

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADEMICO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL



**Juegos tradicionales y desarrollo de la Motricidad
Gruesa de la Institución Educativa N° 072– Celendín**

Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Tello Cortegana, María Enedina

Asesora

Varas Boza, Lucy

Nuevo Chimbote – Perú

2019

ÍNDICE

Contenido

1. PALABRAS CLAVE.....	iv
2. TÍTULO	v
3. RESUMEN.....	vi
4. ABSTRACT	vii
5. INTRODUCCIÓN	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.1.1. Antecedentes	1
5.1.2. Fundamentación científica	3
5.1.2.1. Juego.....	3
5.1.2.1.1. El juego como estrategia didáctica.....	3
5.1.2.1.2. Juego tradicional	4
5.1.2.1.3. Importancia de los juegos tradicionales	6
5.1.2.1.4. Tipos de juegos tradicionales más comunes	7
5.1.2.2. Psicomotricidad	11
5.2. Justificación de la investigación.....	14
5.3. Problema.....	15
5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables	16
5.5. Hipótesis.....	18
5.6. Objetivos.....	18
6. METODOLOGÍA	18
7. RESULTADOS.....	20
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	23

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	24
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26
11. ANEXOS.....	28

1. PALABRAS CLAVE

Tema	Motricidad Gruesa
Especialidad	Educación inicial

Keywords

Theme	Gross Motricity
Specialty	Initial education

Líneas de investigación

Línea	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y métodos educativos	Ciencias Sociales	5.3. Ciencias de la Educación	Educación General (Capacitación Pedagógica)

2. TÍTULO

**Juegos tradicionales y desarrollo de la Motricidad Gruesa de
la Institución Educativa N° 072– Celendín**

Title

**Traditional games and gross motor development of the
Educational Institution No. 072– Celendín**

3. RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito: desarrollar la motricidad gruesa a través de la aplicación de Juegos tradicionales en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 072– Celendín, 2019.; el tipo de investigación fue explicativo con diseño de investigación pre experimental con un solo grupo, la muestra de la investigación estuvo conformada por un total de 20 niños y niñas de cuatro años, se concluyó el nivel de desarrollo de motricidad gruesa al comparar antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales se obtuvo una diferencia de 9.05 puntos con respecto a la media aritmética, por consiguiente se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, determinando una ganancia pedagógica luego de la intervención pedagógica.

4. ABSTRACT

The present study had like purpose: Developing the coarse motivity through Juegos's application traditional in boys and girls of 4 elderly years of the Educational Institution N 072 – Celendín, 2019.; The kind of investigation was explanatory patterned of investigation the experimental pre with a very group, the sign of investigation was shaped for 20 boys and girls's total of four years, the level of development of coarse motivity was concluded when making a comparison before and you got a difference from 9,05 points regarding the arithmetical mean after the application of the traditional games, consequently the null hypothesis is refused and the alternating hypothesis is accepted, determining a pedagogic profit right after the pedagogic intervention.

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

Farfán (2018). Realizó un trabajo de investigación para determinar la influencia e incidencia de los Juegos Tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa; habiéndose obtenido estadísticamente los resultados con el programa SPSS Statistic 23.0 en el que se concluyó que dicha actividad basada en juegos tradicionales en estudiantes de t40124 María Auxiliadora del distrito de tres años de la Institución Inicial de Paucarpata - Arequipa 2018, de esta forma, los resultados apoyan la hipótesis planteada resulta ser verificada y comprobada ya que al contrastar los resultados del Pre Test y el Pos Test; se evidencia una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa, encontrándose 6.48 puntos entre los promedios de las dos evaluaciones.

Corrales (2018). El tipo de investigación es diseño no experimental, de nivel correlacional. La muestra estuvo conformada por 100 niños de 3 años de la institución educativa en mención. Se empleó el muestreo probabilístico aleatorio simple. Se aplicó el instrumento denominado ficha de observación, el cual para la variable el juego infantil contó con 20 ítems y el de la variable el desarrollo de la motricidad gruesa estuvo compuesta por 20 ítems. Mediante la técnica estadística de Spearman se obtuvo como resultado que existe correlación entre las variables de estudio con un coeficiente de correlación $Rho=0,907$, lo que indica que existe relación alta entre el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa. Se llega a la conclusión de que existe relación entre variables del juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa.

Luna y Checalla (2018). El problema de Investigación denominada Aplicación de Juegos Educativos para mejorar la Coordinación Motora Gruesa, al detectar la incidencia después del desarrollo de las actividades planificadas programadas, es

que se logra identificar problemas en la coordinación motora gruesa, el mismo que perjudica a los niños y niñas en su desarrollo integral.

La falta de movimiento y la coordinación adecuada evitan que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas tanto motrices como cognitivas; y a la vez se sientan excluidos en los grupos que participan. 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; es por ello que es importante mejorar la Coordinación motora a través de los Juegos Educativos Tradicionales en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. Nro. 303 “Almirante Miguel Grau” de la Provincia de Ilo 2017, puesto que al desarrollar la propuesta pedagógica de los Juegos Educativos de tipos Tradicionales ayuda y permite desarrollar significativamente a mejorar la Coordinación Motora Gruesa en los niños y niñas y a la vez hará que se sientan muy queridos, por eso, si jugamos con ellos tendremos niños seguros y con una autoestima alta.

Guzmán y Huamaní (2016). Desarrolló su trabajo de investigación, realizado con niños de educación inicial con el objetivo de determinar la influencia de Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad; al haber concluido la realización de dicha investigación arriba a las conclusiones siguientes: el poner en práctica actividades pedagógicas con Juegos Tradicionales desarrolla y mejora de manera significativa la psicomotricidad en los niños del grupo de la muestra, quienes en un inicio demostraban un bajo nivel de desarrollo psicológico. De la misma manera el trabajar con actividades de juego de su contexto social no sólo permite el desarrollo de la psicomotricidad sino también permite el desarrollo de la socialización entre los niños participantes, quienes evidencian que su comportamiento social también mejora adecuadamente al trabajar con esta herramienta pedagógica de los Juegos Tradicionales.

