

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 401 FRUTILLO
BAJO - BAMBAMARCA

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

JUDITH SARA ESTELA ROJAS

Chiclayo, 22 de enero del 2018

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 401 FRUTILLO
BAJO – BAMBAMARCA**

Por

JUDITH SARA ESTELA ROJAS

**Presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad
Católica Santo Toribio de Mogrovejo, para optar el Título de:**

Licenciado en Educación Inicial

APROBADO POR:

**Mgtr. Osmer Agustín Campos Ugaz
Presidente del Jurado**

**Mgtr. Carmen Pisfil Becerra
Secretaria del Jurado**

**Mgtr. María Córdova Pissani
Vocal del Jurado**

DEDICATORIA

A mi adorado hijo con todo mi amor y cariño por ser la fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para un futuro mejor.

A mis padres y hermanos quienes con sus palabras de aliento han permitido seguir adelante y siempre ser perseverante en superarme cada día más.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, por su compromiso con el Magisterio Nacional al ofrecer el Programa de Licenciatura en Educación; facilitándonos a seguir estudiando, actualizarnos y estar preparados para afrontar los retos de la vida y elevar el nivel de educación de nuestros estudiantes.

Un agradecimiento especial y afectivo a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401 Futillo Bajo, por permitirme realizar el presente trabajo de investigación y apoyarme de manera desinteresada para una feliz culminación. Asimismo, hago extensivo el agradecimiento a la Directora y la docente de la mencionada institución.

INDICE

RESUMEN.....	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL	13
1.1. MARCO FILOSÓFICO – ANTROPOLÓGICO	13
1.2. MARCO TEÓRICO	16
1.2.1. Antecedentes de la Investigación	16
1.2.2. Bases teóricas Científicas	19
1.2.2.1. Teoría Sociocultural de Vytgosty	19
1.2.2.2. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget	21
1.2.2.3. Teoría del juego simbólico de Fróebel	23
1.3. MARCO CONCEPTUAL	24
1.3.1. El juego	24
1.3.2. El juego como estrategia en el desarrollo infantil	25
1.3.3. Funciones del juego	26
1.3.4. Motricidad gruesa	27
1.3.5. El esquema corporal	28
1.3.6. Dimensiones de la motricidad gruesa	29
1.3.7. Motricidad gruesa o global	29
1.3.8. Desarrollo motor grueso en los niños de 4 a 5 años de edad	30
1.3.9. Equilibrio: concepto y actividades para su desarrollo	32
1.3.10. Equilibrio en el desarrollo humano	32
1.3.11. Tipos de equilibrio	32
1.3.12. El juego lúdico	33
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	34
2.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	34
2.1.1. Tipo de estudio y diseño de investigación	34
2.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	35
2.2.1. Población	35
2.2.2. La muestra	35

2.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	36
2.3.1.	Técnica de Campo	36
2.3.1.1.	La Ficha de observación simple	36
2.3.1.2.	La guía de observación	36
2.3.2.	Procesamiento de datos	37
CAPÍTULO III: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN		39
3.1.	ANÁLISIS DE RESULTADOS	39
3.1.1.	Dimensión de coordinación	39
3.1.2.	Dimensión de equilibrio	41
3.1.3.	Dimensión de movimiento	43
3.1.4.	Evaluación general	45
3.1.5.	Nivel de validez del programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca	47
3.1.6.	Nivel de confiabilidad del programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo - Bambamarca	50
3.1.7.	Nivel de pertinencia del programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca	51
3.2.	DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	52
3.2.1.	Nivel de coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401 Frutillo Bajo Bambamarca	52
3.2.2.	Característica de validez, confiabilidad y pertinencia del programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca	54
CONCLUSIONES		55
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS		56
ANEXOS		60

RESUMEN

Estudios realizados han detectado que nuestros niños y niñas de 5 años presentan deficiencia, refiriéndose a la armonía y sincronización al realizar movimientos que requieren de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios, a la vez implican la coordinación y el equilibrio (Gurza, 1978, citado en Santiago, 2010), Desde esta perspectiva y asumiendo que el rol del maestro es ser, mediador, diseñador y creador de sus propias estrategias y materiales, se realizó la investigación titulada: El juego lúdico como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017, teniendo como propósito determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años

La investigación corresponde a un enfoque de carácter cuantitativo, a través de un diseño descriptivo. Este diseño se desarrolló en tres fases: Diagnóstica, construcción de la propuesta y validación de la propuesta. En la primera se utilizó una metodología descriptiva, empleando como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. En la segunda fase, predominó el análisis de teorías e investigaciones relacionadas con el objeto de estudio. Las cuales sirvieron de mucha ayuda para la elaboración de la propuesta, puesto que forjaron un panorama el cual seguir para el desarrollo de la coordinación motora gruesa. La última parte se ha sustentado en la aplicación de una propuesta a través de sesiones de aprendizaje.

En conclusión, se afirma que los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo lograran desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: de coordinación, dimensión equilibrio y dimensión movimiento con la Propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia

Palabras claves: Juego lúdico, motricidad gruesa.

ABSTRACT

Studies have found that our children 5 years deficient, referring to the harmony and synchronization to movements realized that require coordination and proper functioning of large muscle mass, bones and nerves, while involving coordination and balance (Gurza, 1978, quoted in Santiago, 2010), this perspective and assuming the role of the teacher is to be mediator, designer and creator of their own strategies and materials, research was conducted titled: The playful game as strategy the development of gross motor skills in children 5 years of School No. 401, Frutillo Low, Bambamarca, 2017, with the purpose to determine how the playful game as a strategy influences the development of gross motor skills in children 5 years

The research corresponds to a quantitative approach, through a descriptive design. This design was developed in three phases: Diagnostic, construction and validation of the proposal of the proposal. A descriptive methodology was used in the first, using the technique of observation and guidance as an instrument of observation. In the second phase, he dominated the analysis of theories and research related to the subject matter. Which served very helpful for the development of the proposal, as they forged a panorama which continue to develop gross motor coordination. The last part has been based on the application of a proposal through learning sessions.

In conclusion, it is stated that children of five years of EI No. 401 Frutillo Low succeed in developing their gross motor skills in the following dimensions: coordination, balance and dimension motion with the proposal of a program of recreational games and strategy

Keywords: playful play, gross motor skills.

INTRODUCCIÓN

Numerosos estudios de actualidad e investigaciones han demostrado la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años sin embargo en nuestro medio es un tema poco trabajado, por la baja importancia que le otorgan las docentes y padres de familia.

La investigación denominado “El juego lúdico como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017, surgió ante la necesidad de conocer de qué manera el juego lúdico como estrategia desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, porque se detectó que los niños y niñas tenían dificultad en el conocimiento de su esquema corporal lo cual afectaba el desarrollo de su coordinación motora gruesa, al no poder lanzar la pelota y otros objetos, al no realizar movimientos con sus partes gruesas, igualmente no mantenían el equilibrio lo cual perjudicaba su desarrollo motor.

Como maestras de educación Inicial se juzgó conveniente desarrollar un Programa con actividades de aprendizaje, empleando el juego lúdico como estrategia, el mismo que mejoró la motricidad gruesa. Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, implicando la maduración del esquema corporal, específicamente el desarrollo motriz grueso.

Con esta investigación se buscó centrar el beneficio del juego y su influencia para el niño, como un referente de su desarrollo motriz y que lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético, que alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas

en la vida adulta del individuo.

Toda actividad psicomotriz acompaña al niño en la prevención de situaciones adversas, es la acción del sistema nervioso central, que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza, a través de los patrones motores como la velocidad, el espacio y el tiempo, es el proceso mediante el cual todo niño se relaciona, conoce y se adapta al medio que lo rodea y comprende el desarrollo motor grueso, el fino, el cognoscitivo, el social y el comunicativo.

La edad preescolar, nos afirma Piaget(1968), constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implica movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Durante el trabajo de observación llevado en la institución se percibió en las sesiones de aprendizaje y en las actividades lúdicas que algunos niños al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se le dificulta en gran manera, tenían una respuesta de frustración ante la actividad, lo cual de los 14 niños del aula de 5 años de la I.E. N° 401, encontramos que 10 de ellos (54%), no pueden realizar técnicas de coordinación motora gruesa. Dichas deficiencias encontradas son las siguientes:

- ✓ Deficiencias en el conocimiento de su esquema corporal.
- ✓ No pueden lanzar la pelota y otros objetos.

- ✓ No realizan movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.
- ✓ No mantienen el equilibrio.

Prevaleció además la falta de coordinación del brazo y pierna al lanzar o encestar un balón. Igualmente a lo anterior se agrega la inexistencia de ambientes escolares adecuados que faciliten un buen aprendizaje. Sumado a esto la demostración por la carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor. Tales dificultades se enmarcaron en que si se desarrolla adecuadamente la coordinación motora gruesa el niño, entonces se logrará una mejor coordinación de las partes gruesas de su cuerpo.

En coherencia con lo descrito se formuló el problema de la siguiente manera: ¿Cómo diseñar estrategias didácticas basadas en el juego lúdico que fomenten la motricidad gruesa en los niños de cinco años de una Institución Educativa N° 401 en Frutillo Bajo – Bambamarca?

Para responder a esta pregunta nos planteamos como objetivo general diseñar un programa, con rigor científico de estrategias empleando el juego para fomentar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de una I.E. N° 401. en Frutillo Bajo – Bambamarca. Para ello como objetivos específicos se consideraron: Identificar el nivel de motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca y Determinar las características de validez, confiabilidad y pertinencia del programa de estrategias empleando el juego para potenciar la motricidad gruesa.

En cuanto a su importancia se centra en el empleo del juego, el mismo que deberá mejorar la motricidad gruesa. Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, implicando la maduración del esquema corporal, específicamente el desarrollo motriz grueso. Igualmente Piaget, le da un rol preponderante al juego para el niño, esencialmente en edad preescolar, como un referente de su desarrollo motriz y lo impulsa a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo

de su sistema músculo esquelético, que alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

El estudio se ha dividido en cuatro partes, presentando la primera parte el marco teórico con sus antecedentes que sustentan nuestro trabajo; además encontramos los diferentes planteamientos relacionados con los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa. En la segunda parte abarca la metodología usada que concierne a un trabajo de investigación descriptivo, con una muestra de 14 estudiantes de ambos sexos. En la tercera parte describe los resultados presentados en cuadros y gráficos estadísticos y su respectiva interpretación. Finalmente en una cuarta parte planteamos algunas conclusiones y sugerencias a tener en cuenta para los que pretendan seguir en esta línea de investigación.

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1. Marco filosófico – Antropológico

En el marco filosófico antropológico visto desde la perspectiva del enfoque humanista cristiano, específicamente desde la corriente personalista de Mouroux (2001), afirma que en la naturaleza humana, a partir de la dignidad del cuerpo, señala que el recién nacido, a lo largo de crecimiento y desarrollo dominara el espacio y adquirirá plena conciencia de sí mismo , del mundo y su autoconciencia que se despierta simultáneamente con la intervención de la estructuración corporal, indica el autor que no existe perfección sin la colaboración del cuerpo, incluyendo su movimiento de adaptación, de utilización, de imitación, fijando que la percepción del ritmo poético o musical está basado en el desarrollo del cuerpo, mostrando con ello a la psicomotricidad y más aún al dominio de cada una de sus áreas como son la motricidad gruesa .

