

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA AMAZONÍA PERUANA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

“EFECTIVIDAD DE UN PROGRAMA DE JUEGOS VARIADOS EN LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 657 “NIÑOS DEL SABER” DEL DISTRITO DE PUNCHANA-2014”

REQUISITO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

AMASIFUEN PANO FRANCIS DAMARIS
UTIA CISNEROS ISELIA

ASESORA:

MGR. DORIS SÁNCHEZ BARDALES

DICIEMBRE 2014

PERÚ

JURADO CALIFICADOR

MGR. LUIS HUMBERTO MARTINEZ OLIVA

PRESIDENTE

MGR. DAVEIBA LÓPEZ MORI

SECRETARIA

LIC. JULIO SEGUNDO CUIPAL TORRES

VOCAL

MGR. DORIS SÁNCHEZ BARDALES

ASESORA

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi familia, quienes fueron un ejemplo a seguir; que con sus consejos, hicieron que siga adelante; pero sobre todo a mi mamita Menci, que siempre está conmigo; igual a mi prima Evelyn, que es una hermana para mí, ya que compartimos muchas cosas juntas; y a mi sobrino Salvador, que lo quiero mucho.

Iselia

A mis padres, por todo el apoyo que me brindaron siempre; porque además nunca deje de estar presente en sus oraciones; y a mis hermanos que con sus ejemplos me incentivaron a seguir adelante, para poder terminar mis estudios con satisfacción.

Damaris

AGRADECIMIENTO

Las autoras queremos expresar nuestro agradecimiento a las siguientes personas e instituciones:

- A los Miembros del Jurado Evaluador:

Al Mgr. Luís Humberto Martínez Oliva, a la Mgr. Daveiba López Mori y al Lic. Julio Segundo Cuipal Torres por sus orientaciones y apoyo permanente, que hicieron posible la culminación de nuestra tesis.

- Al DR. Cesar Vela Meléndez quien fue un excelente maestro y asesor, que nos orientó y guió desde un principio en la elaboración de nuestra tesis.
- A la Mgr. Doris Sánchez Bardales, por el asesoramiento.
- A la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, especialmente a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades.
- A todos los profesores que nos guiaron y nos brindaron orientación académica y valores para poner en práctica en nuestra vida diaria.
- A las demás personas e instituciones que intervinieron en la ejecución de nuestra tesis.

MUCHAS GRACIAS

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.-Índice de Contenidos.....	5
2.-Índice de Cuadros.....	8
3.-Índice de Gráficos.....	9
3.-Resumen.....	10
4.-Introducción.....	12
5.-Capítulo I: Planteamiento del Problema de Investigación.....	14
6.-Descripción del Problema de Investigación.....	14
7.-Formulación del Problema de Investigación.....	16
8.-Problema General.....	16
9.-Problemas Específicos.....	16
10.-Justificación e Importancia del Problema de Investigación.....	17
11.-Objetivos de la Investigación.....	18
12.-Objetivo General.....	18
13.-Objetivos Específicos.....	18
14.-Capítulo II: Marco Teórico.....	19
15.-Antecedentes del Estudio.....	19
16.-Marco Teórico Científico.....	21
17.-Marco Conceptual.....	48
18.-Capítulo III: Marco Metodológico.....	49
19.-Variables.....	49
20.-Identificación de Variables.....	49
21.-Definición Conceptual de Variables.....	49
22.-Definición Operacional de Variables.....	50

23.-Operacionalización de Variables.....	51
24.-Hipótesis.....	52
25.-Hipótesis General.....	52
26.-Hipótesis Específicas.....	52
27.-Metodología.....	52
28.-Alcance de la Investigación.....	52
29.-Tipo y Diseño de Investigación.....	52
30.-Tipo de Investigación.....	52
31.-Diseño de Investigación.....	53
32.-Población, Muestra y Métodos de Muestreo.....	53
33.-Población.....	53
34.-Muestra y Métodos de Muestreo.....	53
35.-Tamaño de la Muestra.....	54
36.-Métodos de Muestreo.....	54
37.-Procedimientos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	54
38.-Procedimientos de Recolección de Datos.....	54
39.-Técnicas de Recolección de Datos.....	54
40.-Instrumentos de Recolección de Datos.....	54
41.-Procesamiento y Análisis de Datos.....	55
42.-Procesamiento de Datos.....	55
43.-Análisis e Interpretación de Datos.....	55
44.-Capítulo IV: Administración del Pro.....	56
45.-Cronograma de Actividades... ..	56
46.-Recursos.....	57
47.-Recursos Humanos.....	57

48.-Recursos Institucionales.....	57
49.-Recursos Económicos.....	57
50.-Presupuesto.....	58
51.-Resultados.....	59
52.-Conclusiones.....	70
53.-Recomendacione.....	71
54.-Referencia Bibliográfica.....	72
55.-Anexos.....	75
56.-Anexo 1.....	76
57.-Anexo 2.....	80
58.-Programa de juegos variados.....	82
59.-Anexo 3.....	95

ÍNDICE DE CUADROS

1.-Cuadro N° 01: Resultados del Pre test del grupo de control.....	60
2.-Cuadro N° 02: Resultados del Pre test del grupo experimental.....	61
3.-Cuadro N° 03: Resultados del Pre test del grupo de control y experimental.....	62
4.-Cuadro N° 04: Resultados del Pos test del grupo de control.....	63
5.-Cuadro N° 05: Resultados del Pos test del grupo experimental.....	64
6.-Cuadro N° 06: Cuadro comparativo de los resultados del pos test del grupo de control y del grupo experimental.....	65
7.-Cuadro N° 07: Cuadro comparativo de los resultados del pre test y pos test del grupo de control y experimenta.....	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

1.-Gráfico N° 01: Gráfico del Pre test del grupo de control.....	60
2.-Gráfico N° 02: Gráfico del Pre test del grupo experimental.....	61
3.-Gráfico N° 03: Gráfico del Pre test del grupo de control y experimental.....	62
4.-Gráfico N° 04: Gráfico del Pos test del grupo de control.....	63
5.-Gráfico N° 05: Gráfico del Pos test del grupo experimental.....	64
6.-Gráfico N° 06: Gráfico comparativo de los Resultados del Pos test del grupo de control y experimental.....	65
7.-Gráfico N° 07: Gráfico comparativo de los resultados del Pre test y Pos test del grupo de control y experimental.....	66

RESUMEN

La tesis titulada: Efectividad de un Programa de Juegos Variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2014, se resume en lo siguiente:

El presente trabajo se ha visionado de manera integral favoreciendo el sistema motor desde el aula de clase en los niños de edad preescolar mediante la implementación de estrategias que ayuden a potencializar las diferentes habilidades y garantizar un aprendizaje que sea más significativo a partir de las experiencias. De ahí que conviene, entonces, aprovechar la etapa preescolar en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayudan a potencializar las habilidades y conductas motrices.

En cuanto a los objetivos se logró conocer los efectos del programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber”.

Así mismo se ha logrado aplicar y evaluar el programa de juegos variados, teniendo efectos positivos.

La población estuvo conformada por 90 niños, pero solo se trabajó con 30 niños y niñas.

Se aplicó el diseño cuasi experimental de dos grupos uno de control y otro experimental.

En referencia a las conclusiones tenemos:

-En cuanto a los resultados del pre-test, se observa que de los 30 niños evaluados, 19(63%), están con el calificativo C (en inicio), 11(37%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún examinado tiene A (logro previsto).

-Referente a los resultados del pre-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra 18(60%) están con el calificativo C (en inicio), 12 (40%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).

-Así mismo en cuanto a los resultados del pre-test del grupo de control y experimental se observa que fusionando el pre-test del grupo de control y el grupo experimental, se infiere que los resultados son bastantes similares, notándose una ligera mejoría en el grupo de control pero poco significativa.

-En cuanto a los resultados del pos-test del grupo de control se observa que de los 30 niños de la muestra 14 (47%) están con el calificativo C (en inicio), 16 (53%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).

-Respecto a los resultados del post-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra, el 100% ha obtenido el calificativo A (logro previsto).

Referente a las recomendaciones podemos expresar:

Debido a que existen resultados desfavorables y favorables, las recomendaciones serán de ambas características, así se presentan las siguientes:

- Los fines de la educación considera el desarrollo de investigaciones; es así que las tendencias actuales hacia la excelencia educativa considera los juegos variados como recursos indispensables e infaltables para el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que se debe poner énfasis en estudios que promuevan mejorar estas competencias.
- Desarrollar cursos urgentes acerca de la aplicación de los juegos variados en todas las áreas del saber; especialmente en los niños y niñas de 5 años; ya que es un requisito indispensable para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, redundando en su formación integral.
- Iniciar en el más breve plazo la utilización de los juegos variados en todas las áreas del saber de los niños y niñas de 5 años para propiciar el desarrollo de la motricidad gruesa

INTRODUCCIÓN

La educación infantil es la primera etapa del sistema educativo y va dirigida a los niños y niñas de 0-6 años, es decir, desde los pocos meses de vida hasta la incorporación de la educación primaria. Su objetivo fundamental es “estimular el desarrollo de todas las capacidades, tanto físicas como afectivas, intelectuales y sociales”.

En el ámbito del desarrollo motor, la educación infantil, se propone facilitar y afianzar los logros que posibilita la maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices, hasta los movimientos previos que permiten, diversas modalidades de acción, y al mismo tiempo favorecer el proceso de representación del cuerpo y de las coordenadas espacio-temporales en las que se desarrolla la acción.

En este sentido, la psicomotricidad y el juego son elementos fundamentales en el desarrollo e iniciación de la actividad motriz del ser humano.

El juego será el elemento motivante que englobe a toda acción motriz y que irá evolucionando a la par del niño, desde los juegos más básicos y fundamentales hasta los más complejos juegos de roles.

En este contexto, surge el presente estudio como una necesidad de proponer alternativas viables y accesibles a los docentes que le permitan poner en práctica los tipos de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa, favoreciendo una buena coordinación y equilibrio, aspectos importantes para el desarrollo de la lecto-escritura, que redundará en su desarrollo integral.

Así mismo, el estudio se estructura de la siguiente manera:

El Capítulo I, presenta el planteamiento del problema, descripción y formulación del problema de investigación, el problema general y específicos, la justificación e importancia, el objetivo general y específicos.

El Capítulo II, muestra el marco teórico, donde se describen los antecedentes, bases teóricas y marco conceptual.

El Capítulo III, contiene el marco metodológico, el cual señala las variables, identificación de variables, definición conceptual y operacional de variables,

operacionalización de variables, hipótesis general y específicas, metodología, alcance de la investigación, tipo y diseño de investigación, población, muestra y métodos de muestreo, procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

El Capítulo IV, presenta la administración del proyecto, cronograma de actividades, recursos humanos, institucionales y económicos, presupuesto.

El Capítulo V, presenta los resultados del presente estudio.

El Capítulo VI, resalta las conclusiones.

El Capítulo VII, presenta las recomendaciones.

El Capítulo VIII, muestra las referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema de investigación:

La edad preescolar se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias, que implican 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, entre ellas la actividad de mirar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar. El juego es la principal actividad infantil; éste impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

El proporcionarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje. A partir de esta realidad el presente trabajo se ha visionado de manera integral favoreciendo el sistema motor desde el aula de clase en los niños de edad preescolar mediante la implementación de estrategias que ayuden a potencializar las diferentes habilidades y garantizar un aprendizaje que sea más significativo a partir de las experiencias. De ahí que conviene, entonces, aprovechar la etapa preescolar en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayudan a potencializar las habilidades y conductas motrices.

Durante el trabajo de observación realizado en la Institución Educativa se percibió que en la sesión de aprendizaje de psicomotricidad 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, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece además la falta de coordinación de brazo y pierna, 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 carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor.

El desarrollo de la motricidad gruesa es importante en los niños y niñas ya que les permite manejar sus movimientos con coherencia y precisión, así mismo les favorecerá un buen desarrollo de la lectura y escritura.

En este marco, asistiendo a las sesiones de aprendizaje como investigadoras pudimos detectar las siguientes limitaciones:

- Los niños y niñas manifiestan un bajo equilibrio postural
- Es insuficiente la variedad de actividades de aprendizaje que proporcionen el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad.
- Poco aprovechamiento de los diferentes métodos y procedimientos en las sesiones de aprendizajes ejecutadas en el área de Personal Social y comunicación relacionada a la psicomotricidad.
- Es insuficiente el conocimiento por parte de los docentes que el uso de juegos educativos es importante e infaltable en todo proceso de aprendizaje.

