

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**Actividades lúdicas, para desarrollar motricidad gruesa en
niños de la institución N° 724 - 2017**

Trabajo de Investigación para optar el Grado de Bachiller en Educación

Autora:

Livaque Regalado, Randy América

Asesora:

Varas Boza, Lucy Joaneth

Nuevo Chimbote- Perú

2017

INDICE

1. PALABRAS CLAVE	i
2. TITULO	ii
3. RESUMEN	iii
4. ABSTRACT	iv
	v
5. INTRODUCCION	
5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica	1
5.1.1. Antecedentes	
5.1.2. Fundamentación Científica	2
5.2. Justificación de la Investigación	32
5.3. Problema	34
5.4. Conceptuación y Operacionalización de Variables	36
5.5. Hipótesis	38
5.6. Objetivos	39
6. METODOLOGÍA	39
6.1. Tipo y Diseño de la Investigación	39
6.2. Población y Muestra	40
6.3. Técnicas e instrumentos de la investigación	41
7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	41
8. RESULTADOS	42
9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	68
10. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	71
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
ANEXOS	

1. PALABRAS CLAVE:

TEMA : ACTIVIDADES LÚDICAS, PARA DESARROLLAR
MOTRICIDAD

ESPECIALIDAD : EDUCACIÓN INICIAL

KEYWORD:

THEME : PLAYFUL ACTIVITIES GROSS MOTRICITY

ESPECIALITY : INITIAL EDUCATION

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	Área	Sub Área	Disciplina	Sub líneas o campos de investigación
Teoría y métodos educativos.	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General	Estrategias de aprendizaje.

2. TÍTULO:

“Actividades lúdicas, para desarrollar motricidad gruesa en niños
de la institución N° 724 - 2017”

TITLE:

“Recreational activities, to develop gross motor skills in
children of, institution N ° 724 - 2017”

3. RESUMEN:

Pese a las múltiples innovaciones en educación en relación al tema, existen Instituciones Educativas que consideran a la lúdica como una actividad poco importante en el desarrollo social, psicomotor y afectivo de los niños, haciendo de éstos, niños tristes, poco sociales, sin creatividad. 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 de mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

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 ayuda en a potencializar las habilidades y conductas motrices y es por ello que el objetivo de este trabajo de tipo experimental, es: **Desarrollar la motricidad gruesa a través de la Actividad Lúdica en niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo, distrito de Bambamarca**, ya que el juego lúdico es un medio para optimizar el aprendizaje de los niños, porque éste posee un valor educativo esencial para el desarrollo social e intelectual del hombre, y va a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

1. ABSTRACT:

Despite the many innovations in education in relation to the subject, there are Educational Institutions that consider leisure as an unimportant activity in the social, psychomotor and affective development of children, making them sad, unsocial children, without creativity. The preschool age, is constituted in the living space, perhaps, richer in experiences that involve movement and expression, where the infant's motor abilities are in a transitional period, since the individual is born is an inexhaustible source of activity of look, manipulate, browse, experiment, invent, express, discover, communicate and dream; the game is the main childhood activity; This impels the child to explore the world, know it and master it; therefore, these experiences will allow the child to organize the information received from the outside through the senses; responding motor power to environmental demands.

Therefore, it is convenient to take advantage of the preschool stage in which the child faces the world that requires an adequate motor organization, requiring strategies and stimuli that, as the game helps to potentiate the motor skills and behaviors, and that is why that the objective of this experimental work, is: To develop gross motor skills through the recreational activity in children of the I.E.I. N° 724 of Marcopata Bajo, district of Bambamarca, since the playful game is a means to optimize the learning of the children, because this one has an educational value essential for the social and intellectual development of the man, and it will characterize the first phase of preparation for productive action that children should have when they reach adulthood.

5. INTRODUCCIÓN:

5.1. Antecedentes y fundamentación científica:

5.1.1. Antecedentes:

Durante la investigación se encontraron algunos estudios relacionados con el tema de estudio que nos compete, los cuales citaremos a continuación:

Ruiz y Navarro. (2013). En su tesis: *“Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la Importancia de la Motricidad Gruesa en niños de Preescolar del Instituto Keitty”*; concluyen que: Los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel de preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Dueñas, (2015). En su Tesis *“Los Juegos Didácticos y su efecto en el Desarrollo Psicomotriz de los estudiantes de Primer Año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” Del Cantón Babahoyo*; arriba a las conclusiones siguientes: Las maestras (os) de inicial no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad en los estudiantes. El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.

De la Hoz, (2012); en su tesis *“Experiencias Constructivas en niños de edad Preescolar”*; llega a la conclusión que la psicomotricidad en el esquema objetivo de igualdad mental y manipulación de los contenidos o experiencias, es aquí 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.

Valega y Yoli. (2010). *En la Tesis El Juego, para estimular la Motricidad Gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla*, realizada con el objetivo de desarrollar y mejorar la motricidad Gruesa a través del juego de los involucrados en la investigación; concluye que: el nivel pre escolar es una edad en la que la única actividad por la que los infantes tienen mayor interés y necesidad es el juego; por tanto al utilizarlo direccionándolo en el desarrollo de la motricidad gruesa, es una herramienta pedagógica por excelencia para su desarrollo ya que permite a los niños trabajar una multiplicidad de actividades que hacen que los segmentos gruesos de su cuerpo se fortalezca y desarrollen correctamente; facilitado enormemente a la motricidad gruesa.

Amasifuén y Utia. (2012). Por su parte, en su tesis titulada “*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*”, presentado ante la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana; investigación realizada ante la imperiosa necesidad de desarrollar la Motricidad Gruesa de los niños de 5 años de esta institución; concluye que: 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).

5.1.2. Fundamentación Científica:

A continuación, describimos algunas teorías como conocimientos científicos y conceptos básicos en los que se sustenta el presente trabajo de investigación:

5.1.3. Teorías que sustentan la Investigación:

A. Del Ejercicio Preparatorio de Groos:

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la

etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

B. Teoría Cognoscitiva de Piaget:

a. En relación al juego o actividad lúdica: “El juego es sobre todo una forma de asimilación. Empezando desde la infancia y continuando a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad, a esquemas que ya tiene. Cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos cómo el objeto a la situación nueva, se asemejan a conceptos ya conocidos. Considera al juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permitan entender la realidad de manera más exacta.” (Newman 1992 p.145).

b. En relación al desarrollo de la motricidad: Jean Piaget enfoca su teoría en la epistemología genética, porque estudió el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su base orgánica, biológica, genética, encontrando que cada individuo se desarrolla a su propio ritmo. Describe el curso del desarrollo cognitivo desde la fase del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado.

Para Piaget la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognitivas y distingue estadios sucesivos en el desarrollo de la cognición, estos son:

Período sensorio-motriz (0 a 1 y medio aproximadamente)

Período pre operacional (2 a 7 años aproximadamente)

Período de las operaciones concretas (7 a 11 años aproximadamente)

Período de las operaciones formales (11 años adelante).

Es importante señalar que es en el primer estadio, donde aparecen las habilidades locomotrices y manipulativas, cuando el niño, niña

aprende a manejar de manera hábil la información sensorial. Estos traen consigo la capacidad congénita de succionar, agarrar y llorar, cuyas acciones van a favorecer al desarrollo sensorio-motriz.

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

Donde la motricidad es la base fundamental para el desarrollo integral del individuo, ya que a medida que nos movemos e interactuamos con nuestro ambiente socio-cultural vamos adquiriendo experiencias que nos servirán para obtener nuevos aprendizajes.

C. Teoría Sociocultural de Vygotsky.

En relación al juego: Lev Vygotsky creó la “Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores”. Para Vygotsky, el juego es como un instrumento y recurso socio-cultural, que tiene el papel de impulsar el desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de funciones como la atención o la memoria. Según palabras de Vygotsky: "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Con el juego, de manera consiente y divertida, el niño puede centrar su atención, concentrarse, expresarse, regular sus emociones, memorizar, etc. sin dificultad. Podemos decir que es un constructivista ya que, según su teoría, los niños construyen su aprendizaje y su realidad social y cultural que les rodea a partir de

que juega con otros niños, y de esta manera amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social, aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP).

D. Teoría de Henry Wallon:

Wallon en su teoría intenta mostrar la importancia del movimiento en el desarrollo psicobiológico del niño sosteniendo que la función tónica juega un rol relevante en el desarrollo infantil y dividió la vida del ser humano en diferentes estadios, resumidos de la siguiente forma:

- a. Estadio impulsivo (tónico- emocional 6 a 12 meses): a partir de este momento se organiza el movimiento hacia el exterior. Deseo de explorar.
- b. Estadio proyectivo (2 a 3 años): la motricidad se constituye en instrumento de acción sobre su entorno en el cual se desenvuelve.
- c. Estadio personalístico (3 a 4 años) su capacidad de movimiento se manifiesta como medio de favorecer su desarrollo psicológico.

El autor enfoca la unidad biológica de la persona humana, en una unidad funcional, donde el psiquismo y la motórica no constituyen dos dominios diferentes, sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio. También pone en evidencia que el niño, niña antes de utilizar el lenguaje verbal como medio de comunicación, utiliza su cuerpo a través de los gestos y movimientos para comunicarse de acuerdo a las situaciones presentadas según su ambiente socio- cultural.

Según Wallon en los estadios ulteriores la motricidad va a cumplir un doble papel, por una parte, se convierte en instrumento de diversas tareas, y por otra, es el mediador de acción mental.

E. Teoría de Sigmund Freud:

Freud representa el modelo psicoanalítico en el desarrollo humano, donde se enfoca la motricidad como relación. Esta teoría aportó la revitalización de lo corporal en el desarrollo de la personalidad infantil y adulta.

Dividió el proceso del desarrollo en varios estadios:

- El oral.
- El anal
- El fálico.
- La latencia
- El genital.

F. Teoría de Emmi Plikler:

En su método predomina la libertad frente a la restricción o al intervencionismo del adulto, para él, el desarrollo motor se lleva a cabo de forma espontánea según los dictados de la maduración orgánica y nerviosa.

Hace énfasis en las condiciones que garantizan la libertad de los movimientos:

- La seguridad y estabilidad que rodean al niño como: lugares y personas.
- El afecto sincero.
- La vestimenta cómoda y segura.
- El estado de salud y desarrollo.
- Los espacios y superficies adecuados para que el niño pueda moverse.

G. Teoría de V. Da Fonseca

Sostiene que el desarrollo psicomotor infantil es un elemento necesario para el acceso de los procesos superiores del pensamiento. Divide la ontogénesis de la motricidad en tres etapas:

- a. **Inteligencia neuromotora:** En esta etapa los niños - niñas realizan actividades de: locomoción, aprehensión y suspensión como rodar, gatear, andar, correr, saltar, suspenderse, balancearse, escalar, atar, botar, entre otras.
- b. **Inteligencia perceptivo motriz:** Relacionada con la noción del cuerpo: lateralidad, orientación en el espacio y en el tiempo (localización corporal, identificación izquierda y derecha, orientación de los espacios motores, actividad rítmica melódica) entre otros.
- c. **Inteligencia psicomotriz:** Integrado por las etapas anteriores que van a permitir el pleno desarrollo (lenguaje, psicomotor, cognitivo, físico y emocional).

El sistema psicomotor para Da Fonseca tiene todas las características de la Teoría de Sistemas: Totalidad, Jerarquización, integración, equilibrio, retroalimentación, adaptabilidad, equidad.

H. Teoría de Jerome. S. Brunner

Brunner señala que el desarrollo psicomotor del niño es la adquisición de capacidades psicomotrices consideradas como un proceso en el cual éste aprende a construir secuencias de movimientos adaptados a sus intereses y a los intentos de las acciones ligándose estrechamente a los demás factores del desarrollo, y muy en particular a la actividad viso motriz.

Señala que el desarrollo de las capacidades del niño comprende tres componentes esenciales: la intención, que implica la acción motriz, los

mecanismos de percepción y de coordinación. El feed-back interno, donde intervienen las señales del sistema nervioso y el feed-back de la acción cuando se ejecuta ésta. Los patrones de acción, donde se desarrolla la organización de los diferentes movimientos.

La actividad física del infante debe ser aceptada, estimulada y valorada como una necesidad intrínseca y fundamental para su desarrollo.

5.1.2. Actividad Lúdica:

A. Concepto:

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

B. La lúdica en el desarrollo infantil

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La

estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades la-borales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la ado-lescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo au-menta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con activi-dades activas o pasivas de esparcimiento.

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

C. Funciones del Juego o la Actividad Lúdica:

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

A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el puro placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo.

El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales.

El niño comienza a clasificar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el pensamiento lógico.

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

Las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo. Esta manipulación y combinación de acontecimientos novedosos sientan la base para la resolución de problemas. El pensamiento representativo surge a medida que el niño participa en el juego simbólico y dramático; el pensamiento abstracto tiene su base en las actividades que permiten desarrollar la capacidad de clasificación y de resolución de problemas. Las experiencias concretas del juego permiten al niño efectuar una evaluación más precisa del ambiente y su rol en él.

Huizinga (1972), dice que “la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura.

Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra.

El juego es pues, esencial para el hombre y la sociedad en que vive”. [4] Igualmente caracteriza el juego como una energía vital que ultrapasa las necesidades inmediatas y estimula el crecimiento, la posibilidad de socialización que están implicadas en la actividad lúdica, por ello el juego tiene, en la terapia psicomotora una gran importancia significativa, la cual de hecho fortalece la discusión sobre las afirmaciones de que un niño a quien se le permiten juegos dirigidos, necesariamente desarrollara su sistema motor grueso, produciendo en el seguridad en sus acciones.

Johann Huizinga, en su libro *Homoludens*, quien plantea el concepto de juego, Clarifica que para todos los idiomas juego significa: acción, ejecución, movimiento, actividad.

Éste, plantea que el juego es una actividad libre en el que el individuo se involucra con gusto alejándose de lo cotidiano para entrar en un mundo de fascinación.

Así mismo, Huizinga, plantea que: “Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírse nos la idea que todo el hacer del hombre no es más que un jugar”; si esto es así, no hay duda que estamos en este trabajo frente a uno de los métodos estratégicos, quizá, más eficiente para la enseñanza – aprendizaje de cualquier disciplina del saber; en este caso estimular la motricidad gruesa.

El juego, según Huizinga, es una manifestación nata de todo ser humano; pero, hay que estimularla, despertarla y es aquí donde este trabajo tiene su aplicación en la estimulación del equilibrio y la coordinación, porque en su esencia se pretende buscar mejor la motricidad gruesa en los estudiantes mediante la aplicación de juegos dirigidos, porque cuando el

juego se deja sin directrices, entonces, se convierte en una mera diversión y su sentido pedagógico se pierde. Es vital, organizar el juego, hasta tal sentido que éste no debe terminar, sino que debe quedar siempre abierto para continuar, porque si termina se pierde el placer, lo lúdico.

Por consiguiente, el juego no debe ser desordenado, todo por el contrario amerita una preparación y organización para llevarlo al plano de la pedagogía. No se debe caer en la sola diversión o entretenimiento en donde se va sólo a pasar el tiempo; el juego es algo más que la diversión: es gozo que permite al individuo realizar catarsis y autocrítica de sus acciones, por eso es importante en el aula de clases; pero, se enfatiza que debe ser organizado y dirigido para que logre los resultados previstos.

De igual forma el pensador alemán Hans G. Gadamer, comenta en su libro *Verdad y Método*, los aspectos esenciales del juego y la importancia que este tiene en la persona, convirtiéndola en autómatas, es decir la cautiva. En el campo de la pedagogía el juego lleva al docente a olvidarse de quién es y lo obliga tomar otros derroteros dentro del aula de clases.