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. Juego

Definitivamente tratar de dar significado y definición a esta actividad, resulta un tanto difícil; esto debido a ser una actividad innata al ser humano durante toda su vida y a lo largo de la historia de la formación de las sociedades humanas, actividad lúdica que influye de manera significativa en el desarrollo de la personalidad del sujeto, puesto que se relaciona directamente con el aspecto de su desarrollo emocional-afectivo, cognitivo-pedagógico y psicológico - fisiológico.

El término “juego”, etimológicamente, es una palabra de origen latino que significa “iocus” que significa “gracia” o “broma”, lo que el significado de la palabra sería actividad de esparcimiento que causa gracia, goce y disfrute en quienes lo ejercitan o realizan.

También se le conoce como actividades, dentro de las cuales, existen algunos juegos, cuyos ejercicios están dirigidos y orientados por ciertas reglas que permiten a los integrantes del juego ganar o perder en dicha actividad.

Al respecto de concepto o definición del juego el autor Huizinga en sus investigaciones al respecto del tema, manifiesta que: Se trata de una acción, ejercicio u ocupación de carácter libre tanto en la actividad como en el tiempo y lugar donde se desarrolla, dicha acción está sometida a normas y reglas que son libremente aceptadas o adecuadas por los participantes en el juego. Estas actividades tienen como finalidad procurar la distracción, liberar la tensión y producir efectos de satisfacción y disfrute en los participantes de los juegos, puesto que favorece a los participantes en el aspecto psicológico y fisiológico.

5.1.2.1.1. El juego como estrategia didáctica

Las actividades de juego, en los últimos años ha sido involucrada de manera muy significativa en el desarrollo de los procesos pedagógicos dentro de las aulas, siendo utilizada como una estrategia didáctica que permita que los estudiantes construir conocimientos de manera significativa, así como potenciar y favorecer su socialización, sus aspectos emocional y psicológico.

Las actividades lúdicas y de juego, son consideradas como actividades fundamentales e imprescindibles en el campo educativo por la corriente pedagógica del constructivismo, pues es considerada como una actividad que genera conocimientos y saberes significativos en sí mismas, y que son fácilmente adaptadas a las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes y que posibilita se desarrolle el proceso de aprendizaje de manera estimulante y motivadora.

5.1.2.1.2. Juego tradicional

Cuando nos referimos a los juegos de tipo tradicionales, hacemos referencia a las actividades lúdicas que pertenecen a determinados contextos socio geográficos y que han perdurado por largos periodos de tiempo, ya que han sido pasados de padres a hijos de generación en generación y que pese a su adaptación a diferentes contextos han seguido manteniendo su esencia y originalidad. Estos juegos no están descritos en textos especiales y sus insumos y materiales no necesariamente se encuentran en jugueterías especiales puesto que muchos son ejecutados si ayuda de ningún insumo o con materiales rústicos que se encuentran en el entorno natural, y que muchos de ellos han servido de inspiración para la confección y elaboración de juguetes modernos con fines de comercialización.

Este tipo de juegos se distinguen o se encuentran con características diferentes, según el contexto geográfico en el que se utilizan, al mismo tiempo que se van poniendo de moda y desapareciendo, según las diferentes épocas o estaciones de año.

Al respecto de los Juegos Tradicionales; Retter (1979), manifiesta que este tipo de juegos pertenecen a las diferentes partes del mundo, encontrándose por cierto en cada región con particularidades diferentes o simplemente juegos diferentes a los de otras zonas o regiones.

Los juegos tradicionales han acompañado la formación psicológica, cognitiva y emocional a los seres humanos desde los procesos históricos más remotos de la

formación de las sociedades, así lo demuestran y evidencian las múltiples muestras registradas en las diferentes sociedades y culturas, registros que se encuentran documentados o representados en pinturas rupestres entre otros.

De ahí que su estudio no se debe guiar por un análisis de tipo superficial sino tenerlo en cuenta desde diferentes aspectos del desarrollo de las sociedades y culturas y su influencia no sólo en la formación de la persona como un ser individual, sino en su contexto de un ser eminentemente social. De la misma forma los juegos de tipo tradicional, han contribuido notoriamente con la historia, cultura y forma de vida de los pueblos a través de todos los tiempos, por lo mismo se afirma que “la formación, historia, desarrollo y trayectoria de los juegos y juguetes forman parte de la formación, historia, desarrollo y cultura de las sociedades y del hombre”.

Burgués (1955), en relación a los Juegos Tradicionales, afirma que, al querer estudiar a los juegos tradicionales, debemos tomar en cuenta también de analizar el folclore de las regiones y los pueblos y sus respectivas tradiciones, costumbres y cultura. De ahí que los juegos tradicionales deben ser estudiados necesariamente en su relación con la formación del ser humano y de los diferentes grupos étnicos.

Po su parte, Retter, al realizar un trabajo muy pormenorizado que tiene que ver con el tema de los juegos y los juguetes, su desarrollo y evolución a través de todos los tiempos, hace referencia a las investigaciones de varios otros autores; quienes coinciden al manifestar que los juegos y juguetes estuvieron presentes desde los inicios o desde la formación de las primeras culturas, y que no es como se concebía hace algunos años en estudios que manifestaban que en sus orígenes de las sociedades los juegos y juguetes, estaban directamente relacionados con el aspecto de la religión, sino que las evidencias encontradas registran que tuvo siempre su objetivo y finalidad del esparcimiento y relajación; con lo que queda sentado que los juegos, tuvieron un rol importante en la vida de los pueblos y del hombre, ha formado y forma parte inherente de la vida del ser humano desde tiempos remotos, hasta la actualidad.