Ubica al cuerpo como el instrumento de la presencia que fundamenta al ser. Mouroux, cita a San Agustín quien afirma que el cuerpo y el dominio del mismo en el espacio y en el tiempo y su equilibración, constituyen el lenguaje natural de las personas. Los niños para explicar necesitan de no solo la voz, sino de los gestos de la cara, las manos y los pies, intuye el dominio de medios como el juego, la danza y la expresión corporal considerándolas signos artísticos y espirituales que ayudan en el desarrollo de la habilidad manual que perfecciona al cuerpo y al alma, desde las etapas de la niñez hasta la edad adulta.

Por otro lado Melendo, T. (2005), nos dice que: la persona es el único ser que posee dignidad; la dignidad constituye por tanto, una especie de privilegio de bondad o de categoría superior, en virtud de la cual algo destaca, se señala o eleva por encima de otros seres, carentes de tan excelso valor. Igualmente el niño, refiere Ibáñez (2001), es por tanto sujeto de educación por ser persona desde el momento mismo de su concepción en el seno maternal.

Desde entonces es un deber protegerle contra cualquier peligro. Porque su dignidad de persona lo hace, en primer lugar, sujeto de derecho, a la vida, luego a la educación integral completa, al respeto de su individualidad y a la protección especial por su desvalidez durante la primera infancia; así como al respeto de su ser trascendente. También tiene derecho a un nombre y un apellido, a la prioridad en la atención y protección. Para que pueda realizarse como persona, es decir cómo ser capaz de desarrollarse cabalmente a sí mismo: lograr su propio fin temporal, su fin último y ser capaz de servir a la sociedad.

En tanto este pensamiento nos lleva a plantear que el cuerpo siendo unitario está dotado de movimiento e intenta aplicarlo en su formación educativa, principios de la educación infantil como aspectos preventivos. Siguió pensando cómo el movimiento del ser afirma Polo (1991), aporta al desarrollo de la persona dentro del contexto de las ciencias de la educación, que tratara la importancia del movimiento, que no fuese explicada sólo desde las ciencias específicamente físicas o cognitivas, ya que ellas no podían resolver el problema de la esencia del ser como persona humana. El niño desde que nace, viene a este mundo con un conjunto de estructuras neurológicas que se tienen que ir conformando y consolidando en el transcurso de su vida; todo esto, solo se puede lograr, si recibe oportunamente los estímulos y las experiencias adecuadas.

Visto desde lo expresado por Heidegger (1959), el niño y la niña desde el nacimiento hasta los seis años forja el ejercitamiento saludable y armonioso, periodo marco por el crecimiento y su maduración influenciado por el entorno, que lo lleva a obtener su dignidad, determinando en gran medida como será el adulto, y por ende dentro de la sociedad. El hombre es el guardián del ser, está en la proximidad del ser: esto dignifica al hombre constituye el más alto. La novedad del planteamiento metafísico de Heidegger es que establece una nueva Antropología y da un nuevo sentido al humanismo, aunque no completo.

En todo el desarrollo del niño y del ser en general existe el juego como base estratégica de aprendizaje, por ello Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como inherente al hombre y se convierte en estrategia educativa a través de actividades las mismas donde el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho". Por otra parte, Freire (1989), relata sobre el juego educacional: "El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

1.2. Marco Teórico

1.2.1. Antecedentes de la Investigación

En lo que respecta a los antecedentes de estudio, se ha podido encontrar referencias que tienen alguna relación con nuestro trabajo realizado.

Ruiz y Navarro (2001), en su tesis titulado *“Los juegos y las rondas infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto Keitty”*, con el objetivo Explicar cómo los juegos y las rondas infantiles como estrategias resaltan la importancia de la motricidad gruesa en los niños preescolares del instituto Keitty. El trabajo realizado en la Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla para optar el grado de maestro, llegan a las siguientes conclusiones: que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel de preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Idrogo (2007), en su tesis denominada: *“La aplicación de los juegos psicomotores para lograr la socialización en estudiantes de 3 y 4 años de edad de educación inicial”*, cuyo objetivo es Demostrar que La aplicación de los juegos psicomotores para lograr la socialización en estudiantes de 3 y 4 años de edad de educación inicial, egresada de la Universidad Nacional de Cajamarca la investigación de tipo cuantitativo lo realizó con una muestra de 25 estudiantes la cual llegó a las siguientes conclusiones:

- La aplicación de los juegos psicomotores ha permitido que los niños expresen con naturalidad y creativamente sus necesidades, ideas, sentimientos,

emociones y experiencias, en su lengua materna y haciendo uso de diversos lenguajes y manifestaciones artísticas y lúdicas.

- La aplicación de los diversos juegos psicomotores ha logrado la socialización.
- El niño que presenta dificultades escolares, problemas psicomotores relacionados con la alteración psicológica o psicoactiva; por lo cual mediante la aplicación de diversos test y pruebas de observación ha permitido recoger y analizar datos referidos al desarrollo de la psicomotricidad y proponer estrategias de la formación integral de los estudiantes y desenvolverse en el mundo que lo rodea asimismo en el aspecto pedagógico, la estructuración de la noción de tiempo está ligada básicamente a las actividades que realiza el niño y la niña en el aula considerando que el juego predispone al niño a desarrollarse positivamente.

Alvarado (2007), en su tesis denominado *Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de las habilidades motoras y sociales de los niños en la I.E.I. N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Mesa de Trujillo*, teniendo como objetivo Demostrar que el Programa de actividades lúdicas mejora las habilidades motoras y sociales de los niños en la I.E.I. N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Mesa” de Trujillo, concluye que mediante la aplicación correcta del programa de actividades lúdicas se ha mejorado significativamente las relaciones habilidades motoras de los niños y por ende las interpersonales de los alumnos de dicha I. E. así como también la interacción y la integración positivamente con sus compañeros, muestra actitudes de respeto al otro, conocimiento de su esquema corporal y reconoce las diferencias culturales, físicas y de pertenencia de los demás.

Delgado (2009) en su tesis *“Estrategias lúdico motrices para desarrollar el esquema corporal en los niños de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa N° 302 “Santa Rafaela María” de Chota*, estudio emprendido para optar el título de Profesor de Educación Inicial. Siendo el objetivo general, Aplicar estrategias lúdico motrices para desarrollar el esquema corporal en los niños de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa N° 302 “Santa Rafaela María” de Chota, La investigación mencionada es cuantitativo con una

muestra de 25 estudiantes de la I. E. I. N° 302 Chota como instrumento se ha utilizado una ficha de observación concluye: Que a través de las estrategias lúdicas motrices se llegó al conocimiento de que los estudiantes desarrollan aprendizajes integrales a partir del reconocimiento de su esquema corporal, desarrollando habilidades y destrezas motoras gruesas.

Briones (1998) en su trabajo de investigación denominada *“El juego y el aprendizaje”*, El objetivo general es; Explicar la relación entre el juego y el aprendizaje en la educación inicial, para obtener el título de Profesora de Educación Inicial en el I.S.P. “O.M.C.” de la ciudad de Cutervo, llega a la siguiente conclusión: “El verdadero juego es aquel en que el niño centra el placer en su práctica, en el desarrollo equilibrado de su personalidad es decir que el juego debe permitir que el niño desarrolle sus habilidades motoras, el desarrollo de su mente, muestre sus emociones de agrado, desagrado y a través de él se va relacionando y conociendo nuevos amigos”.

Gayoso (2005) en su tesis *“los juegos cooperativos lúdicos como estrategia para mejorar la creatividad a través del movimiento corporal de los alumnos del cuarto grado de la Institución Educativa Luis Guillermo Lumbreras”*, Demostrar que los juegos cooperativos lúdicos como estrategia mejoran la creatividad a través del movimiento corporal de los alumnos del cuarto grado de la Institución Educativa Luis Guillermo Lumbreras estudio emprendido para optar el título de Profesor en Educación Secundaria. La investigación mencionada es de tipo cuantitativo con una muestra de 35 alumnos de la I.E. Luis Guillermo Lumbreras llegando a las siguientes conclusiones:

- Que los juegos cooperativos lúdicos permiten explorar y dan pie a la búsqueda de soluciones creativas en su entorno, que está libre de presiones. Así mismo se fomenta el desarrollo corporal y el fortalecimiento de los músculos, las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información.
- Jugar es para los niños un acto creativo que no sólo les ayuda al desarrollo motriz, sino a resolver sus conflictos y dificultades. Éste es el período del juego

libre y creativo basado en la imitación, por medio del cual desarrollan su capacidad para fortalecer las relaciones interpersonales y crear símbolos e inventar historias.

Alva (2007), en su tesis denominada: *“Programa de actividades lúdicas para mejorar la socialización en los niños y niñas de 0 a 3 años del Wawa Wasi Clementina Peralta de Acuña Huanchaco”* de Trujillo, El objetivo general es Demostrar el Programa de actividades lúdicas para mejorar la socialización en los niños y niñas de 0 a 3 años del Wawa Wasi Clementina Peralta de Acuña Huanchaco, estudio emprendido para optar el título de Profesor de Educación Inicial. La investigación mencionada es de tipo cuantitativo con una muestra conformada por 30 niños y niñas de 3 años de edad, se utilizó el diseño pre-experimental y llega a la siguiente conclusión: El programa de actividades lúdicas propicia siempre la coordinación de las habilidades motrices finas y gruesas, además promueve la participación grupal para que los niños y niñas a fin de que puedan intercambiar sus diferentes vivencias y experiencias; se utilizó diferentes dinámicas grupales motoras para propiciar la cooperación, solidaridad, ayuda mutua y otros valores importantes que nos sirven para convivir en armonía.

1.2.2. Bases teóricas Científicas

1.2.2.1. Teoría Sociocultural de Vytgosty

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la

forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vygotsky, establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Según sus propias palabras “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”

La “zona de desarrollo próximo” es “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces”. Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo. En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático“. Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación “teatral” y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

1.2.2.2. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget (1972)

Concibe al ser humano como un procesador de información, activo, explorador, que construye su conocimiento usando esquemas. Un esquema es un concepto que existe en la mente del individuo para organizar e interpretar la información; dos son los procesos responsables de cómo el niño usa y organiza sus esquemas: la asimilación ocurre cuando el niño incorpora un nuevo conocimiento al ya existente, es el primer proceso de interacción entre el organismo y el medio, entre el sujeto y el objeto de conocimiento y la acomodación que sucede cuando un niño se ajusta a la nueva información.

Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas, cada una relacionada con la edad que se caracteriza por diferentes niveles de pensamiento:

1. **Sensorio motora**, (desde el nacimiento hasta los dos años) la característica principal es la capacidad del niño por representar y entender el mundo; por lo tanto, la manera de pensar es limitada. Sin embargo, aprende cosas del entorno a través de la exploración y la manipulación constante.
2. **Pre operatoria**, (desde los tres a los seis años), durante esta etapa el niño representa al mundo a su manera, utiliza símbolos para referirse a objetos, lugares y personas; puede retroceder y avanzar en el tiempo (función simbólica), incrementa su vocabulario, aun no son capaces de realizar operaciones mentales reversibles, pues no tienen la capacidad de pensar de manera lógica, predomina egocentrismo.
3. **Operaciones concretas**, (desde los siete a los once años de edad), en esta edad los niños entienden y aplican operaciones lógicas a las experiencias, a condición de que se centren en el momento presente y en el lugar actual.
4. **Operaciones formales**, el juego para Piaget no es otra cosa que poner en acción el cúmulo de experiencias adquiridas en diferentes escenarios transitados por el niño y puesta en funcionamiento en el momento de la recreación provocada, organizada y ejecutada por el mismo. El niño (a) desarrolla su pensamiento con el juego, una estrategia muy importante es la especulariedad lo que le da el carácter de soporte y mediador en el proceso de aprendizaje.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego, Piaget asocia tres estructuras básicas del juego como las fases evolutivas del pensamiento humano.

Juegos de ejercicio: características de la etapa sensorio- motora. El cuerpo es la fuente de actividad entonces los juegos serán mirarse las manos, jugar con la voz, etc.

Juegos simbólicos o de ficción: se corresponde con el pensamiento preoperatorio. Antes del simbólico es necesario, la adquisición de una imagen mental que aporte el aspecto representacional que necesita la reutilización para prescindir del objeto. Por ejemplo, jugar a que duerme con una almohada, es este caso el objeto que sustituye a la almohada, remite a una imagen mental que imita en forma interiorizada la actividad de dormir.

Afirma que la declinación del juego simbólico se da de los 4 a los 7 años, donde el símbolo representa un carácter menos egocéntrico, el niño se acerca más a lo real, las construcciones lúdicas van a ser coherentes y ajustarlas a la realidad, comienza el “Simbolismo Colectivo”.

Juegos reglados es posible jugarlo desde que se adquiere el pensamiento operatorio concreto. Al haber una regla, se tiene en cuenta la opinión del otro y no solamente la de un jugador (Navarro y Soto, 2006)

1.2.2.3. Teoría del juego simbólico de Fröebel

Froebel (2005), en su libro

“La educación del hombre”, afirma que: “...el juego es un medio de comunicación, una actividad que contribuye en el equilibrio de la vida humana; importante para el desarrollo físico, social, emocional e intelectual, mediante el uso de material adecuado a la edad y circunstancias de los niños y niñas...” (p. 65).

Por otro lado nuevamente Froebel nos dice: “...que para los niños el juego es “la más pura y espiritual de las actividades humanas de esta etapa, y, a la vez, típica de la vida humana en su conjunto de la vida natural oculta, interior, del hombre y todas las cosas”. Concebía el juego de los

niños como actividades muy estructuradas y eran ambivalentes respecto al valor del juego libre y espontáneo... y el juego “no era trivial” sino algo “muy serio”. Propicia la “alegría, libertad, gozo, descanso interno y externo, paz en el mundo” (p. 78), Según Froebel, “El juego no dirigido es una pérdida de tiempo.

De las afirmaciones tomadas de Froebel, el valor del juego consistía en promover tanto el desarrollo social como el individual. Al jugar, los niños se encontraban ante la oportunidad de expresarse así mismo, pero también aprendían a cooperar.

Sin embargo, en la educación preescolar, una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar a las niñas y los niños hacia el juego, ya que puede alcanzar niveles complejos por la iniciativa que muestran. En ocasiones, las sugerencias de la maestra propiciarán la organización y focalización del juego, y en otras su intervención se dirigirá a abrir oportunidades para que fluya espontáneamente.

1.3. Marco Conceptual

1.3.1. El juego

Etimológicamente, juego significa “*ludus ludare*” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia.

Con el propósito de mostrar algunos antecedentes del concepto de juego diremos, por ejemplo, que ya Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones". A partir de lo anterior, es posible afirmar que si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la

realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es "auto movimiento y libertad"|, los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños.

1.3.2. El juego como estrategia en el desarrollo infantil

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

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

La teoría de Vygotsky (1903), considera que el símbolo lúdico está impregnado de elementos socioculturales de los que la criatura toma sus símbolos personales. Además dicho autor afirma, que en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo, considera que en el juego se unen las dos líneas del desarrollo por él propuestas: la natural y el socio histórico.

1.3.3. Funciones del juego

A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.

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

El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego. El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, el auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.

Huizinga (1972), expresa que la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra.

El juego es pues, esencial para el hombre y la sociedad en que vive. Igualmente caracterizo el juego como una energía vital que ultrapasa las necesidades inmediatas y estimula el crecimiento, la posibilidad de socialización que están implicadas en la actividad lúdica, por ello el juego tiene, en la terapia psicomotora una gran importancia significativa, la cual de hecho fortalece la discusión sobre las afirmaciones de que un niño a quien se le permiten juegos dirigidos, necesariamente desarrollara su sistema motor grueso, produciendo en el seguridad en sus acciones.

1.3.4. Motricidad gruesa

Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación. Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo.

1.3.5. El esquema corporal

Gastiagurú (2010), es una noción que se formula en el siglo XVII, que requiere su importancia en el descubrimiento y control progresivo del propio cuerpo; que los niños y niñas se expresen a través de él que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras aéreas, el aprender nociones como: adelante –atrás, adentro –afuera, arriba –abajo ya que están referidas a su propio cuerpo. Su conocimiento se basa en las partes del cuerpo y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo.

El origen del concepto motricidad gruesa comenzó a estudiarse por Preyer (1888) y Shin (1900), ambos citados por Gastiagurú (2010) que realizaron descripciones del desarrollo motor pero es en el siglo XX, concretamente en 1907, cuando Dupre formulara el concepto de “motricidad gruesa” como resultado de sus trabajos de la debilidad mental y la debilidad motriz.

Entendiendo al término, el mismo que podría entenderse de muy diversas formas: como una unidad funcional del ser humano, o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica. La motricidad gruesa en el preescolar tiene una vital importancia, que a lo largo del tiempo se ha atribuido a la educación física, hasta desembocar en la formación de un módulo más complejo de “educación integral”, que constituye en nuestros días con un área distinta en cuanto a fines, métodos y orientación, esta es la educación motriz.

La madurez motriz, fundamenta todos los aspectos del desarrollo integral del niño, puesto que fomenta globalmente todos los planos vitales que constituyen la mente y el cuerpo en general. Al respecto, Henry Wallon (1987) hace ver en su psicología genética como la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un mundo “de relaciones simbióticas” determinándose entre la importancia del aspecto emocional en la evolución del individuo.

1.3.6. Dimensiones de la motricidad gruesa

Estas pueden ser:

- Movimientos básicos del cuerpo.
- Sostenerse
- Girarse
- Arrastrarse y gateo
- Sentarse
- Mantenerse en pie y levantarse
- Caminar
- Subir y bajar escaleras
- Inclinarsse
- Empujar, levantar y transportar peso
- Correr
- Saltar
- Habilidades básicas de actividades deportivas
- Actividades acuáticas
- Comportamientos complejos vinculados con actividades deportivas.

1.3.7. Motricidad gruesa global

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo entre otros).

El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebe el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Gurza, 1978, citado en Santiago, 2010).

1.3.8. Desarrollo motor grueso en los niños de 4 a 5 años de edad

La motricidad gruesa en el preescolar tiene una vital importancia, que a lo largo del tiempo se ha atribuido a la educación física, hasta desembocar en la formación de un módulo más complejo de “educación integral”, que constituye en nuestros días con un área distinta en cuanto a fines, métodos y orientación, esta es la educación motriz.

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

Al respecto, Henry Wallon hace ver su psicología genética como la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un mundo “de relaciones simbióticas” determinándose entre la importancia del aspecto emocional en la evolución del individuo.

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

El movimiento y la motricidad son el medio de expresión de vida psíquica del niño pequeño, apareciendo el gesto antes que el lenguaje hablado, y más tarde acompañara las representaciones mentales”, certifica Wallon (citado por Comellas y Perpinyá, 2003), y distingue estadios evolutivos en el desarrollo infantil. Para él, la maduración del psiquismo se produce en una interacción del organismo con el medio que lo rodea, por lo que en estos estadios se producen alternativas e integraciones lógicas en cualquier esquema madurativo.

Estos periodos evolutivos coincidentes con el nivel preescolar son: estadio de impulsividad motriz, estadio emocional, estadio sensorio-motor, estadio de personalismo. Todos estos estadios conceptualizan las dimensiones psicomotrices del niño, visualizando simultáneamente la capacidad pensadora y la capacidad motora física que de cierto modo conforma su esquema corporal y fundamentan la realidad de su propio estilo de vida y su participación objetiva en la misma.

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

Vygotsky (1934-1984), afirma que: el movimiento y la mente se relacionan entre sí. La expresión lógica que se fundamenta en la necesidad corporal del individuo, representado por la psicomotricidad en la mente y en el cuerpo, relacionando los aspectos de acción a una determinada percepción. 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.

La participación del niño nunca debe ser apartada de su propio contexto, de esta forma se establece un diagnóstico directo y concreto de sus propias experiencias según el medio donde se desenvuelve, de esta manera el educador basa su pronóstico estableciendo estrategias y ayudas conceptualizadas en consecuencias de sus análisis.

1.3.9. Equilibrio: concepto y actividades para su desarrollo

En todas las actividades físico-deportivas, el equilibrio desempeña un papel muy importante en el control corporal. Un equilibrio correcto es la base fundamental de una buena coordinación dinámica general y de cualquier actividad autónoma de los miembros superiores e inferiores.

1.3.10. Equilibrio en el desarrollo humano

En general, el equilibrio podría definirse como “el mantenimiento adecuado de la posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio”.

El concepto genérico de equilibrio engloba todos aquellos aspectos referidos al dominio postural, permitiendo actuar eficazmente y con el máximo ahorro de energía, al conjunto de sistemas orgánicos.

Diversos autores han definido el concepto de equilibrio, entre ellos destacamos:

- Contreras (1998), mantenimiento de la postura mediante correcciones que anulen las variaciones de carácter exógeno o endógeno.
- García y Fernández (2002), el equilibrio corporal consiste en las modificaciones tónicas que los músculos y articulaciones elaboran a fin de garantizar la relación estable entre el eje corporal y eje de gravedad.

1.3.11. Tipos de equilibrio

García y Fernández (2002), Contreras (1998), Escobar (2004) y otros autores, afirman que existen dos tipos de equilibrio:

- Equilibrio estático: control de la postura sin desplazamiento
- Equilibrio dinámico: reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad.

1.3.12. El juego lúdico

Pugmire-Stoy (1996), define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Es una dimensión del desarrollo humano, que permite el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de Investigación

2.1.1. Tipo de estudio y diseño de investigación

La investigación está enmarcada desde un diseño metodológico descriptivo bajo el enfoque cuantitativo. Respecto a este tipo de investigaciones Hernández (2010) menciona que tiene por finalidad “Especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 85).