El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación. Esto impele a decir que el juego debe ser dirigido y no debe dejarse al libre albedrío, o sea que en el juego es importante la acción del docente, quien llevará al individuo hasta donde se ha planeado. Porque en el juego se deben respetar las reglas, debido a la seriedad del mismo.

El juego es un proceso natural del ser humano y de su entorno, ya que el modo de ser del mismo está muy cercano a la forma del movimiento de la naturaleza, es por ello que, para edificar conceptos en los educandos a través del juego, hay que tener mucho cuidado para no deformar esa naturaleza que rodea al estudiante.

Dice Gadamer que el sentido medial del juego permite sobretodo que salga a la luz la referencia de la obra de arte al ser en cuanto que la naturaleza es un juego siempre renovada, sin objetivos ni intención, y se puede considerar como un modelo de arte; así mismo, dice que: “las reglas e instrucciones que prescriben el cumplimiento del espacio lúdico constituyen la esencia de un juego. Cada juego plantea una tarea particular al hombre que lo juega. Los mismos niños plantean sus propias tareas cuando juegan al balón, y son tareas lúdicas porque el verdadero objetivo del juego no consiste en darles cumplimiento sino en la ordenación y configuración del movimiento del juego”.

Todo lo anotado brinda la oportunidad de aseverar que el juego como fines pedagógicos es una gran herramienta en la estimulación de la motricidad gruesa, mediante la estimulación de la coordinación y el equilibrio.

La utilización de juegos con fines pedagógicos no es nueva; viene desde Platón y ha sido recomendada por pedagogos de todos los tiempos. Pero quien primero advirtió la importancia fundamental del juego en el desarrollo del niño fue Froebel.

Sin embargo, sólo en esta época el juego (Lúdica), se ha puesto al servicio de la escuela en forma sistemática como parte de la educación física y social, y ayuda a la educación intelectual y a la instrucción propiamente dicha. Pero ya éste tipo de pedagogía alternativa, se está poniendo en práctica en la enseñanza de todas las áreas, más aún en la estimulación motora, que es la que ocupa a la investigadora en este trabajo.

D. Importancia de la actividad Lúdica en el niño:

La lúdica, 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 la actividad lúdica, en las actividades del niño, éste, 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.
- Conocimiento de sí mismo: 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.

E. Características del juego

El juego tienes 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.

F. Clasificación de los juegos según capacidades:

- a.** 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.

- b.** 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.

- d.** 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.

- e.** 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”.

- f.** 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.

- g.** 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.

5.1.3. Motricidad Gruesa:

A. Concepto:

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.

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. (Garza Fernández Francisco. 1978.)

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

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

Para la investigadora; Motricidad Gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar

una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

El desarrollo de la motricidad gruesa, se relaciona directamente con dos términos básicos: el equilibrio y la coordinación.

- a. Equilibrio:** Es el “estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”.

El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras.

Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor (supino, prono... de pie) proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo, siendo esto necesario para la marcha. Cuando el niño se mantiene y sostiene en posición de pie, salta y brinca; desarrolla un trabajo intenso (pesado) superpuesto a la co-contracción, actividad que lo prepara para realizar movimientos con destrezas en el espacio.

Se encuentra integrado en un nivel cortical, en donde el más ligero estímulo sobre el pie ocasionado por un cambio de posición, conduce a la ejecución de un paso correcto, o a la ejecución de un brinco.

La regulación del equilibrio, conjuntamente con el control tónico dura alrededor de 10 años, para permitir buen control; siendo así, en el niño de edad escolar está en un proceso de establecimiento, por lo cual al realizar sus movimientos: brincar en un solo pie, caminar en la punta de los pies, recurrir a constantes reequilibraciones y ajustes de su musculatura corporal para mantener estable su centro de gravedad; lo que justifica la realización de ejercicios en la adquisición de este dominio.

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.

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

- Equilibrio Estático: control de la postura sin desplazamiento.
- Equilibrio Dinámico: reacción de un sujeto en desplazamiento, contra la acción de la gravedad desplazarse en una postura determinada: de pie haciendo giros o saber detenerse al realizar una actividad dinámica: correr-detenerse.

- 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.
- b. Coordinación:** 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. Para Castañer y Camerino (1991): coordinación hace referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

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

A consideración de la investigadora, defino la coordinación como el potencial que poseen las personas para controlar el movimiento y los estímulos, y de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

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 sistema nervioso 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.
- 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 Neuro - muscular 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.

B. 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 músculos, 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 humanos, 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)

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

La madurez motriz, fundamenta todos los aspectos del desarrollo integral del niño, puesto que fomenta globalmente todos los planos vitales que constituyen la mente y el cuerpo en general.

Al respecto, Henry Wallon 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 el, 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 gráficas o movimientos corporales que se delimitan por su espontaneidad y su dimensión analítica y creadora.

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

5.2. Justificación de la Investigación:

La presente investigación fundamentada en el juego lúdico como estrategia para estimular y mejorar las variables de coordinación y equilibrio, 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 lúdico pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego lúdico 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 motor, 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 la investigadora, este proyecto busca centrar el interés en el juego lúdico 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.

El impacto que generará esta investigación se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento académico debe mejorar ostensiblemente, al igual que su desempeño laboral, social y personal.

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 de un ser humano.

Por ello, los resultados que se esperan obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 724 de Marcopata Bajo, del distrito de Bambamarca, alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

5.3. Problema:

La edad en la que el niño llega al nivel inicial; es decir, de 3 a 5 años; 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, mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar,

expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

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 en el niño 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 ayuda en a potencializar las habilidades y conductas motrices.

Durante el trabajo de observación llevado en la institución se percibió que en la clase de deporte y actividades lúdicas 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 demostración por la carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor.

En los recreos los niños eran tristemente, obligados a jugar en espacios reducidos, presentándose problemas de hacinamiento. Esta misma problemática ocurre en la escuela, donde se encuentra que estas no tienen patios ni

instalaciones adecuadas; porque son casas adaptadas con espacios inadecuados, sus zonas de juego son de lujo, y el personal de apoyo (fisioterapeutas, terapeuta ocupacional y profesores de educación física) no existe, para que le trabajen a los niños y las niñas de una forma adecuada y optima la motricidad gruesa.

De la misma manera un aspecto puntual de este estudio es que muchos docentes que laboran en dicha institución no son profesionales en educación preescolar, las orientaciones que dan frente al desarrollo motriz de sus estudiantes no son las más acertadas; los niños y niñas presentan dificultades porque estos docentes ignoran estrategias propias para desarrollar en este nivel, y en el peor de los casos desconocen la importancia del juego en esta etapa de la vida y su incidencia en el aprendizaje. Porque no se le permite desarrollar el aspecto motor grueso por darle prioridad a otras áreas del conocimiento. Es pertinente anotar que todas las dimensiones del desarrollo requieren la fomentación de aspectos motrices. Con base en esta afirmación planteamos el siguiente interrogante:

¿De qué manera la actividad lúdica influye en el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo del distrito de Bambamarca?

5.4. Conceptuación y Operacionalización de Variables.

5.4.2. Conceptuación de Variables:

- A. Actividad Lúdica: Actividad que realiza la persona de manera divertida donde permite proyectar sus emociones y deseos, además es una actividad espontanea que exige una regla escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer.

- B. Motricidad Gruesa: Es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación del

cuerpo. Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes.

5.4.3. Operacionalización De Las Variables:

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTR.
INDEPENDIENTE: Juego lúdico.	- Actitudes ante el juego	<ul style="list-style-type: none"> - Atracción hacia los juegos. - Participación en el juego - Respeto las normas del juego. - Valora la importancia del juego. - Cuida los materiales utilizados en el juego. 	Ficha de Observación
	- Habilidades en el juego	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de estrategias para participar en el juego. - Se expresa con facilidad frente al grupo. - Muestra capacidad creativa para resolver los juegos. - Identifica los pasos de los diferentes tipos de juego. - Presenta capacidad de razonamiento en el juego. 	
DEPENDIENTE: Coordinación motora gruesa	- Dimensión Corporal	<ul style="list-style-type: none"> - Identifican correctamente todas las partes de su cuerpo. - Imitan la posición del cuerpo que indican las láminas. - Pueden correr libremente sin chocar con los demás compañeros. - Pueden caminar sobre obstáculos. (lantas) - Se desplazan a diferentes velocidades llevando la 	

		bolsita de arena en diferentes partes del cuerpo. Ejemplo: en el cuello (caminando). En la espalda (gateando). En la cabeza (corriendo)	
	- Estructuración espacio temporal	<ul style="list-style-type: none"> - Caminan sin dificultad sin tocar los aros, hasta llegar al otro extremo. - Puede pasar a través del aro, caminando. - Puede rodar el aro hacia adelante y atraparlo. - Puede desplazarse en zig-zag entre los aros llevando un objeto en las manos. - Puede caminar sobre las líneas trazadas con yeso en el piso de diferentes formas. (onduladas, rectas, , zig-zag) Siguiendo el circuito. 	
	- Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> - Salta encima de los aros sin parar, con los pies juntos. - Se desplaza al ritmo de la música (lento, despacio, rápido, muy rápido) - Se detiene al sonido del silbato. - Puede caminar siguiendo el ritmo de la pandereta. - Puede repetir con aplausos la cantidad de veces que suena la pandereta. 	
	- Coordinación Viso Motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden rebotar la pelota con ambas manos. 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Pueden rebotar la pelota con una mano. - Pueden rodar la pelota hacia un objetivo. - Pueden patear la pelota hacia un objetivo. - Pueden lanzar hacia arriba y atrapar la pelota en el aire. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio y Control postural 	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden mantener el equilibrio sobre un pie. - Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse. - Pueden pararse y sentarse con un saquito de arena sobre la cabeza, sin botarla. - Pueden caminar en línea recta con un saquito de arena sobre la cabeza. - Pueden caminar en línea recta con un saquito de arena sobre la cabeza tomados de la mano con su pareja. 	

5.5. Hipótesis:

La actividad lúdica, desarrollará significativamente la motricidad gruesa en niños de la I.E.I N° 724 de Marcopata-2017

5.6. Objetivos:

5.6.2. Objetivo General:

Determinar cómo la actividad lúdica influye en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata.

5.6.3. Objetivos Específicos:

- 5.6.3.1. Identificar el nivel coordinación motora gruesa en niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata, antes de la aplicación de las Actividades Lúdicas.
- 5.6.3.2. Identificar el nivel coordinación motora gruesa en niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata, después de la aplicación de las Actividades Lúdicas.
- 5.6.3.3. Comparar el nivel coordinación motora gruesa en niños de la I.E.I N° 724 de Marcopata, antes de la aplicación de las Actividades Lúdicas.

6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO:

6.1. Tipo de Investigación:

El presente estudio es de tipo EXPLICATIVA; y según Hernández (2011), en Métodos y técnicas de la Investigación lo define como el proceso orientado, no sólo a describir o hacer un mero acercamiento en torno a un fenómeno o hecho específico, sino que busca establecer las causas que se encuentran detrás de éste.

En otras palabras, la Investigación Explicativa se basa principalmente en establecer el por qué y el para qué de un fenómeno, a fin de ampliar el ¿Qué? de la Investigación Descriptiva y el ¿Cómo? De la Investigación Explorativa. De esta forma, lejos de definir o solamente describir, la Investigación Explicativa explica el porqué de un fenómeno o hecho determinado.

6.2. Diseño de Contrastación.

A fin de contrastar la hipótesis se empleará el diseño en sucesión o en línea, en este diseño se usa un solo grupo, el mismo que sirve como grupo experimental y testigo de sí mismo; teniendo para este tipo de diseño es esquema siguiente:

$$\underline{G. E. \quad O1 \quad x \quad O2}$$

DONDE:

G. E. : Grupo Experimental.

O1 : Pre test o prueba de entrada.

X : Estrategia experimental: juegos lúdicos.

O2 : Post test o prueba de salida.

6.3. Población y Muestra:

La población está constituida por la totalidad de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I. E.I. N° 724 de Marcopata Bajo del distrito Bambamarca servirán de hipótesis. que hacen un total de 8 alumnos; por tanto, son éstos estudiantes los que constituyen el grupo de la muestra; los mismos que se organizan de la manera siguiente:

	TRES AÑOS		CUATRO AÑOS		CINCO AÑOS	
		M	H	M	H	M
	2	2	0	1	2	1
TOTAL	4		1		3	
TOTAL	8					

FUENTE: Nóminas de Matrícula I.E.I. N° 724-Marcopata-2017

6.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.

Para el presente trabajo de investigación se utilizó las técnicas e instrumentos que detallamos a continuación:

6.4.1. Técnicas:

- Fichaje.
- Sociometría.

- Observación.

6.4.2. Instrumentos:

Los instrumentos utilizados en la presente investigación son los siguientes:

- Fichas.
- Ficha de Obsevación.

7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA EL PROCESAMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS:

En el presente trabajo de investigación se hizo uso de:

- Elección del problema.
- Formulación de objetivos.
- Selección de la muestra.
- Elaboración de lista de cotejo.
- Aplicación de la lista de cotejo de entrada.
- Aplicación del juego como estrategia.
- Test sociométrico.
- Aplicación de la lista de cotejo de salida.

7.1. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

- Seriación de datos.
- Codificación de datos.
- Tabulación de datos.
- Análisis e interpretación de datos.

8. **RESULTADOS:** Presento a continuación los resultados obtenidos, según el instrumento de Evaluación, la Ficha de Observación; dichos resultados son presentados de manera comparativa tanto del Pre como del Pos Test; los mismos que han servido para verificar y comprobar si los objetivos han sido alcanzados, así como para comprobar la validez de la hipótesis.