En relación a los Juegos Tradicionales otros autores como Sánchez (2001); indica que: Los juegos y juguetes, dentro de la vida lúdica del ser humano, surgen de las vivencias y experiencias tradicionales y diarias que nacen ante las diferentes demandas sociales y contextos de tipo cultural, histórico, económico y geográfico y que forman parte fundamental de la realidad concreta y circundante donde el hombre se desarrolla. De ahí que los juegos tradicionales sean parte fundamental de las sociedades de manera específica, así, si bien existen juegos con características comunes en varias regiones, también podemos ver y encontrar que existen juegos tradicionales propios de una determinada región geográfica y que no los vamos a encontrar en otras partes del mundo.

5.1.2.1.3. Importancia de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales cumplen un rol fundamental en el proceso de desarrollo del ser humano, pero principalmente en el desarrollo de los niños, tanto en el proceso de su socialización, como en el desarrollo motor, emocional, psicológico y cognitivo.

Entre los beneficios que otorgan los juegos, principalmente los juegos tradicionales en favor de los niños y niñas, principalmente del nivel inicial; tenemos a los siguientes:

- Los niños y niñas, se convierten en entes protagónicos de la actividad de juego; puesto que son capaces, incluso de establecer sus propias reglas y normas de juego.
- Establece mayor vínculo de comunicación con personas de otra edad, padres, abuelos; a lo que se le llama relaciones transgeneracionales.
- Fortalece y desarrolla el proceso socializador, permitiéndole integrarse en el grupo social que le rodea y facilitando la convivencia armónica.
- Estimula y favorece el desarrollo de la imaginación y creatividad, puesto que los niños son capaces de crear sus propios insumos y materiales para desarrollar sus juegos tradicionales.
- Desarrolla y favorece la competencia sana y el trabajo en equipo.

- Favorece el desarrollo de la comunicación y el lenguaje.
- Fortalece el desarrollo de los músculos y las coordinaciones neuronales que evidencian el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina.
- Propician ambientes de des estrés, relajación, placer, disfrute sano y divertido.
- En el caso de los docentes, les sirven como una herramienta pedagógica y didáctica para desarrollar y mejorar los procesos de aprendizajes de sus estudiantes.

Desde esa óptica, los juegos tradicionales, convierte la labor docente en un rol mediador por excelencia, en el momento del desarrollo del proceso didáctico y pedagógico como parte de su formación integral de los estudiantes. De esta manera los juegos tradicionales, contribuyen en su aprendizaje de manera activa, motivadora para aprender y desarrollar sus aprendizajes y conocimientos.

5.1.2.1.4. Tipos de juegos tradicionales más comunes

Existen muchos tipos de juegos tradicionales; sin embargo, dentro del contexto de la realización de nuestro trabajo; tenemos a los siguientes:

a. Las escondidas

Este tipo de juego, permite la participación desde dos niños hasta un grupo mayor de participantes; se desarrolla, cuando uno de los integrantes del juego tiene que cubrirse o cerrar los ojos para no poder ver absolutamente nada mientras va contando hasta un número determinado que acuerden entre todos los participantes, mientras los demás buscan lugar donde esconderse. Al terminar de contar, sale en busca de los escondidos cantando sus nombres más la frase “ampay”. Si alguien de los escondidos logra llegar al lugar donde se cuenta, salva a todos los escondidos y el que contaba volverá a contar. Si el que cuenta logra ampayar a todos los escondidos, entonces cuenta el primero en ser ampayado, así sucesivamente continúa el juego.

b. El rayuelo

Es un juego que puede hacerse por un número limitado de participantes. Para el desarrollo del juego, se realiza un diagrama de diez cuadros enumerados, los mismos que deben saltarse, si el cuadro, es individual se salta en un pie y si el cuadro es par se saltan poniendo los dos pies. Para ello se tiene que contar con un tejo o piedra para lanzar; el cuadro donde la piedra caiga; no se debe pisar, si se lo hace, entonces se pierde el turno de juego, la piedra debe lanzarse en orden, empezando desde el 1; si cae en línea, también se pierde.

c. Salta sogas

Este tipo de juego puede realizarse de manera individual como en grupo. Cuando se juega solo se utilizará una soga o cuerda corta que se mueve de atrás hacia adelante y se va saltando, se pierde si no se logra saltar a tiempo al paso de la soga en los pies. Para saltar la soga en grupo, dos de los participantes, tomarán los extremos de la cuerda y moverán al mismo tiempo, moviendo la soga, haciendo un círculo grande con los movimientos de la mano y brazo, al tocar la soga el piso el otro u otros participantes deberán saltar, si pisan la soga o no saltan, pierden el turno de juego.

Este tipo de juegos favorece el desarrollo tanto de la motricidad gruesa como de la motricidad fina.

d. Carrera de encostalados:

Este tipo de juego, resulta muy divertido; entre los participantes y los espectadores. Se realiza en un campo o espacio amplio como el patio de juego u otra área; se debe tener en cuenta, que el espacio debe estar sin obstáculos porque en este tipo de juegos siempre habrá caídas inesperadas.

El juego consiste en que los participantes se meten por los pies dentro de un costal, que lo tomarán con las manos por la parte superior. A la cuenta de tres, salen los encostalados hacia la meta señalada, gana el encostalado que sin salir del saco llegue a través de saltos a la meta.

e. La gallinita ciega

Este juego, de tipo tradicional, se desarrolla con un máximo de cuatro personas; donde una de ellas cumplirá el papel de gallinita. Se llama gallinita ciega porque será vendado con un pañuelo para impedir que vea algo. Iniciaré siendo la gallinita ciega, quien salga en un sorteo previo.