Del mismo modo, el diseño de investigación siguiente refleja el proceso por el cual se ha seguido para llegar a lo más relevante de esta investigación que es la propuesta:



Donde:

M: Muestra de estudio representado por la población de los niños de 5 años de la sección A de la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo del Distrito de Bambamarca, Provincia de Hualgayoc, Departamento de Cajamarca.

O: Información a recoger de la muestra.

P: Propuesta de estrategias empleando el juego

2.2. Población y muestra

2.2.1. Población

Para la realización de la presente investigación, el universo poblacional estuvo constituido por 14 niños de 5 años de la I.E. N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017.

Tabla 1
Composición de la población de alumnos matriculados en el aula de 5 años de la I.E 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017.

AULA	HOMBRES		MUJERES		TOTAL
	f	%	f	%	
5 años	7	50	7	50	14
Total	7	50	7	50	14

FUENTE: Nomina de matrícula de la I.E. N° 401, 2017

2.2.2. La muestra

La muestra de la investigación estuvo constituida por 14 niños de 5 años que conforman la población de la I.E. N° 401 de la comunidad Frutillo Bajo, ubicado en el distrito de Bambamarca.

La mayor parte de ellos tienen su residencia en lugares medianamente cercanos a la I.E y son hijos de padres trabajadores cuyo nivel cultural es bajo y su condición económica y social es regular.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.3.1. Técnica de Campo

La técnica que se aplicó fue la observación, con su respectivo instrumento una guía de observación, elaborada por las estudiantes y validada a juicio de expertos para evaluar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 401, mencionada líneas arriba.

En la técnica de campo se hizo uso de:

- a) La observación simple: Permitió el contacto directo con el objeto de estudio.
- b) La Guía de Observación: A través de la cual se evaluó la motricidad gruesa que inicialmente muestran los niños y niñas, y las que posteriormente logren desarrollar por efecto del estímulo.

2.3.1.1. La Ficha de observación simple

Se utilizó con la finalidad de identificar el proceso de enseñanza-aprendizaje que aplica el docente con el fin de desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de edad de Educación Inicial de la I. E. I N° 401 de la comunidad de Frutillo Bajo, Bambamarca.

2.3.1.2. La guía de observación

Instrumento que estuvo constituido por un conjunto de Ítems, con el propósito de medir con precisión y objetividad, la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de edad de la muestra de estudio que poseían en relación con lo que han demostrado tener los sujetos de la población.

Estructuralmente la Guía de Observación está constituida por: Datos Informativos, las instrucciones y los Ítems en un número de 20 dividido en 3

dimensiones y cuya formulación está orientada a evaluar el nivel y desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de edad.

La guía de observación se aplicó en dos momentos, al inicio (pre guía de observación) y después del estímulo (post guía de observación).

Para la aplicación de la guía de observación se siguió el siguiente procedimiento:

- Se llamó a cada niño y niña a realizar las acciones que deberá ejecutar.
- Se observó la ejecución de las acciones de los niños y niñas; por las interrogantes del equipo de investigación.
- Se anotó los resultados en el casillero correspondiente de la guía de observación, de cada niño y niña, que conformaban el grupo experimental.
- Se realizó el resumen de los datos obtenidos de las guías de observación, evaluadas por el equipo de investigación antes y después de la aplicación del estímulo.

2.3.2. Procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos se ha aplicado la estadística descriptiva a fin de responder a los objetivos específicos, registrando los datos en el SSPP y encontrando los siguientes estadígrafos:

- **Frecuencia porcentual:** Para conocer el porcentaje de niños en cada nivel de socialización según el instrumento aplicado, en relación al total de la población.
- **Medidas de tendencia central:** que son estadígrafos que representan la tendencia de todo el conjunto de datos estadísticos. Esta medida fue utilizada para obtener un número representativo del puntaje promedio para el instrumento aplicado.

- **Media aritmética:** Se empleó para obtener el promedio que resulta de la aplicación del instrumento. Es el valor obtenido por la suma de todos sus valores dividida entre el número de los sumandos.

De igual forma, se utilizaron las siguientes medidas de dispersión o variabilidad:

- **Varianza:** La varianza resulta ser el promedio de los cuadrados de la distancias entre la media aritmética y cada uno de los valores de la variable.
- **Desviación estándar:** Es una de las medidas de dispersión más confiable. Mide el grado de normalidad de la distribución de datos muestrales alrededor de la media aritmética dentro de sus valores extremos máximo y mínimo. Permitted centrar la información obtenida en nuestra investigación ya que es una medida de centralización o dispersión para variables de razón (ratio o cociente) y de intervalo.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este apartado se presenta el análisis de los resultados, relacionado a los objetos específicos del nivel de motricidad gruesa de validez del juego como estrategia de confiabilidad y del nivel de pertinencia, para una mejor comprensión de la información, se presentan los resultados en (tres) apartados, los mismos que se detallan a continuación.

3.1. Análisis de resultados

3.1.1. Dimensión de coordinación

Tabla 2

DIMENSION DE COORDINACION.			
VALOR CUANTITATIVO	VALOR CUALITATIVO	F	%
15 – 20	Logro	1	7
11 – 14	Proceso	3	21
0 – 10	Inicio	10	71
TOTAL		14	100

Fuente: Elaboración propia basada en la guía de observación (n=14)

Tal como se observa en la tabla 2, el 21% de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 401 se encuentran en el nivel de proceso, el 71 % está en inicio y un minúsculo grupo (7%) se ubica en el nivel de logro respecto a la dimensión coordinación.

En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar estrategias que permitan fomentar constantemente el desarrollo de la motricidad gruesa.

Tabla 3

Medidas estadísticas de la dimensión de coordinación

Medidas estadísticas	valor
Media aritmética	10
Moda	10
Mediana	9.5
Máximo	15
Mínimo	7
Desviación estándar	6.97
Coefficiente de variabilidad	69.7

Fuente: Elaboración propia basada en la información de la tabla N°3 (N=14)

Tal como se observa la tabla 3 de medidas estadísticas, los niños que conformaron la muestra de estudio obtuvieron una media aritmética de 10 cualitativamente corresponde a un nivel de inicio en la dimensión de coordinación.

Los puntajes que más se repitieron fueron 10, cabe resaltar que el puntaje máximo que obtuvieron fue de 16 y el mínimo de 06.

La desviación estándar es de 6.97 que indica un grado de homogeneidad siendo el coeficiente de variabilidad de 69.7 de la dimensión evaluada.

3.1.2. Dimensión de equilibrio

Tabla 4

Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación a los niños que conforman la muestra de estudio respecto a la dimensión de equilibrio

DIMDIMENSION DE EQUILIBRIO			
VALOR CUANTITATIVO	VALOR CUALITATIVO	F	%
15 – 20	Logro	0	0
11 – 14	Proceso	9	64
0 – 10	Inicio	5	36
TOTAL		14	100

Fuente: Elaboración propia basada en la guía de observación (n=14)

Tal como se observa en la tabla 4 el 64% de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 401 se encuentran en el nivel de proceso, el 36 % es inicio y un minúsculo grupo se ubica en el nivel de logro respecto a la dimensión equilibrio.

En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar el juego como estrategia que permita mejorar en los niños la motricidad gruesa.

Tabla 5

Medidas estadísticas de la dimensión equilibrio

Medidas estadísticas	valor
Media aritmética	11
Moda	11
Mediana	9
Máximo	13
Mínimo	6
Desviación estándar	1.74
Coficiente de variabilidad	15.81

Fuente: Elaboración propia basada en la información de la tabla 5 (N=14)

Tal como se observa la tabla 4 de medidas estadísticas los niños que conformaron la muestra de estudio obtuvieron una media aritmética de 11 cualitativamente corresponde a un nivel de inicio en la dimensión de equilibrio.

Los puntajes que más se repitieron fueron 11, cabe resaltar que el puntaje máximo que obtuvieron fue de 13 y el mínimo de 6.

La desviación estándar es de 1.74 que indica un grado de homogeneidad siendo el coeficiente de variabilidad de 15.81 de la dimensión evaluada.

3.1.3. Dimensión de movimiento

Tabla 6

Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación a los niños que conforman la muestra de estudio respecto a la dimensión de movimiento

DIMENSION DE MOVIMIENTO			
VALOR CUANTITATIVO	VALOR CUALITATIVO	F	%
15 – 20	Logro	3	21
11 – 14	Proceso	8	57
0 – 10	Inicio	3	21
TOTAL		14	100

Fuente: Elaboración propia basada en la guía de observación (n=14)

Tal como se observa en la tabla 6 el 57% de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 401 se encuentran en el nivel de proceso, el 21 % es inicio y un minúsculo grupo (21%) se ubica en el nivel de logro respecto a la dimensión movimiento

En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar el juego como estrategia que permita mejorar en los niños la motricidad gruesa.

Tabla 7

Medidas estadísticas de la dimensión de movimiento

IMEDIDAS ESTADISTICAS	VALOR
Media aritmética	15
Moda	11
Mediana	14
Máximo	18
Mínimo	5
Desviación estándar	5
Coefficiente de variabilidad	33

Fuente: Elaboración propia basada en la información de la tabla N°5 (N=14)

Tal como se observa la tabla 7 de medidas estadísticas los niños que conformaron la muestra de estudio obtuvieron una media aritmética de 15 cualitativamente corresponde a un nivel de inicio en la dimensión de coordinación.

Los puntajes que más se repitieron fueron 11, cabe resaltar que el puntaje máximo que obtuvieron fue de 18 y el mínimo de 5.

La desviación estándar es de 5 que indica un grado de homogeneidad siendo el coeficiente de variabilidad de 69.7 de la dimensión evaluada.

3.1.4. Evaluación general

Tabla 8

Resultados de la aplicación del instrumento de investigación a los niños que conforman la muestra respecto a la evaluación general

EVALUACION GENERAL			
Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa	F	%
15 – 20	Logro	0	0
11 – 14	Proceso	4	28.5
0 – 10	Inicio	10	71
TOTAL		14	100

Fuente: Elaboración propia basada en la guía de observación (n=14)

Tal como se observa en la tabla 8 el 28,5% de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 401 se encuentran en el nivel de proceso, el 71 % es inicio y el 0 % se ubica en el nivel de logro respecto a la evaluación general.

En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar estrategias que permitan fomentar constantemente el desarrollo del juego como estrategia que permita mejorar en los niños la motricidad gruesa.

Tabla 9

Medidas estadísticas de la evaluación general

Medidas estadísticas	valor
Media aritmética	10
Moda	10
Mediana	8.5
Máximo	12
Mínimo	7
Desviación estándar	4.3

Tal como se observa en la tabla 8 de medidas estadísticas los niños que conforman la muestra de estudio obtuvieron una media aritmética de 10 cualitativamente que corresponde a un nivel de evaluación general.

Los puntajes que más se repitieron fue de 10 Cabe resaltar que el puntaje máximo fue de 12 y el puntaje mínimo de 7.

La desviación estándar es de 4.3 que indica un grado de homogeneidad, siendo el coeficiente de variabilidad 4.3 de la evaluación general.

Característica de validez, confiabilidad y pertinencia del programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca.

El programa del juego como estrategia se sustenta en la teoría sociocultural de Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

El programa está conformado por 12 Sesiones de aprendizaje, las mismas que se detallan en la propuesta.