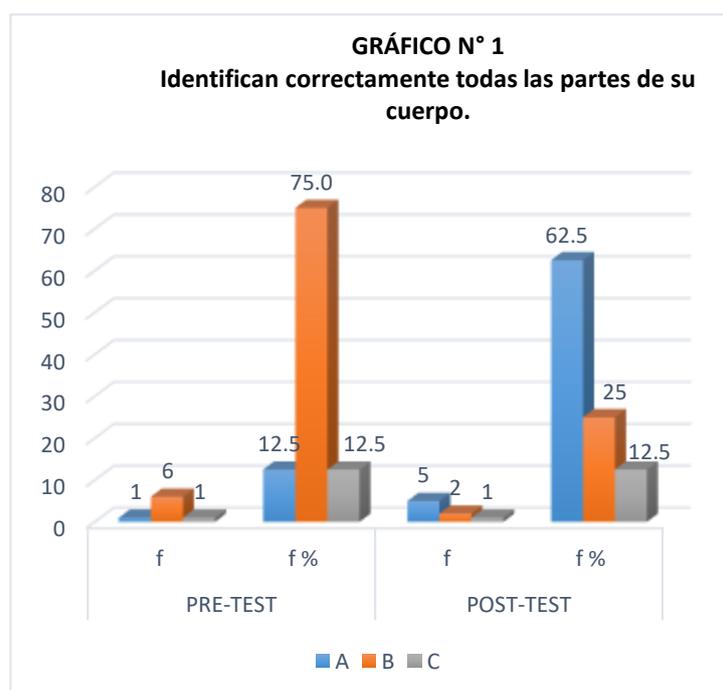
CUADRO N° 01

DIMENSIÓN: ESQUEMA CORPORAL

INDICADOR: Identifican correctamente todas las partes de su cuerpo.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	1	12.5	5	62.5
B	6	75.0	2	25
C	1	12.5	1	12.5
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo



FUENTE: CUADRO N° 01

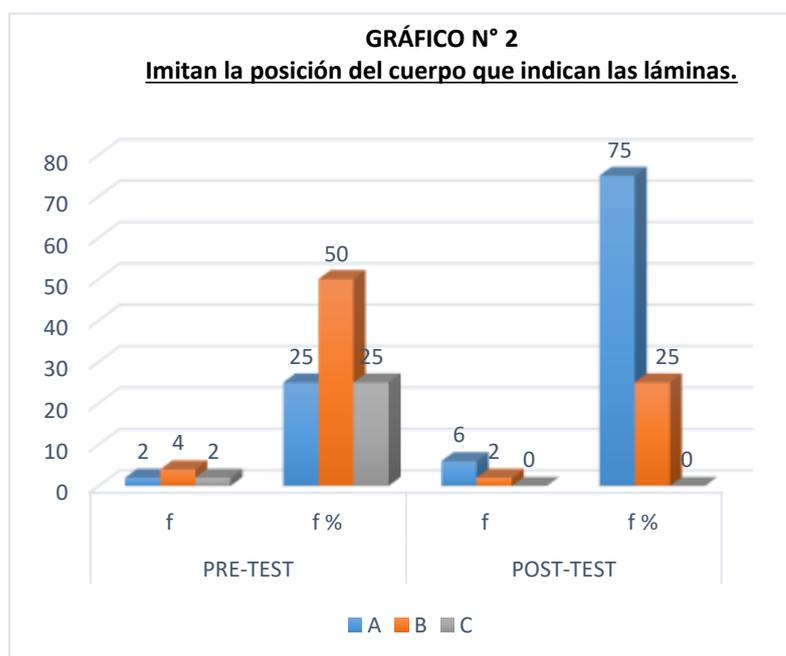
INTEPRETACIÓN: En cuanto a este indicador; se observa que, durante el pre test, únicamente 1 niño, que representa al 12,5%, logran desarrollarle satisfactoriamente, 6 niños, el 75% lo hace de manera regular y otro niño, el 12,5% no lo realiza. Sin embargo, en el pos test son 5 niños; es decir el 62,5% que lo hace satisfactoriamente, 2 niños, el 25% lo hace de manera regular y únicamente 1 niño, el 12,5% no lo logra desarrollar.

CUADRO N° 02

INDICADOR: Imitan la posición del cuerpo que indican las láminas.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
A	2	25	6	75
B	4	50	2	25
C	2	25	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 02

INTERPRETACIÓN: En cuanto a este indicador; se observa que, durante el pre test, únicamente 2 niños, que representa al 25%, logran desarrollarle satisfactoriamente, 4 niños, el 50% lo hace de manera regular y 2 niños otro 25% no lo realiza. Sin embargo,

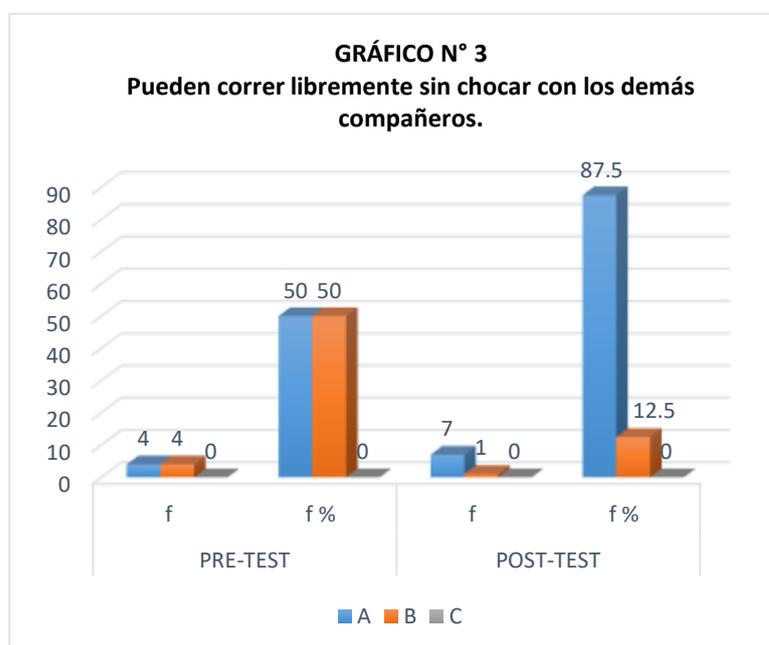
en el pos test son 6 niños; es decir el 70% que lo hace satisfactoriamente y únicamente 2 niños, el 25% lo hace de manera regular.

CUADRO N° 03

INDICADOR: Pueden correr libremente sin chocar con los demás compañeros.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	4	50	7	87.5
B	4	50	1	12.5
C	0	0	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 03

INTERPRETACIÓN: Según el gráfico del pre-test observamos que únicamente 4 niños, el 50% logra este indicador, mientras que el otro 50% lo hace de manera regular;

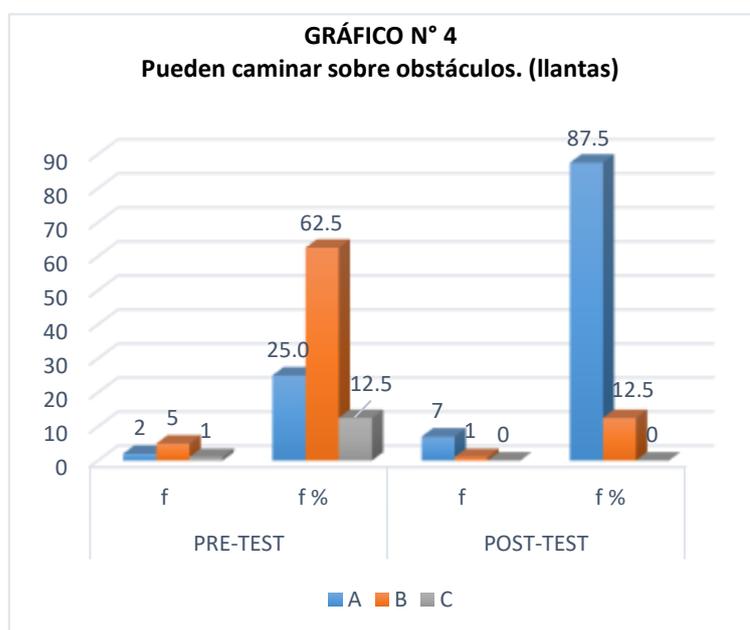
sin embargo, en el Post Test el 87,5% alcanzaron dicho indicador de logro y sólo el 12,5% que equivale a un niño no logra desarrollarlo.

CUADRO N° 04

INDICADOR: Pueden caminar sobre obstáculos. (llantas)

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	25.0	7	87.5
B	5	62.5	1	12.5
C	1	12.5	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 04

INTERPRETACIÓN: En cuanto a este indicador; se observa que, durante el pre test, únicamente 2 niños, que representa al 12,5%, logran desarrollarle satisfactoriamente, 5 niños, el 62,5% lo hace de manera regular y 1 niño el 12,5% no lo realiza. Sin embargo,

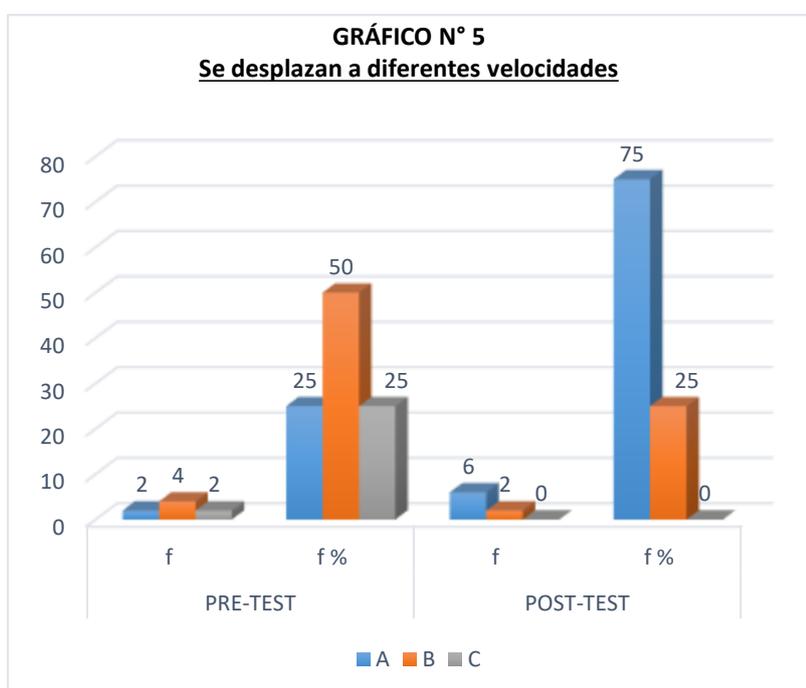
en el pos test son 7 niños; es decir el 87,5% que lo hace satisfactoriamente y únicamente 1 niños, el 12,5% lo hace de manera regular.

CUADRO N° 05

INDICADOR: Se desplazan a diferentes velocidades

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	25	6	75
B	4	50	2	25
C	2	25	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: Cuadro N° 5

INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 2 niños, el 25%, lo logra realizar; entre tanto 4 niños el 50% lo hace de manera regular, y 2 niños el 25% no logra

desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; 6 niños, el 75 % lo logra; y los otros 2 niños, el 25% lo hace de manera regular.

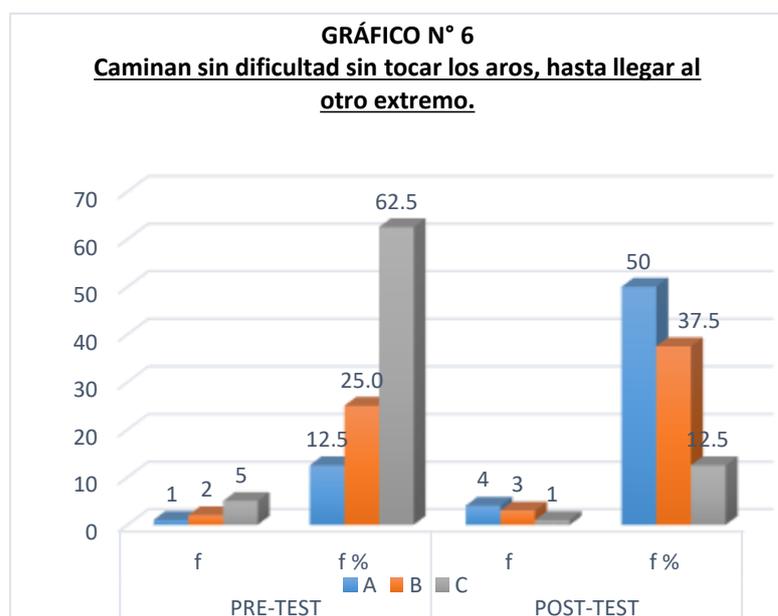
CUADRO N° 06

DIMENSIÓN: ESTRUCTURACIÓN ESPACIO TEMPORAL

INDICADOR: Caminan sin dificultad sin tocar los aros, hasta llegar al otro extremo.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	1	12.5	4	50
B	2	25	3	37.5
C	5	62.5	1	12.5
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 06

INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 1 niño, el 12,5%, lo logra realizar; entre tanto 2 niños, el 25% lo hace de manera regular, y 5 niños el 62,5%

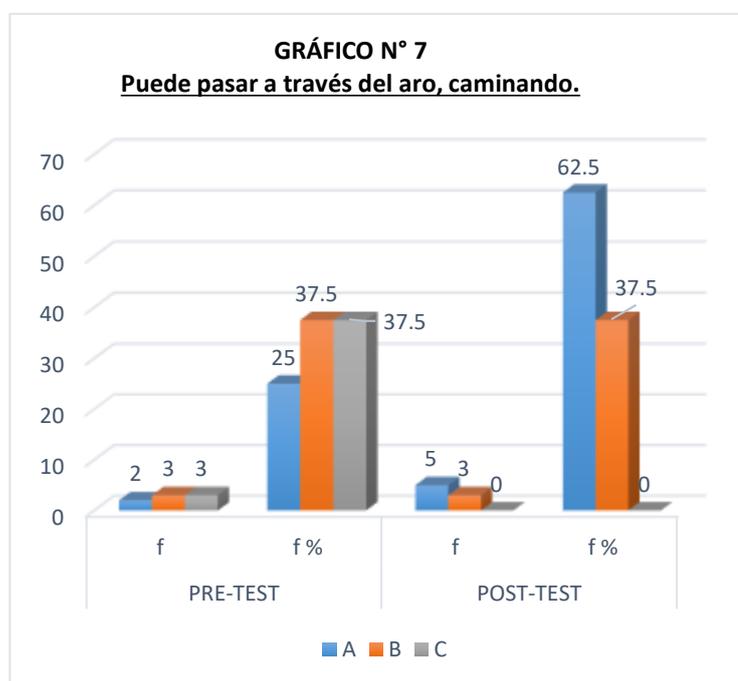
no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; 4 niños, el 50 % lo logra; y otros 3 niños, el 37,5% lo hace de manera regular y sólo 1, el 12,5% no lo logra desarrollar.

CUADRO N° 07

INDICADOR: Puede pasar a través del aro, caminando.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
A	2	25	5	62.5
B	3	37.5	3	37.5
C	3	37.5	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 07

INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; 2 niños, el 25%, lo logra realizar; entre tanto 3 niños, el 37,5% lo hace de manera regular, y 3 niños el otro 37,5% no logra

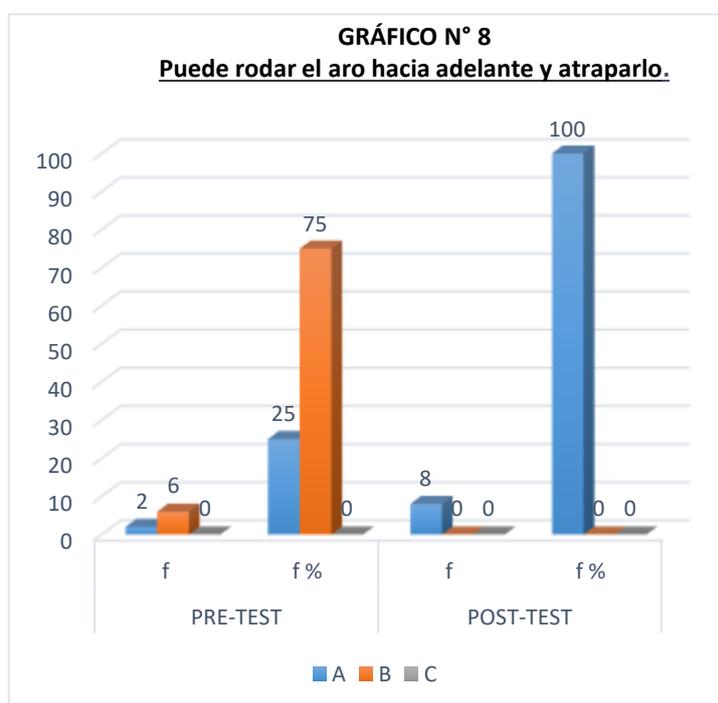
desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; 5 niños, el 62,5 % lo logra; y otros 3 niños, el 37,5% lo hace de manera regular.

CUADRO N° 08

INDICADOR: Puede rodar el aro hacia adelante y atraparlo.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	25	8	100
B	6	75	0	0
C	0	0	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: Cuadro N° 8

INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; 2 niños, el 25%, lo logra realizar; entre tanto

6 niños, el 75% lo hace de manera regular. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; los 8 niños, es decir el 100% lo logra desarrollar.