Una vez vendado el participante que hará de gallinita ciega, otro de los participantes pregunta ¿Gallinita ciega qué has perdido?, éste responde: Una aguja y un dedal; entonces recibe la orden búscala, búscala por el pajonal, al mismo tiempo que se le da vueltas y luego la gallinita ciega tendrá la tarea de buscar a los otros participantes, el turno termina cuando logra atrapar a todos los participantes y deberá adivinar de qué persona se trata.

f. Roba el pañuelo

Juego que requiere de la participación de dos grupos de participantes, pues se trata de un juego de competencia. El juego consiste en colocar el pañuelo al centro de un ambiente, donde los participantes de los equipos rivales forman en dos columnas frente a frente, debidamente enumerados desde el uno, hasta el número total de participantes. El director del grupo menciona un número al azar y los participantes de ambos equipos que tenga el número mencionado saldrán a velocidad hacia el pañuelo, tratando de robárselo sin que el otro participante lo tope, si logra coger el pañuelo, pero es tocado por el otro no vale el robo. Gana el juego el equipo que más veces logre llevárselo el pañuelo hacia su equipo.

g. El ratón y el gato

Para jugar este juego, se formará una ronda, y dos participantes harán uno el papel del gato y otro de ratón; el juego consiste en que el gato correrá a atrapar el ratón mientras éste, esté fuera del círculo de la ronda, pero una vez que el ratón logre ingresar dentro de la ronda no podrá ser atrapado. Al ser atrapado, el gato pasará a desempeñar el rol de ratón y viceversa. El juego se realiza

mientras los niños entonan el estribillo: “Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, sino te pilla esta noche, mañana te pillaré”

h. Que pase el rey:

Dos niños o niñas se toman de la mano frente a frente, de tal manera que formen un arco o puente. Los demás jugadores, aciertan distancia formando una fila, los dos niños del arco eligen, sin que los otros los escuchen, un color diferente cada uno.

Cantando los de la fila pasan por debajo del arco:

El puente se ha quebrado, ¿cómo lo compondremos? Tal vez con cascarita de huevo...Que pase el rey, que pase el rey, que el hijo del Conde se quedará...

Tras,tras,tras.

En la última expresión tras del arco bajan los brazos y atrapan al jugador que, en ese momento por paso por allí, en voz baja, para que los demás no oigan, le piden escoger entre los dos colores. después de haber elegido un color, el jugador atrapado se coloca de tras del niño del arco al que este corresponde y lo toma por la cintura.

Continua el juego de la misma manera hasta que todos los jugadores hayan elegido uno de los dos colores. Se da entonces, una prueba de fuerza. Firmemente agarrados por la cintura del compañero de adelante, los miembros de cada equipo empiezan a jalar hacia atrás en dirección contraria al otro grupo. Puede suceder que los de un equipo sean arrastrados por el otro o que se suelte un niño y caiga al suelo varios de ellos. El equipo ganador es el que no cae.

i. Los yases:

Es un juego que consiste en jugar en el piso o tablero liso con ayuda de una pelotita pequeña que dé de botes, entonces los yases son frijolitos o maíces que van a irse recogiendo al bote de la pelota, primero de uno en uno, luego de dos en dos, de tres en tres, y así sucesivamente.

El participante pierde, si no logra recoger el número indicado de yases al bote de la pelotita.

5.1.2.2. Psicomotricidad

El término “psicomotricidad”, está relacionado con dos aspectos fundamentales del desarrollo de la persona, aspectos que se integran entre sí a fin de ver evidenciado el producto, estos dos aspectos son el aspecto psíquico y neuronal que es el que comanda y ordena el movimiento, contracción, locomoción y movimiento de los músculos y huesos a fin de poder realizar los múltiples movimientos que son necesarios para el desarrollo de las actividades cotidianas de nuestra vida diaria, movimientos y actividades que corresponden tanto a la motricidad gruesa y a la motricidad fina.

Al mismo tiempo se considera que la psicomotricidad, le permite al sujeto, tomar conciencia de las posibilidades y limitaciones con las que cuenta en el desarrollo de su motricidad gruesa y motricidad fina, entonces en el desarrollo de la psicomotricidad tiene que ver mucho los niveles de estimulación y motivación con la que crezca el niño; esto influenciará en su desarrollo.

El tema de la psicomotricidad, ha sido analizado y tratado por diferentes autores y desde muchos puntos de vista, sin perder la finalidad que tiene desde el punto de vista educativo a través de la pedagogía y por ende de la psicología, rama de la ciencia que en los últimos tiempos ha tomado gran relevancia; puesto que el ser humano es tomado como un todo integral que es psíquico y fisiológico y que en estos dos aspectos se produce el desarrollo de su integralidad.

Por ello la educación psicomotriz, toma especial relevancia, principalmente en el campo educativo; ya que se ha puesto especial énfasis como parte fundamental en la formación integral del ser humano, que abarca el desarrollo cognitivo, emocional, psicológico, fisiológico, etc., por tanto, trabajar el aspecto de la psicomotricidad es valioso puesto que ejerce influencia significativa en el proceso

de aprendizaje en concordancia con la formación armónica de la personalidad de cada sujeto.

5.1.2.2.1. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa, está directamente relacionada con los movimientos que realizan y ejercen las partes o segmentos gruesos de nuestro cuerpo, ayudados por los músculos y esquema óseo, controlados por el sistema nervioso.

De esta manera, el sistema nervioso central o sistema neuronal; se convierte en una torre de mando o control que dirige a todo el organismo y que va integrando la información que recibe como la información que transmite.

La información de la necesidad del movimiento que nuestro cuerpo tenga es transmitida hacia el sistema neuronal central y éste ejerce el comando y ordena el movimiento hacia los músculos y huesos, puesto que cada parte del sistema óseo y muscular están relacionados o conectados al sistema nervioso periférico gracias a la médula espinal; así reciben los impulsos nerviosos que van a producir las contracciones musculares y de esta forma se produce el movimiento, la fuerza, la coordinación, el equilibrio y todas las facultades que resultan del movimiento y la coordinación motora.