La metodología o proceso para el desarrollo de las actividades en psicomotriz para desarrollar la motricidad gruesa durante las sesiones de aprendizaje son las siguientes: asamblea o inicio, desarrollo o expresividad motriz, relajación, representación gráfica y cierre.

Desde una visión científica, el programa cumple con los requisitos de validez, confiabilidad y pertinencia. Se detalla a continuación en el mismo orden.

3.1.5. Nivel de validez del programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca

Para la validez del contenido, esta propuesta fue sometida a criterios de juicio de expertos quienes brindaron su veredicto acerca del grado en que se han cumplido cada uno de los criterios de validación estipulados en la escala empleada. La valoración de cada uno de los conocedores del tema se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 10

Matriz de validez del juego lúdico como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca.

CRITERIOS EVALUADOS	EVALUADOR	EVALUADOR	EVALUADOR
	1	2	3
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico.	Alto (4)	Alto (4)	Alto (4)
2. La propuesta está formulada con lenguaje apropiado.	Muy Alto (5)	Muy Alto (5)	Muy Alto (5)
3. Se han explicado las bases teórico - científico y metodológico de la propuesta de investigación, quedando bien definido cuál es el método teórico	Medio (3)	Medio (3)	Medio (3)
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico	Alto (4)	Alto (4)	Alto (4)
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura técnica básica	Muy Alto (5)	Muy Alto (5)	Muy Alto (5)
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación.	Alto (4)	Alto (4)	Alto (4)
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	Alto (4)	Alto (4)	Alto (4)
8. La metodología es adecuada para	Alto	Alto	Alto

el propósito de la investigación.	(4)	(4)	(4)
9. Las actividades de la propuesta, son coherentes en términos de calidad.	Alto (4)	Alto (4)	Alto (4)
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logran o no, o en qué medida)	Alto (4)	Alto (4)	Alto (4)
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	Alto (4)	Alto (4)	Alto (4)
12. PROMEDIO DE VALORACION	81.8	81.8	81.8

Los tres (3) expertos por unanimidad concuerdan en que la propuesta posee un nivel muy alto de validación según la escala utilizada, por lo tanto debe aplicarse en el contexto de investigación y, en otras realidades de características similares que lo ameriten.

3.1.6. Nivel de confiabilidad del programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo- Bambamarca.

El programa es confiable por cuanto se ha diseñado teniendo en cuenta criterios, procedimientos de reconocidos científicos y académicos, tal como Rodríguez (2009) quien determina que los programas deben contener los siguientes requisitos:

Adecuados a las características de los destinatarios en su contexto de referencia.

Metas y objetivos adecuados a las características de los destinatarios en su contexto de referencia. El programa ha de estar claramente especificado y detallado en todos sus elementos fundamentales: destinatario, agentes, actividades, estrategias, responsabilidades de personal, tiempos, manifestaciones esperables y niveles de logro.

Ha de incorporar un conjunto de medios, recursos que, además de ser educativos, deben ser considerados como suficientes, adecuados y eficaces para el logro de metas y objetivos.

La propuesta no debe tener demasiados productos, pero pueden tener todas las actividades que hagan falta.

La propuesta se refiere a la búsqueda de adecuadas soluciones al problema, objeto de estudio. La primera cualidad debe ser su realismo, en ella se fijan las prioridades y las actividades, acciones o tareas, etc. mas importantes que habrá que realizar para dar solución al problema de estudio.

La formalidad o estandarización no debe ser una camisa de fuerza que limite a los investigadores, especialmente su creatividad; aunque sería preferible que se muestre cierta prudencia y tome en consideración como mínimo algunos elementos que proponen autores reconocidos.

Complementariamente a lo mencionado en este acápite, se asume a su vez la propuesta de Villa (2009), quien añade que todo programa educativo debe contener datos generales, sumario, modelo teórico, objetivos, metodología, cronograma de actividades y anexos. En el estudio se considera los siguientes elementos:

- a) Datos informativos
- b) Fundamentación científica de la propuesta
- c) Modelo teórico de la propuesta
- d) Objetivos de la propuesta
- e) Metodología
- f) Cronograma de actividades
- g) Evaluación
- h) Referencias Bibliográficas
- i) Sesiones E-A
- j) Anexo.

3.1.7. Nivel de pertinencia del programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca.

El programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa es pertinente, porque se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico y a la vez se adecua a las características e intereses de los sujetos que conforman la muestra de estudio. Desde esta perspectiva dicha pertinencia garantiza el buen funcionamiento del programa y por ende posibilita alcanzar los resultados previstos de la investigación.

3.2. Discusión de los resultados

En este apartado se debate los resultados más trascendentes de la investigación, en función a los objetivos específicos, en coherencia con los antecedentes de investigación y con las bases teórico- científicas que fundamentan la propuesta.

3.2.1. Nivel de coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401 Frutillo Bajo Bambamarca

Examinando los resultados de la investigación, el 14 % de los niños que conforman la muestra de estudio, no están dentro de los parámetros esperados para mejorar su coordinación, movimiento y equilibrio.

En coherencia con los resultados descritos, se parafrasea la concepción teórica de Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.

A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el puro placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas.

La realidad descrita es alarmante y similar con lo que se vivencia en la muestra de estudio; la docente debe de aplicar diferentes estrategias y juegos para que los niños mejoren su coordinación motora gruesa.

Desde una visión general la coordinación motora gruesa fue medida a través de tres dimensiones que son: Coordinación, equilibrio y movimiento. En

cada una de ellas hemos podido observar que existe una diferencia entre los resultados obtenidos en la guía de observación.

La dimensión relacionada a coordinación, el porcentaje de los niños que se ubicaron en el nivel de inicio es de 71 %, en el nivel proceso es 21% y el 7% en el nivel de logro, en la dimensión de equilibrio el 36 % de niños se encuentran en el nivel de inicio, el 64 % en el nivel de proceso y el 0 % en el nivel de logro y en la dimensión de movimiento, el porcentaje de los niños que se ubicaron en el nivel de inicio es de 21%, en el nivel de proceso es 57% y el 21% en el nivel de logro.

Teniendo en consideración estos porcentajes los resultados obtenidos son producto del instrumento: guía de observación, por lo que se debe trabajar diferentes sesiones de aprendizaje, en donde necesitamos mejorar su coordinación, equilibrio y movimiento; donde los niños tengan la capacidad de desarrollar su coordinación motora gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota)

En lo que se refiere al resultado general del nivel de coordinación motora gruesa; el mayor porcentaje de niños se encuentran en un nivel inicio con el 71% y el 28.5 % en un nivel de proceso y ningún niño logró un nivel logro. Los resultados obtenidos implica que se debe llevar a cabo el programa del juego ludico para desarrollar la motricidad gruesa, en donde los docentes debemos implementar estrategias y diferentes juegos que permitan mejorar su coordinación , equilibrio y movimiento, de esta manera demostraran que saben lanzar un pelota, subir gradas, ritmo al momento de bailar, etc.

3.2.2. Característica de validez, confiabilidad y pertinencia del programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 401 Frutillo Bajo – Bambamarca

El programa del juego como estrategia se sustentó en la teoría sociocultural de Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado. El programa está conformado por 12 Sesiones de aprendizaje, las mismas que se detallan en el apartado VI.

Desde una visión científica, el programa cumple con los requisitos de validez, confiabilidad y pertinencia. Se detalla a continuación en el mismo orden.

CONCLUSIONES

- Según la variable estudio, coordinación motora gruesa, se evidencia que los estudiantes en cuanto a la dimensión de coordinación, el 21 % se encuentran en el nivel de proceso, el 7 % en el nivel logro; en la dimensión equilibrio con el 64 % en el nivel de proceso y el 0 % en el nivel de logro y en la dimensión de movimiento el 57 % en el nivel de proceso y el 21% en el nivel de logro. Esto nos da a entender que de forma general, los estudiantes presentan una calificación media de 10 puntos, lo que nos da entender que se encuentran de forma general en inicio de la variable.
- El programa del juego como estrategia cumple con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia. Se sustenta en la teoría sociocultural de Vigotsky y tiene como finalidad potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los aspectos de coordinación, equilibrio y movimiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alva, (2007), *“Programa de actividades lúdicas para mejorar la socialización en los niños y niñas de 0 a 3 años del Wawa Wasi Clementina Peralta de Acuña Huanchaco” de Trujillo*, Tesis para optar el título de Licencia en la Universidad Cesar Vallejos.
- Barros, M. (1988). *La actividad Lúdica*. Paidós. Buenos Aires
- Bergk, I. (2005). *Vivir tu cuerpo para una pedagogía del movimiento*. Madrid. Ediciones Madrid,
- Berruezo, P (2004). *"La importancia de jugar a la pelota"*. *Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias*. N° 33: 85-92. Madrid: CITAP.
- Briones, (1998), *“El juego y el aprendizaje”*, para obtener el título de Profesora de Educación Inicial en el I.S.P. “O.M.C.” de la ciudad de Cutervo. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial.
- Brown, J. (2002). *Hombre y Movimiento. Principios de Educación Física*. 1ª ed. Barcelona. Dogma.
- Bruner, J. (2001). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza. Madrid: Alianza.
- Comellas, M y Perpinyá, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación Infantil*. Barcelona: Ediciones CEAC
- Cratty, B. (2003). *Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan*. México: Pax.
- De Almeida, P. (s/f). *Educación Lúdica*. 3ª edición... Sao Paulo –Brasil: Editorial Loyola
- Delgado, (2009) *“Estrategias lúdico motrices para desarrollar el esquema corporal en los niños de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa N°*

302 “Santa Rafaela María” de Chota. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial.

De Quirós, J...; Schrager, O.L. (1979). *Lenguaje Aprendizaje y Psicomotricidad*. Argentina. Médica Panamericana.

Decroly, O.; Monchamp, E. (2006). *El juego educativo*. . 2ª ED Madrid: Morata

Durivage, J. (2004). *Educación y Psicomotricidad*. 1ª ed. México. Trillas..

Elkonin, D. B (2000). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río

Fink, E. (1996). *Oasis de felicidad*. México: UNAM,

Furtch, H.G.; Wachs, M H. (1978). *La Teoría de Piaget en la Práctica*. 1ª ed. Argentina. Haperlusz.

Gayoso, (2005), “los juegos cooperativos lúdicos como estrategia para mejorar la creatividad a través del movimiento corporal de los alumnos del cuarto grado de la Institución Educativa Luis Guillermo Lumbreras”. Tesis para optar título de Licenciado en Educación Secundaria.

García Núñez, J. A.; Fernández Vidal, F (2001). *Juego y Psicomotricidad*. Madrid: CEPE.

Garvey, C (2000). *El juego infantil*. Madrid: Morata. 4ª edición.

Harris, P. L (2000). *Los niños y las emociones*. Madrid: Alianza.

Heráclito. (1995) Fragmento 93, en *Filósofos Presocráticos*. Trad. Alberto Bernabé. Altaya. Barcelona,

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ta. México D.F.: McGraw-Hill...

Huizinga, J. (1987) *Homo Ludens*. Madrid: Ed. Alianza.