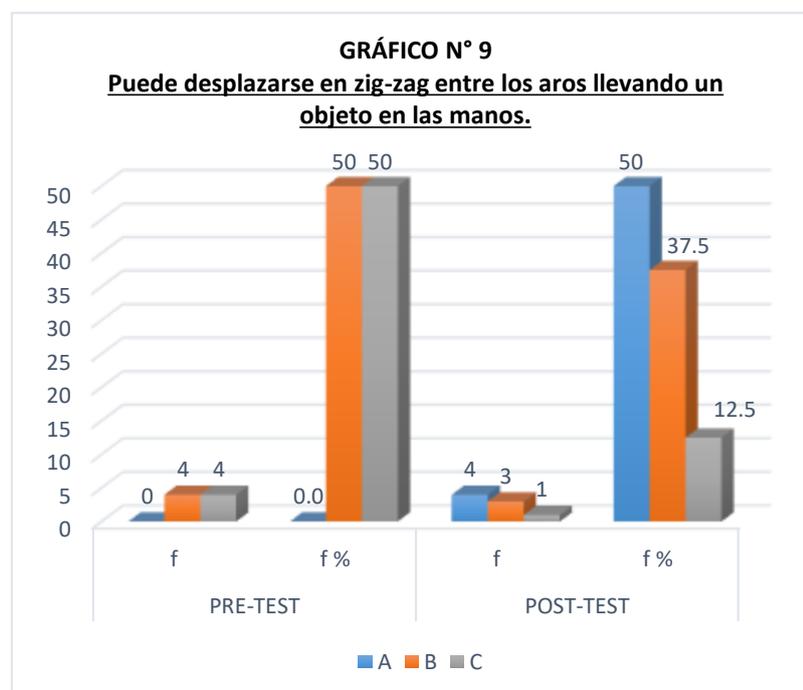
CARACTERISTICAS DE LA HABILIDAD SOCIAL

CUADRO N° 09

INDICADOR: Puede desplazarse en zig-zag entre los aros llevando un objeto en las manos.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	0	0.0	4	50
B	4	50	3	37.5
C	4	50	1	12.5
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 09

INTERPRETACIÓN: Según el gráfico del pre-test observamos que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador de logro esperado; entre tanto 4 niños lo hacía de

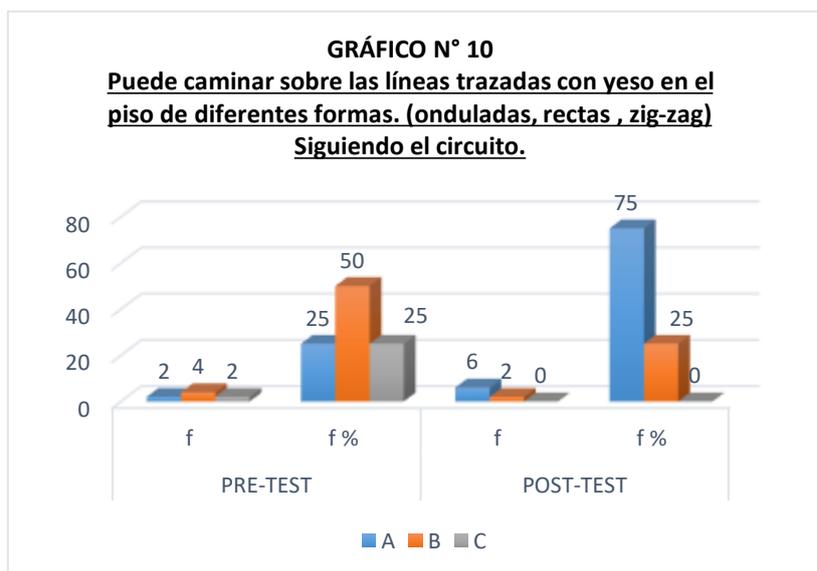
manera regular y los otros, el otro 50% no lograban desarrollarlo. En cambio, en el Post Test 4 niños, el 50% alcanzaron dicho indicador de logro; 3 lo hacía de manera regular, el 37.5% 1 niños el 12% aún no lo logra.

CUADRO N° 10

INDICADOR: Puede caminar sobre las líneas trazadas con yeso en el piso de diferentes formas. (onduladas, rectas , zig-zag) Siguiendo el circuito.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	25	6	75
B	4	50	2	25
C	2	25	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 10

INTERPRETACIÓN: Según los resultados gráficos se observa que 2 niños, el 25% logra desarrollar este indicador, 4, el 50% lo hace de manera regular y 2 niños, el 25%

no lo desarrolla; mientras que en el pos test 6 niños el 75% lo logra frente a 2 niños, el 25% lo hace de manera regular.

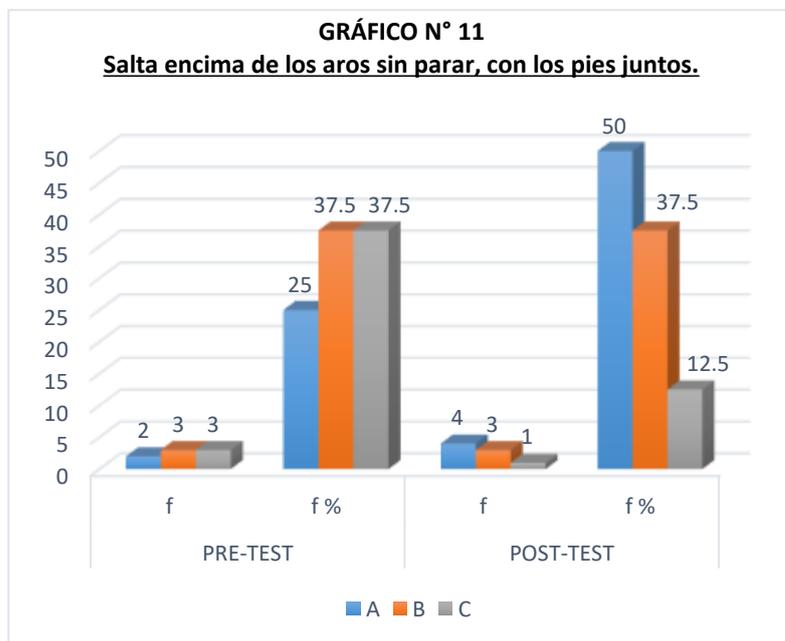
CUADRO N° 11

DIMENSIÓN: RITMO

INDICSDOR: Salta encima de los aros sin parar, con los pies juntos.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	25	4	50
B	3	37.5	3	37.5
C	3	37.5	1	12.5
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 11

INTERPRETACIÓN: Según los resultados gráficos se observa que, durante el pre test, 2 de los niños lograba desarrollar satisfactoriamente este indicador, 25%, el 37,5% lo hacía de manera regular, y otro porcentaje igual no lo lograba desarrollar. Durante el

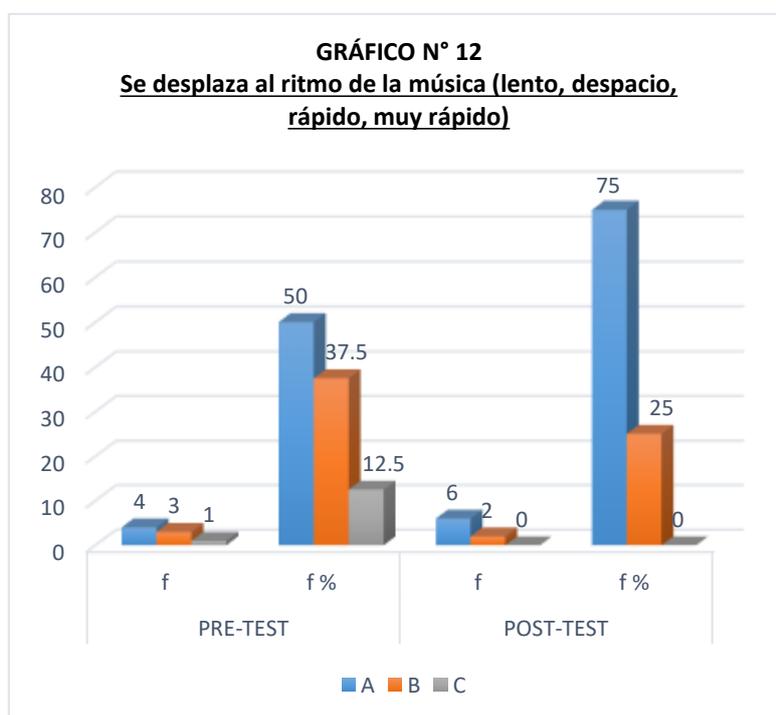
Pos test, 4 niños, el 50% lo logra; 3, el 37,5% lo hace de manera regular y únicamente 1 niño, el 12,5% no lo desarrollar.

CUADRO N° 12

INDICADOR: Se desplaza al ritmo de la música (lento, despacio, rápido, muy rápido)

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
A	4	50	6	75
B	3	37.5	2	25
C	1	12.5	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 12

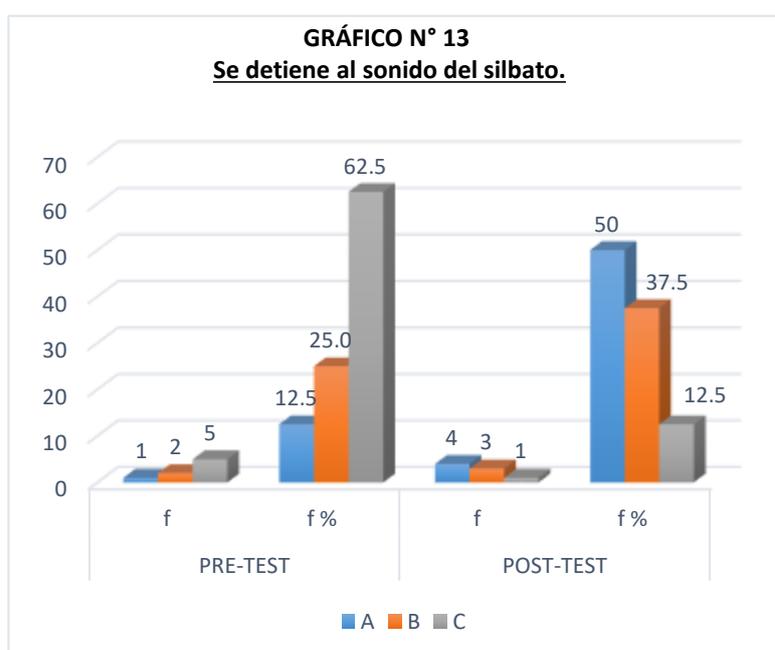
INTERPRETACIÓN: Tanto el cuadro como el gráfico estadístico evidencian que, al inicio en la evaluación diagnóstica, únicamente 4 niños, el 50% lograba este indicador satisfactoriamente; 3, el 37,5% lo hacía de manera regular y 1 niño, el 12,5% no lo lograba. En el Pos Test se tiene a 6 niños, el 75% que lo logra; 2 niños, el 25% lo hace de manera regular

CUADRO N° 13

INDICADOR: Se detiene al sonido del silbato.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
A	1	12.5	4	50
B	2	25	3	37.5
C	5	62.5	1	12.5
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 13

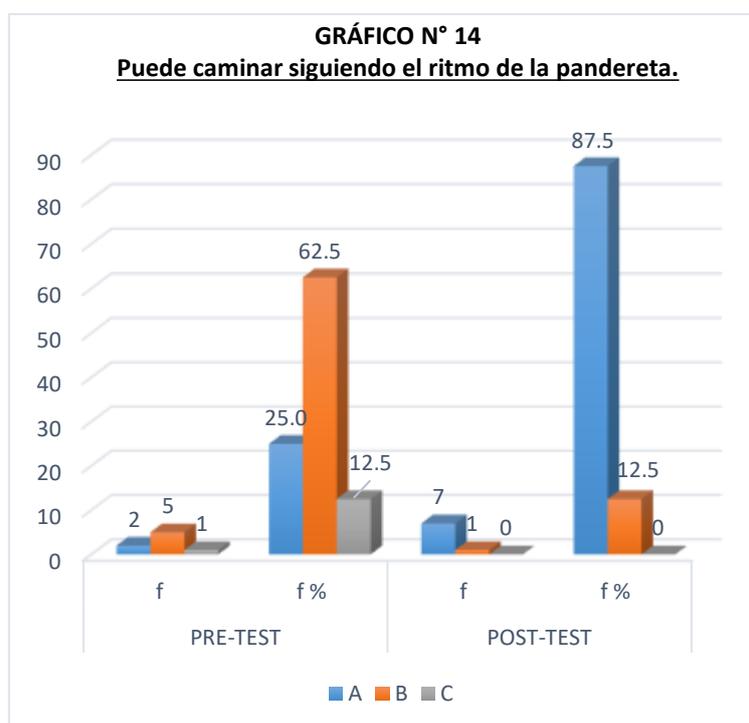
INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores nos muestran que en relación a este indicador e ítem, en el pre test 1 niño, 12,5% logran este indicador; 2 el 25% lo hace de manera regular y 5 niños, el 62,5% no lo logra. Durante el Pos test, son 4 niños, el 50% los que logran este indicador; 3 niños, el 37,5% lo hace de manera regular y únicamente 1 aún no lo logran, el 12,5%.

CUADRO N° 14

INDICADOR: Puede caminar siguiendo el ritmo de la pandereta.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	25.0	7	87.5
B	5	62.5	1	12.5
C	1	12.5	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 14

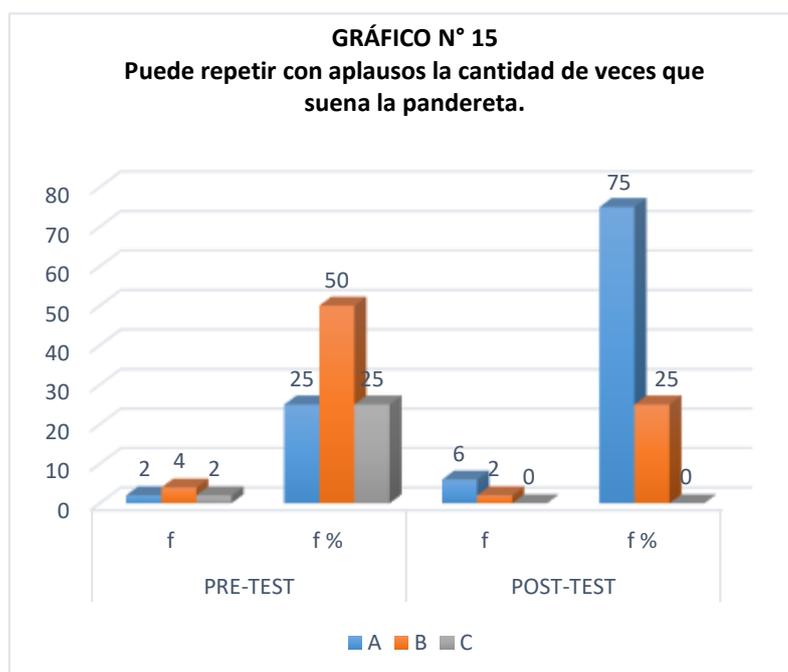
INTERPRETACIÓN: Según los resultados gráficos se observa que, en el pre test, 2 niños logran este indicador, el 25%; 5 el 62,5% lo hace de manera regular y 1, el 12,5% no lo logra desarrollar. En la evaluación final, sin embargo, tenemos únicamente a un niño que lo hace de manera regular; es decir el 12,5%; mientras que los restantes, es decir 7, el 87,5% lo logra de manera satisfactoria.