Autores como Conde y Viciano; consideran que la motricidad gruesa, integra a todo lo que tiene que ver con el desarrollo fisiológico de los niños y niñas; principalmente en los movimientos que realizan las partes o segmentos gruesos del cuerpo como la cabeza, tronco, piernas, brazos y pies. Así la motricidad gruesa implica todo lo que el cuerpo realiza para el control del cuerpo.

5.1.2.2.2. Elementos de la motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad como parte del desarrollo del ser humano, ocupa un lugar primordial de estudio, principalmente el estudio de la motricidad gruesa tratada en este estudio de investigación; dentro de los elementos de la motricidad gruesa tenemos elementos importantes que intervienen en su desarrollo, estos elementos son: la percepción motora, el esquema corporal, la lateralidad, el

ritmo y tiempo; estos elementos son fundamentales para el trabajo y desarrollo de la motricidad gruesa.

La motricidad gruesa, inicia desde los primeros meses de vida, cuando el niño empieza por controlar la cabecita, el movimiento de las piernas y brazos, posteriormente cuando se logra sentar sin apoyo, desplazarse gateando, sus primeros pasos, arrodillarse, rodamientos, etc.

5.1.2.2.3. Desarrollo Psicomotriz

Estudios demuestran que la psicomotricidad se desarrolla desde el vientre de la madre, puesto que el niño va interactuando con el medio físico en el que se va formando a través de movimientos diversos. A partir de su nacimiento hasta los dos años de vida se van produciendo cambios más notorios y drásticos en su desarrollo; puesto que, a partir del primer año, el niño trata de imitar los movimientos de los adultos, ya que, al nacer hasta casi el primer año de vida, sus movimientos son aún descoordinados e incoherentes.

Hasta los dos años, los niños han logrado adquirir habilidades y capacidades básicas de movimiento, a partir de allí los niños entran en contacto más directo con su espacio y ambiente de entorno; esta relación le permitirá ir desarrollando y adquiriendo una serie de destrezas que se relacionan tanto con la adquisición motora gruesa y los inicios de la perfección de la motricidad fina.

Para Jean Piaget; en el desarrollo de la psicomotricidad, es necesario y relevante tomar en cuenta aspectos tales como:

- El desarrollo del esquema corporal, lo que implica el desarrollo del conocimiento, la representación de lo que le rodea y la toma de conciencia de su propio cuerpo como un todo integrado, en el que el movimiento es básico y fundamental.
- La coordinación motora de tipo global o general; vale decir la realización de movimientos en los que participen la mayor cantidad de grupos musculares largos; posibilitando los segmentos corporales gruesos, los mismos que luego van a posibilitar el desarrollo de la coordinación motora fina.

- El desarrollo de la coordinación motora fina, implica el conjunto de movimientos variados en los que tienen participación de los grupos musculares pequeños y cortos, en los que el sentido de la visión juega un papel, vital para su ejecución.
- El desarrollo y logro de la lateralidad, se evidencia en la capacidad que adquiere el niño para diferenciar los lados de su cuerpo, en relación con el otro lado (izquierda-derecha, o viceversa.)
- El desarrollo del tono muscular, alcanzado cuando el niño logra mantenerse en diferentes posturas, equilibrio para mantenerse de pie o en alguna postura cuando está en estado estático o en movimiento.
- La apropiación y desarrollo del lenguaje, tanto de manera oral como escrita, es un papel fundamental que se logra gracias al desarrollo de la psicomotricidad, función vital que le permite al ser humano convertirse en un ser eminentemente social, pues el lenguaje posibilita la comunicación e interacción como medio para el proceso de socialización.

5.2. Justificación de la investigación

La presente se propone aportar a ampliar el uso de fuentes de tipo lúdicas y tradicionales, para la implementación de estrategias didácticas, con ello contribuir al desarrollo de la didáctica en la educación inicial. Esta visión de uso de prácticas lúdicas, puede ser expandida a demás elementos de nuestra cultura, en otros grupos etarios.

Por otro lado, la presente investigación contribuye a la práctica y revaloración de las actividades lúdicas de tipo tradicional; y a través de ellos también revalorar, conservar y mantener viva las costumbres y tradiciones de nuestro contexto socio geográfico y cultural. Al mismo tiempo el desarrollo de este tipo de trabajos fortalece el proceso socializador ya que en los juegos, los niños asumen diferentes roles y acatan normas y valores establecidos por ellos mismos, del mismo modo, el utilizar los juegos tradicionales en la tarea pedagógica permite motivar y estimular el

desarrollo de la capacidad imaginativa y creativa; es decir se convierten en parte esencial e imprescindible en la formación integral de la persona.

Asimismo, el estudio y propuesta se enfocan en el desarrollo de la motricidad gruesa y que tiene como prioridad estimular experiencias de aprendizaje que los pongan en situaciones de exploración, que los motiven a conocer y utilizar su cuerpo, así como expresar su personalidad en un contexto de libertad que despliegue todas sus capacidades.

5.3. Problema

Las causas provienen muchas veces porque los docentes dejan de lado a los juegos tradicionales los cuales nos permiten lograr el desarrollo de la motricidad gruesa en la transformación de los niveles de la educación, la cual va atravesando grandes cambios desde los paradigmas educativos hasta la concepción de la enseñanza aprendizaje a través de la observación, manipulación y participación activa de los niños y niñas permitiendo establecer nuevas estrategias para un aprendizaje significativo. Por ello mediante los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa se pretende generar en los niños y niñas experiencias concretas, vivenciales, considerando actividades lúdicas, permitiendo desarrollar la socialización y aprendizaje convirtiéndose en verdaderos espacios donde ellos vivan, sientan y disfruten con plena libertad su educación inicial en forma motivadora y placentera.

