden a pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan, descubren, se vuelven más independientes”, que “los juegos son los ensayos de los niños y las niñas para ser adultos, a través de ellos, aprenden a conocerse a sí mismos, a relacionarse con sus amigos, amigas y personas adultas”, y que “el juego les permite relacionarse con otros niños y niñas de su edad, aprenden a respetar, asumir reglas, esperar su turno y

saber perder. También les permite desarrollar la imaginación y la creatividad”.

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle (Arango, et. al. 2000, p 4-9)

2.2.2. Características de los juegos

Ried (2002) nos da a conocer las siguientes características: La característica fundamental del juego radica en que posibilita la más plena incorporación de todas las partes del cuerpo (órganos y sistemas).

El juego es libre, espontáneo, no condiciona por esfuerzos o acontecimientos externos. El sujeto sabe que está realizando una actividad libre. El juego es un modo de expresión, le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes.

Los juegos permiten la libertad una libertad de acción, naturalidad y placer que es difícil encontrar en otras actividades que el niño realiza. Por medio del juego el niño se socializa, se divierte, desde la perspectiva educativa, es un ser único en él que de manera integrada se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, Etc. Pues todos estos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica. (p. 52- 58)

Podemos mencionar, además:

- El juego es autotélico, vale decir posee una finalidad intrínseca.
- El juego es hedonista, causa placer el practicarlo.
- El juego es axiológicamente neutro, ya que no es portador de valores en particular, sino que es siempre adaptado a la realidad en la que se desenvuelve, y responde a ese contexto, siendo vehículo portador del valor en boga.
- El juego es espontáneo: De obligar a alguien a jugar ya no sería juego pues desnaturalizaría su propósito.

5.2.3. El enfoque de Jean Piaget sobre el Juego

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

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

Piaget descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos y se organizan durante la infancia en esquemas de conducta. Un esquema es una acción que se repite, al principio de manera refleja pero posteriormente incluyen movimientos voluntarios, hasta que tiempo después llegan a convertirse principalmente en operaciones mentales, de tal modo que otros estímulos previos no significativos se vuelven capaces de suscitarla. Se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta.

El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues, es parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Para Piaget, juego e inteligencia pasan por los mismos periodos y clasifica el juego en tres grandes manifestaciones: juego sensoriomotor, juego simbólico (caracterizado por la construcción de símbolos a partir de distintas capacidades y esencial para el equilibrio afectivo e intelectual del niño) y juego reglado (caracterizado por practicar

y adquirir un grado de conciencia de la regla) Características de los diferentes estadios Estadio de los mecanismos reflejos congénitos. 0-1 meses El niño nace con unos reflejos innatos, algunos de los cuales (chupar, mover las manos) constituyen las bases de la cognición. Estadio de las reacciones circulares primarias. 1-4 meses.

Los esquemas motores se van perfeccionando con la práctica. Empiezan a coordinarse esquemas distintos, por ejemplo el de visión-audición (oír un ruido y volver la cabeza) y el de visión-aprehensión (coordinación viso-manual) Estadio de las reacciones circulares secundarias: 4-10 meses. Aparecen las Reacciones Circulares Secundarias o patrones de conducta que establece el niño como consecuencia de alguna acción motora (por ejemplo, aprender a mover con la mano el móvil que tiene sobre la cuna para repetir un sonido que le resulta placentero) Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos. 10- 12 meses. Lo que caracteriza este periodo es la aparición de la conducta intencional. El niño aprende a utilizar una acción como medio para conseguir otra acción. Por ejemplo, el niño sabe buscar una caja de cerillas que esta oculta debajo de un almohadón levantando el almohadón. En este estadio se inicia la coordinación en integración de esquemas.

Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación. 12-18 meses. A partir de este momento, al niño le interesa la novedad. Quiere descubrir

cómo funcionan las cosas de su entorno. Se dedica a experimentar con los objetos. Estadio de las nuevas representaciones mentales. 18-24 meses.

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

El estadio preconceptual presenta las siguientes características: el niño construye símbolos, utiliza el lenguaje irregularmente, realiza juegos de simulacro. Es la etapa en la que el niño adquiere la función simbólica, sus imágenes, representaciones auténticas, distingue entre significador (palabras e imágenes) y cosas significadas (significado o acontecimientos perceptuales). El niño puede pensar acerca de los objetos, de actividades y manipularlos simbólicamente.

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

El estadio intuitivo. Se caracteriza por cuanto el niño tiene un pensamiento en donde se destacan las funciones constitutivas o la posibilidad de captar

ciertas variaciones correspondientes a una especie de pensamiento semilógico. El niño capta ciertas diferencias referentes a la calidad o material de los objetos. Es una etapa en donde aumenta la elaboración de conceptos, el niño conceptualiza mucho más que la etapa anterior, construye más representaciones e imágenes complejas. Puede agrupar objetos, formando clases según sus propios criterios.

Tiene algunas nociones de clase y aún no puede sacar conclusiones lógicas. Sigue ausente en el pensamiento de las operaciones reversibles, la transitividad y la conservación. Su pensamiento continúa siendo, en menor grado que la etapa anterior, animista, egocéntrico y centrado. El lenguaje del niño en el estadio intuitivo aumenta considerablemente. Un punto necesario de atender es la influencia del medio sobre el desarrollo de la inteligencia.

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

Piaget (1965: 86) definió: El juego como asimilación pura: “La repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar

una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo”.

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

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

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

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

El tipo de juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales ayudando al niño a asimilar los diferentes objetos en un mismo tratamiento comportamental. Los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté a su alcance, sin esfuerzo alguno.

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

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

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

En el período simbólico, que va desde los 2 a los 7 años, el juego es, además, una actividad simbólica. El niño en esta edad todavía es el centro de todo su mundo y siendo incapaz de comprender que la atención de sus padres, no es una propiedad exclusiva de él. Según Piaget, (1988) el juego evoluciona paralelamente a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano.

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

2.2.4. Tipos de juego

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

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

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

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

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

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

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

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

Juegos simbólicos.- A partir de los 3 años, concordando con el perfeccionamiento de la locución oral, los infantes juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, el médico o el indio. Estos juegos son los que

tiene un gran peso la imaginación en donde el infante transforma, reproduce y recrea la realidad que le envuelve. (Chancusig, 2012, Pág. 36).

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

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

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

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

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

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

En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Como señala Ortega (1992: 34), los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social. Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”.

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

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

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

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

Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a

poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

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

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

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

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

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

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

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los

menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

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

Para Orlick (1998:53) es importante aplicar experimentos y estudios en el campo educativo para poder conocer el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este . Este autor realizó un estudio en niños de 5 años con una muestra de 73 Alumnos dividiéndolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y otros juegos tradicionales para conocer el efecto y la comparación de estos.