CUADRO N° 15

INDICADOR: Puede repetir con aplausos la cantidad de veces que suena la pandereta.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	F	f %
A	2	25	6	75
B	4	50	2	25
C	2	25	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 15

INTERPRETACIÓN: Según los resultados gráficos se observa que, en el pre test, únicamente 2 niños logran este indicador, lo que representa el 25%; 4 el 50% lo hace de manera regular y 2, el 25% no lo logra. En la evaluación final, sin embargo, tenemos a 6 niños que son el 75% que lo logra; 2 niños, el 25% lo logra hacer de manera regular.

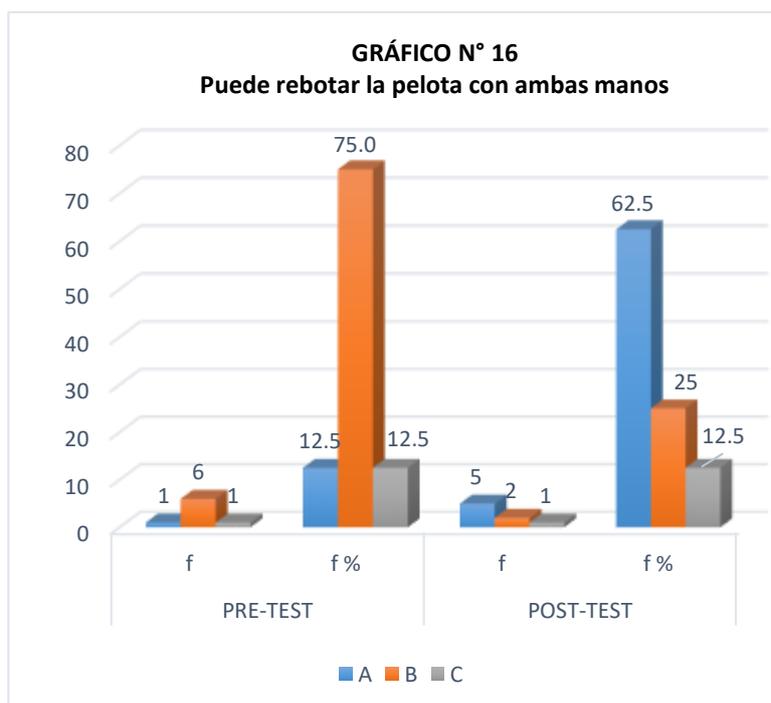
CUADRO N° 16

DIMENSIÓN: COORDINACIÓN VISOMOTRIZ

INDICADOR: Pueden rebotar la pelota con ambas manos.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	1	12.5	5	62.5
B	6	75.0	2	25
C	1	12.5	1	12.5
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 16

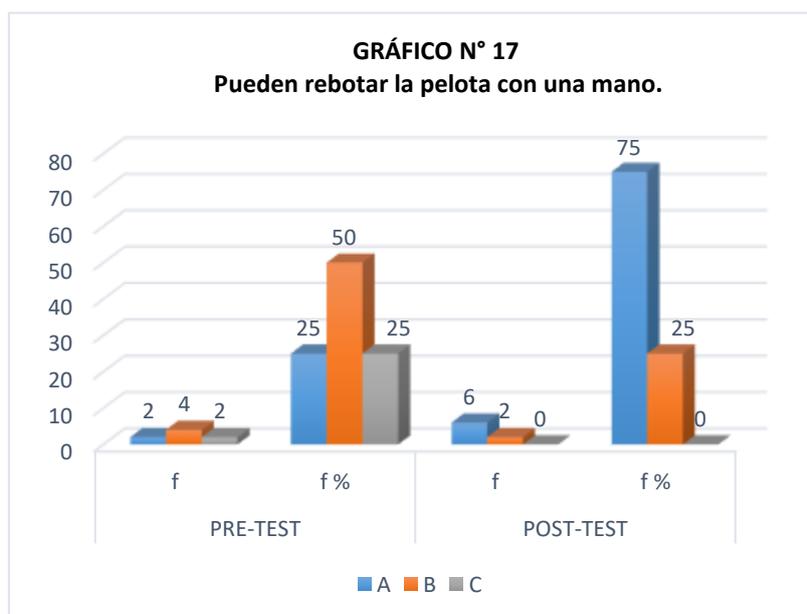
INTERPRETACIÓN: Según los resultados gráficos se observa que, en el pre test, 1 niños logran este indicador, lo que representa el 12,5%; 6 el 75% lo hace de manera regular y otro niño, el 12,5% no lo logra. En el pos test, sin embargo, en el pos test tenemos a 5 niños que son el 62,5% que lo logra, 2 niños, 25% y otro niño, el 12, 5% aún no lo logra desarrollar.

CUADRO N° 17

INDICADOR: Pueden rebotar la pelota con una mano.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	25	6	75
B	4	50	2	25
C	2	25	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 17

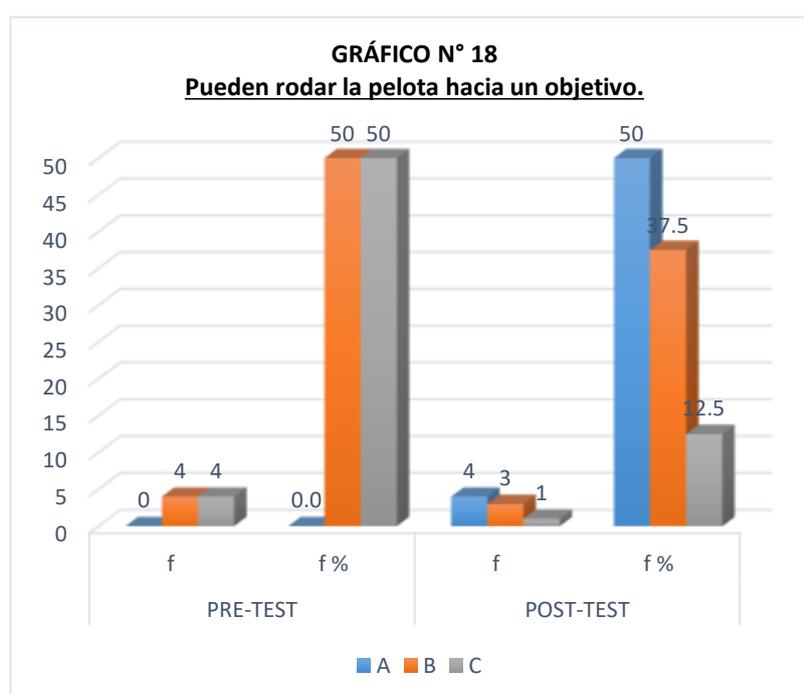
INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 2 niños, el 25%, lo logra realizar; entre tanto 4 niños el 50% lo hace de manera regular, y 2 niños el 25% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; 6 niños, el 75 % lo logra; y los otros 2 niños, el 25% lo hace de manera regular.

CUADRO N° 18

INDICADOR: Pueden rodar la pelota hacia un objetivo.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	0	0.0	4	50
B	4	50	3	37.5
C	4	50	1	12.5
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 18

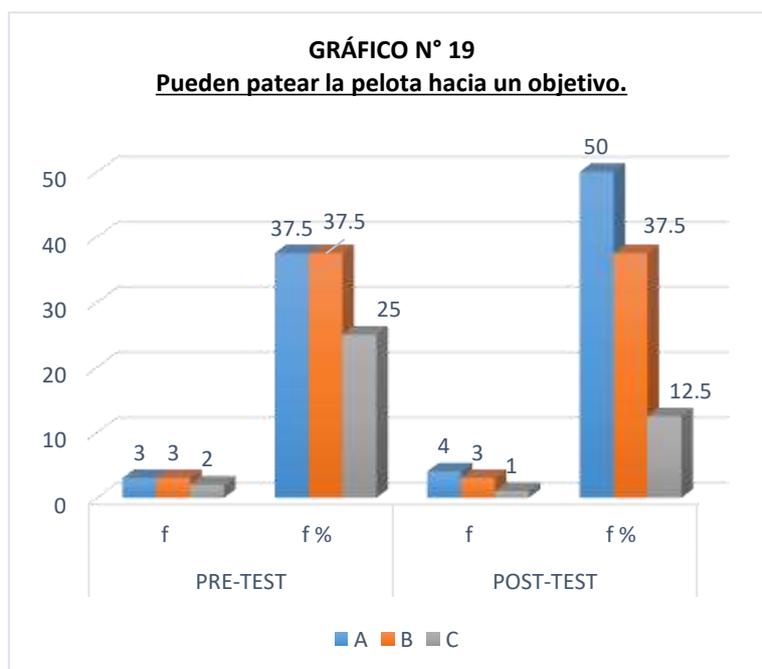
INTERPRETACIÓN: Según el gráfico del pre-test observamos que ninguno de los alumnos alcanzó el indicador; entre tanto 4 niños lo hacía de manera regular, el 50%: y el otro 50% no lograba desarrollarlo. En cambio, en el Post Test 4 niños, el 50% alcanzaron dicho indicador de logro; 3 lo hacía de manera regular, el 37,5% y únicamente 1 niño el 12,5% aún no lo logra.

CUADRO N° 19

INDICADOR: Pueden patear la pelota hacia un objetivo.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	3	37.5	4	50
B	3	37.5	3	37.5
C	2	25	1	12.5
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 19

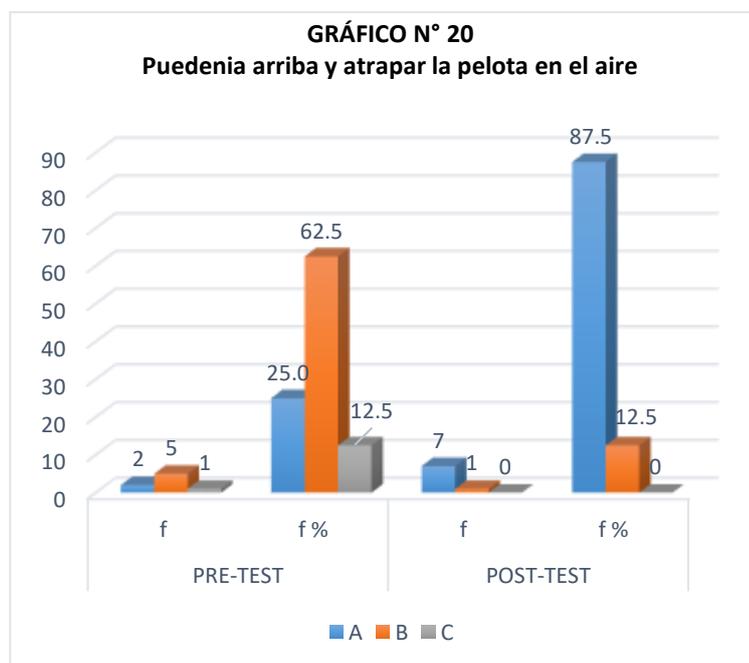
INTERPRETACIÓN: En este Indicador, durante el pre test, únicamente son 3 niños los que lo logran desarrollar, el 37,5%; una cantidad y porcentaje igual, el otro 37,5% lo hace de manera regular y dos niños, el 25% no lo sabe desarrollar, sin embargo, durante el pos test, lo logran el 50%, es decir 4 niños, 3 lo hace de manera regular y sólo 1 niño, el 25% no lo desarrolla satisfactoriamente.

CUADRO N° 20

INDICADOR: Pueden lanzar hacia arriba y atrapar la pelota en el aire.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	25.0	7	87.5
B	5	62.5	1	12.5
C	1	12.5	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 20

INTERPRETACIÓN: En cuanto a este indicador; se observa que, durante el pre test, únicamente 2 niños, que representa al 25%, logran desarrollarle satisfactoriamente, 5 niños, el 62,5% lo hace de manera regular y 1 niño el 12,5% no lo realiza. Sin embargo, en el pos test son 7 niños; es decir el 87,5% que lo hace satisfactoriamente y únicamente 1 niños, el 12,5% lo hace de manera regular.

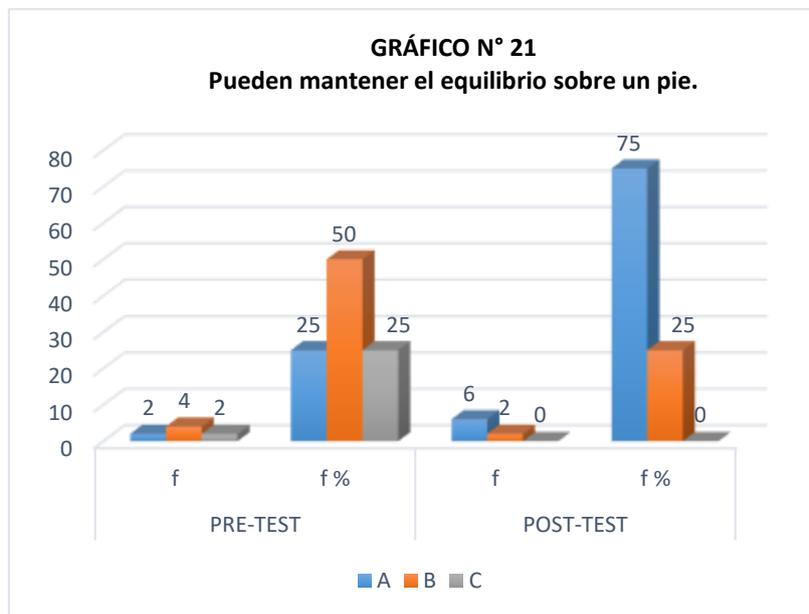
CUADRO N° 21

DIMENSIÓN: EQUILIBRIO Y CONTROL POSTURAL

INDICADOR: Pueden mantener el equilibrio sobre un pie.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	25	6	75
B	4	50	2	25
C	2	25	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 21

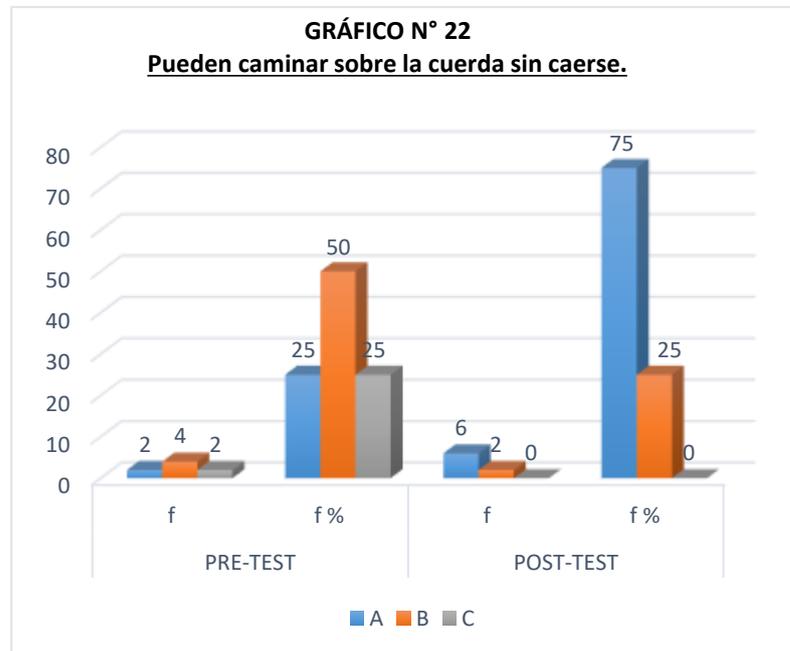
INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 2 niños, el 25%, lo logra realizar; entre tanto 4 niños el 50% lo hace de manera regular, y 2 niños el 25% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; 6 niños, el 75 % lo logra; y los otros 2 niños, el 25% lo hace de manera regular.