¿En qué medida la aplicación de Juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 072– Celendín, 2019?

5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables

5.4.1. Definición conceptual

Juegos tradicionales

Los juegos, de manera general son considerados como una actividad que se desarrolla de manera libre tanto en su tipo, forma, espacio, tiempo y reglas en las que se desarrolla, tienen características de esparcimiento; cuando hablamos de juegos tradicionales son todas las actividades lúdicas que son propias de un determinado contexto geográfico y que se transmiten mediante la práctica de generación en generación.

Motricidad gruesa:

Relacionada directamente con el dominio, control y equilibrio de los movimientos de los segmentos gruesos y largos de nuestro cuerpo, formados por los músculos gruesos y huesos largos del sistema óseo.

5.4.2. Definición operacional

Estas acciones lúdicas poseen un conjunto de acciones que denominamos dimensiones que en esta oportunidad vamos a medir y serán los siguientes: Fundamentación, objetivos, desarrollo y evaluación.

La motricidad gruesa, se ve evidenciada en la realización de todos los indicadores que muestran el adecuado dominio de los movimientos grandes, el equilibrio, control y dominio del cuerpo.

5.4.3. Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente	Fundamentación	Fundamenta la propuesta con teorías y principios enfocadas a los Juegos tradicionales

Juegos tradicionales	Objetivos	Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.
	Desarrollo	Desarrolla sesiones de aprendizaje basado en Juegos tradicionales, (05 sesiones de aprendizaje comprendiendo lo siguiente: Actividades de elaboración de Juegos tradicionales para motricidad gruesa como, por ejemplo: salta soga, el rey manda, gallinita ciega, el gato y el ratón.
	Evaluación	Aplica la evaluación de inicio, proceso y salida

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable dependiente	Equilibrio	Camina Salta Corre	1, 2, 3, 4, y 5
Motricidad gruesa		Flexibilidad	

5.5. Hipótesis

La aplicación de Juegos tradicionales desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 072– Celendín, 2019.

5.6. Objetivos

5.6.1 Objetivo General

Determinar si la aplicación de Juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 072– Celendín, 2019.

5.6.2 Objetivo Específicos

- ↯ Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años, de la I. E. N° 072– Celendín – 2019, antes de la aplicación de Juegos tradicionales.
- ↯ Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años, de la I. E. N° 072– Celendín – 2019, después de la aplicación de Juegos tradicionales.
- ↯ Comparar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años, de la I. E. N° 072– Celendín – 2019, antes y después de la aplicación de Juegos tradicionales.

6. METODOLOGÍA

6.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación: Explicativa

Diseño de investigación: pre experimental

GE: O₁ X O₂

Donde

GE = Grupo experimental

O_1 = Pre test

X = Propuesta Pedagógica

O_2 = Post test

6.2. Población muestra

Población: Estuvo conformada por 30 niños y niñas de 4 años de educación inicial N° 072– Celendín, 2019.

Muestra: Está conformada por 20 niños y niñas de 4 años de educación inicial N°072– Celendín, 2019.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

En el presente estudio se realiza con las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnicas

Encuesta

Instrumento

Ficha de observación, cuestionario.

Descripción

Recoger información relacionada al marco teórico

6.4. Procedimiento y análisis de la información

Se empleará la estadística descriptiva calculando las distribuciones de frecuencia y porcentaje respectivamente así mismo los estadísticos de tendencia central y dispersión. Para el proceso se utilizará el software MS- Excel y SPSS V. 21.

7. RESULTADOS

Los resultados obtenidos durante el Pre y Pos Test; los presentamos a continuación; teniendo en cuenta cada uno de los niveles e ítems evaluados, los mismos que se detallan mediante tablas y gráficos estadísticos con sus respectivas interpretaciones:

Tabla 1.

Niveles de desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 072– Celendín, 2019.

NIVELES	PRE-TEST	
	f	%
Alto	0	0
Medio	3	15
Bajo	17	85
TOTAL	20	100

Fuente: Aplicación del pre test

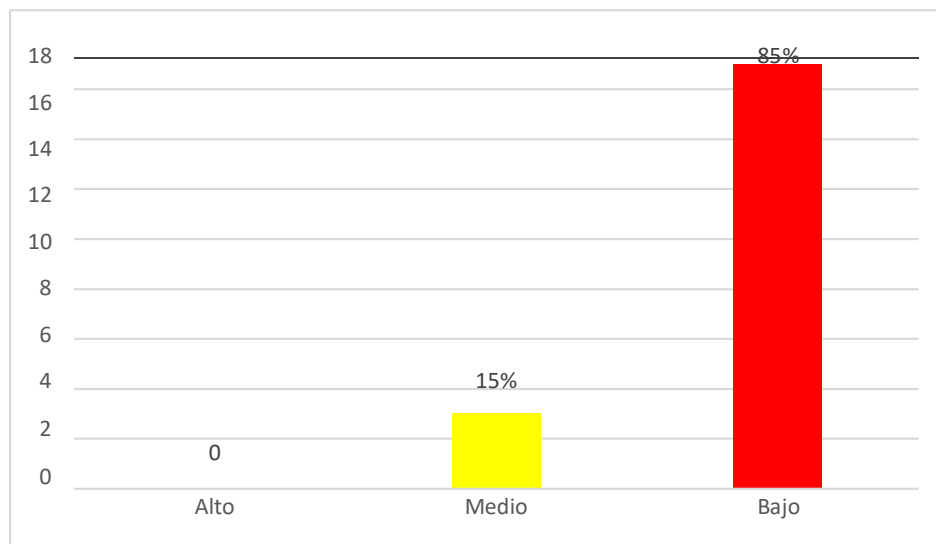


Figura. 1. Representación de los porcentajes de los niveles de desarrollo de motricidad gruesa luego de aplicar a prueba de entrada.