- Idrogo, (2007), tesis “*La aplicación de los juegos psicomotores para lograr la socialización en estudiantes de 3 y 4 años de edad de educación inicial*”, Universidad Nacional de Cajamarca
- Kamii, C.; De Vries, R (2001). *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: Visor
- Labinowicz, Ed. (1987). *Introducción a Piaget. Pensamiento, aprendizaje, enseñanza*. 2ª ed. Argentina. Iberoamericana.
- Lagrange, G. (2003). *Educación Psicomotriz*. 3ª ed. Barcelona. Fontanella,
- Lázaro, A. (2003). *El juego en el desarrollo del niño*. Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. Nº 35: 83-92. Madrid: CITAP.
- Le Boulch, J. *El movimiento en el desarrollo de la persona*. 1ª Ed. Barcelona. Paidotribo. s.f.
- Len, D. B. (2007). *Agáchate y vuélvete a agachar*. Malabares para todos. Madrid: Frakson.
- Linaza, J.; Maldonado, A. (2007). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Anthropos.
- Lora J. y, Flores S (1997). *De la vivencia corporal a la comunicación oral y escrita*. Lima.
- Lora, J. (2004). *Pedagogías Corporales. La educación corporal*. Barcelona. Paidotribo.
- Mouroux, J. (2001). *Sentido cristiano del hombre*. Traduc: Mateo de Torre. Madrid: Ediciones Palabra, S.A.
- Navarro, V. (1993). *El juego infantil*. Barcelona: INDE
- Núñez. (2000). *La pelota en el desarrollo psicomotor*. Madrid: CEPE-

Piaget, J (1981). *Psicología del Niño*. España: Morada.

Polo L (1991). *Quien es el hombre*. Madrid: Rialp. Recuperado en:
<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>.

Ruiz, J. y Navarro, D. (2001), en su tesis “*Los juegos y las rondas infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto Keitty*”. Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla. Colombia.

Santiago J... (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa. Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista..* Biblioteca de la Universidad Complutense de Madrid. Recuperado en:
<http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-2.html>

ANEXOS

ANEXO 1:

“El juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.I N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca”

**P
R
O
P
U
E
S
T
A**



Estela Rojas, Judith Sara

PROPUESTA

“El juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.I N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca”

1. Datos informativos:

- Institución Educativa Inicial** : N°401
- Edad** : 5 años
- Turno** : mañana
- N° de alumnos** : 14
- Duración** : 3 meses
- Responsables** : Estela Rojas, Judith Sara

2. Datos informativos:

El juego tiene como fin desarrollar la motricidad gruesa para mejorar cada uno de los aspectos que de ella se desprendan y que favorezcan su desarrollo y maduración, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución.

Desde el punto de vista del interés de las investigadoras, la propuesta busca centrar el interés en el juego para el niño en edad preescolar, lo tenga como un referente de su desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

Se espera un alcance en el desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar.

Según la teoría de Vygotsky es la que desarrolla el tema del juego con mayor asertividad y cuyos preceptos son los más utilizados en el ámbito educativo, ya que esta Teoría es la que condiciona el desarrollo, y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes.

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

3. Datos informativos:

3.1. Objetivo general:

Determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017.

3.2. Objetivos específicos

- Analizar el nivel de coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017.
- Diseñar la propuesta didáctica a partir de la secuencia de contenidos de El juego lúdico como estrategia establecidos por el Ministerio de Educación para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017.
- Validar la propuesta didáctica basada en uso de El juego lúdico como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017.

3.3. Metodología Actividad psicomotriz

Es una actividad que se caracteriza por el trabajo del niño con su propio cuerpo, en relación con los otros, los objetos y el espacio. Los niños deben vivenciar su cuerpo explorándolo y realizando diversos movimientos en el espacio.

Esta actividad tiene la siguiente secuencia metodológica:

Asamblea o inicio: Los niños, niñas y la educadora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.

Desarrollo o expresividad motriz: Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados de preferencia, por un ritmo que el educador marca con algún instrumento de percusión. Se recomienda que primero sean ritmos lentos y que luego se vaya incrementando la rapidez de los mismos. Luego se explora de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento. Se propician actividades de relación con los pares utilizando el movimiento corporal.

Relajación: La educadora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando, con ayuda de la educadora su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.

Cierre: Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de actividades para ellos.

3.4. Medios y materiales

- ✓ Campo deportivo.
- ✓ Silbato.
- ✓ Bancos.
- ✓ Suecos.
- ✓ Aros.
- ✓ Balones.
- ✓ Pelotas de plástico.
- ✓ Globos.

3.5. Cronograma de actividades

El programa está constituido por un conjunto de 12 sesiones de juego para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad.

DIMENSIONES	JUEGO	FECHA
Dimensión de Coordinación	a) Mejora la capacidad de manipulación de objetos.	05/04/2017
	b) Mejorar los lanzamientos y las recepciones.	12/04/2017
	c) Desarrollar la precisión en los lanzamientos.	19/04/2017
	d) Iniciar el desarrollo del golpeo.	26/04/2014
	e) Realizar el bote de balón en diferentes situaciones.	
Dimensión de Equilibrio	a) Juega libremente, realizando diferentes movimientos con los	10/05/2017

	<p>brazos (círculos, adelante, atrás, arriba, abajo)</p> <p>b) Juega libremente por todo el campo deportivo, imitando algún animal.</p> <p>c) Se traslada por todo el campo deportivo conduciendo la pelota con los pies.</p> <p>d) Realiza diferentes rodamientos, adelante y a los costados.</p>	<p>17/05/2017</p> <p>24/05/2017</p> <p>31/05/2017</p>
Dimensión de Movimiento	<p>a) Controlar el cuerpo en situaciones de equilibrio.</p> <p>b) Sube gradas con equilibrio.</p> <p>c) Conocer y experimentar el equilibrio estático y dinámico en diferentes situaciones.</p> <p>d) Equilibrar objetos con diferentes partes corporales</p>	<p>07/06/2017</p> <p>14/06/2017</p> <p>21/06/2017</p> <p>28/06/2017</p>

3.6. Evaluación

TECNICA	INSTRUMENTO
OBSERVACION	GUIA DE OBSERVACION

SESION DE AAPRENDIZAJE 01

1. **TEMA** : Controlar el cuerpo en situaciones de equilibrio.
2. **APRENDIZAJE ESPERADO:** Movilizar la percepción, organización y Representacion especial.
3. **ACTITUDES:** Respeto.
4. **EVALUACIÓN:** Observación directa.

FASES	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La profesora explica sobre lo que se tiene que realizar a continuación: ❖ “El avestruz”: uno se la queda y cuando va a pillar a alguno, éste dice: “avestruz” para que no le pillen y se queda a la pata coja, puede ser salvado por otro compañero que esté corriendo. 	
EXPRESIVIDAD MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> ❖ “Los funámbulos”: los alumnos se sitúan sobre alguna de las líneas que hay dibujadas en la cancha. ❖ Se avanza por las líneas sin abandonarlas en ningún momento. Cuando dos se encuentren sobre la misma línea, deben buscar la forma de pasar los dos sin salirse de ella. Variante: avanzar a la pata coja, en cuadrupedia, etc. ❖ “Oro y Plata”: avanzar por las líneas, sin perder el equilibrio, colocando un pie por delante del otro, diciendo uno oro y otro plata. ❖ “Pelea de gallos”: por parejas y en cuclillas, se empujan con las manos sobre los hombros del contrario. Gana el que no pierda el equilibrio. “Combate pirata”: por parejas. Sobre una línea se sitúan cara a cara los dos alumnos que tratan de sacar de la línea al otro mediante golpes en las manos, no vale golpear el cuerpo. Variante: a la pata coja. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Campo Deportivo. ❖ Silbato.

RELAJACION	❖ “Sin manos” : colocados en un círculo, el profesor indica a una señal determinada cuando se debe sentar con las piernas cruzadas (sin apoyar las manos) y levantarse sin apoyar las manos. El que no lo consiga vuelve a intentarlo de nuevo.	
REPRESENTACIÓN	❖ La profesora pide a los niños y niñas, que elijan un juego, el juego que más les ha gustado para realizarlo con sus compañeros.	
CIERRE	❖ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de actividades de equilibrio para ellos.	

SESION DE APRENDIZAJE 02

1. **TEMA** : Conocer y experimentar el equilibrio estático y dinámico en diferentes situaciones.
2. **APRENDIZAJE ESPERADO**: Interiorizar el equilibrio estático y dinámico.
3. **ACTITUDES**: Respeto.
4. **EVALUACIÓN**: Observación directa.

FASES	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La profesora explica sobre lo que se tiene que realizar a continuación: ❖ “Las alturitas”: uno se la queda y para no ser pillado tiene que subirse a espalderas, bancos etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Campo Deportivo. ❖ Silbato. ❖ Bancos suecos. ❖ Aros
Expresividad motriz	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La profesora explica las actividades a desarrollarse. (Anexo A) 	
Relajación	<ul style="list-style-type: none"> ❖ “1, 2, 3, chocolate inglés”: un alumno se coloca mirando a la pared. El resto en la pared contraria a unos 10 metros de este deberían ir avanzando mientras el alumno que está en la pared dice mirando a ella: “1, 2, 3, chocolate inglés”, al girase debe ver a todos los alumnos parados. Si ve alguno moviéndose, retrocede y vuelve a empezar. 	
Representación gráfica	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La profesora pide a los niños y niñas, que cual es el juego que más les ah gustado para realizarlo con sus compañeros. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos sentamos en el circulo para conversar sobre dichas actividades realizadas. 	

SESION DE APRENDIZAJE 03

1. **TEMA** : Equilibrar objetos con diferentes partes corporales
2. **APRENDIZAJE ESPERADO:** Interiorizar el equilibrio estático y dinámico.
3. **ACTITUDES** : Respeto.
4. **EVALUACIÓN** : Observación Directa.

Fases	Estrategias	Medios y Materiales
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora explica sobre lo que se tiene que realizar a continuación: ➤ “Los saltamontes y la rana“: Se delimita una zona y se colocan los alumnos dentro, que harán de saltamontes, irán dando saltos a la pata coja sin salirse, otro alumno hace de rana (debe ir en cuclillas) y persigue a los saltamontes, cada saltamontes tocado pasa a ser rana. 	
Expresividad Motriz	<p>Estaciones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Espalderas y bancos inclinados. “Lo que mande el rey”: un alumno es el rey y manda distintas acciones sobre los bancos y las espalderas a sus compañeros que deben obedecerle. 2. Cruzarse sobre un banco sin caerse. 3. Transportar un objeto sobre diferentes partes del cuerpo, (conos, ladrillos, pompones, pelotas, ...). En grupos reducidos estarán en la estación tres minutos, a la señal cambio de estación. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo deportivo. ➤ Silbato.
Relajación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Buscar parejas”: uno sale fuera, los demás en parejas, aunque separados se ponen en la misma postura de equilibrio y el que estaba fuera debe emparejarlos. 	

Representación Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora pide a los niños y niñas, que elijan un juego, el juego que más les ha gustado para realizarlo con sus compañeros. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de dichas actividades. 	