Luego de describir la situación problemática el presente estudio está orientado a resolver la siguiente interrogante:

¿Qué efectos produce un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana -2014?

1.2. Formulación del Problema de Investigación

Ante la situación descrita anteriormente, se plantean los siguientes problemas:

1.2.1. Problema General

¿Cuál será la influencia de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2014?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cómo se encuentra el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” antes de la aplicación del programa de juegos variados?
- ¿Cómo se encuentra el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” después de la aplicación del programa de juegos variados?
- ¿En qué medida mejorará la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” después de la aplicación del programa de juegos variados?

1.3. Justificación de la investigación

La presente investigación 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. El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Desde el punto de vista del interés de las investigadoras, este proyecto 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.

Por ello, los resultados que se esperan obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” del distrito de Punchana, alcancen un desarrollo motor de acuerdo 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 equilibrio, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

Desarrollar una buena motricidad gruesa en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno,

puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones del ser humano.

Así mismo los resultados del presente estudio de investigación servirán como un aporte científico y actualizado para los docentes de todos los niveles y modalidades de la educación para que los docentes tengan en cuenta en sus programaciones de aula el área de la psicomotricidad considerando los juegos educativos como estrategia de aprendizaje importante e infaltable en el desarrollo de la coordinación motora gruesa, de esta manera se estará contribuyendo a que los niños y niñas de nuestra región tengan una buena coordinación de sus movimientos que redundará en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo General:

Determinar la efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2014.

1.4.2. Objetivos Específicos

Evaluar cómo se encuentra el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” antes de la aplicación del programa de juegos variados.

Precisar cómo se encuentra el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” después de la aplicación del programa de juegos variados.

Conocer en qué medida mejorará el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del Saber” después de la aplicación del programa de juegos variados.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

A Nivel Internacional

José María Ruíz García y Dora Navarro Bravo, 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”, presentado a la Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla, llegaron a las siguientes conclusiones: Que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel 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 investigación 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.

Jacqueline De la Hoz en la investigación titulada “Experiencias Constructivas en niños de edad Preescolar”, presentado a la Corporación Universitaria Mayor el Desarrollo Simón Bolívar, en la cual plantean de forma directa la psicomotricidad en el esquema objetivo de igualdad mental y manipulación de los contenidos o experiencias donde se pone en claro pensamiento-manipulación-construcción. Es necesario decir que este trabajo es pieza fundamental para el desarrollo motor del niño, lo que quiere decir que es un gran aporte para lograr los objetivos de la investigación en curso.

Domínguez Elsa Ivonne en la tesis titulada “Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial”. Presentada al Municipio Páez estado portuguesa, quien sostiene que la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Esta aporta elementos de juicio para cimentar la investigación que se desarrolla para mejorar la motricidad gruesa en niños en edades de 5 años.

A Nivel Nacional

Lucila Morales M. y E. Irma Arteaga A. año 2002. Tesis titulada: “El juego dramático y su influencia en su lenguaje receptivo expresivo en niños normales de 5 años de edad del CEI N 1786 Sagrado Corazón de Jesús del distrito de Huanchaco”, investigación cuasi -experimental usando una muestra de estudio de 31 niños, empleando como instrumento una guía de evaluación para el lenguaje receptivo- expresivo, llegaron a las siguientes conclusiones:

El incremento de los niveles del lenguaje receptivo- expresivo de 25 niños que conformaron el grupo experimental, después de 2 meses de aplicación del programa de juegos dramáticos es altamente significativo o según la prueba estadística “ t ” de student. El nivel de desarrollo del lenguaje Receptivos- expresivo de los niños del grupo experimental es óptima cuando se aplica un programa de juegos dramáticos en caso contrario el desarrollo es lento, tal como se nota en el grupo control cuyo incremento en el post – test fue de 2.12% con relación al 15.60% que obtuvo del grupo experimental.

La experiencia ha permitido adoptar el nivel de Educación inicial con una Metodología alternativo para elevar el nivel de funcionamiento del lenguaje Receptivo expresivo de los niños de 5 años, utilizando como medios los juegos dramáticos.

A Nivel Local

Viviana Chuquipiondo Ruinan y Luz Geraldine Criollo Saldaña año 2007. En la tesis titulada “Aplicación de un programa de juegos recreativos y su influencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. ANGEL DE LA GUARDA de la ciudad de Iquitos” concluye que la aplicación del programa de juegos recreativos ha influenciado favorablemente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 3 años. Han evaluado progresivamente el desarrollo y comportamiento psicomotor durante el desarrollo de los juegos recreativos, estos ayudan al niño o a la niña a tomar conciencia de su cuerpo, lo desarrollan, aprende a

utilizarlo y a controlarlo mediante la manipulación de objetos o elementos, que van conociendo sus cualidades y el mundo que les rodea.

Elita G. Vásquez Mozombite, Mery E. Moreno López y Paola J. Saldaña Reátegui año 2006. Tesis titulada “Aplicación del juego como estrategia psicomotriz para desarrollar habilidades motoras en niños de 4 años de la I.E.I. N° 178 LILY VASQUEZ RIBEIRO de la ciudad de Iquitos” concluye que la aplicación del juego como estrategia psicomotriz permite que los niños y niñas desarrollen sus habilidades motoras, ya que por si el juego es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

2.2. Marco teórico-Científico

2.2.1. El juego

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nos relacionamos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín “iocum y ludus- ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión, actividad lúdica. El juego es una actividad natural en la infancia, que tiene múltiples expresiones y beneficios para los niños y niñas. Ha sido considerado a través de la historia y han sido eminentes investigadores que aportan a conocer más sobre su importancia en la infancia, entre ellos tenemos a: **Piaget** (1986), "vincula la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, lo cual ocurre en el primer año de vida y se desarrolla durante el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por el "imaginar o fingir" y es la base del desarrollo del juego social". De esta manera lo planteado por Piaget refuerza el hecho de que el juego permite la enseñanza al niño de saberes que van a permitirle alcanzar de manera satisfactoria su desarrollo óptimo en las diferentes áreas de aprendizaje, especialmente en la que comprende al desarrollo de la expresión oral.

Según **Calderón** (2005), define el juego infantil "es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos el educativo, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que lo rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás".

Es a través del juego que el docente puede llegar a enseñar a los niños en edad preescolar de manera tal que active y mantenga su imaginación en todo momento y lleve a la práctica dichos conocimientos de forma productiva y eficiente.

2.2.2. Importancia del juego

El juego es importante porque ayuda al niño a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría. Es la forma que tiene el niño de expresar todo su mundo interno y, a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constituidos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje. Es la base tanto para lo intelectual como para lo afectivo. Sin el juego el niño lo único que hace es repetir mecánicamente contenidos.

Para **Jiménez E.** (2006), "en la Educación Infantil debe considerarse el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo".

La actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo.

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños tienen necesidad de hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades:

- Físicas: para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón y otros, por el ejercicio que realizan.
- Desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas y otros.
- Afectivas: al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- Creatividad e imaginación: el juego las despierta y las desarrolla.
- Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero.
- El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio. En un inicio, los niños sólo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene

a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas. A partir de los dos años de edad, el niño comienza una nueva etapa de juego utilizando su experiencia anterior para conseguir nuevos aprendizajes más elaborados debido a que la naturaleza de sus juegos porque está desarrollando su capacidad para pensar.

Además sus nuevos descubrimientos, comienza a comunicarse fluidamente, amplía su vocabulario y cuenta con un mejor dominio de su cuerpo (motricidad gruesa y fina), haciendo que busque nuevas experiencias, compañeros de juego para desenvolver su imaginación participando más en el mundo de los adultos.

La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, otros.

2.2.3. Características del juego

El juego tiene las siguientes características:

- Es libre.
- Es la actividad propia de la infancia.
- Es un modo de interactuar con la realidad.
- Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación.
- Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.

- Es influyente en todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de los niños y niñas observando como juegan.
- Es prescindible los materiales para su ejecución.
- Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas.
- Es un medio para liberar tensiones.
- Es evolutiva según la edad.
- Es placentera.
- Es un medio que favorece el proceso socializador de los niños.

2.2.4. Clasificación de los juegos según capacidades

2.2.4.1. Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar con un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo.

Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacios suficientes para realizar todos los movimientos que requiera.

2.2.4.2. Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Ejemplos de

juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas, habla cambiando tonos de voz, juegan a las escondidas, juegan a reflejar la propia imagen en el espacio, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues les vincula de manera especial.

2.2.4.3. Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. El interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos con un fin. Por ejemplo, si tienes tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa con dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros.

2.2.4.4. Juego simbólico

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

El juego simbólico consiste en establecer la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. El juego simbólico o de imaginación

requiere del conocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo real e irreal el niño puede decir “esto es juego”.

2.2.5. El juego según el desarrollo infantil

2.2.5.1. Juego libre

Es una actividad voluntaria en la que nadie es obligado a hacer lo que no quiere, es una actividad sin objetivos ni metas, no tiene ninguna finalidad, es espontánea.

Las pedagogías convencionales han rechazado en gran medida la utilización del juego libre suponiendo que carecía de valor pedagógico. Además del placer que produce, el juego es una actividad fundamental para un desarrollo integral y saludable del niño tanto a nivel cognitivo, como a nivel afectivo y social.

2.2.5.2. Juego estructurado o juego dirigido

El niño debe someterse a unas normas establecidas y es el adulto el que decide la duración, la ubicación, la estructura del grupo.

2.2.6. Juegos para el desarrollo de actividades comunicativas

2.2.6.1. Juego de percepción

El objeto oculto

La maestra muestra un objeto a los niños y luego lo esconde en un lugar visible desde donde están los niños, pero procurando que no vean donde lo ocultan, cuando uno de los niños lo

descubre levanta el brazo y se lo dice a su compañero secretamente.

2.2.6.2. Fonología

La fonología estructura lingüísticamente los elementos fónicos del lenguaje. Se trata de atender a la psicomotricidad específica de los órganos que intervienen en la fonación (boca, labios y lengua) y también en el dominio del aire, así mismo, los niños deben identificar conservar y reproducir los detalles distintivos de fonemas castellanos, que sea capaz de relacionarlos en grupos estables que descubrirlos en las palabras y que pueda repetir palabras en que intervengan dichos fonemas castellanos.

Juego de fonología-Juego de rimas

Dividimos a los niños en dos grupos: Un niño del grupo 1 pronuncia una palabra. Uno del grupo dos responde con otra que rime con la anterior. Así sucesivamente los dos grupos hasta agotar su repertorio.

2.2.6.3. Estructuración espacial

Con el movimiento aprendemos a dominar el espacio. De esta manera, se entra en el terreno de la psicomotricidad y la percepción, y posteriormente se llega al dominio del espacio gráfico. Para llegar a escribir es preciso haber alcanzado los hitos de la orientación dinámica del espacio.

Nadie puede orientarse ante un papel en blanco si no es capaz de orientarse en una casa, hemos de tener asociados en el lenguaje los conceptos espaciales: arriba-abajo, izquierda-derecha, delante-detrás, dentro-fuera, encima-debajo. Se debe conseguir la posesión del dominio perceptivo del espacio gráfico.

Juego de estructuración espacial – Dónde está

Los niños en círculo tratan de ubicar el objeto que la maestra indique ¿quién puede ver una cosa que está debajo de? para conseguir la respuesta podemos dirigir la pregunta a un niño lanzándole una pelotas.

2.2.6.4. Secuencia temporal

La percepción del tiempo va unida a la vivencia d otros aspectos, cierto ritmo en los hábitos del niño son costumbres que le orientan en el tiempo y consolidan su vivencia.

Juego de secuenciación temporal

La maestra debe contar con figuras o fotografías de bebés realizando diferentes acciones, de niños y de personas adultas. Los colocará en una caja y en un momento dado sacará una de las imágenes y les mostrará a los niños quienes deben decir las palabras “eso fue antes”, “eso es ahora” “eso será después” según sea el caso.

2.2.6.5. Coordinación rítmica

El espacio y el tiempo son la base estructural de la capacidad lectora. El ritmo es la convergencia de estas dos dimensiones. Leer y escribir es una melodía que tiene su ritmo.

Aprender la melodía y el ritmo de canciones, ejercitar a los niños en la percepción, retención y reproducción de ritmos internos de las palabras y las frases, capacitarlos para reproducir simbólicamente melodías rítmicas.

Juego de coordinación rítmica-Seguir un ritmo

Se acuerda con anticipación el sonido que tendrá cada uno de los objetos o figuras que se van a presentar. La maestra colocará en

hilera los objetos o figuras y los niños tendrán que emitir los sonidos en el orden en el que están los objetos.