Apreciamos en la Tabla 1 y Figura 1 que 3 niños y niñas representan 15% y están en el nivel medio, que 17 niños y niñas representan el 85% y están en el nivel bajo, ningún niño está en el nivel alto, esto es válido porque se trató de una prueba de entrada.

Tabla 3.

Niveles de desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 072– Celendín, 2019.

NIVELES	POS-TEST	
	f	%
Alto	16	80
Medio	4	20
Bajo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: Aplicación del pos test

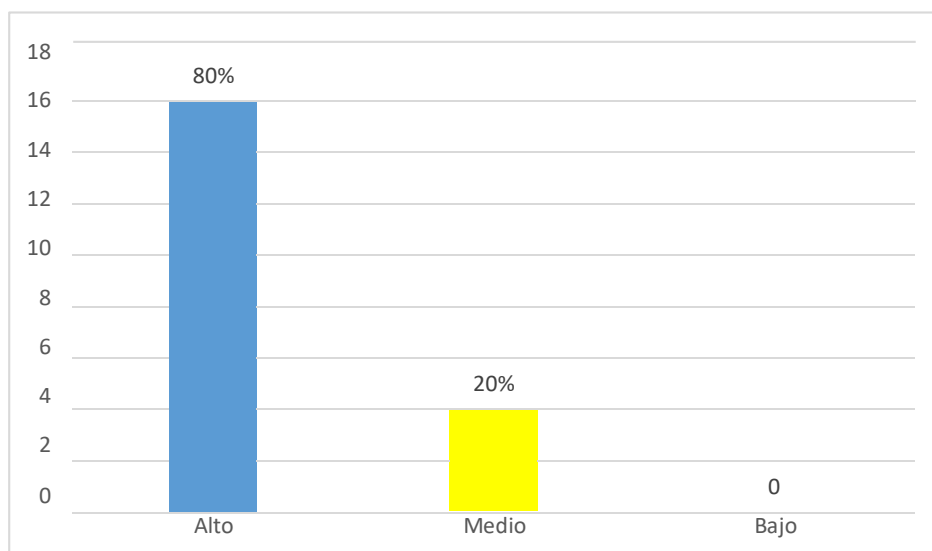


Figura. 2. Representación de los porcentajes de los niveles de desarrollo de motricidad gruesa luego de aplicar a prueba de salida.

Apreciamos en la Tabla 2 y Figura 2 que 16 niños y niñas representan 80% y están en el nivel alto, que 4 niños y niñas representan el 20% y están en el nivel medio, ningún niño se encuentra en el nivel bajo, apreciándose claramente el incremento en el desarrollo de los logros.

Tabla 3

Comparación de Pre test y Pos test de los estadísticos en los niveles de desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 072– Celendín, 2019.

	PRE TEST	POS TEST
Estadísticos		
Media aritmética	7.2	16.25
Desviación Estándar	2.26	1.71
Coefficiente de variación	31.41	10.54

Fuente: Trabajo de escritorio-Elaboración propia.

Apreciamos en la Tabla 3 que la diferencia de media aritmética es de 9.05 puntos, es decir, representa a la ganancia pedagógica; también apreciamos la disminución de valores en la desviación estándar (2.26 a 1.71); es decir teóricamente esto es favorable: en la aplicación de los Juegos tradicionales, para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, según la estadística, la muestra se fue homogenizando.

Decisión estadística

De los resultados obtenidos se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, determinando una ganancia pedagógica luego de la intervención académica.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Farfán (2018). Realizó un trabajo de investigación para determinar la influencia e incidencia de los Juegos Tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa; habiéndose obtenido estadísticamente los resultados con el programa SPSS Statistic 23.0 en el que se concluyó que dicha actividad basada en juegos tradicionales en estudiantes de t40124 María Auxiliadora del distrito de tres años de la Institución Inicial de Paucarpata - Arequipa 2018, de esta forma, los resultados apoyan la hipótesis planteada resulta ser verificada y comprobada ya que al contrastar los resultados del Pre Test y el Pos Test; se evidencia una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa, encontrándose 6.48 puntos entre los promedios de las dos evaluaciones.

Contrastando con el trabajo de investigación Farfan, observo que también aplicó actividades de estrategia didáctica en juegos tradicionales en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018. En los resultados se logró una mejora en el nivel de alto; se infiere una mejora significativa, en el trabajo realizado se logró el desarrollo de la motricidad gruesa en 9.05 puntos con respecto a la media aritmética, es decir, representa a la ganancia pedagógica; también apreciamos la disminución de valores en la desviación estándar(2.26 a 1.71); es decir teóricamente esto es favorable: en la propuesta pedagógica juegos tradicionales , para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, según la estadística, la muestra se fue homogenizando.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 conclusiones

A continuación, presentamos las conclusiones luego de desarrollar los estadísticos descriptivos e inferenciales respectivamente:

- ✔ Se determinó la eficacia de la aplicación de los Juegos tradicionales al obtener una ganancia pedagógica de 9.05 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética incrementando nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 072 – Celendín, 2019.
- ✔ Se identificó el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 072 – Celendín, 2019, antes del desarrollo de la propuesta didáctica del empleo de los juegos Tradicionales, que fue en su mayoría de 85%, es decir, nivel de inicio bajo, consideramos válido porque se trató de una prueba de entrada.
- ✔ Se identificó que los niveles de logro en cuanto a la motricidad gruesa en los estudiantes de la I.E. I. N° 072 – Celendín, 2019, después de la aplicación de los juegos tradicionales, que fue medio y alto, respectivamente.
- ✔ Al comparar los resultados obtenidos en los dos momentos fundamentales del proceso evaluador, para medir los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del grupo muestra, durante el pre y pos test, en niños del nivel inicial de la I.E.I N° 072 – Celendín, 2019, antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales y luego de realizar las operaciones respectivas se obtuvo una ganancia pedagógica 9.05 puntos con respecto a la media aritmética, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