CUADRO N° 22

INDICADOR: Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	F	f %
A	2	25	6	75
B	4	50	2	25
C	2	25	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 22

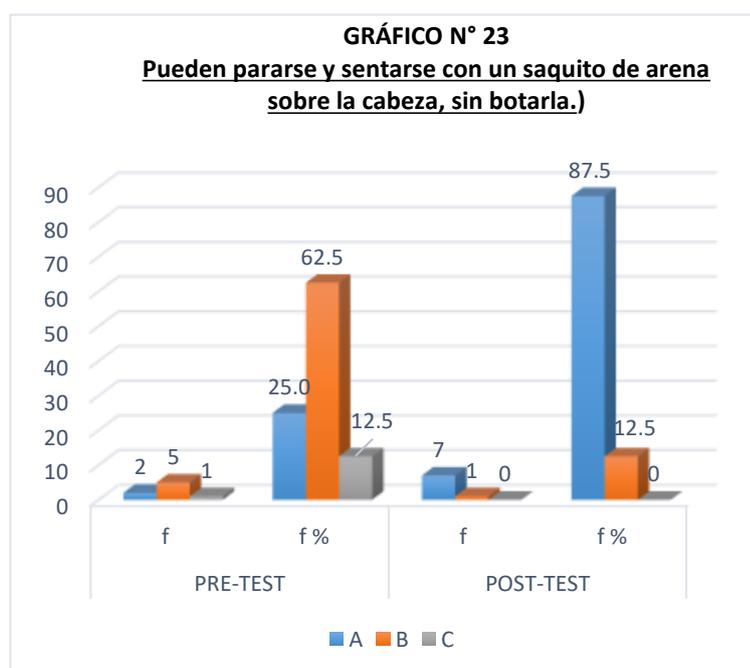
INTERPRETACIÓN: En cuanto a este indicador; se observa que, durante el pre test, únicamente 2 niños, que representa al 25%, logran desarrollarle satisfactoriamente, 4 niños, el 50% lo hace de manera regular y 2 niños otro 25% no lo realiza. Sin embargo, en el pos test son 6 niños; es decir el 75% que lo hace satisfactoriamente y únicamente 2 niños, el 25% lo hace de manera regular.

CUADRO N° 23

INDICADOR: Pueden pararse y sentarse con un saquito de arena sobre la cabeza, sin botarla.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
A	2	25.0	7	87.5
B	5	62.5	1	12.5
C	1	12.5	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 23

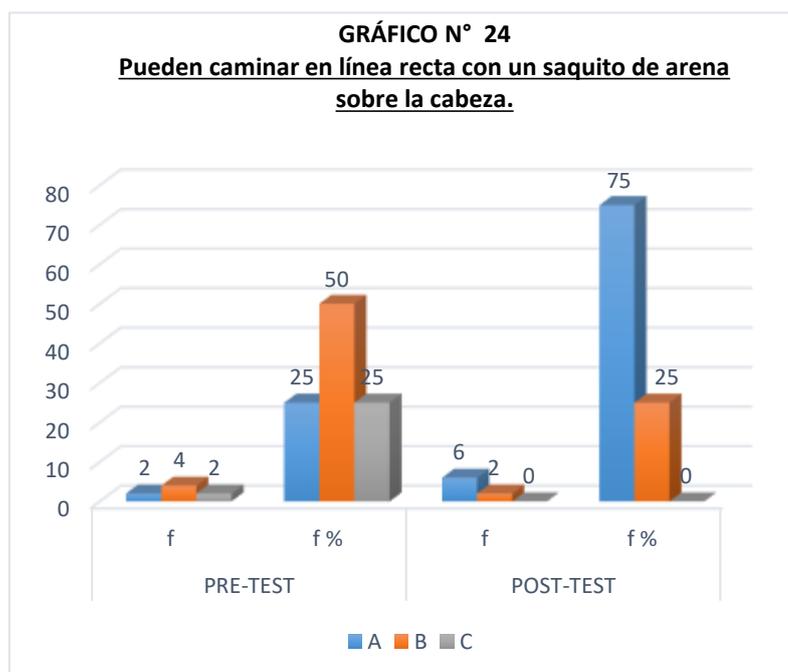
INTERPRETACIÓN: En cuanto a este indicador; se observa que, durante el pre test, únicamente 2 niños, que representa al 25%, logran desarrollarle satisfactoriamente, 5 niños, el 62,5% lo hace de manera regular y 1 niño el 12,5% no lo realiza. Sin embargo, en el pos test son 7 niños; es decir el 87,5% que lo hace satisfactoriamente y únicamente 1 niños, el 12,5% lo hace de manera regular.

CUADRO N° 24

INDICADOR: Pueden caminar en línea recta con un saquito de arena sobre la cabeza.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	F	f %
A	2	25	6	75
B	4	50	2	25
C	2	25	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: CUADRO N° 24

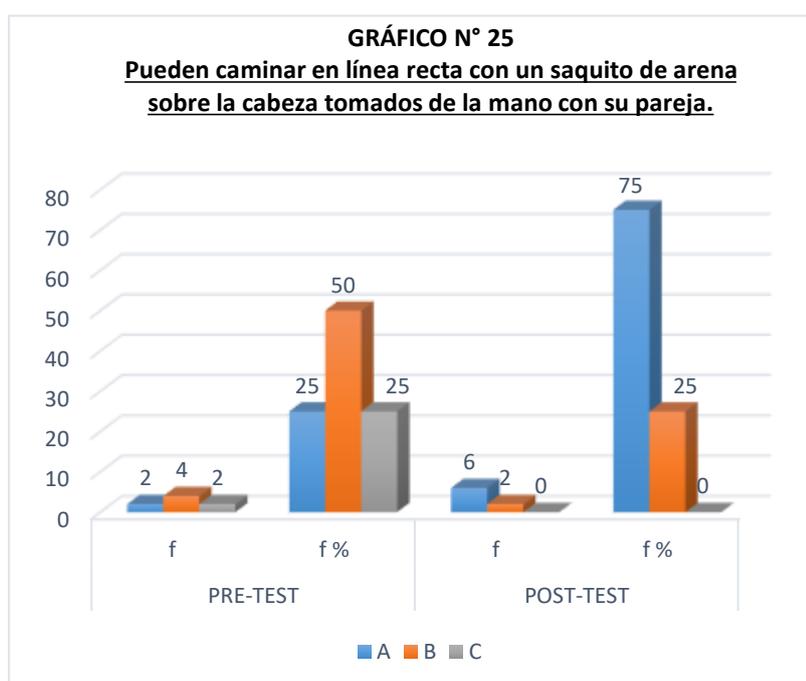
INTERPRETACIÓN: Según los resultados gráficos se observa que, en el pre test, únicamente 2 niños logran este indicador, lo que representa el 25%; 4 el 50% lo hace de manera regular y 2, el 25% no lo logra. En la evaluación final, sin embargo, tenemos a 6 niños que son el 75% que lo logra; 2 niños, el 25% lo logra hacer de manera regular.

CUADRO N° 25

INDICADOR: Pueden caminar en línea recta con un saquito de arena sobre la cabeza tomados de la mano con su pareja.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
A	2	25	6	75
B	4	50	2	25
C	2	25	0	0
TOTAL	8	100	8	100

FUENTE: Pre Test y Post Test aplicado a los niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: Cuadro N° 25

INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que, en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 2 niños, el 25%, lo logra realizar; entre tanto 4 niños el 50% lo hace de manera regular, y 2 niños el 25% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; 6 niños, el 75 % lo logra; y los otros 2 niños, el 25% lo hace de manera regular.

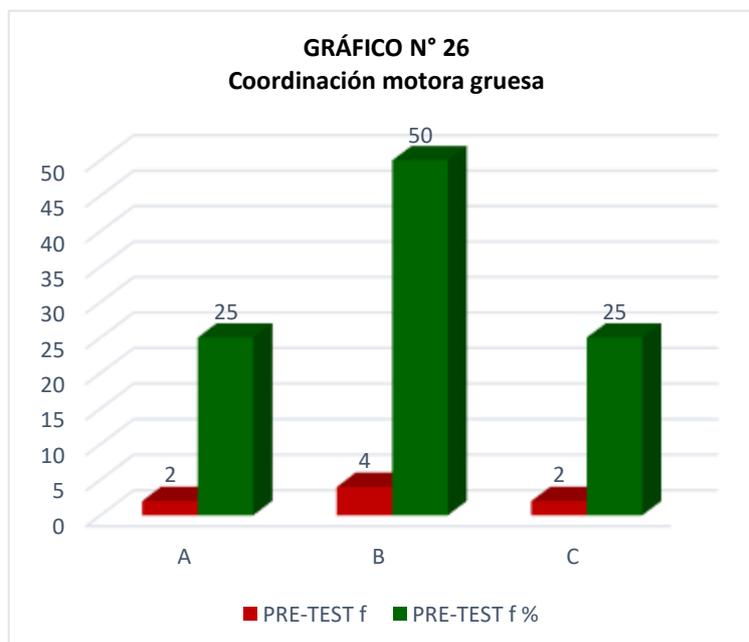
EN RESUMEN:

Luego de haber presentado y analizado los resultados anteriormente evidenciamos, resumimos numérica y gráficamente los resultados de la manera siguiente:

CUADRO N° 26
PRE TEST
MOTRICIDAD GRUESA

INDICADORES	PRE-TEST	
	f	f %
A	2	25
B	4	50
C	2	25
TOTAL	8	100

FUENTE: Pre test tomado a los alumnos de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: Cuadro N° 26

INTERPRETACIÓN:

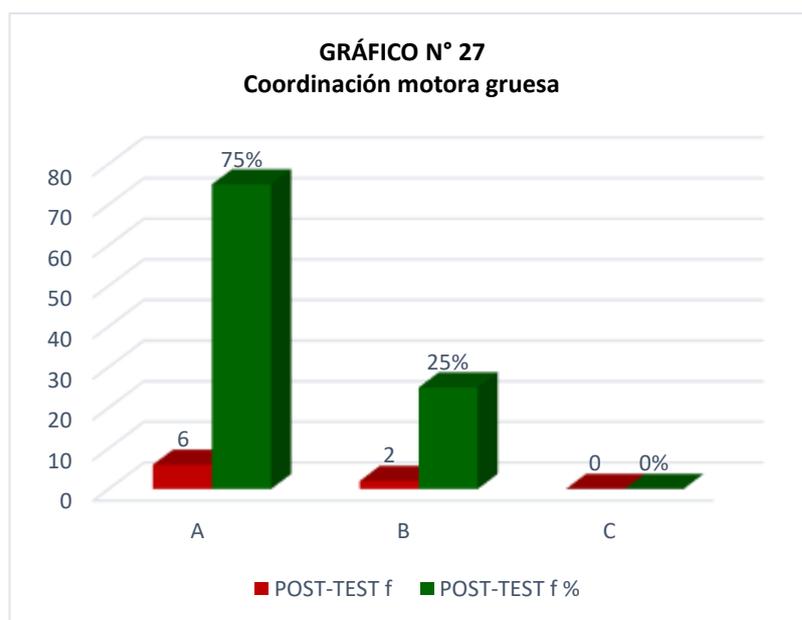
Como se observa en el cuadro y gráfico anterior, durante la aplicación de la evaluación diagnóstica del pre test; únicamente 2 niños, el 25% lograba desarrollar satisfactoriamente los indicadores propuestos de la motricidad gruesa, 4, el 50% lo hacía de manera regular, entretanto 2 niños no lo lograban

CUADRO N° 27

MOTRICIDAD GRUESA

INDICADORES	POST-TEST	
	f	f %
A	6	75
B	2	25
C	0	0
TOTAL	8	100

FUENTE: Pos test tomado a los alumnos de la I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo.



FUENTE: Cuadro N° 27

INTERPRETACIÓN:

Como se observa en el cuadro y gráfico anterior, durante la aplicación de la evaluación de salida; es decir el pos test; 6 niños, el 75% lograba desarrollar satisfactoriamente los indicadores propuestos de la motricidad gruesa, entretanto los otros 2 niños, el 25% lo hace de manera regular.

9. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

Ruiz y Navarro. (2013). En su tesis: *“Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la Importancia de la Motricidad Gruesa en niños de Preescolar del Instituto Keitty”*; concluyen que: Los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel de preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

En la presente investigación de tipo explicativa, realizada con el objetivo de mejorar y desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de la muestra; coincido con las autoras citadas anteriormente; puesto que efectivamente en el nivel inicial, la actividad lúdica o juego, es una herramienta valiosísima que permite al niño mover las diferentes partes de su cuerpo y así desarrollan motricidad pero además al hacerlo se divierten, sienten placer, se desinhiben, pero además, no únicamente se desarrolla el campo motor sino es una puerta abierta al nuevo conocimiento y la posibilidad de genera más y mejores aprendizajes significativos.

Dueñas, (2015). En su Tesis *“Los Juegos Didácticos y su efecto en el Desarrollo Psicomotriz de los estudiantes de Primer Año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” Del Cantón Babahoyo*; arriba a las conclusiones siguientes: Las maestras (os) de inicial no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad en los estudiantes. El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.

En la presente investigación, pudimos también constatar que si bien las maestras de la institución educativa, no cuentan con una guía de actividades lúdicas, para la tarea

docente; sin embargo realizan este tipo de actividades de manera constante y permanente en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje; sin embargo, no lo hacen de manera didáctica o pedagógica para enseñar aspectos concretos; únicamente como ente motivador; por ello en el presente estudio se buscó utilizar las actividades lúdicas de manera programada, planificada y evaluada a fin de obtener mejoras en el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños de la muestra.

De la Hoz, (2012); en su tesis *“Experiencias Constructivas en niños de edad Preescolar”*; llega a la conclusión que la psicomotricidad en el esquema objetivo de igualdad mental y manipulación de los contenidos o experiencias, es aquí 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.

Para la ejecución del presente estudio; precisamente tomamos la conclusión del autor anterior, al señalar que el desarrollo psicomotor es una pieza fundamental para el desarrollo integral del niño, por ello decido su ejecución; considerando también que su ejecución es un aporte valioso en el aprendizaje y desarrollo de los niños involucrados; pero también una experiencia enriquecedora para las docentes, especialmente para la investigadora.

Valega y Yoli. (2010). En la Tesis *El Juego, para estimular la Motricidad Gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla*, realizada con el objetivo de desarrollar y mejorar la motricidad Gruesa a través del juego de los involucrados en la investigación; concluye que: el nivel pre escolar es una edad en la que la única actividad por la que los infantes tienen mayor interés y necesidad es el juego; por tanto al utilizarlo direccionándolo en el desarrollo de la motricidad gruesa, es una herramienta pedagógica por excelencia para su desarrollo ya que permite a los niños trabajar una multiplicidad de actividades que hacen que los segmentos gruesos de su cuerpo se fortalezca y desarrollen correctamente; facilitado enormemente a la motricidad gruesa.

Coincidiendo con lo señalado en las conclusiones de las autoras líneas arriba citadas, efectivamente, el trabajar con las actividades lúdicas o con los juegos con niños del nivel inicial, hace de la lúdica una herramienta imprescindible para la formación y aprendizaje de los niños pero fundamentalmente para desarrollar habilidades motoras, puesto que al participar de las actividades lúdicas los niños ponen necesariamente en movimiento diferentes partes de su cuerpo, y al ser las actividades lúdicas, previamente planificadas para trabajar la motricidad; se tendrán mejores resultados en ésta.

Amasifuén y Utia. (2012). Por su parte, en su tesis titulada “*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*”, presentado ante la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana; investigación realizada ante la imperiosa necesidad de desarrollar la Motricidad Gruesa de los niños de 5 años de esta institución; concluye que: En cuanto a los resultados del post-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).