2.2.6.6. Lógica

El niño en la edad del presente estudio se halla en un estadio de la inteligencia intuitiva, su lógica es la intuición. Razona lo que percibe aquí y ahora.

Juego de lógica-esto me recuerda

La maestra dice: “queso” inmediatamente un niño añade “esto me recuerda a una rata” otro continua “a mí la rata me recuerda a un gato”.

2.2.6.7. Memoria

La memoria es un proceso archivador de lo que hemos elaborado en los mecanismos intelectuales, por lo tanto es activo.

Juego de memoria –hemos perdido un niño

Los niños están en memoria mientras que uno sale del aula. Los demás se cambian de lugar y uno de ellos se esconde. El niño que entra nuevamente al aula debe decir, quién es el que se perdió (el que no está).

2.2.7. Pasos del docente para desarrollar una clase de psicomotricidad

Presentación

La maestra dialogará con los niños y niñas acerca del juego que se va a realizar.

Organización

Se dan las orientaciones y pautas sobre el juego a realizar, así como las normas de buen comportamiento durante el juego, se delimita el lugar de juego, se distribuye los materiales que se van a necesitar, si el juego lo requiera.

Ejecución o desarrollo

En este momento se ejecuta el juego, cuidando que los componentes entretenimiento y educativo estén presentes en todo el desarrollo. La maestra a través del juego puede observar a los niños y niñas e ir evaluándoles en diferentes aspectos como: Integración al grupo, responsabilidad, resolución de problemas, entre otros.

Relajación

Si el juego lo requiere (juegos motores), es necesario que los niños y niñas se relajen y regresen a la relativa normalidad del organismo y la adecuación anímica para una actividad posterior.

2.2.8. Motricidad humana

La motricidad humana ocupa un lugar importante dentro de la atención temprana ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años hay una gran interdependencia en los desarrollos motores afectivos e intelectuales. La importancia de la motricidad reside en que la mayor necesidad de cada niño es aprender a controlar sus movimientos y a funcionar hábil y eficientemente en el mundo. Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebro, los cuerpos extraídos y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El contexto motor, situado por delante de la circunvolución de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina. Los seres vivos se mueven antes de nacer, desde que las células (óvulo, espermatozoide) se unen para formar el nuevo ser, ya el movimiento

existe, luego con las múltiples divisiones celulares que se realizan, éste se hace más evidente. Donde se forman los órganos que luego van a cumplir diversas funciones dentro y fuera del nuevo ser. Todas las partes del cuerpo son indispensables para el funcionamiento de éste, el cerebro, corazón, pulmones, brazos, piernas, pies, entre otros, cada uno realiza una función vital para la supervivencia del ser humano. Los seres humanos desde la concepción nos encontramos en constante movimiento, desde el mundo interno (útero) y luego en el mundo exterior (ambiente socio- cultural). El cuerpo humano es una “máquina perfecta”, donde cada una de sus partes está diseñada para llevar a cabo las múltiples tareas que éste debe realizar a lo largo de toda su vida. Éste se diferencia del resto de los seres vivos por su inteligencia, razonamiento, emociones y sentimientos que lo llevan a actuar; el hombre no solamente es cuerpo también es mente, unificándose en un todo integral. Se hace referencia sobre el cerebro como asiento de las funciones motoras (área motora o de Brodman), donde se planifican, ejecutan, nuestros movimientos, comportamientos, acciones y actitudes. También es importante acotar que el ser humano posee patrones básicos de movimientos para realizar el aprendizaje de destrezas motoras las cuales pueden clasificarse en: locomotoras y manipulativas. Estas destrezas motoras se pueden evidenciar cuando el niño, niña, comienza a explorar su ambiente, las cuales se manifiestan a través del succionar, agarrar, gatear, entre otras. Piaget sostiene que “todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad”, donde distingue estadios sucesivos en el desarrollo de la cognición, entre los cuales cabe mencionar el primero: desarrollo del pensamiento sensorio motriz (nacimiento a los dos años aproximadamente), siendo en este donde aparecen las habilidades locomotrices y manipulativas.

También señala que en esta etapa el infante aprende a manejar de manera hábil la información sensorial. De esta manera se evidenció la relevancia que tiene la motricidad (movimiento) en el ser humano para formarse de manera integral (cognitivo, físico, social, emocional) y debemos tener presente que desde la concepción el desarrollo motriz

juega un papel vital en la formación cognitiva del infante. Por otra parte es importante señalar el papel de la creatividad en la motricidad, donde si bien cierto los humanos somos creativos por naturaleza, ya que vivimos en un constante movimiento, en la búsqueda de mejores condiciones sociales, personales, ambientales, entre otros, tomando en cuenta que esa creatividad manifestada por el hombre a través de su existencia en el mundo, es lo que ha marcado la diferencia entre el animal y el hombre, teniendo siempre la meta de ir más allá, de evolucionar e indagar, transformar ideas, pensamientos que lo llevamos a la práctica con la acción y expresión de lo corporal, siendo éste un lenguaje que integra las áreas motriz cognitiva y afectiva desarrollando así su personalidad y su estilo peculiar de relacionarse con los otros y con el mundo que lo rodea.

2.2.9. Motricidad gruesa

Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio.

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

A pesar de que la práctica puede incidir en este cambio, gran parte de este desarrollo es atribuido a los procesos de maduración. El esquema corporal 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 de contacto.

Así mismo 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. 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 calculo. Esta motricidad gruesa 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 Fernández Francisco. 1978.)

2.2.10. Motricidad para el crecimiento del niño

El ejercicio de la motricidad junto con la multiplicidad de experiencias corporales son necesidades fundamentales del niño, cuya satisfacción es necesaria para la salud y para su crecimiento así como para la formación de su personalidad. Más aún que ejercitar sus músculo, el niño necesita probar su fuerza sus capacidades de comprensión y de ejecución, en resumen, su voluntad. Para esto hay que enfrentarlo a problemas a su medida y a situaciones que despierten sus intereses. Para responder a estas preocupaciones pedagógicas las personas encargadas de la educación deberían mostrar gran interés por utilizar el juego.

Todo perfeccionamiento motor requiere un aprendizaje, es decir, una modificación adaptativa del comportamiento de situaciones repetitivas que pone en juego unos procesos cognoscitivos y motores cuyo objetivo es mejorar las habilidades.

La habilidad es el nivel de competencia alcanzado en la realización de la tarea motriz incrementando la precisión, economía y eficacia. No se trata de una capacidad fija sino que se ajusta con flexibilidad a las variaciones del medio externo gracias a la coordinación, y a la destreza. Por lo tanto el cerebro actúa como un ordenador complejo que controla la ejecución de los movimientos y los corrige a medida que transcurre la acción. Definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores Propioceptivo de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez Juan 1982.) El área motora en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo.

La motricidad abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: El control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, entre otros y la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos al hacer interiorización y la obstrucción de todo este proceso global. Algunos autores (R. Rigal, Paolette y Pottman) plantean que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta. La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas,

que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre. (Catalina González 1998)

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

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

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

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

La introducción de este aspecto es el lazo que une lo orgánico con lo psíquico y esta comunicación influirá en el tono postural del individuo, modificando indudablemente sus actitudes; Henry Wallon influye significativamente en el campo psicomotriz de la educación preescolar, marcando una doble acción sobre el sujeto, considerando este en doble

vertientes individual y social, y es el sentido o nivel psicomotor en el que Wallon aporta la necesidad del movimiento en la educación preescolar, por su influencia en el desarrollo general y porque lo considera como el paso previo hacia el pensamiento conceptual.

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

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

Estos periodos evolutivos coincidentes con el nivel preescolar son:

- 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). “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 graficas o movimientos corporales que se delimitan por su espontaneidad y su dimensiona analítica y creadora

La participación del niño nunca debe ser apartada de su propio contexto, de esta forma se establece un diagnostico 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.

2.2.12. Generalidades sobre coordinación y equilibrio

Siempre ha existido una cierta confusión a la hora de encuadrar y denominar la coordinación y el equilibrio, ya que muchos autores hablan de “Destrezas”, otros como Bouchard, hablaban de “Cualidades Perceptivo-cinéticas” y para otros, se decía que pertenecían al grupo de las “Cualidades Motrices”. Las Cualidades Motrices son aquellos componentes responsables de los mecanismos de control del movimiento.

Es un concepto íntimamente relacionado con el de habilidad motriz, definida como capacidad de movimiento adquirida con el aprendizaje. La habilidad motriz corresponde a modelos de movimiento que se producen sobre la base de todos los componentes cuantitativos y cualitativos. Es la habilidad motriz un instrumento de desarrollo de las cualidades motrices.

Cuanto más habilidades aprendamos, mejor desarrollaremos dichas cualidades. Esta denominación es la que más se acerca a la reflejada en el Decreto 105/1992, más concretamente, dentro del bloque de Conocimiento y Desarrollo Corporal, en el apartado de Educación

Física de Base. De esta manera, podemos observar la gran importancia que tiene el desarrollo de la coordinación y el equilibrio para el movimiento del cuerpo.

2.2.13. Coordinación:

2.2.13.1. Proceso evolutivo de la coordinación

1ª Infancia (0-3 años): Se adquiere la suficiente madurez nerviosa y muscular como para asumir las tareas de manejo del propio cuerpo. La mayoría de las coordinaciones son globales, aunque ya comienzan las primeras coordinaciones óculo-manuales al coger objetos. Entre los 18-24 meses, se aprecia un mayor desarrollo pudiendo abrir y cerrar puertas, ponerse los zapatos, lavarse, etc.

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

2.2.13.2. Concepto y actividades para su desarrollo

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

2.2.13.3. Coordinación en el desarrollo motriz

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

Castañer y Camerino (1991): un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998): la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

Jiménez y Jiménez (2002): es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

2.2.13.4. Tipos de coordinación. Clasificación

Tras realizar un análisis de varias propuestas de autores como Le Boulch (1997), Gutiérrez (1991), Contreras (1998) y Escobar (2004), vamos a concretar una clasificación general sobre la Coordinación, en función de dos aspectos importantes:

Coordinación dinámica general: es el buen funcionamiento existente entre el S.N.C. y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular.

Coordinación Óculo-Segmentaria: es el lazo entre el campo visual y la motricidad fina de cualquier segmento del cuerpo. Puede ser óculo-manual y óculo-pédica.

- **Coordinación de la dinámica general**

Se realiza desplazamientos variados (pata coja, cuadrupedia, reptar, trepar, etc.) con o sin implementos (patines, bicicletas). Saltos de todo tipo: pies juntos, sobre un pie, alternativos, rítmicos, etc. Gestos naturales: tirar, transportar, empujar, levantar, etc. Ejercicios de oposición con el compañero o en grupos. Actividades rítmicas: bailes populares, modernos, canciones bailadas, danzas.

Todas estas actividades tipo se pueden realizar utilizando diferentes direcciones, velocidades, ritmos, combinaciones, etc, o con una gran variedad de materiales complementarios como cuerdas, gomas elásticas, colchonetas, picas, aros, etc.

Además, cualquier Juego en el que exista desplazamiento y una gran intervención muscular, favorecerá el desarrollo de la Coordinación General, por ejemplo:

“Mueve tu cuerpo”. ¿De cuántas formas puedes saltar y, a la vez, mover los brazos? ¿Puedes hacer el movimiento contrario de las piernas con los brazos?

“El robot”. Andar adelantando el brazo del mismo lado del pie que avanza. ¿Quién es capaz de correr de esa forma? ¿Y hacia atrás? ¿De qué otra forma te puedes desplazar mientras los brazos hacen movimientos contrarios?

“El globista”. ¿De cuántas formas podemos llevar un globo sin ayuda de las manos? ¿Cuántos puedes llevar a la vez? ¿Y por parejas sin utilizar las manos? cerillas durante

5 m. Salto al aire flexionando las rodillas para tocar los talones por detrás con las manos.

- **Coordinación óculo – segmentaria**

El uso de lápiz y papel en la escuela ponen de manifiesto la necesidad de una correcta coordinación viso-manual, especialmente en la escritura. Algunos de esos instrumentos (citados por Mariscal), podrían ser:

Lista de control de conductas perceptivo-motrices de Cratty.

Test de Coordinación ojo-mano de Frostig.

Actividades para su desarrollo.

Lo realmente educativo en estas actividades no es la rapidez ni cantidad de ejercicios realizados, sino la calidad del trabajo efectuado. Es mucho más importante el tanteo del alumno/a para resolver el problema que se le propone que los resultados obtenidos en el mismo. El maestro/a debe ser un gran colaborador del niño/a facilitando las condiciones adecuadas para que éste viva sus propias experiencias a través del ensayo y error.