SESION DE APRENDIZAJE 04

1. **TEMA** : Adquirir confianza ante diferentes situaciones de equilibrio.
2. **APRENDIZAJE ESPERADO:** Conseguir el equilibrio a través del desplazamiento con objetos.
3. **ACTITUDES** : Respeto.
4. **EVALUACIÓN: Observación** Directa.

Fases	Estrategias	Medios y Materiales
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora explica sobre lo que se tiene que realizar a continuación: ➤ “El camarero”: cada alumno con un balón en la mano, se desplaza intentando que no les tiren su balón y a la vez intentan tirar el balón de los compañeros. Cada vez que tiren el balón, se anotan un punto. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo deportivo. ➤ Silbato. ➤ Balones.
Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Los cabezones”: individualmente, llevar un balón entre los muslos, rodillas, tobillos... Después se colocan por parejas, cada pareja con un balón que deben llevarlo entre las frentes, espaldas, pecho, mano y dedos. ➤ “Lanza pelotas”: cada niño con una cuchara de plástico y una pelota de ping-pong, la pelota encima de la cuchara. Debe transportar la pelota con la cuchara, con las manos en la espalda hasta una línea determinada, donde hay una cesta en la que deben introducir la pelota con el impulso de la boca. ➤ “Caza cojos”: espacio delimitado. La mitad de los alumnos dentro de este espacio andando normal y la otra mitad a la pata coja por el exterior y con un balón blando. A la señal deberán lanzar desde la línea exterior intentando dar a los demás, se hace recuento y cambio. 	
Relajación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “La Cuchara”: por parejas llevan la cuchara con un dedo. 	

Representación Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora pide a los niños y niñas, que elijan un juego, el juego que más les ha gustado para realizarlo con sus compañeros. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de dichas actividades. 	

SESION DE APRENDIZAJE 05

1. **TEMA** : Mejorar la capacidad de manipulación de objetos.
2. **APRENDIZAJE ESPERADO** : Iniciar los lanzamientos y recepciones.
3. **ACTITUDES** : Respeto.
4. **EVALUACIÓN** : Observación Directa.

Fases	Estrategias	Medios y Materiales
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora explica sobre lo que se tiene que realizar a continuación: ➤ “El cazador”: gran grupo, solamente un alumno con balón que tratará de ir tocando al resto de compañeros. Cada vez que un alumno es tocado se le da un balón para que se convierta en cazador. Al final todos tienen balón. 	
Expresividad Motriz	<p>Cada uno con un balón frente a la pared y a una distancia variable, realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lanzamiento y recepción con dos manos. Mano derecha. Mano izquierda. <p>Cada uno con un balón, realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lanzamientos y recepciones verticales con dos manos. Mano derecha – mano izquierda. ✓ Lanzar y recibir después de dar un bote. Repetir pero sin bote. ✓ Lanzamiento y tocar el suelo antes de la recepción. ✓ Lanzamiento y dar una, dos... palmadas antes de recogerlo. ✓ Lanzar de rodillas y recoger de pie. Y al 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo deportivo. ➤ Silbato. ➤ Pelotas de plástico.

	<p>revés.</p> <p>Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ “Achique de balones”: la clase dividida en dos grupos, y separados por la línea media del gimnasio, cada alumno con un balón a la señal del profesor lanzará éste al campo contrario. Gana el equipo que al final del tiempo tenga menos balones en su campo. 	
Relajación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “El rey del Silencio”: todos en una línea el profesor va llamando de uno en uno a los alumnos, los cuales deben llegar a un punto determinado sin hacer ruido. Si hace ruido vuelve al punto inicial, si no lo hace es coronado “rey del Silencio”. 	
Representación Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora pide a los niños y niñas, que elijan un juego, el juego que más les ha gustado para realizarlo con sus compañeros. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de dichas actividades. 	

SESION DE APRENDIZAJE 06

1. **TEMA** : Mejorar los lanzamientos y las recepciones.
2. **APRENDIZAJE ESPERADO:** Iniciar los lanzamientos y recepciones.
3. **ACTITUDES** : Respeto.
4. **EVALUACIÓN** : Observación Directa.

Fases	Estrategias	Medios y Materiales
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora explica sobre lo que se tiene que realizar a continuación: ➤ “Pelota Sentada”: toda la clase en un espacio reducido, un alumno con balón intentará dar a los demás, sin que el balón bote. El alumno que es dado se sienta pudiendo volver a jugar si recoge el balón que queda suelto por el suelo, se levantará e intentará dar a otro compañero. 	
Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Sangre”: un alumno con balón lanza la pelota al aire diciendo el nombre de un compañero, éste lo coge y tiene que decir “sangre” parándose el resto de compañeros, el que recoge el balón puede dar tres pasos y lanzar al que ha elegido, si le da, si éste es dado pasa a ser lanzador, si no vuelve a lanzar el primero. ➤ “La vela”: se divide la clase en dos grupos y el espacio en tres zonas, uno de los grupos ocupará el espacio central y el grupo se distribuye a ambos lados del mismo, los de los extremos intentarán tocar a los del centro a los cuales irán eliminando. Cambio de papeles. ➤ “Tiro al pichón”: dividida la clase en dos grupos, uno en el centro, y el otro en el lado izquierdo que tratarán de pasar al lado derecho 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo deportivo. ➤ Silbato. ➤ Balones.

	sin ser tocados por los lanzadores del centro (de uno en uno).	
Relajación	➤ “Qué ha cambiado”: un alumno sale del gimnasio, debe encontrar la diferencia que uno de sus compañeros ha realizado durante su salida de la estancia. (ej. cambio de ropa, etc.)	
Representación Gráfica	➤ La profesora pide a los niños y niñas, que elijan un juego, el juego que más les ha gustado para realizarlo con sus compañeros.	
Cierre	➤ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de actividades de dichas actividades.	

SESION DE APRENDIZAJE 07

1. **TEMA** : Desarrollar la precisión en los lanzamientos.
2. **APRENDIZAJE ESPERADO:** Control y Dominio del bote en situaciones diferentes.
3. **ACTITUDES** : Respeto.
4. **EVALUACIÓN** : Observación Directa.

Fases	Estrategias	Medios y Materiales
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora explica sobre lo que se tiene que realizar a continuación: ➤ “Come – cocos”: cada alumno con un balón, deberá desplazarse, botándolo, únicamente por las líneas marcadas en el suelo debiendo huir de los que se la “quedan”, los alumnos “tocados” quedarán eliminados. 	
Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Pilla – Pilla”: cada alumno con su balón debe botarlo y tratar de no ser pillado por el que se la “queda”. Si es “pillado” pasa a ser perseguidor ➤ “¿Quién roba más balones?”: cada alumno botando su balón tratará de tocar el balón de los compañeros e irá sumando puntos. <p>Por grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “Carrera de Relevos”: distribuida la clase en grupos, colocados en fila irán hasta un punto determinado botando el balón con una mano y la vuelta con la otra mano dando el relevo al siguiente compañero. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lo mismo pero colocando una serie de aros para cada grupo de manera que el bote se realice dentro del aro (de no ser así deberá 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo deportivo. ➤ Silbato. ➤ Balones. ➤ Aros.

	<p>comenzar el recorrido de nuevo.</p> <p>✓ Ídem pero el recorrido se realizará en zig – zag dejando cada aro en un lado del cuerpo.</p>	
Relajación	<p>➤ “Canción”: “no hay en España le-ré, puente colgante le-ré, más elegante le-ré, que el de Bilbao le ré. Porque lo han hecho le-ré, los bilbaínos le-ré, que son muy finos le-ré, y muy salados le-ré”.</p> <p>➤ Mientras se canta la canción se debe botar el balón y cuando digan “le-ré” deberán pasar una pierna por encima del balón.</p>	
Representación Gráfica	<p>➤ La profesora pide a los niños y niñas, que elijan un juego, el juego que más les ha gustado para realizarlo con sus compañeros.</p>	
Cierre	<p>➤ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de dichas actividades.</p>	

SESION DE APRENDIZAJE 08

1. **TEMA** : Iniciar el desarrollo del golpeo.
2. **APRENDIZAJE ESPERADO** : Iniciar el desarrollo del golpeo.
3. **ACTITUDES** : Respeto.
4. **EVALUACIÓN** : Observación Directa.

Fases	Estrategias	Medios y Materiales
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora explica sobre lo que se tiene que realizar a continuación: ➤ “Polis y Cacos”: tres o cuatro alumnos harán de “polis” e intentarán atrapar a sus compañeros que serán los “cacos”. 	
Expresividad Motriz	<p>Individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cada alumno con un globo, realizará golpes con las partes del cuerpo que ordene el profesor. ✓ Desplazarse de un lugar a otro (ida y vuelta), golpeando el globo sin que se caiga al suelo, de no ser así se comenzará de nuevo. ✓ Desplazarse por una determinada línea procurando no salirse de ella. ✓ Hacer zigzag en una línea de picas. ✓ Grupos de 5 o 6: ✓ Formando una circunferencia, golpear el globo hacia arriba sin que se salga de los límites. <p>➤ “Voleibol con globo”: delimitados una serie de campos de juego, jugarán tres contra tres pasando el globo por encima de la red (en este caso una goma elástica), un jugador no puede</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo deportivo. ➤ Silbato. ➤ Globos.

	repetir toque solamente tres toques por equipo.	
Relajación	➤ “A explotar globos” : cada alumno con su globo atado al pie con un hilo, tratará de explotar los globos de los demás pisándolos con el pie libre e intentando que no exploten el suyo.	
Representación Gráfica	➤ La profesora pide a los niños y niñas, que elijan un juego, el juego que más les ha gustado para realizarlo con sus compañeros.	
Cierre	➤ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de dichas actividades.	

SESION DE APRENDIZAJE 09

1. **TEMA:** Realizar el bote de balón en diferentes situaciones
2. **APRENDIZAJE ESPERADO:** Iniciar la conducción en situaciones diferentes y con diferentes materiales.
3. **ACTITUDES:** Respeto.
4. **EVALUACIÓN:** Observación Directa.

Fases	Estrategias	Materiales
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora explica sobre lo que se tiene que realizar a continuación: ➤ “Pilla – pilla con aro”: cada alumno conduce un aro, uno se la queda e intenta pillar a los demás. El jugador pillado pasa a ser perseguidor. 	
Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conducir el aro por una línea establecida de antemano. ➤ Relevos conduciendo el aro, ir y volver. Formados grupos de 5 o 6 alumnos ir hasta una determinada línea y entregar el aro al compañero. ➤ En grupos de seis, dos filas enfrentadas de tres alumnos cada uno, el primero de una fila conduce el aro hasta el primero de la fila de enfrente y se coloca el último de la fila a la que ha pasado y así sucesivamente. ➤ Zigzag con picas, colocadas en el suelo 7 picas equidistantes realizar zigzag de ida o ida y vuelta. ➤ Desplazamiento conduciendo el aro por un lado de las picas y volviendo por el otro. ➤ Lo mismo pero la conducción de ida se hará con una mano y la vuelta con la otra. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo deportivo. ➤ Silbato. ➤ Balones. ➤ Aros.