2.2.5. Principio del juego

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

mejoran la autoestima” (UNICEF, Derecho al Juego, Deporte y Recreación, 2007)

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

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

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

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

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

Así mismo, desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres (Aucoturier, 2004) para, en ese ir y venir constructivo, estructurarse como un ser diferente al otro. En ese tránsito personal del juego se entra en contacto con los otros en el mismo nivel, siendo todos compañeras y compañeros de juego, compartiendo el mismo estatus de

jugadores, sean mayores o menores. A las niñas y a los niños les interesa jugar jugando, no haciendo como si jugaran, enfrentándose a los retos y desafíos con seriedad absoluta, encontrando soluciones, lanzando hipótesis, ensayando y equivocándose sin la rigidez de una acción dirigida, orientada y subordinada al manejo de contenidos o a la obtención de un producto. En este sentido, Bruner (1995) propone una serie de características inherentes a la actividad lúdica: no tiene consecuencias frustrantes para la niña o el niño; hay una pérdida de vínculos entre medios y fines; no está vinculada excesivamente a los resultados; permite la flexibilidad; es una proyección del mundo interior y proporciona placer.

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

De otra parte, el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y

sus sentimientos. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje en expresiones como “digamos que yo era un caballo y me daban de comer” o “aquí era el mercado y vendíamos”

Ventajas del juego

Según Pérez (2012), “Establecer rutinas y reglas es importante para que el niño adquiera disciplina y vaya obteniendo límites en su comportamiento. Pero los adultos deben entender que el tiempo de juego también debe ser sagrado”. La psicóloga Marilex Pérez detalla 5 ventajas del juego.

Fortalece la autoestima

"A través del juego, el niño comienza a hacer amigos y socializar. Cuando el niño comienza a jugar a ser enfermero, médico, doctor, papá o policía, va entendiendo de roles y aprendiendo a relacionarse con otros, lo cual va armando su experiencia de lo que hará como adulto.

El juego también permite propiciar el encuentro con otros. El juego le va permitiendo conocerse mejor, ver sus fortalezas y debilidades y contribuir en la construcción de su autoestima". (Soto, 2011)

Mejora condiciones corporales y disciplina

"No soy contraria a los videojuegos, pero hay que lograr equilibrio. Los muchachos deben ver naturaleza, conocer cómo son los árboles, que sepan lo que es una pelota o que puedan tocar la tierra porque eso les permite estimular sus sentidos, experimentar, oler, ver. Además, al practicar un juego o deporte los niños aprenden disciplina, trabajo en equipo, colaboración y reglas, valores que son importantes para el desarrollo de la personalidad".(Cotrina, 2008)

Desarrolla habilidades cognitivas y motrices.

"Los juegos de rol suelen ayudar a construir la autoestima del niño, mientras otros contribuyen con sus capacidades cognitivas, como por ejemplo los que estimulan su pensamiento abstracto, porque les enseñan cómo resolver problemas, imaginar situaciones y soluciones. (Pérez, 2012)

Permite detectar trastornos.

"A través del juego, los psicólogos infantiles podemos identificar si un niño tiene dificultades físicas o psíquicas, si tiene problemas de lenguaje, trastornos de desarrollo, autismo o problemas de conducta, todo dependiendo del tipo de juego que realiza o de si juega o no. (Pérez, 2012)

Vincula a la familia. "Muchos padres acuden a consulta porque sus niños no les hacen caso. Y uno de los factores más comunes detrás de esta

situación es el poco tiempo que papás y mamás dedican a jugar con ellos. Es muy difícil poner disciplina o negociar reglas con tu hijo si no lo conoces. Y el juego entre padre e hijo es fundamental porque es el ejercicio mediante el cual ambos se conocen. Cuando un papá se sienta a jugar y se pone a su mismo nivel establece vínculos, cercanía y eso facilita muchísimas cosas”. (Cotrina, 2008)

2.2.6. Teorías del juego

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

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

Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer

comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.

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

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

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

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

Teoría de la relajación. Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones

infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

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

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

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

El juego motor

Vicente (2002) menciona que el juego motor es una significación motriz por que el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el término juego por sí solo no alcanza los

niveles de significación motriz y la organización de la motricidad por lo que es necesario incluir este juego con una finalidad sobre todo motriz.

Condemarin, Chadwin y otros (1978) este tipo de juego consiste en ejercicios físicos que desarrollan la imagen corporal, control motor y el equilibrio. Además, contribuirá a tomar conciencia de su cuerpo, espacio y el tiempo. Estos juegos también ayudarán a la docente a relacionarse con sus alumnos fortaleciendo las actividades con mayor agrado y concentración en sus estudiantes. Cabe resaltar, que para algunos autores este tipo de juego lo definen como los juegos sensoriomotores.

Piaget (1985) los juegos sensoriomotores consisten en los movimientos musculares muy simples y repetitivos con objetos o sin ellos, tales como estirar o doblar las extremidades del cuerpo, agitar los dedos hacerlos balancear, producir ruidos y sonidos. A través de los sentidos (tacto, vista) el niño será capaz de descubrir sus capacidades motoras y lograr una construcción de los esquemas motores que se integran progresivamente de lo simple a lo complejo.

Para Arnaiz, Rabadán y Vives (2001) en Quiroz y Arráez (2005) los juegos motores son acciones que facilitan la vivencia y el placer de las actividades motoras que realiza la persona involucrando sus grandes músculos. Logrando un conocimiento del esquema corporal, la imagen corporal y la identidad.

En suma, los juegos motores son los que vivencian el placer e involucran a los movimientos musculares como: estirar o doblar los brazos y piernas. A través de diversas actividades para alcanzar a identificar una imagen, esquema corporal e identidad, teniendo en cuenta todos los sentidos del cuerpo y sobre todo la secuencialidad en el desarrollo de los infantes se comenzará de lo más fácil a lo complejo

2.2.7. La motricidad gruesa

Comellas (2003) menciona, que la motricidad gruesa es el dominio y coordinación de los grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar. Posteriormente el niño logrará ejecutar funciones en la vida cotidiana sin dificultad.

Las habilidades motoras gruesas como reptar, correr, trepar y saltar, se van desarrollando poco a poco a medida que el niño va creciendo. El desarrollo de las áreas sensorio-motrices permite que los niños realicen juegos según los que ellos deseen y quieran hacer. “sus músculos y sus huesos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor, lo que permite trepar, saltar y correr más lejos, más rápido y mejor”. (Papalia, 2011, p.242-243).

Así mismo el autor Ferrari (2010). Coincide que la motricidad gruesa es el desarrollo de los músculos grandes de todo el cuerpo. Asimismo, los movimientos de los músculos deben ser coordinados y tener una sincronización al momento de movilizarse. Considerando que al realizar

estos movimientos intervienen los siguientes aspectos como el equilibrio y desplazamiento corporal.

Para Cantón (2014) definió la psicomotricidad gruesa como: El control que tiene el niño para adquirir ciertas habilidades de su cuerpo como: caminar, subir bajar escaleras, levantarse, etc. También, manejar objetos grandes demostrando que domina sus músculos con armonía. (p.146)

A todo esto, podríamos decir que la motricidad gruesa consiste en los grandes movimientos musculares del cuerpo que permitirá al niño desarrollar principalmente el equilibrio, la coordinación y agilidad. Además, logrará desenvolverse en el mundo en que se encuentra. Por ende, es necesario que en esta edad se refuerce el área de psicomotricidad para que el niño de esta etapa consiga una maduración en el sistema nervioso. Asimismo, estas habilidades y destrezas que realice el infante dependerán de la edad cronológica para lograr la armonía de sus músculos y mantener el equilibrio, la agilidad, fuerza y velocidad en los movimientos todo ello se logrará en base a una estimulación adecuada, sobre todo si se tiene en cuenta el contexto del niño como: padres, escuela, y sociedad.