2.2.13.5. Factores que intervienen en la coordinación

La coordinación va a influir de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizajes de destrezas y técnicas específicas, que más tarde harán su aparición en el mundo escolar.

Es por ello que la coordinación es una cualidad neuromuscular íntimamente ligada con el aprendizaje y que está determinada, sobre todo, por factores genéticos.

A continuación, vamos a señalar aquellos factores que determinan la coordinación:

- La velocidad de ejecución.
- Los cambios de dirección y sentido.
- El grado de entrenamiento.
- La altura del centro de gravedad.
- La duración del ejercicio.
- Las cualidades psíquicas del individuo.
- Nivel de condición física.
- La elasticidad de músculos, tendones y ligamentos.
- Tamaño de los objetos (si son utilizados).
- La herencia.
- La edad.
- El grado de fatiga.
- La tensión nerviosa.

2.2.13.6. Evaluación de la coordinación

Siguiendo a Picq y Vayer (1977), vamos a evaluar la Coordinación general y óculo-segmentaria basándonos en el Examen Psicomotor que estos autores proponen. Teniendo en cuenta las dos etapas que distinguen en la evaluación de la psicomotricidad: la 1ª etapa (2 a 6 años) y la 2ª etapa (6-12 años).

2.2.14. Equilibrio:

2.2.14.1. Proceso evolutivo del equilibrio

1ª Infancia (0-3 años): A los 12 meses el niño/a se da el equilibrio estático con los dos pies, y el equilibrio dinámico cuando comienza a andar.

Educación Infantil (3-6 años): Hay una buena mejora de esta capacidad, ya que el niño/a empieza a dominar determinadas habilidades básicas.

Algunos autores afirman que esta es la etapa más óptima para su desarrollo. Sobre los 6 años, el equilibrio dinámico se da con elevación sobre el terreno.

2.2.14.2. 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.

2.2.14.3. Equilibrio del 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.

2.2.14.4. Tipos de equilibrio. Clasificación

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.

- Actividades de equilibrio estático

Trataremos de evolucionar de posiciones más estables a menos estables:

- Tumbados.
- Sentados.
- Sentados, semiflexionando las piernas y brazos abiertos.
- Sentados, semiflexionando las piernas y brazos pegados al cuerpo.
- De pie, con piernas y brazos abiertos.
- De pie, con piernas y brazos pegados al cuerpo.
- De pie, sobre una sola pierna, con brazos y piernas abiertas.
- De pie, sobre una sola pierna, con brazos y piernas pegadas al cuerpo.

Además, podemos llevar a cabo diferentes actividades donde se trabaje el equilibrio Estático, como pueden ser:

“Pollito Inglés”. Uno se colocará de cara a la pared y dirá la frase, luego se volverá y tratará de ver quien se mueve, ya que todo el mundo debe estar quieto de una postura sin moverse y manteniendo el equilibrio. Se la quedará el primero en moverse.

“El Flamenco”. Realiza cinco posiciones de equilibrio sobre un solo pie. ¿Sobre qué pie aguantas más tiempo? ¿Puedes realizarlo apoyando otra parte del cuerpo? ¿Y con los ojos cerrados?

“Los Equilibristas”. Por parejas, buscar varias posiciones de equilibrio en donde haya el menor número de apoyos posibles.

- **Actividades de equilibrio dinámico**

Los ejercicios típicos son los de desplazamiento:

- Siguiendo líneas rectas, curvas, quebradas.
- Cambios de dirección y sentido.
- Introducir giros y otras habilidades.
- Aumentar la velocidad de desplazamiento.
- Reducir el espacio de acción.
- De puntillas, sobre los talones, punta talón, en cuclillas, a la pata coja.
- Portando un objeto en la cabeza, hombro, brazo.
- En diferentes alturas: adoquines, bancos suecos, sobre cajones.

También podemos proponer una serie de actividades donde trabajemos el Equilibrio Dinámico, como por ejemplo:

“La línea”. Busca cinco maneras de desplazarte sobre una línea recta sin perder el equilibrio ¿cómo puedes cruzarte con un compañero sobre la línea?

“Carrera de relevos”. En grupos de 6. Se trata de ir pasando de un aparato a otro sin tocar el suelo, de un extremo a otro del gimnasio.

“El transportista”. ¿De cuantas formas te puedes desplazar transportando un libro con diferentes partes del cuerpo? ¿Y llevándolo sobre la cabeza?

¿Podemos apoyar el libro sobre otras partes del cuerpo sin agarrarlo y desplazarnos a la vez?

2.2.14.5. Factores que intervienen en el equilibrio

El equilibrio corporal se construye y desarrolla en base a las informaciones viso-espacial y vestibular. Un trastorno en el control del equilibrio, no sólo va a producir dificultades para la integración espacial, sino que va a condicionar en control postural.

A continuación, vamos a distinguir tres grupos de factores:
Factores Sensoriales: Órganos sensorio motores, sistema laberíntico, sistema plantar y sensaciones cenestésicas.

Factores Mecánicos: Fuerza de la gravedad, centro de gravedad, base de sustentación, peso corporal.

Otros Factores: Motivación, capacidad de concentración, inteligencia motriz, autoconfianza.

2.2.14.6. Evaluación del equilibrio

Al igual que con otras capacidades, el equilibrio es susceptible de valoración y medida. Para detectar posibles retrasos a nivel de equilibrio estático podemos emplear las pruebas que Ozeretski y Guilmain (citados por Jiménez, 2002), nos ofrecen: Mantenerse inmóvil un mínimo de diez segundos de puntillas y con los pies juntos (4 a 5 años). Y Mantenerse sobre una pierna, a la “pata coja”, sin moverse durante diez segundos por lo menos (5 a 6 años). Con los ojos cerrados y los pies juntos permanecen inmóvil sesenta segundos (6 años).

2.3. Marco conceptual

Coordinación

Es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento. **Álvarez del Villar** (1998)

Equilibrio

“Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”. Que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo. **Brown, Jaine.** (2002)

Estimulación

Es dar información que puede ser recibida por los sentidos. La riqueza de estímulos, intensidad, frecuencia y duración adecuada, produce un buen desarrollo al cerebro. **Zabalza, M.A** (2006)

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. **Pugmire-Stoy** (1996)

Motricidad Gruesa

Es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. **Jiménez, Juan.** (1982)

Nivel Preescolar

Es donde se les ofrece a los niños la oportunidad de desarrollar su creatividad, de afianzar su seguridad afectiva y la confianza en sus capacidades, estimular su curiosidad y efectuar el trabajo en grupo con propósitos deliberados. **Beniers, Elizabeth.** (2001)

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Variables

3.1.1. Identificación de Variables

Variable Independiente (X)

Programa de juegos variados

Variable Dependiente (Y)

Motricidad gruesa

3.1.2. Definición Conceptual de Variables

Programa de juegos variados: se define conceptualmente como un conjunto actividades lúdicas que tiene múltiples expresiones y beneficios para los niños y niñas, especialmente en el educativo, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que lo rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás, favoreciendo el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

Motricidad gruesa: se define conceptualmente como 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 de los niños y niñas.

3.1.3. Definición Operacional de Variables

Programas de juegos variados: resultado que obtienen los niños luego de participar en un conjunto de actividades lúdicas, en relación a la mejora de su motricidad gruesa.

Motricidad gruesa: resultado del puntaje que tiene el niño luego de ser evaluado con un test de motricidad gruesa.

3.1.4. Operacionalización de Variables

VARIABLES	INDICADORES	ÍNDICES
<p>Variable Independiente (X)</p> <p>Programa de Juegos Variados</p>	<p>1. Objetivos.</p> <p>2. Justificación.</p> <p>3. Contenido.</p> <p>4. Metodología.</p> <p>5. Materiales.</p> <p>6. Evaluación.</p>	<p>Logro previsto (A)</p> <p>En proceso (B)</p>
<p>Variable Dependiente</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>1. Diálogos</p> <p>2. Juegos</p> <p>3. Trabajos Individuales</p> <p>4. Trabajos grupales</p>	<p>En inicio (C)</p>

3.2. Hipótesis

3.2.1. Hipótesis General

La aplicación del Programa de juegos variados tendrá efectos positivos en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana- 2014.

3.2.2. Hipótesis Específicas

-La motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana 2014 corresponde a la escala en proceso (B) antes de la aplicación del programa.

-La motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana 2014 corresponde a la escala logro previsto (A) después de la aplicación del programa.

-La motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana 2014 mejorara positivamente después de la aplicación del programa

3.3. Metodología

3.3.1. Alcance de la Investigación

Según su alcance la tesis es cuantitativa.

3.3.2. Tipo y diseño de investigación

Tipo de Investigación

La investigación es de tipo cuasi experimental.

Diseño de la Investigación

Se usó el Diseño cuasi experimental de dos grupos uno de control y el otro experimental con prueba de entrada y salida.

$$\begin{array}{cccc} \text{GE} & \text{O1} & \times & \text{O3} \\ \text{GC} & \text{O2} & & \text{O4} \end{array}$$

En donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo de control

O1 = Observación o medición del grupo experimental antes del programa.

O2 = Observación o medición del grupo de control.

X = Aplicación del Programa

3.4. Población, muestra y métodos de muestreo

3.4.1. Población

La población para el presente trabajo de investigación estuvo conformada por 90 niños de 5 años.

3.5. Muestra y métodos de muestreo

3.5.1. Población

La población para el presente trabajo de investigación estuvo conformada por 90 niños de 5 años.

Sección	N° de alumnos
Amarillo	30
Rojo	30
Azul	30
Total	90

3.5.2. Tamaño de la Muestra

La muestra estuvo conformada por 30 niños para el grupo experimental y 30 niños para el grupo de control. Total: 60 niños.

3.5.3. Métodos de muestreo

Se utilizó la muestra no probabilística de conveniencia.

3.6. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Procedimiento de Recolección de Datos

- Se solicitó autorización formal a la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.
- Posteriormente se aplicó la Ficha de Observación.

3.6.2. Técnicas de Recolección de Datos

La técnica utilizada fue la observación de los niños y niñas.

3.6.3. Instrumentos de Recolección de Datos

El instrumento que se aplicó fue la Ficha de Observación.

3.7. Procesamiento y Análisis de Datos

3.7.1. Procesamiento de Datos

La información a recolectar se procesó con la ayuda de un paquete estadístico SPSS versión 14.0

3.7.2. Análisis e Interpretación de Datos

Posteriormente se procedió al análisis de los datos, para esto se hizo uso de un estadístico.

Asimismo se hizo uso de las frecuencias simples y porcentajes.

Finalmente se elaborarán los cuadros y gráficos necesarios para presentar la información.