En la presente investigación y tal y como lo muestran los cuadros y gráficos estadísticos presentados en la sección anterior, los resultados obtenidos en el Pos Test, respecto a los del Pre Test, en los diferentes indicadores de las dimensiones consideradas; han sido bastante satisfactorios, puesto que los porcentajes del nivel de logro se incrementaron considerablemente luego de haber aplicado la propuesta de la actividad lúdica.

10. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS:

10.1. Conclusiones:

- a. Antes de la puesta en práctica del plan de Actividades Lúdicas para desarrollar la coordinación motora gruesa de en niños de 4 años de la I.E.I. N° 724 Marcopata -2017; éstos mostraban un precario desarrollo en esta capacidad; así lo pude evidenciar en el momento de desarrollar mis prácticas profesionales, hecho que me llevó a realizar la presente investigación, la misma que durante el pre test se obtuvo resultados bajísimos de motricidad gruesa en los niños y niñas de la muestra, éstos no mostraban capacidades que indiquen que tenían una suficiente motricidad gruesa.
- b. Después de la ejecución de la propuesta de la Actividad Lúdica para la motricidad gruesa, los resultados obtenidos son gratamente satisfactorios; pues, pude comprobar la significatividad en el desarrollo de la misma en cada alumno niño participante; puesto que todos habían mejorado considerablemente su motricidad gruesa; pero además se mostraban mucho más dispuestos y motivados por las actividades de aprendizaje, sentían que el jardín era un espacio de diversión.
- c. Al comparar los resultados que se obtuvieron en el Pre Test, con los resultados del Pos Test; observamos gratamente que, al finalizar la propuesta de las Actividades Lúdicas, los alumnos de la muestra al 100% habían mejorado los diferentes indicadores de motricidad gruesa; si bien existen algunos indicadores en los que no alcanzan un nivel de logro deseado, pero hay una mejora sustancial en la capacidad de la motricidad gruesa. Por esta razón la hipótesis planteada para la presente investigación: La actividad lúdica, desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 724 de Marcopata– Bambamarca, 2017, queda verificada y comprobada, por tanto, puedo afirmarla como válida.

10.2. Sugerencias:

- a. A las Instituciones Educativas, principalmente a las docentes, brindar facilidades a las nuevas docentes en formación para la realización de las Prácticas Pre-Profesionales, así como para el desarrollo y ejecución de trabajos de investigación, entendiendo que los beneficiados directos son los niños y niñas, quienes tienen derecho a recibir una educación de calidad.

- b. A los padres de familia, estar más comprometidos en el apoyo en las diferentes actividades que la Institución educativa y las maestras programen; así como en el seguimiento y acompañamiento en el desarrollo de los aprendizajes de sus niños y niñas.

- c. A los maestros y maestras, asumir con responsabilidad la labor de ser docente del nivel inicial, entendiendo que es éste la base de la escolaridad de los niños y niñas; por tanto, debemos asumir compromisos que permitan desarrollar y asegurar una formación integral desde este nivel; fomentando en todo momento el amor por el estudio y el trabajo. De la misma manera que les insto a involucrarnos de manera más continua en la investigación; pues, es ésta un espacio de mejora de aprendizajes en los niños y niñas a la vez que enriquece nuestra tarea pedagógica.

- d. A los lectores del presente estudio, invoco a continuarlo y mejorarlo, considerando que no es un trabajo acabado, sino que requiere de su mejora, ampliándolo tal vez a otros sectores y ámbitos educativos con el único propósito de brindar a nuestros estudiantes, aprendizajes más significativos que les eduquen y preparen para alcanzar una vida de calidad.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A.F.A. Editores Importadores S. A. (2004). “*Enciclopedia del Deporte y Educación Física*, Edición 2004.

Arnal, J. (1994) “*Investigación educativa fundamentos y metodología*”.

Banny y Jhonson (1996) .“*La Dinámica de Grupos en la Educación*”, México, Edit. Unión Gráfico S.A.

Bazán, (2010). “*La Escuela y la Comunidad*”, Lima-Perú, editado en los talleres de GRÁFICO Comercial.

Beal, y Otros. (1998) “*Conducción y acción Dinámica de Grupos*”, Buenos Aires-Argentina, Edit. Kapelusz.

Bergan y Dunn, (1993) “*Biblioteca de la Psicología de la Educación*”– Edit. Meéxico-México.

Cavilo (2000) “*Educación jugando*” Editorial San Marcos E.I.R.L – Editor

Cavilo (1998). “*Técnicas de Estudio e investigación*” Colección

Gabancho. (2016) “*Estrategias para aprender a aprender*” Universidad Privada San Pedro - Chimbote- Perú

Howard (1986) (s.f.) “*Inteligencias Múltiples – La Teoría en la Práctica*” Paidós – Barcelona- España.

http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf

http://wwhttp://es.slideshare.net/mariela39/juegos-de-msica-y-expresin-corporalw.academia.edu/9946340/PROYECTO_DE_INVESTIGACION_INICIAL

<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4650/4674.asp>

Huizinga, (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial,. p. 55-56 Educativa constructivista. Editorial San Marcos E.I.R.L – Editor.

Océano/CENTRUN (2001) “Enciclopedia de la Psicopedagogía” Barcelona – España.

Puelles (2001). “*La Educación Física y el nuevo enfoque Educativo Peruano*”, Lima.

Urzua, N. Esslen, W. y Antiseri, D. (s. f.). *Filosofía de la Ciencia y Metodología Crítica*. Sin Edición.

Vargas, (2005) G. (s.f) “Técnicas Participativas para la Educación Popular”

ANEXOS



ANEXO N° 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: “Actividades lúdicas, para desarrollar motricidad gruesa en niños de 4 años, institución N° 724 - 2017”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TIPO DE VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<p>Problema General. ¿De qué manera influye la actividad lúdica como estrategia en el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los niños I.E.I. N° 724 de Marcopata Bajo del distrito de Bambamarca?</p>	<p>Obj. Gnral. Determinar cómo la actividad lúdica influye en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata, distrito de Bambamarca.</p>	<p>La actividad lúdica, desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños de la I.E.I N° 724 de Marcopata– Bambamarca, 2017</p>	<p>V.I Actividades Lúdicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actitudes ante el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Atracción hacia los juegos. - Participación en el juego - Respeto las normas del juego. - Valora la importancia del juego. - Cuida los materiales utilizados en el juego. 	<p>Ficha de Ovservación</p>
				<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades en el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de estrategias para participar en el juego. - Se expresa con facilidad frente al grupo. - Muestra capacidad creativa para resolver los juegos. - Identifica los pasos de los diferentes tipos de juego. - Presenta capacidad de razonamiento en el juego. 	

	<p>Obj. Esp.</p> <p>Identificar el nivel coordinación motora gruesa en niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata, antes de la aplicación de las Actividades Lúdicas.</p>			- Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra habilidades para comunicarse durante el juego. - Sabe escuchar e intercambiar ideas durante el juego. - Sigue las instrucciones y la comparte durante el juego. - Identifica la modalidad lingüística usada en el juego. - Juzga los puntos de vista de sus compañeros. 		
	<p>Identificar el nivel coordinación motora gruesa en niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata, después de la aplicación de las Actividades Lúdicas.</p>			<p>V.D. Coordinación motora Gruesa</p>	- Dimensión Corporal		<ul style="list-style-type: none"> - Identifican correctamente todas las partes de su cuerpo. - Imitan la posición del cuerpo que indican las láminas. - Pueden correr libremente sin chocar con los demás compañeros. - Pueden caminar sobre obstáculos. (llantas) - Se desplazan a diferentes velocidades llevando la bolsita de arena en diferentes partes del cuerpo. Ejemplo: en el cuello (caminando). En la espalda (gateando). En la cabeza (corriendo)
	<p>Comparar el nivel coordinación motora gruesa en niños de la I.E.I. N° 724 de Marcopata, antes de la aplicación de las Actividades Lúdicas.</p>				- Estructuración espacio temporal		<ul style="list-style-type: none"> - Caminan sin dificultad sin tocar los aros, hasta llegar al otro extremo. - Puede pasar a través del aro, caminando. - Puede rodar el aro hacia adelante y atraparlo. - Puede desplazarse en zig-zag entre los aros llevando un objeto en las manos. - Puede caminar sobre las líneas trazadas con yeso en el piso de diferentes formas.

					(onduladas, rectas, , zig-zag) Siguiendo el circuito.	
				- Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> - Salta encima de los aros sin parar, con los pies juntos. - Se desplaza al ritmo de la música (lento, despacio, rápido, muy rápido) - Se detiene al sonido del silbato. - Puede caminar siguiendo el ritmo de la pandereta. - Puede repetir con aplausos la cantidad de veces que suena la pandereta. 	
				- Coordinación Viso Motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden rebotar la pelota con ambas manos. - Pueden rebotar la pelota con una mano. - Pueden rodar la pelota hacia un objetivo. - Pueden patear la pelota hacia un objetivo. - Pueden lanzar hacia arriba y atrapar la pelota en el aire. 	
				- Equilibrio y Control postural	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden mantener el equilibrio sobre un pie. - Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse. - Pueden pararse y sentarse con un saquito de arena sobre la cabeza, sin botarla. - Pueden caminar en línea recta con un saquito de arena sobre la cabeza. - Pueden caminar en línea recta con un saquito de arena sobre la cabeza tomados de la mano con su pareja. 	

ANEXO N° 2

Instrumentos de recolección de datos.



FICHA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa.....
2. Lugar.....
3. Grupo/Edad..... Sexo.....
4. Fecha.....

II. OBJETIVOS:

Descubrir las habilidades motoras gruesas de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 724 Marcopata Bajo, del distrito de Bambamarca.

III. INSTRUCCIONES: Escriba el número de niños que realiza correctamente el ejercicio.

N°	INDICADORES	A	B	C
ESQUEMA CORPORAL				
01	Identifican correctamente todas las partes de su cuerpo.			
02	Imitan la posición del cuerpo que indican las láminas.			
03	Pueden correr libremente sin chocar con los demás compañeros.			
04	Pueden caminar sobre obstáculos. (llantas)			
05	Se desplazan a diferentes velocidades llevando la bolsita de arena en diferentes partes del cuerpo. Ejemplo: en el cuello (caminando). En la espalda (gateando). En la cabeza (corriendo)			
ESTRUCTURACIÓN ESPACIO – TEMPORAL				
06	Caminan sin dificultad sin tocar los aros, hasta llegar al otro extremo.			
07	Puede pasar a través del aro, caminando.			
08	Puede rodar el aro hacia adelante y atraparlo.			
09	Puede desplazarse en zig-zag entre los aros llevando un objeto en las manos.			
10	Puede caminar sobre las líneas trazadas con yeso en el piso de diferentes formas. (onduladas, rectas, , zig-zag) Siguiendo el circuito.			
RITMO				
11	Salta encima de los aros sin parar, con los pies juntos.			
12	Se desplaza al ritmo de la música (lento, despacio, rápido, muy rápido)			

13	Se detiene al sonido del silbato.			
14	Puede caminar siguiendo el ritmo de la pandereta.			
15	Puede repetir con aplausos la cantidad de veces que suena la pandereta.			
COORDINACION VISOMOTRIZ				
16	Pueden rebotar la pelota con ambas manos.			
17	Pueden rebotar la pelota con una mano.			
18	Pueden rodar la pelota hacia un objetivo.			
19	Pueden patear la pelota hacia un objetivo.			
20	Pueden lanzar hacia arriba y atrapar la pelota en el aire.			
EQUILIBRIO Y CONTROL POSTURAL				
21	Pueden mantener el equilibrio sobre un pie.			
22	Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.			
23	Pueden pararse y sentarse con un saquito de arena sobre la cabeza, sin botarla.			
24	Pueden caminar en línea recta con un saquito de arena sobre la cabeza.			
25	Pueden caminar en línea recta con un saquito de arena sobre la cabeza tomados de la mano con su pareja.			

A= Logrado

B= En proceso

C= En inicio

ANEXO N° 3



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



LA LÚDICA-MOTRICIDAD GRUESA

DOCENTE INVESTIGADORA:

Livaque Regalado Randy América

2 017

LA ACTIVIDAD LÚDICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	: Hualgayoc-Bambamarca.
I.E.I	: N° 724
LUGAR	: Marco Pata
INVESTIGADOA	: Livaque Regalado Randy América

II. INTRODUCCIÓN:

La aplicación de la Actividad Lúdica, se convierte en un Plan 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 la lúdica en la vida del niño por la trascendencia y el placer que les pueda proporcionar, más aún 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.

III. JUSTIFICACIÓN

El programa de actividades lúdicas, se elaboró con la finalidad de contar con un material didáctico a experimentar y al mismo tiempo ofrecer a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 724, de la comunidad de Marco Pata en el distrito de Bambamarca, 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 las actividades lúdicas 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, este Plan, permitirá que los niños 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.

IV. OBJETIVO GENERAL:

Proporcionar un programa de Actividades Lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa a los docentes para fortalecer el proceso enseñanza –aprendizaje en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 724 de la comunidad de Marco Pata-Bambamarca.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

INVESTIGADORA : Livaque Regalado Randy América.

I.E.I. : N° 724 Marcopata -2017.

EDAD : 3,4 y 5 años.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : **Ejercitando mi fuerza**

MATERIALES : Cuerda de un metro de largo

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
Esquema Corporal	Identifica correctamente las diferentes partes de su cuerpo.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O 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”.	10’	Patio
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - 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 la docente hasta que crucen la línea (Puede ser necesario la ayuda de otro adulto para que le muestre cómo se juega). - Al principio lo ponemos fácil y alabamos con frases como “que bien”, “buen empujón”; Gradualmente, tiramos aumentando la fuerza que ejerce desde tu extremo, para que tenga que aumentar la fuerza con la que los niños tiran, hasta que nosotras crucemos la línea. - Aseguramos de que se esfuercen, pero no dejamos que la actividad se haga frustrante o dolorosa para ellos. 	30’	Cuerda de 1 metro

RELAJACIÓN	Luego de la participación de todos los grupos, se les invita a quedarse recostados en el piso, con los brazos extendidos, toman aire por algunos minutos mientras responden a interrogantes como: <ul style="list-style-type: none"> • ¿qué les pareció el ejercicio? • ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para realizarlo? • ¿cómo cuidamos las partes de nuestro cuerpo?, etc. 	10'	Palabra oral
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	Se distribuyen hojas de papel bond y colores para dibujar la actividad realizada. En otra hoja pintan el brazo derecho y encierran en un círculo el izquierdo.	25'	Hojas de aplicación, lápices de colores, lápiz, borrador, etc.
CIERRE	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau a mis amiguitos”.	10'	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

INVESTIGADORA: Livaque Regalado Randy América.

I.E.I. : N° 724 Marcopata -2017.

EDAD : 3,4 y 5 años.

TEMA : **Pepes y pepitas**

MATERIALES : Banderines

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
Esquema Corporal	Pueden correr libremente sin chocar con los demás compañeros.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O 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”. Se recuerdan las Normas de Convivencia. La docente explica la actividad que realizaremos y el propósito que tiene. Nos ponemos de acuerdo cómo trabajarlo e la mejor manera.	10’	Patio
DESARROLLO	- Existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), unos equipos son “Pepes” y el otro “Pepitas”. - Cuando el director de juego grite “¡Pepes!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario;		Banderines

	<p>si grita “¡Pepitas!”, estas se giran y persiguen al otro equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	30’	
RELAJACIÓN	- La docente indica que la actividad ha terminado y es invita a camina ahora en diferentes direcciones del patio y al toque del silbato nos desplazamos en diferentes direcciones pero sin chocar al compañero (a).	10’	Palabra oral, silbato
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	- La docente solicita que dibujen lo que más les haya gustado del juego para lo cual se les proporciona de una hoja de papel bond y colores.	25’	Papel bond, colores, lápiz
CIERRE	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.	10’	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

INVESTIGADORA: Livaque Regalado Randy América.