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

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

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

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

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

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

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

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

La maduración espacial es un aspecto importante para el desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de las experiencias del niño en su medio, éste

empieza a comprender el espacio y a tener la posibilidad de orientarse en él. Ésta le permite realizar una representación mental del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento, la comprensión del cuerpo y el análisis del espacio. La construcción del espacio en los niños de 4 años es compleja pero debe hacerse desde ésta edad ya que favorece la construcción del esquema corporal y de su ubicación en éste.

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

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

Definición de la motricidad gruesa

Coll (1987) menciona que “Desde el área de educación física se intenta educar las capacidades motrices de los alumnos. Ello supone desarrollar

destrezas y habilidades instrumentales que perfeccionen y aumenten su capacidad de movimiento, profundizar en el conocimiento de la conducta motriz como organización significativa del comportamiento humano y asumir actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz.” (p.92)

En conclusión, la Motricidad Gruesa es concebida como una técnica que favorece el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño o niña va establecer con el mundo que le rodea. (Lecoyer, 1991, p.80). Según el autor la expresión corporal del niño de su inteligencia cenestésica, espacial y comunicativa a través de los movimientos de su cuerpo. (Montero, 2008, p.59)

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

Los trabajos de Wallon, demuestran la importancia del movimiento en el desarrollo evolutivo de los niños/as y por medio de su enfoque “la unidad funcional de la persona”, esto implica la relación que se encuentra en el

íntimo entrelazamiento existente entre las funciones motrices y las psíquicas para una coordinación adecuada de sus movimientos para ello todos; padres, docentes deben conocer la conducta de los niños/as en cada área: motriz, cognitiva, afectiva en las diferentes etapas de su desarrollo para que mediante una adecuada estimulación obtengan un buen desenvolvimiento de su cuerpo.

En conclusión, el autor sostiene que los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

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

El desarrollo motor en la etapa infantil

Etapa que va desde los 2 a los 6 años, donde las actividades lúdicas cobran vital importancia y cuando se juega casi todo el tiempo.

En esta etapa el cuerpo se estiliza, se hace menos pesado en la cabeza y el niño demuestra un mayor control y coordinación en las extremidades. Se mueve con más gracia y velocidad. Se da una mejoría radical en sus habilidades motrices, aunque el control motor aún está muy globalizado lo que genera paratonias y sincinecias.

Habilidades motrices globales: Estos implican grandes movimientos del cuerpo, tales como las referidas al desplazamiento del cuerpo como la marcha, la carrera y el salto. También aquellas que referidas a la manipulación de objetos como la recepción, lanzamiento y golpeo de objetos. Los niños aprenden por ensayo- error, imitación de modelos o explicación de adultos. Este periodo es clave para la adquisición de habilidades complejas en el futuro.

Dimensiones de la motricidad gruesa

Esquema corporal

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

El esquema corporal va formándose lentamente en los niños/as desde el nacimiento hasta aproximadamente los once o doce años, en función de la maduración del sistema nervioso, de su propia acción, del medio que lo rodea, de la relación con otras personas y la afectividad de esta relación así como de la representación que se hace el niño de sí mismo.

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

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

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

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

Lateralidad

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

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

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

Por su parte, la lateralidad es un proceso que tiene una base neurológica, y es una etapa más de la maduración del sistema nervioso, por lo que la dominancia de un lado del cuerpo sobre el otro va a depender del predominio de uno u otro hemisferio. En este sentido se considera una persona diestra cuando hay predominio del hemisferio izquierdo y una persona zurda, cuando la predominancia es del hemisferio derecho.

Equilibrio

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

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General (Ha)

La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.

3.2. Hipótesis Nula (Ho)

La aplicación de los juegos “al aire libre” no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.

3.3. Hipótesis Específicas

La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco.

La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco.

La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación

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

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

Este diseño se representa de la siguiente manera:

$$\text{GE} = \text{O}_1 \quad \text{X} \quad \text{O}_2$$

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O₁ = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (juegos al aire libre)

O₂ = Post test al grupo experimental.

4.2 Población y muestra

En la presente investigación la población está constituida por los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, que en su totalidad conforman 80 niños y niñas.

Muestra

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

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

CUADRO N° 01

Distribución de la muestra de los niños y niñas de 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 346 SUPTE SAN JORGE, LEONCIO PRADO, Huánuco. 2019.

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

FUENTE : Nómina de Matrícula 2019.
ELABORACIÓN : La investigadora

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

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

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

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

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

4.5 PLAN DE ANÁLISIS

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

4.6. Matriz de consistencia

OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGIA
<p>OBJETIVO GENERAL Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco.</p> <p>Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco.</p> <p>Determinar en que medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL (Hi) Hi: La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.</p> <p>HIPÓTESIS NULA (Ho) La aplicación de los juegos “al aire libre” no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco.</p> <p>La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos “al aire libre”</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Motricidad gruesa</p> <p>Esquema corporal</p> <p>Lateralidad</p> <p>Equilibrio</p> <p>VARIABLE INTERVINIENTE Edad. Nivel socioeconómico. Sexo</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Diseña el programa para la aplicación de los juegos al aire libre.</p> <p>Aplica el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de 3 años.</p> <p>Evalúa el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de 3 años.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Dinámicas de conocimiento del cuerpo</p> <p>Pararse con un solo pie</p> <p>Correr de frente rápidamente parar a correr de espaldas y viceversa.</p> <p>Correr en zigzag.</p> <p>Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo</p> <p>Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y la recibe con la otra.</p>	<p>- Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas</p> <p>- Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>- Nivel de investigación: Experimental</p> <p>- Diseño: Pre experimental GE O₁ X O₂</p> <p>POBLACIÓN En la presente investigación la población está constituida por los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, que en su totalidad conforman 80 niños y niñas.</p> <p>MUESTRA La muestra está constituida por los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, que en su totalidad conforman 25 niños y niñas.</p>

significativamente la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco.

La aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan significativamente el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco.