IV. ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO

4.1.Cronograma de actividades

	A	M	J	J	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M
1.-Formulación y Aprobación del Proyecto.	x													
2.-Organización e Implementación.		x	x											
3.-Ejecución				x	x									
-Reajuste						x								
-Recolección de Datos							x							
-Procesamiento y Análisis de Datos								x						
-Sistematización de Resultados.									x					
-Elaboración del Informe Final										x	x	x		
-Presentación y Sustentación de la tesis.													x	x

4.2. Recursos

4.2.1. Recursos Humanos

Investigadoras:

Amasifuen Pano Francis Damaris

Utia Cisneros Iselia

Asesora:

Mgr. Doris Sánchez Bardales

4.2.2. Recursos Institucionales

- Papeles
- Crayolas
- Libros
- Papelotes
- Data
- Lap Tops

4.2.3. Recursos Económicos

- La presente investigación es autofinanciada,

4.2.Presupuesto

DESCRIPCIÓN	MONTO S/
Movilidad local	500.00
Servicios No personales Contrato Estadístico	500.00
Bienes de Consumo	
-Materiales de escritorio	200.00
-Materiales de Impresión	200.00
-Material Bibliográfico	100.00
Otros servicios	
-Impresiones	500.00
-Encuadernación	500.00
Total	2500.00

CAPÍTULO V: RESULTADOS

Nro.	Grupo Control – GC				Grupo Experimental - GE			
	Pretest	(xi - X)2	Posttest	(xi - X)2	Pretest	(xi - X)2	Posttest	(xi - X)2
1	8	3.484444444	9	1.64694444	8.5	1.48027778	17.5	0.4225
2	10	0.017777778	11	0.51361111	10.5	0.61361111	18.5	0.1225
3	11	1.284444444	11	0.51361111	11.5	3.18027778	18	0.0225
4	11	1.284444444	11.5	1.48027778	10.5	0.61361111	16	4.6225
5	10	0.017777778	11.5	1.48027778	10	0.08027778	17.5	0.4225
6	9	0.751111111	10.5	0.04694444	10	0.08027778	18.5	0.1225
7	10	0.017777778	9.5	0.61361111	9.5	0.04694444	19.5	1.8225
8	10.5	0.401111111	9.5	0.61361111	11	1.64694444	16	4.6225
9	11	1.284444444	11	0.51361111	11	1.64694444	17.5	0.4225
10	11	1.284444444	10.5	0.04694444	11	1.64694444	19	0.7225
11	12	4.551111111	12.5	4.91361111	11.5	3.18027778	19	0.7225
12	11.5	2.667777778	12	2.94694444	11.5	3.18027778	18.5	0.1225
13	12	4.551111111	12.5	4.91361111	11	1.64694444	18	0.0225
14	12.5	6.934444444	12	2.94694444	11.5	3.18027778	19.5	1.8225
15	9.5	0.134444444	10.5	0.04694444	12	5.21361111	18.5	0.1225
16	9	0.751111111	10	0.08027778	8.5	1.48027778	18.5	0.1225
17	9.5	0.134444444	9.5	0.61361111	8	2.94694444	19	0.7225
18	12	4.551111111	11.5	1.48027778	9.5	0.04694444	20	3.4225
19	9.5	0.134444444	9	1.64694444	11	1.64694444	20	3.4225
20	9	0.751111111	10.5	0.04694444	8.5	1.48027778	18	0.0225
21	9.5	0.134444444	10.5	0.04694444	8	2.94694444	16.5	2.7225
22	7	8.217777778	7.5	7.74694444	9	0.51361111	16	4.6225
23	8.5	1.867777778	9.5	0.61361111	7.5	4.91361111	17.5	0.4225
24	9.5	0.134444444	9.5	0.61361111	8.5	1.48027778	17	1.3225
25	9.5	0.134444444	9.5	0.61361111	9.5	0.04694444	18	0.0225
26	10.5	0.401111111	10	0.08027778	9	0.51361111	18.5	0.1225
27	10	0.017777778	11	0.51361111	10	0.08027778	19.5	1.8225
28	8.5	1.867777778	10	0.08027778	9.5	0.04694444	18.5	0.1225
29	7.5	5.601111111	8.5	3.18027778	7.5	4.91361111	17.5	0.4225
30	7.5	5.601111111	7.5	7.74694444	6.5	10.3469444	18.5	0.1225
TOTAL	252	58.96666667	308.5	48.341667	291.5	60.841667	544.5	35.575
MEDIA	9.87		10.28		9.7166667		18.15	
VARIANZA		1.9656		1.6114		2.0281		1.1858

CUADRO N° 01

RESULTADOS DEL PRETEST DEL GRUPO CONTROL

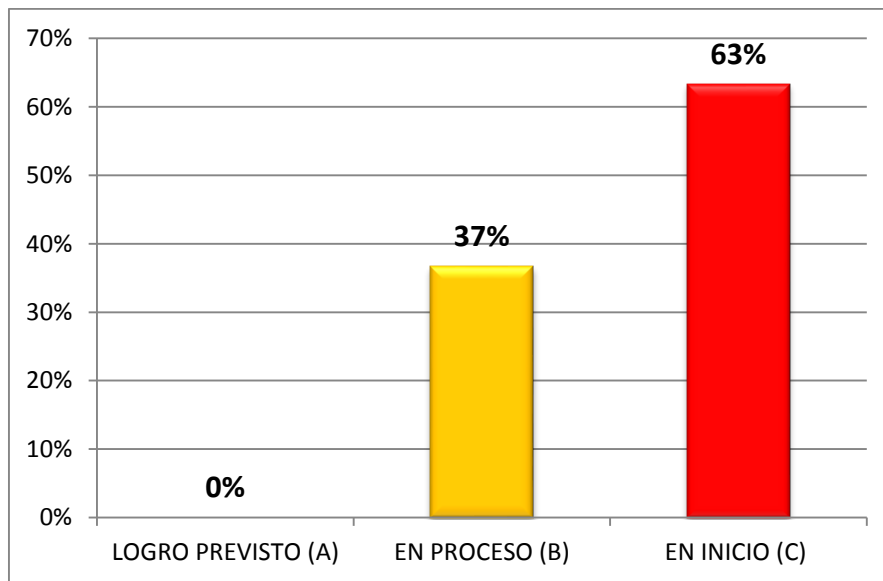
ÍNDICE	fi	%hi
LOGRO PREVISTO (A)	0	0%
EN PROCESO (B)	11	37%
EN INICIO (C)	19	63%
TOTAL	30	100%

Interpretación:

Se observa que de los 30 evaluados, 19 (63%) están con el calificativo C (en inicio), 11 (37%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún examinado tiene A (logro previsto)

GRÁFICO N° 01

GRÁFICO DEL PRETEST DEL GRUPO CONTROL



CUADRO N° 02

RESULTADOS DEL PRETEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

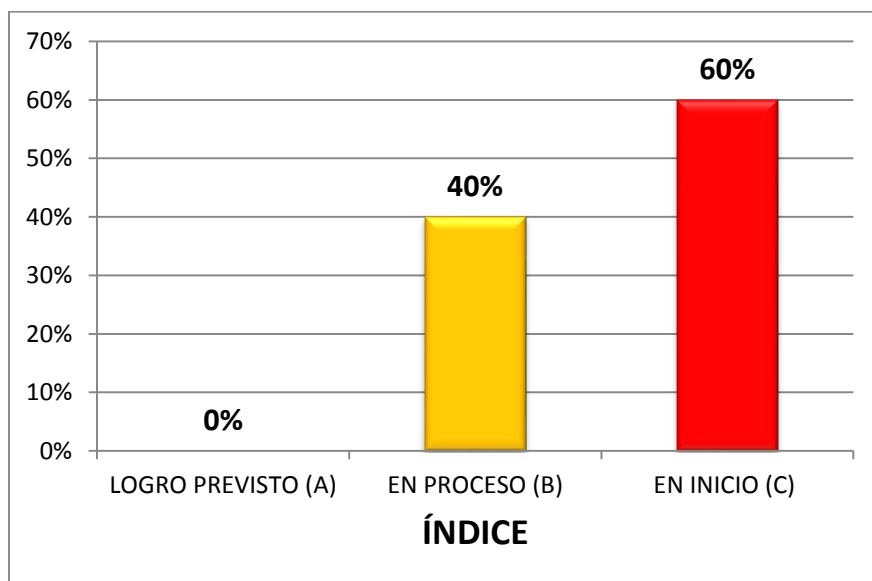
ÍNDICE	fi	%hi
LOGRO PREVISTO (A)	0	0%
EN PROCESO (B)	12	40%
EN INICIO (C)	18	60%
TOTAL	30	100%

Interpretación:

Se observa que de los 30 niños de la muestra 18 (60%) están con el calificativo C (en inicio), 12 (40%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto)

GRÁFICO N° 02

GRÁFICO DEL PRETEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL



CUADRO N° 03

RESULTADOS DEL PRETEST DEL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL

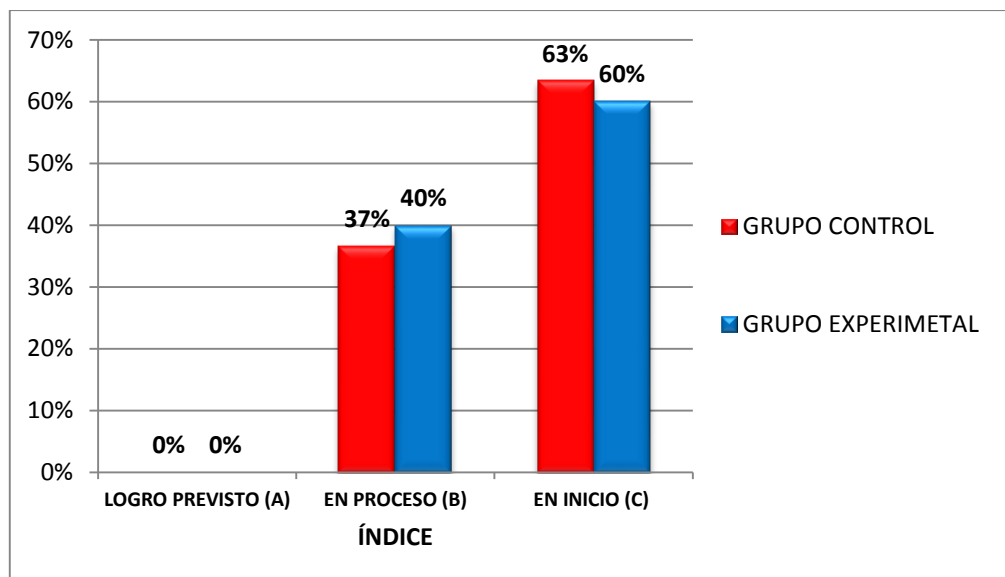
ÍNDICE	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Fi	%hi	fi	%hi
LOGRO PREVISTO (A)	0	0%	0	0%
EN PROCESO (B)	11	37%	12	40%
EN INICIO (C)	19	63%	18	60%
TOTAL	30	100%	30	100%

Interpretación:

Fusionando el pre test del grupo control y el grupo experimental, se infiere que los resultados son bastantes similares, notándose una ligera mejoría en el grupo control pero poco significativa.

GRÁFICO N° 03

GRÁFICO DEL PRETEST DEL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL



CUADRO N° 04

RESULTADOS DEL POSTEST DEL GRUPO CONTROL

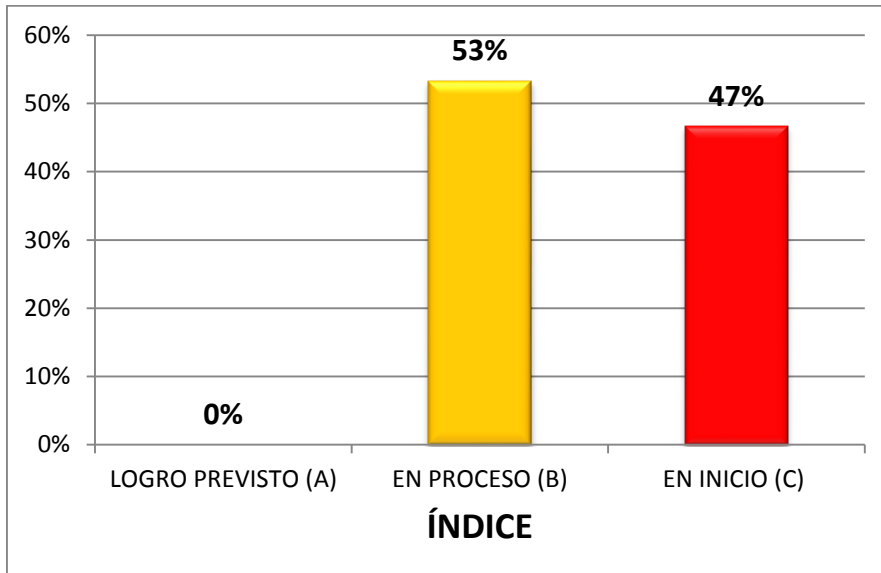
ÍNDICE	fi	%hi
LOGRO PREVISTO (A)	0	0%
EN PROCESO (B)	16	53%
EN INICIO (C)	14	47%
TOTAL	30	100%

Interpretación:

Se observa que de los 30 niños de la muestra 14 (47%) están con el calificativo C (en inicio), 16 (53%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto)