I.E.I. : N° 724 Marcopata -2017.

EDAD : 3,4 y 5 años.

TEMA : **Los conejitos**

MATERIALES: Mesas, máscaras de perro y conejitos

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
Esquema Corporal	Se desplazan a diferentes velocidades saltando y llevando la bolsita de arena en diferentes partes del cuerpo. Ejemplo: en el cuello (caminando). En la espalda (gateando). En la cabeza (corriendo)

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO O ASAMBLEA	Saludamos a todos los niños, y antes de entonar la canción, recordamos las normas de convivencia y sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a entonar la canción “Arriba y abajo”. La docente explica la actividad que realizaremos y el propósito que tiene. Nos ponemos de acuerdo cómo trabajarlo e la mejor manera.	10’	Patio
DESARROLLO	- Se seleccionará un niño que será el perro y los demás que serán los conejos, el perro tiene que perseguir a los conejos, cargando una bolsita de		

	<p>arena en el cuello, los conejitos 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	30'	<p>Máscaras de peros y conejitos Mesas para la casita</p>
RELAJACIÓN	- Se solicita a los niños y niñas que descansen girando sus brazos hacia adelante y atrás, que estiren las piernas y que tiren pataditas al aire.	10'	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños reciben una hoja de aplicación en donde deberán colorear únicamente aquellas imágenes que coincidan con las actividades que realizamos. - La docente da indicaciones que les ayuden a mejorar sus trabajos. 	25'	
SALIDA	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.	10'	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

INVESTIGADORA: Livaque Regalado Randy América.

I.E.I. : N° 724 Marcopata -2017.

EDAD : 3,4 y 5 años.

TEMA : **El gallo y la gallina ciega**

MATERIALES : Antifaz, instrumentos musicales diversos.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
Estructuración Espacio Temporal	Puede desplazarse en zigzag entre los aros llevando un objeto en las manos, para atrapar a los gallitos.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO O ASAMBLEA	Saludamos a todos los niños. Se recuerdan las normas de convivencia, para trabajar en armonía. Antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción del “En la batalla del calentamiento”.	10’	Patio
DESARROLLO	- 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, quien debe desplazarse en zigzag, para atrapar a los gallitos. - Después de dar varias vueltas la gallinita ciega buscará el sonido que más le guste y adivinará que	30’	Antifaz, instrumentos musicales diversos.

	<p>instrumento es luego cambian los papeles y continúa el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego termina cuando todos hayan participado como gallinitas ciegas. - Se repite el juego un par de veces. 		
RELAJAMIENTO	- En un círculo cada niño entona un fragmento de la canción que más le guste acompañada del instrumento musical que tiene en su mano.	10'	Instrumentos de evaluación
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	- En una hoja de aplicación repasa las líneas punteadas en zigzag que conducen a la gallinita a los diferentes gallitos.	15'	Hojas de aplicación Lápices de colores
SALIDA	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.	10'	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

INVESTIGADORA: Livaque Regalado Randy América.

I.E.I. : N° 724, Marcopata -2017.

EDAD : 3,4 y 5 años.

TEMA : **El gusano cojo.**

MATERIALES : Pelotas de trapo

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
Estructuración Espacio Temporal	Puede caminar sobre las líneas trazadas con yeso en el piso de diferentes formas. (onduladas, rectas, , zig-zag) Siguiendo el circuito.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO O ASAMBLEA	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”. Esta cinturita ya no puede más...aceite de boa lo vamos a echar... Chucu, chucu, chucu, chucu Chucu, chucu, chucu cha...y así sucesivamente se nombrará diferentes partes del cuerpo.	10’	Patio
DESARROLLO	- 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	30’	Pelotas de trapo

	<p>espacio señalado en el piso con el yeso y organizar carreras.</p> <p>- Se repite el juego dos o tres rondas más</p>		Tizas de colores
RELAJAMIENTO	- Nuevamente se entona la canción “Manteca de boa”, para solar las partes de nuestros cuerpitos.	5’	Palabra oral
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	- Dibujan libremente la actividad que más les haya gustado.	15’	
SALIDA	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción del “Chau hasta mañana”.	10’	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

INVESTIGADORA: Livaque Regalado Randy América.

I.E.I. : N° 724 Marcopata -2017.

EDAD : 3,4 y 5 años.

TEMA : **La botella vacía.**

MATERIALES : Botellas de plástico, arena, pelota grande.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
Coordinación Viso motriz	Pueden rodar la pelota hacia un objetivo.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO O ASAMBLEA	<p>Saludamos a todos los niños y les damos la bienvenida a la actividad, diciéndoles lo feliz que estamos de volvernos a ver, todos hacemos caritas felices y ojitos contentos.</p> <p>Se establecen normas de convivencia para la actividad.</p> <p>Se entona la canción, pero antes sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción del “Cabeza, hombros, rodillas y pies”</p>	10’	Patio
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman dos equipos tratando de que estén en igualdad de competencia. - 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 tratará de impedir que lo haga, haciendo rodamiento de la pelota y evitar que ganen, luego cambian los papeles y continúa el juego. - Repetimos unas dos veces más el juego.	30'	Botellas de plástico, arena, pelota grande.
RELAJAMIENTO	Cómo todos nos mantuvimos agachados, ahora jugamos a mirar cómo caminan las nubes, para ello nos recostamos en el patio. Tratamos de identificar las diversas formas de las nubes.	10'	Palabra oral
EXPRESIÓN GRÁFICO - PLÁSTICA	Dibujamos la actividad realizada tratando de hacerlo de la mejor manera. Colorean.	15'	Hojas, lápices, lápices de colores
SALIDA	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción “la ronda de los animales”, después pasan a sus respectivas aulas”.	10'	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

INVESTIGADORA: Livaque Regalado Randy América.

I.E.I. : N° N° 724 Marcopata -2017.

EDAD : 3,4 y 5 años.

TEMA : **“Los San Fermines”**

MATERIALES : Aros, ladrillos de colores, colchonetas

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
Equilibrio y Control postural	Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO O ASAMBLEA	Saludamos a todos los niños, y antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción “Mi cuerpo moveré”.	10’	Patio
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - En el patio se marca un recorrido, delimitando el espacio con conos y el desplazamiento con cuerdas o sogas. - Tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase a la voz de la docente, tienen que correr por el circuito, primero caminando, luego a paso ligero sobre la cuerda sin caerse, hasta llegar a una zona donde los toros ya no pueden pillarlos. 	30’	Tizas de colores Aros, ladrillos de colores, colchonetas

	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos que sean pillados se convierten en toros. - Se repite el juego una vez más. 		
RELAJAMIENTO	- Para relajarnos después de la actividad realizada nos relajamos cantando la canción “Manteca de boa”, con la que los niños disfrutaban mucho.	5’	Palabra oral
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	- La docente entrega una hoja con 6 imágenes, los niños deben reconocer marcando una “X” el recuadro con la actividad o actividades que realizamos.	10’	Hojas, lápices, lápices de colores
SALIDA	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción “Chau amiguitos”, después pasan a sus respectivas aulas”.	10’	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

INVESTIGADORA: Livaque Regalado Randy América.

I.E.I. : N° 724 Marcopata -2017.

EDAD : 3,4 y 5 años.

TEMA : **Línea fronteriza**

MATERIALES : Cuerda, tiza.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
Equilibrio y Control postural	Pueden mantener el equilibrio sobre un pie.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO O ASAMBLEA	<p>Saludamos y damos la bienvenida a todos los niños invitándoles a disfrutar de la actividad preparada para hoy.</p> <p>Se dialoga sobre la importancia de tratarnos con respeto y amor, del trabajo responsable y de participar activamente en la sesión, para ello se establecen las Normas de convivencia.</p> <p>Realizamos ejercicios de calentamiento y estiramiento de brazos y piernas.</p> <p>Cantamos la canción “Saltan, saltan los conejitos”, acompañados de las mímicas.</p>	10’	Patio Palabra oral
DESARROLLO	- Se forman grupos iguales de niños y niñas, cada equipo asigna un nombre de un país.		

	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Luego se agrega a la actividad una dificultad, jalar la cuerda sosteniéndose en un solo pie, alternando el derecho e izquierdo. - El equipo que pase primero la línea pierde, luego el equipo que gana jugará con el otro equipo. 	30'	Cuerda, Tizas de colores
RELAJAMIENTO	- Cantamos la canción inicial “Saltan, saltan los conejitos”.	3'	Palabra oral.
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	- Recortan y pegan siluetas de las actividades realizadas, siguiendo las instrucciones de la consigna.	20'	Papel, siluetas, plumones, Hojas impresas de siluetas
SALIDA	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción “Cabeza, tronco, rodillas y pies”, después pasan a sus respectivas aulas”.	10'	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

INVESTIGADORA: Livaque Regalado Randy América.

I.E.I. : N° 724 Marcopata -2017.

EDAD : 3,4 y 5 años.

TEMA : **Hacia adelante y atrás**

MATERIALES : Cuerda, tiza.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
Ritmo	Se desplaza al ritmo de la música (lento, despacio, rápido, muy rápido)

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO O ASAMBLEA	<p>La docente saluda y da la bienvenida a todos los niños.</p> <p>Se establecen las Normas de convivencia.</p> <p>Antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción “Somos soldaditos”, acompañada de las mímicas sugerentes.</p>	10’	Patio
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La investigadora coloca a todos los niños en una sola columna e indica que caminen primero lento luego rápido, repetirán varias veces la misma dinámica. - La investigadora hará una demostración caminando hacia adelante tres veces, luego dirá a los niños que realicen el mismo ejercicio hasta 	30’	Parlante, USB, Palaba oral

	<p>que la investigadora, caminando lento, rápido, muy rápido, conforme vaya indicando la docente al ritmo de la música</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente caminará hacia adelante y hacia atrás y los niños realizarán el mismo ejercicio caminando primero hacia adelante luego hacia atrás. - Se repite el ejercicio en más oportunidades 		
RELAJAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se desplazan en diferentes direcciones mientras inhalan y exhalan. - Luego nos detenemos y jugamos a crecer, haciendo estiramiento de manos hacia arriba, luego nos encogemos hasta el piso, convirtiéndonos en pequeñitos. 	10'	Palabra oral
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de aplicación: colorea al niño que está caminado hacia adelante y encierra al niño que camina hacia atrás, siguiendo las indicaciones de colorear en un solo sentido y sin salirse de las líneas. - La docente monitorea el trabajo. 	15'	Hojas de aplicación, colores
SALIDA	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción “Cabeza, tronco, rodillas y pies”, después pasan a sus respectivas aulas”.	10'	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

INVESTIGADORA: Livaque Regalado Randy América.

I.E.I. : N° N° 724 Marcopata -2017.

EDAD : 4 años.

TEMA : **Juagando con las ulas ulas.**

MATERIALES : ula ula, llantas.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
ESTRUCTURACIÓN ESPACIO – TEMPORAL	Caminan sin dificultad sin tocar los aros, hasta llegar al otro extremo.
	Puede pasar a través del aro, caminando.
	Puede rodar el aro hacia adelante y atraparlo.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Saludamos a todos los niños, y antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción “Somos soldaditos”.	10’	Patio
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La investigadora proporciona una ula ula o llantas livianas a cada niño y pide que jueguen libremente con ella. - La investigadora rueda con una sola mano una ula ula y corre junto a ella empujándola y los niños la imitan. - La investigadora rueda una ula ula y la persigue hasta que la ula ula se detenga, los niños realizan el mismo ejercicio. 	30’	Llantas, ula ula,

	<ul style="list-style-type: none"> - Luego colocan las ula ulas en el piso en diferentes direcciones y los niños pasan saltando por ellas. - Se alternan las actividades colocando las ulas ulas formando un túnel sostenidas por dos niños y los demás pasarán por ellas sin toparlas. 		
RELAJAMIENTO	- Los niños se detienen y realizan ejercicios de inhalación y exhalación y estiramiento de extremidades al ritmo de la canción cabeza, hombros, rodillas y pies.	5'	Palabra oral
ACTIVIDADES GRÁFICO PLÁSTICAS	- Hoja de aplicación: colorea al niño que está persiguiendo un aro.	10'	Hojas de aplicación, colores
SALIDA	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción “Cabeza, tronco, rodillas y pies”, después pasan a sus respectivas aulas”.	10'	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

INVESTIGADORA: Livaque Regalado Randy América.

- I.E.I.** : N° 724 Marcopata -2017.
EDAD : 3,4 y 5 años.
TEMA : **Nos movemos al ritmo de la música**
MATERIALES : grabadora, colores, CD. Hoja de aplicación

APRENDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSION	INDICADOR
Ritmo	Se desliza al ritmo de la música (lento, despacio, rápido, muy rápido)

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	T°	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO O ASAMBLEA	Saludamos a todos los niños, estableciendo normas de convivencia para la actividad. Antes de cantar la canción sacudimos nuestro cuerpo (brazos, piernas) y empezamos a cantar la canción “Cuando un Cristiano Baila...”.	10’	Patio
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica del “Barquito”, todos nos cogemos de las manos y nos movemos como la marea al decir <i>tempestad</i> nos movemos y al decir <i>calma</i> nos quedamos quietos. - La docente se venda los ojos y baila al compás de la música y cuando esta para se mantiene quieta y de pie. - Todos realizamos el ejercicio mostrado, cambiando o alternando diferentes ritmo musicales. 	30’	Hojas de aplicación, Grabadora, CD, colores

	- Nos moveremos bailando al ritmo de la música, muy lento, lento, rápido, muy rápido.		
RELAJAMIENTO	- Nos sentamos en el piso formando un círculo con los ojos vendados y escuchamos el cuento “Una ciudad sin música” mientras nos imaginamos lo narrado. - Luego sin quitarnos la venda respondemos a las preguntas que la docente vaya formulando. Responderá el primero que levante la mano.	10’	vendas
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	- Hoja de aplicación: colorea las imágenes de niños bailando	10’	Hoja de aplicación Colores
SALIDA	Una vez terminada la actividad nos sentamos tomamos respiración y lo expulsamos lentamente y luego cantamos la canción “Cabeza, tronco, rodillas y pies”, después pasan a sus respectivas aulas”.	10’	Patio

LIVAQUE REGALADO Randy A.
Investigadora

ANEXO N° 4
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS:



(Niños participando de la actividad pedagógica “Ejercitando mi fuerza”)





(Niños participando de la actividad pedagógica “Línea fronteriza”)





(Niños participando de la actividad pedagógica “El gusano cojo”)





(Niños participando de la actividad pedagógica “Nos movemos al ritmo de la música”)





(Niños participando de la actividad pedagógica “La gallinita ciega y el gallo”)



(Niños participando de la actividad pedagógica “Pepes y pepitas”)

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁸⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽⁹⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modalidad	Número y/o Nombres
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

GOBIERNO NACIONAL, COORDINADORA
 DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS
 DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 LIMA - PERÚ

[Firma]
 Paul Walter Huarcaya Huari
 Director General de Educación Básica

08 JUN. 2017

Resumen	
Hombres	0
Mujeres	1
Total	1

[Firma]
 LEIVA BURGA, DEISY NOEMI
 Responsable de la matrícula
 Lima - Perú Firma



[Firma]
 BURGA, DEISY NOEMI
 a) de la Institución Educativa
 Lima - Perú Firma y Sello

Aprobación de la Nota			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N°05-2017	24	06	2017