	Los ejercicios anteriores se realizarán con balón.	
Relajación	➤ “Pasar el río” : la clase en filas de 5 alumnos y con dos aros por fila. Saliendo de uno en uno intentarán ir de una orilla a otra pisando solamente dentro del aro de manera que éstos se vayan moviendo según se van desplazando los alumnos. Al cruzar el río el alumno cogerá los aros y se los llevará al siguiente.	
Representación Gráfica	➤ La profesora pide a los niños y niñas, que elijan la actividad que más les haya gustado para realizarlos con sus compañeros.	
Cierre	➤ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de dichas actividades.	

SESION DE APRENDIZAJE 10

- 1. TEMA** : Juega libremente realizando diferentes movimientos, utilizando brazos y piernas.
- 2. APRENDIZAJE ESPERADO** : Desarrolla sus habilidades básicas mediante de juego
- 3. ACTITUDES** : Respeto.
- 4. EVALUACIÓN** : Observación Directa.

Fases	Estrategias	Medios y Materiales
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora explica sobre lo que se tiene que realizar a continuación: ➤ Juego: "LA PESCA" Los alumnos se desplazan ocupando un espacio reducido y, a la voz de la profesora ¡PESCAR A ...!, deben intentar pescar al que nombre el profesor. Se puede permitir que "pesquen" al que ha sido nombrado o, en el momento que lo vayan a pescar, se puede nombrar a otro y así sucesivamente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo deportivo.
Expresividad Motriz	<p>1. Juego: "LOS CIRCULOS" Los alumnos se desplazan libremente por el patio o gimnasio donde hay trazados unos círculos con números. Cuando el profesor diga un número, todos los alumnos deberán correr hacia el círculo que tenga ese número.</p> <p>El círculo debe ser grande.</p> <p>Como variantes se pueden introducir diferentes formas de desplazarse</p> <p>2. Juego: "LA SALIDA RAPIDA" Los alumnos se colocan en hilera, por equipos tumbados en el suelo con una línea delante de ellos. Cuando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Silbato. ➤ Pelotas de plástico.

	<p>el profesor tire la pelota al aire y ésta toque tierra, deben levantarse los primeros de cada grupo e ir corriendo a recogerla y, acto seguido, correr para colocarse al final de la hilera.</p> <p>Gana el equipo que más pelotas recoja.</p> <p>Como variantes se pueden introducir modificaciones en el punto de partida y en la forma de desplazarse</p>	
Relajación	<p>➤ Juego: "LA PULGA COJA": Todos los niños se desplazan a la "pata coja" menos una que es quien "liga". Cuando vemos que la "liga" nos va a tocar, nos quedamos en "cucullas" sin poder movernos hasta que otra pulga nos da una palmada en la espalda</p>	
Representación Gráfica	<p>➤ La profesora pide a los niños y niñas, que elijan un juego, el juego que más les ha gustado para realizarlo con sus compañeros.</p>	
Cierre	<p>➤ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de dichas actividades.</p>	

SESION DE APRENDIZAJE 11

1. **TEMA** : Realiza diferentes rodamientos, adelante y a los costados.
2. **APRENDIZAJE ESPERADO:** Desarrolla sus habilidades de movimiento.
3. **ACTITUDES** : Respeto.
4. **EVALUACIÓN** : Observación Directa.

Fases	Estrategias	Medios y Materiales
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: “PAR O IMPAR” dos equipos de 10 jugadores situados detrás de la línea de portería, colocados en hilera por orden numérico en función del dorsal y siempre enfrente del que tiene el mismo número que él. El profesor/a dirá en voz alta “par o impar” y salen los jugadores procurando llegar a coger los balones y se desplaza a su lugar de origen sin ser atrapado por el adversario (2 puntos si llega sin ser tocado y 1 si es atrapado). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo deportivo. ➤ Silbato. ➤ Colchonetas.
Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora declara el tema: vamos a realizar el rodamiento dorsal adelante y a los costados. ➤ La profesora enseña y apoya a cada uno de los niños y niñas a realizar el hacia delante y a los costados sobre la colchoneta. 	
Relajación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: “EL TÚNEL” 2 equipos pasan el balón por debajo 	
Representac	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora invita a cada uno de los niños a realizar el rodamiento. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de dichas actividades. 	

SESION DE APRENDIZAJE 12

1. **TEMA** : Juega libremente por todo el campo deportivo imitando algún animal.
2. **APRENDIZAJE ESPERADO:** Desarrolla sus habilidades de movimiento.
3. **ACTITUDES** : Respeto.
4. **EVALUACIÓN** : Observación Directa.

Fases	Estrategias	Materiales
Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginaremos que estamos en una selva y que somos una tribu. Nos ambientaremos para hacer la sesión. Con pintura de dedos nos pintaremos la cara unos a otros. También se podrían haber confeccionado caretas dentro del aula. Vamos atravesando la selva: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Caminaremos libremente (ocupando todo el espacio) y al dejar de sonar el pandero, nos detendremos y quedaremos quietos. ❖ Caminaremos en fila india imitando los movimientos del primero (todos van pasando por el primer lugar) ❖ Imitaremos el desplazamiento de diferentes animales que habitan en la selva (mono, serpiente, león...) ➤ Juego: " LA CAZA DEL LEÓN" Unos son leones que llevan una cuerda en la cintura imitando a una cola. Los otros intentaran cazar a los leones pisándoles la cola. El cazador que atrape a un león, se convierte en león. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo Deportivo. ➤ Silbato.
Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La tribu atravesará un río, saltando de piedra en piedra (aros) ➤ Llegamos a un acantilado que hay que cruzar pasando por encima de un tronco (banco sueco) pero otra tribu intenta pasar a la vez desde el otro lado. Debemos intentar a la vez sin caernos. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Llegamos a un tronco hueco que debemos atravesar reptando y a gatas (podemos utilizar un túnel de arrastre o en su caso construirlo utilizando mesas y colchonetas, cartones...) ➤ Llegamos a una pradera (zona con colchonetas) y hacemos giros(volteretas, rodar como un tronco ➤ Juego: “CARRERAS DE BALSAS”. Divididos en filas y sentados unos delante de otros, cogidos por la cintura nos desplazaremos utilizando pies y pelvis. “A ver quién llega antes a la otra orilla del río?” ➤ Juego: “PERSECUCIÓN A SEIS”. Sentados en círculo, numerados del 1 al 6. Se dice un número y todos los que tienen ese número corren persiguiendo a los demás. 	
Relajación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: "UN, DOS, TRES PALOMITA BLANCA ES": (La tribu tiene que saber moverse por la selva sin ser vista) Uno está de espalda mientras los demás avanzan hacia él, al volverse tras decir la frase, todos deben quedarse quietos sin que se aprecien sus movimientos. Los vistos tienen que volver a empezar. ➤ Nos imaginamos que somos hojas o ramas de árboles que se mueven según el sonido del viento y de los ruidos de la selva (grabación de sonidos de la selva, viento etc.) 	
Representación Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La profesora pide a los niños y niñas, que elijan un juego, el juego que más les ha gustado para realizarlo con sus compañeros 	

Cierre	➤ Nos sentamos en círculo para conversar sobre cuán importante es el desarrollo de dichas actividades.	
---------------	--	--

ANEXO N° 2

F1	GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 401 FRUTILLO BAJO - BAMBAMARCA
----	--

I. DATOS INFORMATIVOS

ALUMNO	NOMBRES			APELLIDOS				
AULA								
N° DE ESTUDIANTES	VARONES		MUJERES		TOTAL		FECHA	/ / 2017

II. INSTRUCCIONES

Esta guía de observación, tiene como objetivo recoger información acerca de la motricidad gruesa en sus tres dimensiones coordinación, movimiento, y equilibrio.

Para registrar la evidencia se marcará en con una X en los cuadros correspondiente, considerando la siguiente escala.

NIVEL DE CUMPLIMIENTO	PUNTAJE
Cumple óptimamente con lo previsto en el indicador.	3
Cumple satisfactoriamente con los requerimientos del indicador.	2
Cumple parcialmente con los requerimientos del indicador.	1

DIMENSIÓN COORDINACIÓN

INDICADORES	1	2	3
1. Participa de manera adecuada demostrando coordinación			
2. Salta con los dos pies al centro de un aro.			
3. Salta del centro del aro hacia afuera.			
4. Lanzar una pelota acertando varias veces en el objeto contra el cual se lanza.			
5. Lanzar y recibir un balón con un compañero a distintas distancias.			
6. Correr con distintos materiales (balón, aro...) entre y por encima de obstáculos distribuidos por el espacio.			
7. Rodar el balón realizando “zigzag” entre varios conos sin perder el control del balón.			
PUNTAJE PARCIAL			
PUNTAJE TOTAL DE LA DIMENSIÓN EQUILIBRIO			

Nota: Índice de la dimensión coordinación (idc) = [puntuación total / 18] x 20.

DIMENSION DE EQUILIBRIO

INDICADORES			
COMPROMISO CON LA INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN	1	2	3
1. Mantiene el equilibrio sobre el pie derecho/izquierdo durante 10 segundos o más.			
2. Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.			
3. Salta con los dos pies en el mismo lugar.			
4. Se mantiene en equilibrio y salta con un solo pie más de dos veces.			
5. Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso.			

6. Se mantiene en puntillas 10 segundos a más.			
PUNTAJE PARCIAL			
PUNTAJE TOTAL DE LA DIMENSIÓN EQUILIBRIO			

Nota: Índice de la dimensión equilibrio (ide) = [puntuación total / 18] x 20.

DIMENSION DE MOVIMIENTO

INDICADOR	1	2	3
Realiza diferentes movimientos.			
1. Da cinco pasos hacia atrás en el espacio abierto.			
2. Da tres pasos con los dos pies juntos sin desplazamiento.			
3. Da tres saltos con los pies juntos hacia delante.			
4. Sigue el ritmo al bailar.			
PUNTAJE PARCIAL			
PUNTAJE TOTAL DE LA DIMENSIÓN MOVIMIENTO			

Nota: Índice de la dimensión movimiento (idm) = [puntuación total / 12] x 20.

III. PUNTAJE

<i>ESCALA</i>	PUNTAJE	VALORACIÓN
<i>LOGRO PREVISTO</i>	3	15 – 20 PUNTOS
PROCESO	2	11 – 14 PUNTOS
INICIO	1	0 – 10 PUNTOS
PROMEDIO		

IV. ESCALA DE VALORACIÓN

ESCALA	NIVEL DE CUMPLIMIENTO	PUNTAJE
LOGRO	Cumple óptimamente con lo previsto en el indicador.	15 - 20
PROCESO	Cumple satisfactoriamente con los requerimientos del indicador.	11 - 14
INICIO	Cumple parcialmente con los requerimientos del indicador.	0 - 10

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



Participa de manera adecuada
demostrando coordinación en lo indicado



En el patio, formando equipos
En la etapa de relajación



LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 401 FRUTILLO
BAJO - BAMBAMARCA



Lanzar sus globos en una sola dirección y
observan



LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 401 FRUTILLO
BAJO - BAMBAMARCA



Graficando su actividad realizada.



Representación grafica de la actividad
dominio del espacio corto