GRÁFICO N° 04

GRÁFICO DEL POSTEST DEL GRUPO CONTROL



CUADRO N° 05

RESULTADOS DEL POSTEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

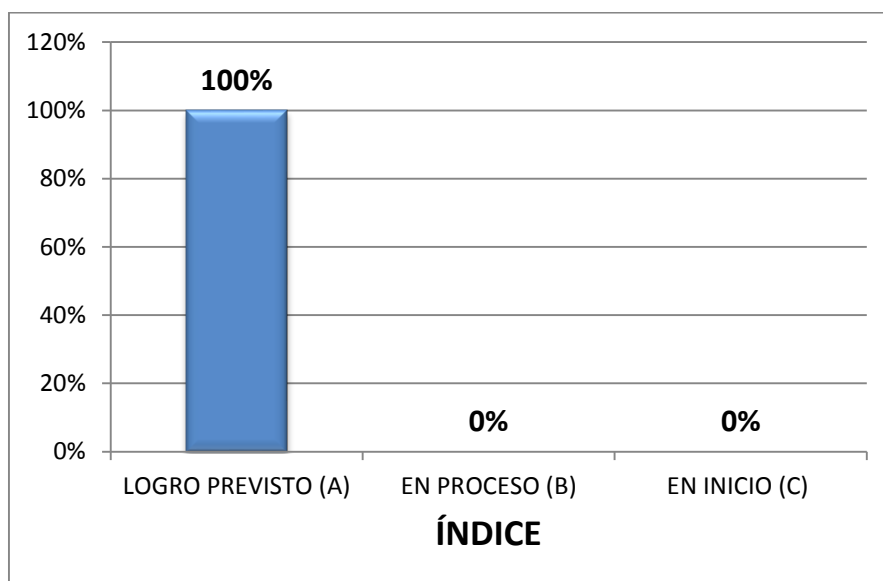
ÍNDICE	fi	%hi
LOGRO PREVISTO (A)	30	100%
EN PROCESO (B)	0	0%
EN INICIO (C)	0	0%
TOTAL	30	100%

Interpretación:

Se observa que de los 30 niños de la muestra el 100% ha obtenido el calificativo A (logro previsto)

GRÁFICO N° 05

GRÁFICO DEL POSTEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL



CUADRO N° 06

CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL POSTEST DEL GRUPO CONTROL Y DEL GRUPO EXPERIMENTAL

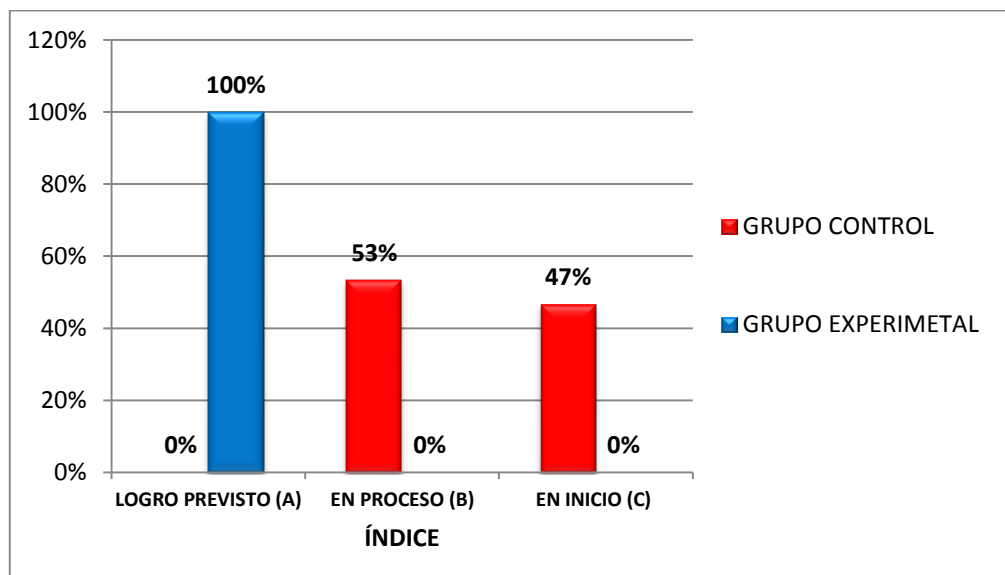
ÍNDICE	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	fi	%hi	fi	%hi
LOGRO PREVISTO (A)	0	0%	30	100%
EN PROCESO (B)	16	53%	0	0%
EN INICIO (C)	14	47%	0	0%
TOTAL	30	100%	30	100%

Interpretación:

Fusionando el pos test del grupo control y el grupo experimental, se infiere que el grupo experimental ha repuntado significativamente como consecuencia de habersele aplicado la variable independiente es decir el programa de juegos para mejorar la motricidad

GRÁFICO N° 06

GRÁFICO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL POSTEST DEL GRUPO CONTROL Y DEL GRUPO EXPERIMENTAL



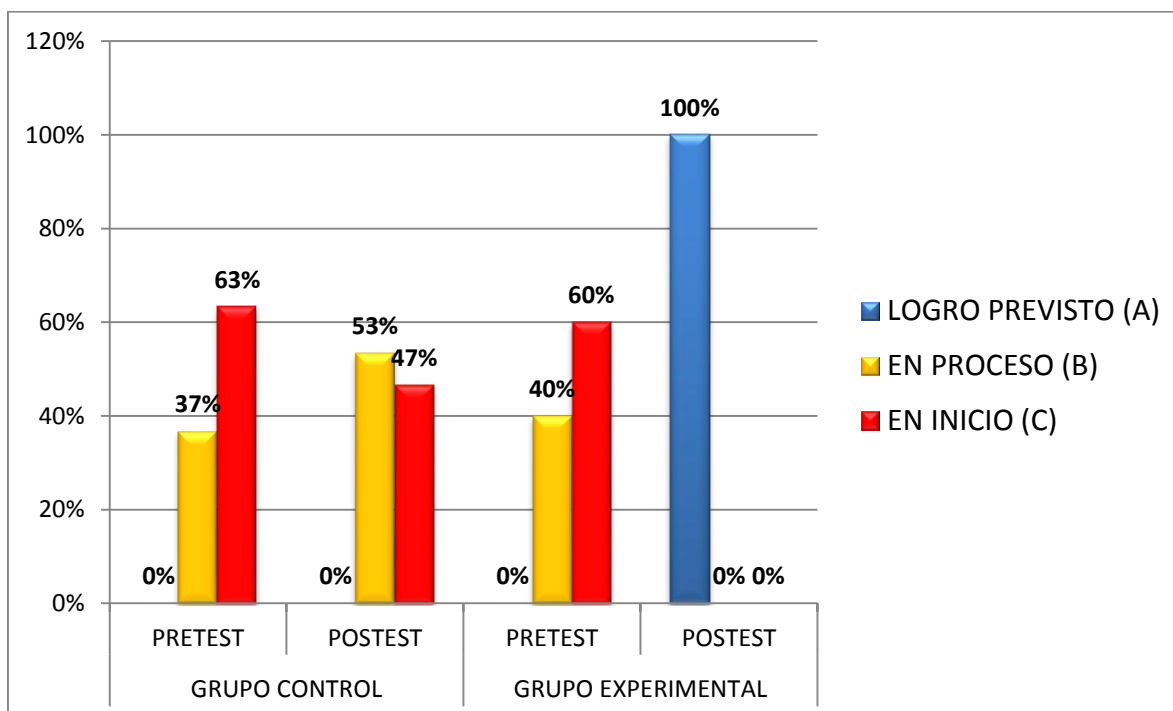
CUADRO N° 07

CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRETEST Y POSTEST DEL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL

ÍNDICE	GRUPO CONTROL				GRUPO EXPERIMENTAL			
	PRETEST		POSTEST		PRETEST		POSTEST	
	fi	%hi	fi	%	fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO (A)	0	0%	0	0%	0	0%	30	100%
EN PROCESO (B)	11	37%	16	53%	12	40%	0	0%
EN INICIO (C)	19	63%	14	47%	18	60%	0	0%
TOTAL	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

GRÁFICO N° 07

GRÁFICO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRETEST Y POSTEST DEL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL



PRUEBA DE HIPÓTESIS

a) Prueba de hipótesis del Pretest del Grupo Control y del Grupo Experimental.

1. Datos:

Grupo Control:

$$\bar{x}_1 = 9,87$$

$$\sigma^2_1 = 1,9656$$

Nivel de confianza = 99%

Grupo Experimental:

$$\bar{x}_2 = 9.72$$

$$\sigma^2_2 = 2,0281$$

2. Formulación de Hipótesis:

$$H_0 : \mu_C = \mu_E$$

$$H_1 : \mu_C \neq \mu_E$$

3. Nivel de Significación: $\alpha = 1\% \cong 0.01$

4. Estadística de Prueba :

$$T_C = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)\sigma^2_1 + (n_2 - 1)\sigma^2_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

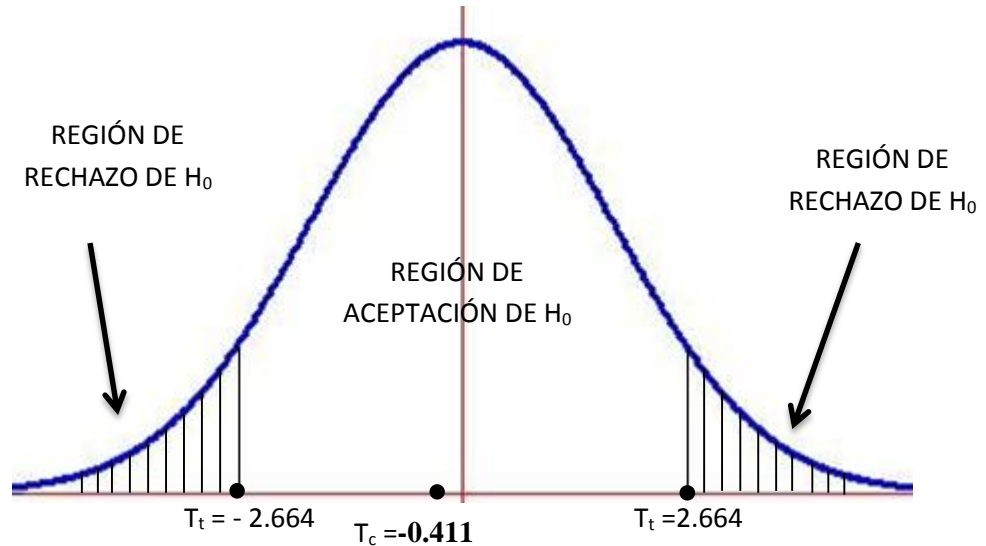
5. Cálculo:

$$T_C = \frac{9,72 - 9,87}{\sqrt{\frac{29(1,9656) + 29(2,0281)}{30 + 30 - 2} \left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30} \right)}} = -0.411$$

6. Región Crítica:

Se rechaza la hipótesis nula si $|T_C| > T_t$

$$T_{0,995(58)} = 2.664$$



7. Decisión:

Como $|T_C| = 0.411 < T_t = 2.664$, entonces se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alternativa (H_1)

Los promedios del pretest del grupo control y experimental son iguales.

b) Prueba de hipótesis del Postest del Grupo Experimental y del Grupo Control.

1. Datos:

Grupo Control:

$$\bar{x}_1 = 10,28$$

$$\sigma^2_1 = 1,6114$$

Nivel de confianza = 99%

Grupo Experimental:

$$\bar{x}_2 = 18,15$$

$$\sigma^2_2 = 1,1858$$

2. Formulación de Hipótesis:

$$H_0 : \mu_C = \mu_E$$

$$H_1 : \mu_C < \mu_E$$

3. Nivel de Significación: $\alpha = 1\% \cong 0.01$

4. **Estadística de Prueba:**

$$T_C = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)\sigma^2_1 + (n_2 - 1)\sigma^2_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

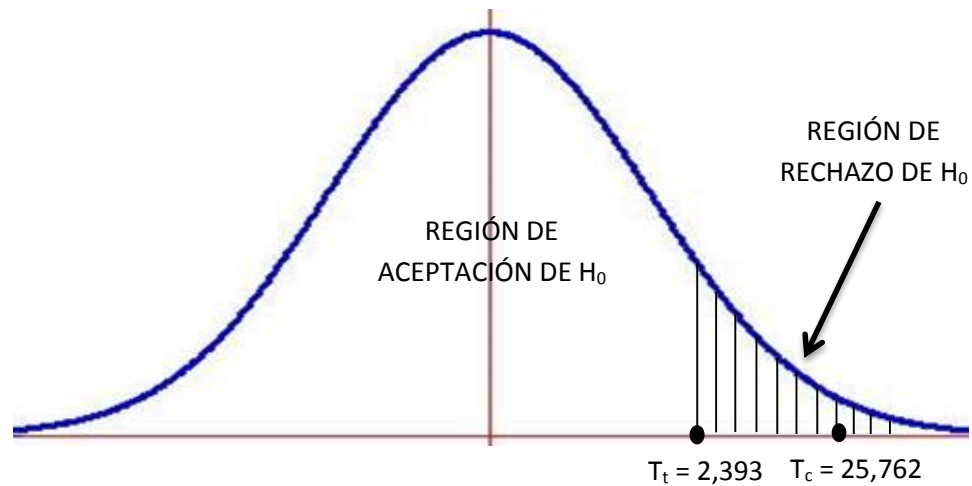
5. **Cálculo:**

$$T_C = \frac{18,15 - 9,72}{\sqrt{\frac{29(1,6114) + 29(1,1858)}{30 + 30 - 2} \left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30} \right)}} = 25,762$$

6. **Región Crítica:**

Se rechaza la hipótesis nula si $|T_C| > T_t$

$$T_{0,99(48)} = 2,393$$



7. **Decisión:**

Como $|T_C| = 25,762 > T_t = 2,393$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1)

El promedio aritmético del postest del grupo experimental es mayor al promedio aritmético del postest del grupo control

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

-En cuanto a los resultados del pre-test, se observa que de los 30 niños evaluados, 19(63%), están con el calificativo C (en inicio), 11(37%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún examinado tiene A (logro previsto).