4.7. Principios éticos

Principio de autonomía

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

Principio de justicia

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

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

TABLA N° 01

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

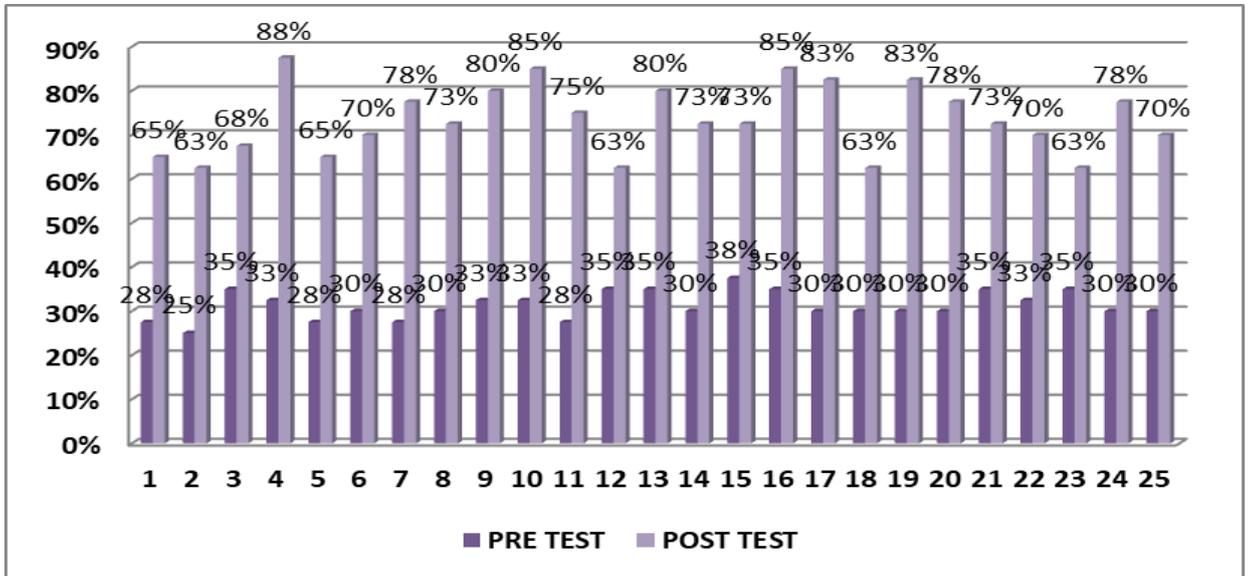
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	11	28%	26	65%	15	38%
2	10	25%	25	63%	15	38%
3	14	35%	27	68%	13	33%
4	13	33%	35	88%	22	55%
5	11	28%	26	65%	15	38%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	11	28%	31	78%	20	50%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	34	85%	21	53%
11	11	28%	30	75%	19	48%
12	14	35%	25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

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 01

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



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

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

TABLA N° 02

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

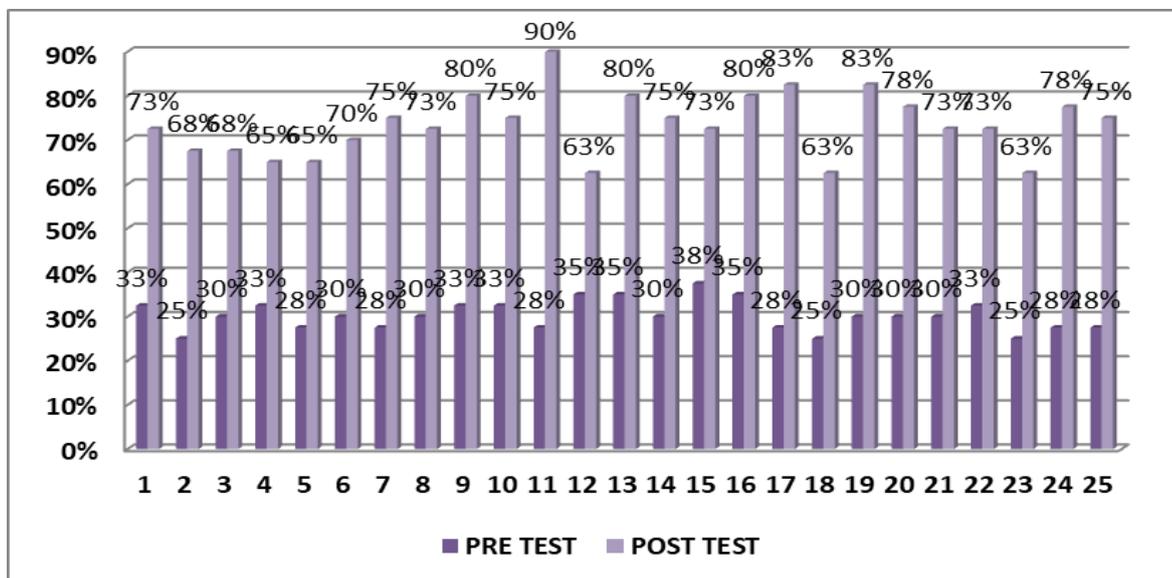
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	13	33%	29	73%	16	40%
2	10	25%	27	68%	17	43%
3	12	30%	27	68%	15	38%
4	13	33%	26	65%	13	33%
5	11	28%	26	65%	15	38%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	11	28%	30	75%	19	48%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	30	75%	17	43%
11	11	28%	36	90%	25	63%
12	14	35%	25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

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 02

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



Fuente: Tabla N° 02

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 02 se observa que:

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

TABLA N° 03

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

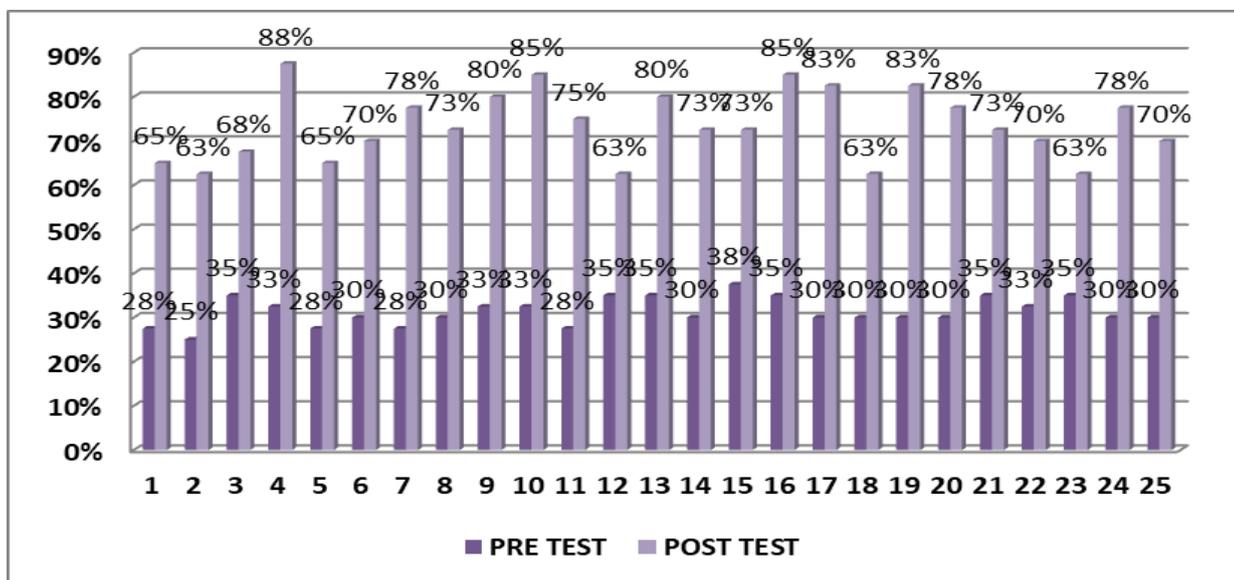
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	12	30%	34	85%	22	55%
2	11	28%	27	68%	16	40%
3	10	25%	27	68%	17	43%
4	10	25%	26	65%	16	40%
5	12	30%	26	65%	14	35%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	13	33%	30	75%	17	43%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	30	75%	17	43%
11	11	28%	36	90%	25	63%
12	10	25%	30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

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 03

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



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 03 se observa que:

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

TABLA N° 04

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

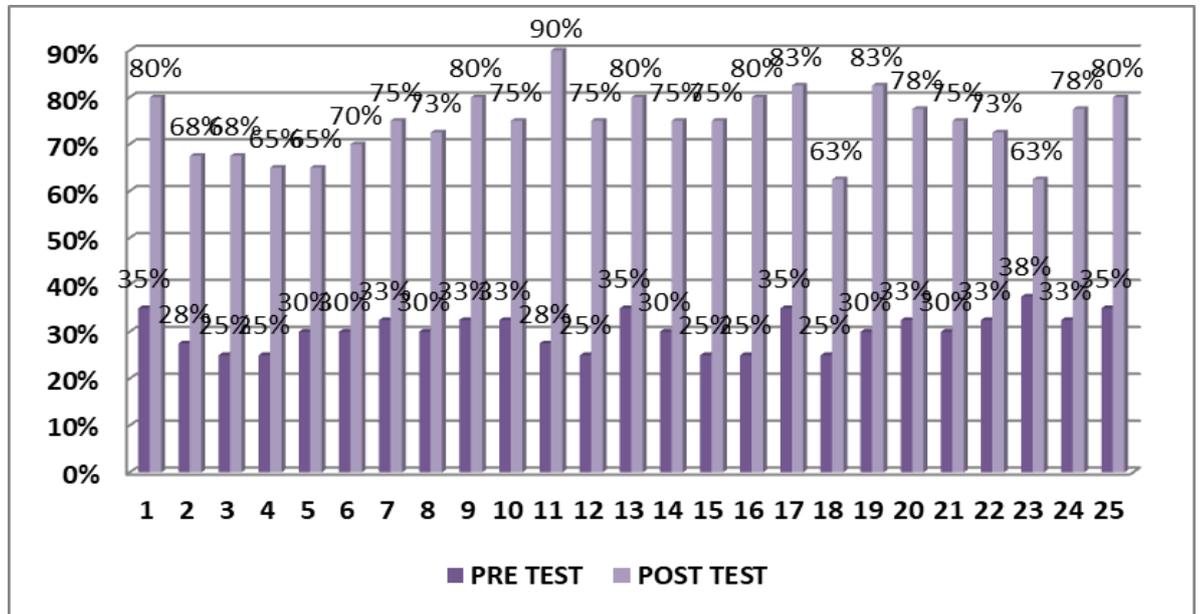
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	14	35%	32	80%	18	45%
2	11	28%	27	68%	16	40%
3	10	25%	27	68%	17	43%
4	10	25%	26	65%	16	40%
5	12	30%	26	65%	14	35%
6	12	30%	28	70%	16	40%
7	13	33%	30	75%	17	43%
8	12	30%	29	73%	17	43%
9	13	33%	32	80%	19	48%
10	13	33%	30	75%	17	43%
11	11	28%	36	90%	25	63%
12	10	25%	30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

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 04

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



Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 04 se observa que:

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

PRUEBA DE HIPÓTESIS

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

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

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

V. CONCLUSIONES

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

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

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

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

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ANEXOS

ANEXO N° 01



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

GUÍA DE OBSERVACIÓN

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

Nota:

Siempre = 1

Casi Siempre = 2

Rara vez = 3

Nunca = 4

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

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

ANEXO N° 02

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : LEONCIO PRADO
- 1.2. I. E : N° 346 SUPTE SAN JORGE
- 1.3. DOCENTE : LUZ MARÍA VALDEZ PÉREZ
- 1.4. AÑO : 3 AÑITOS
- 1.5. SECCIÓN : UNICA
- 1.6. FECHA : 9 DE SETIEMBRE

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

- 2.1. **ACTIVIDAD N° 01:** Coordino mis movimientos haciendo equilibrio.
- 2.2. **ÁREA :** Psicomotriz.
- 2.2. **ESTÁNDAR :** Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
- 2.3. **COMPETENCIA:** Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
- 2.4. **CAPACIDADES:** - Comprende su cuerpo.
-Se expresa corporalmente.
- 2.6. **DESEMPEÑO :** Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.
- 2.7. **CRITERIO DE EVALUACIÓN :** Participa a través de diversos juegos en forma autónoma coordinando y manteniendo equilibrio postural, utiliza objetos de su entorno y expresa lo que siente.
- 2.8. **RETO :** Mantiene su equilibrio en situaciones de juego.
- 2.9. **PROPÓSITO:** Mantiene el equilibrio postural haciendo uso de la motora gruesa, con y sin objetos.

2.10. EVIDENCIAS: Realiza diversos movimientos corporales y mantiene su equilibrio.

MOMENTOS DE LA SESIÓN:

❖ **INICIO**

- En asamblea dialogamos sobre las normas de convivencia y damos a conocer el propósito de la actividad.
- Luego exploran los espacios y materiales educativos
- Proponemos realizar el juego de la Estatua
- Los niños caminan por todo el espacio realizando diferentes movimientos: levantan un brazo, una pierna, mueven los hombros, la cabeza.
- Cuando la maestra dice estatua todos los niños se quedan inmóviles en la posición que se encuentran.
- Responden a interrogantes:
- ¿Qué paso cuando escucharon la palabra estatua?
- ¿Cómo se sintieron en la posición que se encontraban? ¿por qué?
- ¿Qué les parece si jugamos a conseguir un mejor equilibrio?

❖ **DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ**

- Los niños y niñas se sostienen un momento con un solo pie en el suelo.
- Luego con la punta de los pies.
- Se sostienen con los talones.
- Caminan libremente por el espacio llevando libros, almohadillas con arena sobre la cabeza.
- Camina siguiendo diferentes líneas llevando objetos sobre la cabeza.

- En forma grupal marchan llevando objetos sobre la cabeza y las manos.
- Caminan libremente y al sonido del silbato se detienen y levantan una pierna por unos segundos.
- Extienden los brazos y levantan una pierna por unos segundos, hacen lo mismo cambiando a la otra pierna.
- En forma autónoma mantienen su equilibrio y expresan como se sienten.
- Finalmente se sientan en semicírculo para dialogar sobre la actividad realizada.

❖ **RELAJACIÓN**

- Les invitamos a pararse para realizar ejercicios de respiración: Inhalan y exhalan aire cerrando sus ojos por unos instantes

❖ **CIERRE**

- Responden a interrogantes:
 - ¿Qué hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?
 - ¿Cómo lo hicimos?
 - ¿Para qué lo hicimos? ¿Por qué será importante mantener el equilibrio de nuestro cuerpo?
- La maestra felicita a todos los niños por el trabajo realizado.
- *Se lavan las manos, cambian sus ropas, toman agua o consumen una fruta.*

2. **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** : Ficha de seguimiento
3. **RECURSOS/MATERIALES** : Materiales estructurados y no estructurados de su contexto.
4. **BIBLIOGRAFÍA** : PCEI, GUIA DE PSICOMOTRICIDAD MINEDU

.....
V°B° DIRECTORA

.....
DOCENTE DE AULA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : LEONCIO PRADO
1.2. I. E : N° 346 SUPTE SAN JORGE
1.3. DOCENTE : LUZ MARÍA VALDEZ PÉREZ
1.4. AÑO : 3 AÑITOS
1.5. SECCIÓN : UNICA
1.6. FECHA : 10 DE SETIEMBRE



II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

- 2.1. **ACTIVIDAD N° 02** : ¡Muevo mi cuerpo libremente!
- 2.2. **ÁREA** : **Psicomotriz.**
- 2.3. **ESTÁNDAR** : Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
- 2.4. **COMPETENCIA:** Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
- 2.5. **CAPACIDADES:** Comprende su cuerpo.
-Se expresa corporalmente.
- 2.6. **DESEMPEÑO:** Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.
- 2.7 **CRITERIO DE EVALUACIÓN:** Disfruta al realizar libremente movimientos como correr, caminar, saltar, trotar en relación a su cuerpo, al espacio y los objetos, luego expresa sus emociones.
- 2.8. **RETO:** Explora en forma autónoma diversos movimientos utilizando su cuerpo libremente.
- 2.9. **PROPÓSITO:** Explora su cuerpo al realizar actividades que generan movimientos corporales a través del juego.
- 2.10. **EVIDENCIAS:** Expresa sus emociones de las actividades motrices que a realizado

MOMENTOS DE LA SESIÓN:

❖ INICIO

-Salimos al patio en forma ordenada, sentados en semi círculo dialogamos sobre la actividad a realizar.

-Acuerdan las reglas o normas de convivencia entre estudiantes al realizar la actividad.

-Realizamos ejercicios de calentamiento.

-Luego reunidos en círculo escuchamos una canción:

“EN LA BATALLA DE CALENTAMIENTO”

-Los niños realizan movimientos corporales, de acuerdo a lo que indica la canción.

-Contestan las preguntas:

- ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos? ¿Por qué?
- ¿Cómo fueron nuestros movimientos?
- ¿Qué les parece si jugamos a mover nuestro cuerpo?
- ¿Qué otros movimientos podemos realizar?

❖ DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ

-En forma libre los niños y niñas se desplazan al rededor del patio.

-Al sonido del silbato los niños y niñas caminan, trotan y corren por el patio.

-Al sonido de la pandereta los niños y niñas se sientan en el suelo abrazan sus piernas, agachan la cabeza y se balancean.

-Al sonido de las maracas los niños caminan de cuclillas.

-Luego los niños y niñas realizan saltos altos y bajos en diferentes posiciones, acompañada de una canción, “salta la rana”.

-Juegan a saltar como el sapito de un punto al otro.

-Realizan competencia imitando los saltos de los sapitos en grupos de cuatro.

❖ RELAJACIÓN

Se acuestan encima de u petate en el piso y realizan ejercicios de respiración escuchando una canción de relajación: El aire debe entrar por la nariz hasta los pulmones, luego salir lentamente por la boca.

❖ **CIERRE**

-Regresan al aula ordenadamente.

-Responden interrogantes:

- ¿Qué hicimos?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Para qué lo hicimos?
- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Por qué?
- La docente felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado.
- Se lavan las manos, cambian sus ropas, toman agua o consumen una fruta.

2 **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** : Ficha de seguimiento

3 **RECURSOS/MATERIALES** : Materiales estructurados y no estructurados de su contexto.

4 **BIBLIOGRAFÍA** : PCEI, GUIA DE PSICOMOTRICIDAD MINEDU.

.....
V° B° DIRECTORA

.....
DOCENTE DE AULA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : LEONCIO PRADO
1.2. I. E : N° 346 SUPTE SAN JORGE
1.3. DOCENTE : LUZ MARÍA VALDEZ PÉREZ
1.4. AÑO : 3 AÑITOS
1.5. SECCIÓN : UNICA
1.6. FECHA : 11 DE SETIEMBRE

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

2.1. ACTIVIDAD N° 03: “Caminamos con nuestros talones”

2.2. ÁREA : Psicomotriz.

2.3. ESTÁNDAR : Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

2.4. COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

2.5. CAPACIDADES: - Comprende su cuerpo.
-Se expresa corporalmente.



2.6. DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

2.7. CRITERIO DE EVALUACIÓN: Coordinará movimientos utilizando sus talones al desplazarse de un lugar a otro, demostrando autonomía y precisión en las acciones motrices que realiza.

2.8. RETO: Demuestra precisión y seguridad en las acciones motrices que realiza.

2.9. PROPÓSITO : Coordina su motora gruesa realizando pasos con los talones.

2.10. **EVIDENCIAS** : Camina hasta ciertas direcciones sin caerse de acuerdo a la distancia que se indica.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

❖ INICIO

En asamblea dialogamos sobre aspectos socioemocionales, pedimos a los niños y niñas recordar normas de convivencia, les damos a conocer el propósito de la sesión y luego salen al patio a explorar el espacio donde se desarrollará la actividad psicomotriz.

De manera libre en el lugar donde se encuentran se miran los pies y observan los dedos y los talones.

Les preguntamos si será posible caminar con una parte del pie y les pedimos que lo hagan.

❖ DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ

- ❖ Motivamos a los niños levantar el talón del suelo, luego el otro y, al final, los dos al mismo tiempo.
- ❖ Pedimos a los niños que presionen el suelo con los talones, levantando la punta de los pies alternadamente. Luego, hacerlo con los dos pies juntos.
- ❖ Formamos parejas de niños e indicamos que se tomen de las manos: un integrante de la pareja camina sobre los talones y el otro pie que lo haga normalmente. Luego, intercambiar roles.
- ❖ Indicamos a ambos que caminen sobre los talones.
- ❖ Animamos a los niños caminar libremente sobre los talones.
- ❖ Proponemos a los niños que caminen sobre los talones por caminos rectos, curvos y en espiral.

❖ RELAJACIÓN

- Pedimos a los niños y niñas que se acuesten boca arriba, eleven un brazo lo más alto posible e inspiren. Luego, respiran mientras dejan caer el brazo.
- Repiten el ejercicio con el otro brazo.
- Ayudamos a los niños a que se relajen todo el cuerpo y respiren despacio y profundamente.

- **CIERRE**

Hacemos un recuento de la actividad, les preguntamos cómo se sintieron que es lo que más les gustó y que dificultades tuvieron y cómo solucionaron, luego se asean y cambian la ropa, toman líquido.

3. **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:** Ficha de seguimiento
4. **RECURSOS/MATERIALES:** Materiales estructurados y no estructurados de su contexto.
5. **BIBLIOGRAFÍA:** PCEI, GUIA DE PSICOMOTRICIDAD MINEDU.

.....
V°B° DIRECTORA

.....
DOCENTE DE AULA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL	: LEONCIO PRADO
1.2. I. E	: N° 346 SUPTE SAN JORGE
1.3. DOCENTE	: LUZ MARÍA VALDEZ PÉREZ
1.4. AÑO	: 3 AÑITOS
1.5. SECCIÓN	: UNICA
1.6. FECHA	: 15 DE SETIEMBRE

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

2.1. ACTIVIDAD N° 04: “Nos ubicamos cerca y lejos”

2.2. ÁREA : Psicomotriz.