-Referente a los resultados del pre-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra 18(60%) están con el calificativo C (en inicio), 12 (40%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).

-Así mismo en cuanto a los resultados del pre-test del grupo de control y experimental se observa que fusionando el pre-test del grupo de control y el grupo experimental, se infiere que los resultados son bastantes similares, notándose una ligera mejoría en el grupo de control pero poco significativa.

-En cuanto a los resultados del pos-test del grupo de control se observa que de los 30 niños de la muestra 14 (47%) están con el calificativo C (en inicio), 16 (53%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).

-Respecto a los resultados del post-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra, el 100% ha obtenido el calificativo A (logro previsto).

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

Debido a que existen resultados desfavorables y favorables, las recomendaciones serán de ambas características, así se presentan las siguientes:

- Los fines de la educación considera el desarrollo de investigaciones; es así que las tendencias actuales hacia la excelencia educativa considera los juegos variados como recursos indispensables e infaltables para el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que se debe poner énfasis en estudios que promuevan mejorar estas competencias.
- Desarrollar cursos urgentes acerca de la aplicación de los juegos variados en todas las áreas del saber; especialmente en los niños y niñas de 5 años; ya que es un requisito indispensable para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, redundando en su formación integral.
- Iniciar en el más breve plazo la utilización de los juegos variados en todas las áreas del saber de los niños y niñas de 5 años para propiciar el desarrollo de la motricidad gruesa.

CAPÍTULO VIII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. DE ALMEIDA, Paula Nunes. Educación Lúdica. 3ª edición. Editorial Loyola. Sao Paulo –Brasil. p. 39-43.
2. BARROS, Marbel. La actividad Lúdica. Paidós. Buenos Aires 1988. p. 30
3. BERGK, Ivonne. Vivir tu cuerpo para una pedagogía del movimiento. Madrid. Ediciones Madrid, 2005.
4. BERRUEZO, P. P. "La importancia de jugar a la pelota". Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. N° 33: 85-92. Madrid: CITAP. 2004.
5. La pelota en el desarrollo psicomotor. Madrid: CEPE-Núñez. 2000.
6. BROWN, Jaine. Hombre y Movimiento. Principios de Educación Física. 1ª ed. Barcelona. Dogma, 2002
7. BRUNER, J. Acción, pensamiento y lenguaje. Compilación de José Luis Linaza. Madrid: Alianza. 2001
8. COMELLAS, Mª Jesús. TORREGROSA, Anna. La Psicomotricidad en Preescolar. Ediciones CEAC, Pág. 15-63
9. CRATTY, B. Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan. México: Pax. 2003
10. DECROLY, O.; MONCHAMP, E. El juego educativo. Madrid: Morata. 2ª ED. 2006
11. DE QUIRÓS, Julio B.; SCHRAGER, Orlando L. Lenguaje Aprendizaje y Psicomotricidad. Argentina. Médica Panamericana, 1979. p. 231.
12. DURIVAGE, Johanne. Educación y Psicomotricidad. 1ª ed. México. Trillas, 2004. p. 90.
13. EL TIEMPO. Desarrollo integral del niño. En: El Tiempo (domingo 4 de Mayo/2003.).

14. ELKONIN, D. B. Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río. 2000.
15. FURTCH, H.G.; WACHS, M H. La Teoría de Piaget en la Práctica. 1ª ed. Argentina. Haperlusz, 1978. p. 235.
16. GARCÍA NÚÑEZ, J. A.; FERNÁNDEZ VIDAL, F. Juego y Psicomotricidad. Madrid: CEPE. 2001.
17. GARVEY, C. El juego infantil. Madrid: Morata. 4ª edición. 2000.
18. HARRIS, P. L. Los niños y las emociones. Madrid: Alianza. 2000.
19. HUIZINGA, J. Homo ludens. Madrid: Alianza. 2005
20. KAMII, C.; DE VRIES, R. Juegos colectivos en la primera enseñanza. Madrid: Visor. 2001
21. LABINOWICZ, Ed. Introducción a Piaget. Pensamiento, aprendizaje, enseñanza. 2ª ed. Argentina. Iberoamericana, 1987. p. 230.
22. LAGRANGE, Georges. Educación Psicomotriz. 3ª ed. Barcelona. Fontanella, 2003 p. 180.
23. LÁZARO LÁZARO, A. "El juego en el desarrollo del niño". Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. Nº 35: 83-92. Madrid: CITAP. 20033.
24. LE BOULCH, Jean. El movimiento en el desarrollo de la persona. 1ª Ed. Barcelona. Paidotribo. s.f. p. 239.
25. LINAZA, J.; MALDONADO, A. Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona: Anthropos. 2007.
26. LORA RIASCO, Josefa. Pedagogías Corporales. La educación corporal. Barcelona. Paidotribo, 2004.
27. MAUDIRE, P. Los exilios de la infancia. Barcelona: Paidotribo. 2001.
28. Ministerio de educación Nacional, Dirección General de investigación y Desarrollo Pedagógico. Educación Física, Recreación y Deporte:

- Lineamientos Curriculares, áreas obligatorias y fundamentales. Editorial Magisterio. Bogotá D. C. Julio de 2005.
29. REVISTA INTERNACIONAL DEL MAGISTERIO. Educación y pedagogía, No 6 diciembre de 2003 a enero de 2004.
30. RIVIÈRE, A. "La psicología de Vygotski: sobre una larga proyección de una corta biografía". Infancia y aprendizaje. N° 27/28: 1984. p. 7-86.
31. RODRÍGUEZ OQUENDO, F. J "La literatura y el juego". En ANDRÉS TRIPERO, T. (comp.): Juegos, juguetes y ludo tecas. Madrid: Pablo Montesino. 1993.
32. SALVO VÍCTOR et al (2010): Educación por el Arte. Lima.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Efectividad de un Programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2014.

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
<p>Problema General</p> <p>¿Qué efectos producirá un Programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>-La aplicación del Programa de juegos variados tendrá efectos significativos en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N°657 “Niños del Saber” del Distrito de</p>	<p>Objetivo General</p> <p>-Conocer la efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” antes de la aplicación de juegos variados.</p>	<p>Variable Independiente (X)</p> <p>- Programa de juegos variados.</p>	<p>1 Objetivos. 2 Justificación. 3 Contenido. 4 Metodología. 5 Materiales. 6 Evaluación.</p>	

de Punchana-2014?.	Punchana-2014.				-Se utilizó la técnica de la observación y el instrumento de recolección de datos fue una Ficha de Observación.
Problemas Específicos	Hipótesis Específicas	Objetivos Específicos.			
-¿Cómo se encuentra el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” antes de la aplicación del programa de juegos variados?.	-El conocimiento y aplicación del Programa de juegos variados mejora la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2014.	-Determinar cómo se encuentra el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” antes de la aplicación del programa de juegos variados.	Variable Dependiente (Y)	1-Diálogos. 2-Juegos. 3-Trabajos individuales. 4-Trabajos grupales.	
-¿Qué juegos requiere conocer el docente para ser involucrados en las programaciones de aula y ser aplicados	-El nivel de logro de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 657	-Precisar cómo se encuentra el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” después de la aplicación del	Motricidad gruesa.		

<p>con niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” después de la aplicación del programa de juegos variados?</p> <p>-¿En qué medida mejorará la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” después de la aplicación del programa de juegos variados?</p>	<p>“Niños del Saber” es regular (11-14) antes de la aplicación del programa de juegos variados.</p> <p>-El nivel de logro de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber”, después de la aplicación del programa de juegos variados es bueno (mayor de 14).</p> <p>-Existe diferencia significativa positiva en el nivel de logro de la motricidad</p>	<p>programa de juegos variados.</p> <p>-Diagnosticar en qué medida mejorará el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber” después de la aplicación del Programa de juegos variados.</p>			
--	--	---	--	--	--

	gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I N° 657 “Niños del Saber”, luego de la aplicación del programa de juegos variados.				
--	---	--	--	--	--

ANEXO N° 02

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES :

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

EDAD Y SEXO :

SECCIÓN :

PROFESORA :

I. Instrucciones:

-Observar detenidamente a los niños en actividades de motricidad gruesa.

ASPECTOS A OBSERVAR	LOGRO PREVISTO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
1.-Coordina bien sus movimientos.			
2.-Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo correctamente.			
3.-Mantiene buen equilibrio postural.			
4.-Lanza objetos con facilidad.			

5.-Camina coordinando sus movimientos.			
6.-Patea objetos con facilidad.			
7.-Camina con un solo pie.			
8.-Salta con un solo pie.			
9.-Realiza movimientos con su cabeza.			
10.-Mueve los hombros correctamente.			
11.-Es capaz de hacer recorridos.			
12.-Imita el andar de algunos animales.			
13.-Se desplaza hacia la derecha e izquierda.			
14.-Participa en juegos de competencia.			
15.-Participa en juegos variados.			
16.-Comprende juegos dirigidos.			
17.-Realiza ejercicios de fuerza.			
18.-Se socializa con facilidad.			
19.-Participa en juegos dirigidos.			
20.-Camina lento-rápido.			

PROGRAMA DE JUEGOS VARIADOS

INTRODUCCIÓN

El programa de juegos variados es importante y fundamental en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa.

Así mismo cabe señalar que el juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño. El juego constituye la forma más espontánea y auténtica de la actividad infantil; su función preponderante es proporcionar al niño estímulos de diversas especies y orden para su desarrollo físico y su madurez emocional y social.

Es necesario destacar la influencia innegable de los juegos en la vida del niño por la trascendencia y el placer que les pueda proporcionar, más aun en la edad escolar, periodo óptimo no solo para el desenvolvimiento de actividades motoras, sino, también para el cultivo de hábitos de participación activa, propiciando la formación de actitudes positivas en relación con la actividad corporal.

Por otro lado es importante e infaltable el uso de materiales didácticos significativos y relevantes en la aplicación de las diversas actividades motoras.

Los materiales deben ser utilizados de acuerdo a la naturaleza del área y de la madurez de los niños.

En este marco, los docentes deben ofrecer a los niños un ambiente favorable y estimulante que les permita desarrollar la motricidad gruesa con más facilidad redundando en su desarrollo integral y que ésta le sirva para afrontar diversos retos en su vida diaria.

JUSTIFICACIÓN

El programa de juegos variados se elaboró con la finalidad de contar con un material didáctico a experimentar y al mismo tiempo ofrecer a los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” sesiones de aprendizajes relacionadas al desarrollo de la motricidad gruesa con estrategias de aprendizajes altamente significativas y relevantes en la que se visualice el uso de juegos.

Así mismo los juegos son medios o recursos que ayudan a los niños a ser más activos y participativos, que les permite integrarse a los grupos y dinámicas con espontaneidad y creatividad, generando en ellos aprendizajes útiles y significativos.

Además el programa de juegos variados permitirá que los niños de la región desarrollen la motricidad gruesa con mayor facilidad, lo cual les permitirá conocer su esquema corporal, mantener un equilibrio postural y tener buena coordinación de sus movimientos.

En este contexto, los docentes deberán ofrecer a los niños y niñas un bagaje de conocimientos sobre los juegos, importante en el desarrollo de la motricidad gruesa así como en diversas áreas y temas, propiciando un ambiente acogedor y alegre y una motivación que despierte el interés, recogiendo saberes previos y generando conflictos cognitivos, de esta manera se estará formando niños sanos tanto en el aspecto físico y mental, que redundará en su formación integral.

OBJETIVO GENERAL

Proporcionar un programa de juegos variados en el desarrollo de la motricidad gruesa a los docentes para fortalecer el proceso enseñanza –aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conocer y analizar el programa de juegos variados en el logro del aprendizaje en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.

Aplicar el programa de juegos variados en el logro del aprendizaje en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.

Evaluar el programa de juegos variados en el logro del aprendizaje en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber”.

PROGRAMA DE JUEGOS VARIADOS EN LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 657 “NIÑOS DEL SABER” DEL DISTRITO DE PUNCHANA – 2014.