2.3. ESTÁNDAR : Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

2.4. COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

2.5. CAPACIDADES: - Comprende su cuerpo.
-Se expresa corporalmente.

2.6. DESEMPEÑO: Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.

2.7. CRITERIO DE EVALUACIÓN: Menciona la relación entre los objetos y el espacio: Cerca-lejos, con seguridad.

2.8. RETO: Utiliza algunos materiales de su entorno para diferenciar el espacio de acuerdo a la distancia: Cerca- lejos.

2.9. PROPÓSITO: Reconoce y diferencia nociones espaciales: Cerca-lejos en relación a su cuerpo y los materiales de su entorno.

2.10. EVIDENCIAS : Explora y menciona objetos que se encuentran cerca-lejos en relación a su cuerpo.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

- **INICIO:** Salimos al patio ordenadamente.
- Formamos un círculo y acuerdan normas de convivencia.
- Nos imaginamos que somos aviones e imitamos su desplazamiento entonando la canción “A pulgarcito”, repiten dos veces la actividad.
- Al sonido de las palmadas los niños y niñas se sientan formando una ronda.
- Dialogamos acerca de lo realizado:
 - ¿A qué imitamos? ¿por dónde se desplazan los aviones? ¿el cielo esta lejos o cerca de nosotros? ¿Por qué? (los niños y niñas mencionan las nociones espaciales: cerca, lejos, en relación con su cuerpo).
- Les damos a conocer el propósito de la actividad: Nos ubicamos cerca y lejos.

❖ **DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ**

- La docente ubica objetos (pelotas) a ciertos lugares.
- Se ubican de acuerdo a las indicaciones
- Luego caminan libremente por el patio.
- Al sonido de las palmadas se ubican cerca o lejos de las pelotas según corresponda.
 - Una palmada: se ubican cerca de las pelotas.
 - Dos palmadas: se ubican lejos de las pelotas.
- Realizan la actividad varias veces con distintos objetos y/o estableciendo lugares determinados.

- ❖ **RELAJACIÓN:** Realizan ejercicios de relajación: se acuestan boca abajo y escuchan una canción.

- **CIERRE:** Responden a interrogantes a través de la dinámica “En la casa

de Pinocho”

- ¿Qué hicimos hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Para qué nos sirve lo aprendido?

6. *INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN* : *Ficha de seguimiento*

7. *RECURSOS/MATERIALES* : *Materiales estructurados y no estructurados de su contexto.*

8. *BIBLIOGRAFÍA* : *PCEI, GUIA DE PSICOMOTRICIDAD MINEDU.*

.....
V° B° DIRECTORA

.....
PROFESORA DEL AULA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL** : LEONCIO PRADO
1.2. I. E : N° 346 SUPTE SAN JORGE
1.3. DOCENTE : LUZ MARÍA VALDEZ PÉREZ
1.4. AÑO :3 AÑITOS
1.5. SECCIÓN : UNICA
1.6. FECHA :16 DE SETIEMBRE

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

2.1. ACTIVIDAD N° 05: “Nos divertimos coordinando ritmos corporales rápido-lento”

2.2. ÁREA : Psicomotriz.

2.3. ESTÁNDAR: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

2.4. COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

2.5. CAPACIDADES: - Comprende su cuerpo.
-Se expresa corporalmente.

2.6. DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

2.7. CRITERIO DE EVALUACIÓN: Diferencia movimientos corporales rápido-lento al realizar acciones motrices durante actividades lúdicas.

2.8. RETO: Coordina movimientos corporales y diferencia sus movimientos: Rápido-lento, luego las expresa con seguridad.

2.9. PROPÓSITO: Reconocen las lateralidades: Izquierda, derecha en situaciones lúdicas.

2.10. EVIDENCIAS: Menciona que partes de su cuerpo se mueven rápido-lento.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

- **INICIO:** Salimos al patio en forma ordenada
- Realizamos ejercicios de calentamiento
- Reunidos en círculo escuchan la canción “un gusanito va despacito, va rapidito” en forma lenta y rápida.
- Los niños realizan movimientos corporales lento y rápido a indicación de la maestra.
- ¿Qué hicimos?
- ¿Qué parte de nuestro cuerpo mencionamos?
- ¿Cómo fueron nuestros movimientos?
- ¿Qué les parece si jugamos a coordinar ritmos en nuestro cuerpo?
¿Cómo lo haremos?
- Se organizan libremente.

- **DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ**

- Los niños y niñas se desplazan libremente al rededor del patio
- Al sonido de la música “el motelito” se desplazan lentamente.
- Al sonido de la música los “payasos”, se desplazan rápidamente.
- Al sonido del silbato los niños saltan con un pie lento-rápido.
- Al sonido de las palmas los niños vuelan lento-rápido
- Continuamos realizando teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes.

❖ **RELAJACIÓN:**

- ❖ Sentados en semi-círculo dialogamos sobre la actividad a realizar.
- Sentados en el piso realizan ejercicios de respiración: Simulan inflar y desinflar un globito.
 - **CIERRE**
- Realizamos la metacognición, responden interrogantes:
- ¿Qué hicimos?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Para qué lo hicimos?
- Regresan al aula marchando al compás del tambor.
- La profesora felicita a los niños (as) por el trabajo realizado, se asean y se cambian la ropa.

9. **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:** Ficha de seguimiento

10. **RECURSOS/MATERIALES:** Materiales estructurados y no estructurados de su contexto.

11. **BIBLIOGRAFÍA:** PCEI, GUIA DE PSICOMOTRICIDAD MINEDU.

.....

V°B° DIRECTORA

.....

PROFESORA DE AULA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : LEONCIO PRADO
1.2. I. E : N° 346 SUPTE SAN JORGE
1.3. DOCENTE : LUZ MARÍA VALDEZ PÉREZ
1.4. AÑO : 3 AÑITOS
1.5. SECCIÓN : UNICA
1.6. FECHA : 20 DE SETIEMBRE

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

2.1. ACTIVIDAD N° 06 : “Nos ubicamos: Dentro-fuera”

2.2. **ÁREA** : Psicomotriz.

2.3. **ESTÁNDAR** : Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

2.4. **COMPETENCIA:** Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

2.5. **CAPACIDADES:** - Comprende su cuerpo.
-Se expresa corporalmente.

2.6. **DESEMPEÑO** : Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

2.7. **CRITERIO DE EVALUACIÓN:** Diferencia cambios en el espacio físico que ocupa dentro de las actividades que realiza y nombra en el lugar que se ubica frente a otros materiales (Dentro de- fuera de)

2.8. **RETO:** Utiliza diferentes materiales para ubicarse dentro y fuera de ello.

2.9. **PROPÓSITO:** Identifica nociones espaciales: Dentro, fuera.

2.10. **EVIDENCIAS** : Menciona el lugar que ocupa su cuerpo en relación con los materiales: Dentro, fuera.



MOMENTOS DE LA SESIÓN

❖ **INICIO:**

Luego de haber recordado las normas de convivencia, exploramos el espacio y los materiales.

Jugamos “al gato y al ratón”

¿Dónde estaba el ratón? ¿Por qué?

¿Dónde estaba el gato? ¿Por qué?

-Les damos a conocer el propósito de la actividad a desarrollar

- **DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ**

- Se colocan varios aros en el patio, los niños saltan dentro del aro al escuchar el sonido de un silbato los niños saltan fuera del aro.
- Se coloca varias cajas en el patio, cuando suena la pandereta los niños colocan pelotas pequeñas dentro de la caja y cuando suena el silbato sacan fuera de la caja a las pelotas.
- Cuando suena la pandereta los niños entran dentro de un costal y cuando suena el pito saldrán fuera del costal.
- Hacemos lo mismo utilizando sogas, realizamos círculos en el piso y saltan dentro de, fuera de luego mencionan cada actividad de acuerdo a su ubicación.

❖ **RELAJACIÓN**

- ❖ Con una música de fondo la maestra pedirá a los niños que se echen en el piso boca abajo y la maestra les dice: imaginariamente estamos en casa y veo una alfombra mágica que nos invita a pasear... me lleva volando muy alto y veo diferentes cosas, personas, animales, etc.

• **CIERRE**

Responde a interrogantes:

- ¿Les gustó el juego?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Cómo se sintieron cuando se relajaron?
- Guardan los materiales, se asean y consumen una fruta.

12. **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:** Ficha de seguimiento

13. **RECURSOS/MATERIALES:** Materiales estructurados y no estructurados de su contexto.

14. **BIBLIOGRAFÍA:** PCEI, GUIA DE PSICOMOTRICIDAD MINEDU.

.....
V°B° DIRECTORA

.....
DOCENTE DEL AULA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : LEONCIO PRADO**
1.2. I. E : N° 346 SUPTE SAN JORGE
1.3. DOCENTE : LUZ MARÍA VALDEZ PÉREZ
1.4. AÑO :3 AÑITOS
1.5. SECCIÓN : UNICA
1.6. FECHA :23 DE SETIEMBRE

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

2.1. ACTIVIDAD N° 07: “Nos desplazamos por diferentes direcciones”

2.2. ÁREA: Psicomotriz.

2.3. ESTÁNDAR: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

2.4. COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

2.5. CAPACIDADES: - Comprende su cuerpo.
-Se expresa corporalmente.

2.6. DESEMPEÑO: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

2.7. CRITERIO DE EVALUACIÓN: Juega utilizando materiales de su entorno y disfruta de los movimientos que realiza: Aun lado, al otro lado, hacia adelante, hacia atrás demostrando autonomía y seguridad.

2.8. RETO: Menciona las acciones que realiza utilizando diversos materiales que le permite desplazarse por diferentes direcciones

2.9. PROPÓSITO: Reconoce el espacio en relación con su cuerpo en situaciones lúdicas.



2.10. EVIDENCIAS : Se desplaza por diferentes direcciones y expresa la acción que realiza.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

- **INICIO:** Salen al patio y se sientan formando un círculo.
 - Comentan a cerca de la actividad a realizar.
 - Observan los materiales a utilizar.
 - Acuerdan normas y reglas para el uso adecuado de los materiales.

 - **DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:** Caminan en forma rápida, lenta, suave, fuerte, dando pasos cortos y largos.
 - Corren en diferentes direcciones: hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro lado.
 - Saltan con un pie en la dirección que indica la docente: hacia un lado, hacia el otro lado, hacia adelante, hacia atrás.
 - Forman un círculo y juegan pasando la pelota en diferentes direcciones: hacia un lado, hacia el otro lado, hacia adelante, hacia atrás.
 - Reciben bolsitas de tela.
 - Juegan lanzando las bolsitas en la dirección que indica la docente: hacia un lado, hacia el otro lado, hacia adelante, hacia atrás.
 - Observan los Hula Hulas colocados en el piso.
 - Saltan en los Hula Hulas en la dirección que indica la docente; hacia un lado, hacia el otro lado, hacia adelante, hacia atrás.
- ❖ Guardan los materiales

- **RELAJACIÓN:** Se sientan formando un círculo
 - ❖ Respiran lentamente.
- **CIERRE:** Exponen sus trabajos y comentan acerca de su producción

III. **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** : Ficha de seguimiento

IV. **RECURSOS/MATERIALES:** Materiales estructurados y no estructurados de su contexto.

V. **BIBLIOGRAFÍA:** PCEI, GUIA DE PSICOMOTRICIDAD MINEDU.

.....

V°B° DIRECTORA

.....

DOCENTE DEL AULA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL	: LEONCIO PRADO
1.2. I. E	: N° 346 SUPTE SAN JORGE
1.3. DOCENTE	: LUZ MARÍA VALDEZ PÉREZ
1.4. AÑO	: 3 AÑITOS
1.5. SECCIÓN	: UNICA
1.6. FECHA	:24 DE SETIEMBRE

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

2.1. ACTIVIDAD N° 08: “Disfrutamos moviendo diversas partes de nuestro cuerpo”

2.2. ÁREA: Psicomotriz.

2.3. ESTÁNDAR: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

2.4. COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

2.5. CAPACIDADES: - Comprende su cuerpo.

-Se expresa corporalmente.

2.6. DESEMPEÑO : Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.

2.7. CRITERIO DE EVALUACIÓN: Explora su cuerpo al realizar acciones motrices, expresando cómo se siente en forma libre.

2.8. RETO: Realiza diferentes movimientos utilizando partes de su cuerpo en forma autónoma.

2.9. PROPÓSITO: Mueve partes de su cuerpo en situaciones de juego.

2.10. EVIDENCIAS : Menciona las partes de su cuerpo que puede mover a través de movimientos espontáneos.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

- **INICIO:** Salen al patio y se sientan formando un círculo.
- Comentan a cerca de la actividad a realizar.
 - ❖ Acuerdan normas y reglas para el uso adecuado de los materiales.
- **DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ**
 - Se agachan haciéndose una bolita pegando la nariz a las rodillas, luego se estiran lentamente hasta poner las manos muy arriba.
 - Imitan al gato encorvado:
 - Encorvan la espalda como un gato mirándose el abdomen, luego levantan la cabeza mirando al frente y curvando la espalda al revés.
 - Proponen otro animal al que puedan imitar.
 - Imitan el movimiento del animal propuesto.
 - Boca abajo se cogen los tobillos y se hamacan como un bote.
 - Proponen otros movimientos que podemos realizar en esta posición.
 - Realizan los movimientos propuestos.
 - Sentados con las piernas cruzadas, brazos arriba tratan de tocar el suelo lo más lejos que puedan.
 - Proponen otros movimientos que podemos realizar en esta posición.
 - Realizan los movimientos propuestos
 - Parados hacen molinetes muy grandes con un brazo, con el otro, con los dos brazos juntos.
 - Sugieren otros movimientos que podemos realizar con los brazos.
 - Realizan los movimientos propuestos, moviendo diferentes partes de su cuerpo en forma libre.
- **RELAJACIÓN:** Se sientan formando un círculo

- Respiran lentamente.
 - ❖ Mueven la cabeza, el tronco, los brazos y piernas en forma lenta.

EXPRESIÓN GRÁFICA

Dibujan espontáneamente las actividades corporales realizadas en el patio.

- **CIERRE:** Exponen sus trabajos y comentan acerca de su producción.

III. **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:** Ficha de seguimiento

IV. **RECURSOS/MATERIALES:** Materiales estructurados y no estructurados de su contexto.

V. **BIBLIOGRAFÍA:** PCEI, GUIA DE PSICOMOTRICIDAD MINEDU.

.....
V°B° DIRECTORA

.....
DOCENTE DEL AULA