FUNDAMENTACION:

Este programa consiste en la realización de ejercicios y juegos conocidos, introduciendo variantes para que el niño no pierda el interés, es decir en la confección de variantes de los juegos, se mantiene su tipo y se varían algunos aspectos de su contenido y organización, estos se consideran en las modificaciones, en las formaciones, en las posiciones iniciales, en las formas de traslado, en la forma de ejecución de la habilidad, en los materiales y en las reglas del juego. Además por medio de los juegos de movimientos se puede influir positivamente; en la postura física y fortalecer el organismo infantil, los niños ganan en destreza, corren, saltan, trepan, desarrollan los grandes y pequeños músculos. Y fortalece la confianza en sí mismos, en sus fuerzas, se deslizan con resistencia y agilidad y aprenden a reaccionar con rapidez, las investigadoras propicia que en el juego participen todos los niños.

FECHA	JUEGOS	MATERIALES	OBJETIVO
Del:..02-10-14... Al:...16-10-14...	JUEGOS MOTORES: - JUEGOS DE LUCHA - JUEGOS DE PERSECUCION - JUEGOS DE CARRERA	- PELOTA DE TRAPO - AROS - CUERDA - PAÑUELOS	LOS JUEGOS MOTORES, TIENEN COMO OBJETIVO FORTALECER LOS MUSCULOS: CORREN, SALTAN, TREPAN, ETC. Y FORTALECIENDO LA CONFIANZA EN SI MISMO.
Del:...23-10-14... Al:...06-11-14...	JUEGOS TRADICIONALES: - JUEGOS SENSORIALES - JUEGOS IMAGINATIVOS - JUEGOS CALLEJEROS	- ANTIFAZ - INSTRUMENTOS MUSICALES DIVERSOS. - BOTELLA DE PLÁSTICO - ARENA - PELOTA GRANDE.	LOS JUEGOS TRADICIONALES, TIENE COMO OBJETIVO DESARROLLAR EN EL NIÑO Y LA NIÑA EL SENTIDO DE LA REALIDAD, DESPERTANDO SU IMAGINACION Y CREATIVIDAD.
Del:...13-11-14... Al:...20-11-14...	JUEGOS FUNCIONALES: - JUEGOS DE VELOCIDAD - JUEGOS DE RESISTENCIA	- TIZA - AROS - TABLITAS DE COLORES - LATAS	LOS JUEGOS FUNCIONALES, TIENE COMO OBJETIVO FORTALECER SUS HABILIDADES SENSORIALES Y MOTRICES, FAVORECIENDO EN LA COORDINACIÓN DE SUS MOVIMIENTOS Y DESPLAZAMIENTOS.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

INVESTIGADORAS	:	Amasifuen Pano Francis Damaris. Utia Cisneros Iselia.
I.E.I.	:	N° 657 “Niños del Saber”.
EDAD	:	5 años.
TEMA	:	Ejercitando mi fuerza
CONTENIDO	:	Juego de lucha
OBJETIVO	:	Tirar de una cuerda sujeta por otra persona, que ejerce una ligera presión.
MATERIALES	:	Cuerda de un metro de largo.

MOMENTO PEDAGOGICO	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	Saludamos a todos los niños, y antes de entonar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a entonar la canción “En la batalla del calentamiento”.	3 min	Patio
PROCESO	Trazamos una línea en el suelo, con tiza o cinta, y ponemos la cuerda con su mitad en la línea. Hacemos que los niños cojan un extremo mientras nosotras sostenemos el otro. A una señal, hacemos que intente tirar de nosotras hasta que crucen la línea (Puede ser necesario la ayuda de otro adulto para que le muestre cómo se juega). Al principio lo ponemos fácil y alabamos con frases como “que bien”, “buen empujón”; Gradualmente, tiramos aumentando la fuerza que ejerces desde tu extremo, para que tenga que aumentar la fuerza con la que los niños tiran, hasta que nosotras crucemos la línea. Aseguramos de que se esfuerzen, pero no dejamos que la actividad se haga frustrante o dolorosa para ellos.	9 min	Cuerda de un metro de largo.
FINALIZACIÓN	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau a mis amiguitos”, Se asean y retornan al aula.	3 min	Patio

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

INVESTIGADORAS	:	Amasifuen Pano Francis Damaris. Utia Cisneros Iselia.
I.E.I.	:	N° 657 “Niños del Saber”.
EDAD	:	5 años.
TEMA	:	Pepes y Pepitas
CONTENIDO	:	Juego de persecución
OBJETIVO	:	Desarrollar la motricidad gruesa, la velocidad de reacción, fomentar la atención.
MATERIALES	:	Se pueden utilizar banderines para delimitar los campos.

MOMENTO PEDAGOGICO	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	Saludamos a todos los niños, y antes de entonar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a entonar la canción “Si tú tienes muchas ganas”.	3 min	Patio
PROCESO	Existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo son “Pepes” y el otro “Pepitas”. Cuando el director de juego grite “¡Pepes!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita “¡Pepitas!”, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.	9 min	Banderines
FINALIZACIÓN	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau a mis amiguitos”, Se asean y retornan al aula.	3 min	Patio

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

INVESTIGADORAS	:	Amasifuen Pano Francis Damaris. Utia Cisneros Iselia.
I.E.I.	:	N° 657 “Niños del Saber”.
EDAD	:	5 años.
TEMA	:	Atrapa al conejo.
CONTENIDO	:	Juego de carrera
OBJETIVO	:	Saltar y correr de diferentes formas y direcciones.
MATERIALES	:	Tizas.

MOMENTO PEDAGOGICO	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	Saludamos a todos los niños, y antes de entonar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a entonar la canción “Arriba y abajo”.	3 min	Patio
PROCESO	Se seleccionará un niño que será el perro y los demás que serán los conejos, el perro tiene que perseguir a los conejos, que deberán desplazarse dando saltos con los dos pies, tendrán una casita donde puedan permanecer a salvo del perro, fuera de allí el perseguidor trata de tocar a uno y le dice: amigo mío, ayúdame a agarrar a los demás. Ahora ya no es uno el perseguidor, sino dos. Este número ira aumentando a medida que vayan tocando a los demás conejos, que se convertirán en perros. El juego termina cuando todos se hayan convertido en perros.	9 min	Tizas
FINALIZACIÓN	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau a mis amiguitos”, Se asean y retornan al aula.	3 min	Patio

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

INVESTIGADORAS : Amasifuen Pano Francis Damaris.
 Utia Cisneros Iselia.
I.E.I. : N° 657 “Niños del Saber”.
EDAD : 5 años.
TEMA : El gallo y la gallina ciega.
CONTENIDO : Juego sensorial
OBJETIVO : Desarrollar y estimular las percepciones de manera Recreativa.
MATERIALES : Antifaz, instrumentos musicales diversos.

MOMENTO PEDAGOGICO	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	Saludamos a todos los niños, y antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción del “En la batalla del calentamiento”.	3 min	Patio
PROCESO	Los niños eligen a un compañero o compañera que será la gallinita ciega, los demás compañeros forman un círculo cada uno de ellos tendrá un instrumento diverso el cual harán sonar y tratará de llamar la atención de la gallinita ciega. Después de dar varias vueltas la gallinita ciega buscará el sonido que más le guste y adivinará que instrumento es y que compañero lo tiene luego cambian los papeles y continúa el juego.	9 min	Antifaz, instrumentos musicales diversos.
FINALIZACIÓN	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau hasta mañana”, después pasan a sus respectivas aulas.	3 min	Patio

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

INVESTIGADORAS : Amasifuen Pano Francis Damaris.
 Utia Cisneros Iselia.
I.E.I. : N° 657 “Niños del Saber”.
EDAD : 5 años.
TEMA : El gusano cojo.
CONTENIDO : Juegos imaginativos.
OBJETIVO : Desarrollar la sensibilidad motora gruesa y aumenta
 La capacidad correr y pasar las pelotas por debajo.
MATERIALES : Ninguno.

MOMENTO PEDAGOGICO	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	Saludamos a todos los niños, y antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción del “Manteca de Boa”.	3 min	Patio
PROCESO	Se forman tres grupos, cada alumno coge con una mano el pie del jugador de adelante, el cual se desplaza sobre el otro pie, desplazarse así por el espacio y organizar carreras.	9 min	Ninguno
FINALIZACIÓN	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau hasta mañana”, después pasan a sus respectivas aulas.	3 min	Patio

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

INVESTIGADORAS : Amasifuen Pano Francis Damaris.
 Utia Cisneros Iselia.
I.E.I. : N° 657 “Niños del Saber”.
EDAD : 5 años.
TEMA : La botella vacía.
OBJETIVO : Desarrollar su capacidad motriz que contribuye con el sentido de la realidad.
CONTENIDO : Juegos callejeros.
MATERIALES : botellas de plástico, arena, pelota grande.

MOMENTO PEDAGOGICO	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	Saludamos a todos los niños, nos formamos en círculo y empezamos a cantar “mis extremidades”	3 min	Patio
PROCESO	Se forman dos equipos, se traza un cuadrado en el suelo y se coloca las dos botellas de plástico un grupo tiene que tratar de vaciar las botellas para ganar el juego y el otro equipo tratar de impedir que lo haga con golpes de la pelota y evitar que ganen, luego cambian los papeles y continúa el juego.	9 min	botellas de plástico, arena, pelota grande
FINALIZACIÓN	Una vez terminada la actividad nos sentamos y cantamos la canción “la ronda de los animales”, después pasan a sus respectivas aulas”.	3 min	Patio

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

INVESTIGADORAS	:	Amasifuen Pano Francis Damaris. Utía Cisneros Iselia.
I.E.I.	:	N° 657 “Niños del Saber”.
EDAD	:	5 años.
TEMA	:	“Los San Fermín”
CONTENIDO	:	Juego de velocidad
OBJETIVO	:	Desarrollo percepción espacial, capacidad de salto, coordinación, velocidad.
MATERIALES	:	Aros, ladrillos de colores, colchonetas.

MOMENTO PEDAGOGICO	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	Saludamos a todos los niños, y antes de entonar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a entonar la canción “Mi cuerpo moveré”.	3 min	Patio
PROCESO	En el gimnasio se marca un recorrido, delimitando el espacio con conos, tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase a la voz del profesor, tienen que correr por el circuito, saltando los obstáculos, hasta llegar a una zona donde los toros ya no pueden pillarlos, los alumnos que sean pillados se convierten en toros.	9 min	Aros, ladrillos de colores, colchonetas
FINALIZACIÓN	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau a mis amiguitos”, Se asean y retornan al aula.	3 min	Patio

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

INVESTIGADORAS : Amasifuen Pano Francis Damaris.
 Utia Cisneros Iselia.
I.E.I. : N° 657 “Niños del Saber”.
EDAD : 5 años.
TEMA : Línea fronteriza.
CONTENIDO : Juegos de resistencia.
OBJETIVO : Estimular la fuerza y la coordinación de forma divertida.
MATERIALES : Cuerda, tiza.

MOMENTO PEDAGOGICO	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	Saludamos a todos los niños, y antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción del “saltan, saltan los conejitos”.	3 min	Patio
PROCESO	Se forman grupos iguales de niños y niñas, cada equipo asigna un nombre de país. Primero se enfrentan los dos primeros equipos, mientras los otros esperan su turno se hace una línea en el medio de ambos grupos y ambos tienen que jalar la cuerda con mucha fuerza para evitar perder, el equipo que pase primero la línea pierde, luego el equipo que gana jugara con el otro equipo.	9 min	Cuerda, tiza.
FINALIZACIÓN	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Cabeza, tronco rodillas y pies”, después pasan a sus respectivas aulas.	3 min	Patio

ANEXO N° 03



ESCUCHAN CON ATENCIÓN LAS INSTRUCCIONES PARA REALIZAR LOS JUEGOS.



REALIZAN JUEGOS DE VELOCIDAD



REALIZAN JUEGOS DE PERSECUCIÓN



REALIZAN MOVIMIENTOS CON LAS PARTES GRUESAS DE SU CUERPO



SALTAN CON UN SOLO PIE



IMITAN EL ANDAR DE ALGUNOS ANIMALES



ESCUCHAN CON ATENCION LAS INDICACIONES PARA REALIZAR LOS JUEGOS



REALIZAN JUEGOS EN PAREJA



REALIZAN EJERCICIOS DE FUERZA



REALIZAN JUEGOS DE RESISTENCIA



COORDINAN BIEN SUS MOVIMIENTOS



PONEN TODO SU EMPEÑO AL RELIZAR LA ACTIVIDAD