9.2 Recomendaciones

- ↗ Recomienda a nuestras maestras a seguir pendientes de proceso de enseñanza aprendizaje y que tengan una actualización permanente a efecto de no solo mantener su desempeño sino mejorarlo cada día más.
- ↗ Se recomienda que se fortalezca con teorías, estrategias, materiales adecuados que indiquen las maneras pertinentes en todos los intervinientes del proceso de la construcción de conocimientos., para mejorar el rendimiento de los estudiantes de Educación Inicial
- ↗ Se recomienda que se siga investigando el desarrollo de la motricidad gruesa, pero involucrando otras variables o constructos asociados a ello, no solo con un análisis bidimensional sino también múltiple

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Conde, J., & Viciano, V. (2001). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas (2da ed). Malaga: Ediciones Aljibe Corrales R. (2018). El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho. Universidad Cesar Vallejo.
- Corrales R. (2018). El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho. Universidad Cesar Vallejo.
- Farfán J, (2018). Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata - Arequipa 2018. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Escuela de Posgrado.
- Guzmán G. y Huamaní M. (2016). Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo – Cusco. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Hernández, C. y Manjarres, D. (2010). Didáctica de estrategias en el aula de educación preescolar. Bogotá, Colombia: Consejos
- Huizinga, J. (1987). Homo Ludens. Madrid: Alianza Pacheco Montesdeoca, 2015, pág. 17)
- Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular, (2005). Ministerio de Educación del Perú.
- García, José. & Duran, J & Sainz, Á. (2004) “*Jugando al Atletismo*” segunda edición, editorial Boceto, Madrid – España
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, L. (2010). Metodología de la investigación. Editorial Mc Graw Hill. México. D.F.

- Hernández, D. (1998): Metodología del Estudio. Santa Fe de Bogotá: Editorial. Mc. Graw – Hill.
- Lavega Burgues, Pere (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.
- Ortega M. (2017). Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños de cuatro años en la I.E. N°86619 Juan Ubaldo Pajuelo-Yungay. Universidad San Pedro.
- Martin, D. (2008) Psicomotricidad e intervención educativa. Madrid: Piramide.
- Pacheco Montesdeoca, G. (2015). Psicomotricidad en Educación Inicial: Algunas consideraciones conceptuales. Quito - Ecuador: Runayupay.
- Pérez, L, (1986) Estadística. Lima. Perú. : Editorial San Marcos.
- Piaget, J. (1971). Seis Estudios de Psicología. España: Editorial Grao.
- Sánchez, N. (2001). Juegos Tradicionales: Más allá del jugar en II Simposio de Vivencias y Gestión en Recreación. Cali, Colombia, 22-24 de noviembre.
- Silva, E. (2006). *Taller de Estadística Aplicado a la Investigación para la Calidad Educativa*. U.N.E.R.M.B.
- Retter, Hein, (1979). Spielzeug. Beltz Verlag, Weinheim und Basel. Pág. 53
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. Barcelona: INDE publicaciones.

11. ANEXOS

Anexo 1

Ficha de Observación

Institución Educativa _____

Nombre del niño (a).....

Edad-----Sexo-----Nombre del aula-----Fecha-----

INSTRUCCIONES:

La presente ficha de observación tiene el propósito de recoger información acerca del comportamiento de los niños y niñas en las sesiones de aprendizaje.

Escriba el valor evidenciado en la acción del niño.

OPCIONES DE RESPUESTAS:

I = INICIO

P = PROCESO

L = LOGRO

N°	MOTRICIDAD GRUESA	Calificación		
		I	P	L
1	Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio			
2	Camina sobre una línea recta con una almohada en la cabeza lentamente			
3	Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio			
4	Caminar en línea recta poniendo un pie del otro			
5	Pararse poniendo un pie delante del otro			
6	Caminar por la línea con los ojos cerrados			
7	Aplica la coordinación al patear, al lanzar la pelota al arco			
8	Marcha coordinando brazos y pies			
9	Salta hacia adelante con los dos pies juntos por encima de las vallas			
10	Corre y toca el cono del color indicado y regresa a su lugar			

Subtotal			
Total			

Anexo 2

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD
DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA
ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



PROPUESTA PEDAGOGICA:

Juegos tradicionales en niños y niñas de la I.E. N° 072

Celendín



Autora:

Tello Cortegana, María Enedina

Nuevo Chimbote – Perú

2019

1. Denominación

Programa de aplicación que tiene como base los Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de la I.I.E. N° 072 Celendín.

2. Fundamentación

La siguiente propuesta ha sido elaborada teniendo en cuenta las necesidades y dificultades que atraviesan los niños y niñas del nivel inicial de Educación en torno a desarrollar destrezas motrices gruesas (comprobadas al aplicar el Pre Test en cada sección que se tenía prevista), las cuales pueden sintetizarse por: Falta de una correcta aplicación de los Juegos tradicionales entre objetos e indicaciones, poca o deficiente práctica viso manual.

No obstante, con el fin de desarrollar las destrezas motrices gruesas y así hacer más constructivo el aprendizaje y el desarrollo de las mismas, es que nos hemos planteado la aplicación de los Juegos tradicionales, dado que de esa forma el niño y niña vivenciará cada clase hecha con actividades o acciones en las que participa activamente, aunque no lo diferencie.

Finalmente, por la relación de estos dos elementos, es que pensamos aplicar los Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar en los niños y niñas las capacidades que presenta esta área, pero con la salvedad de que esta aplicación sea eficaz será adaptado de acuerdo al contexto en el cual nos encontramos.

3. Objetivos

Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc.

Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

4. Descripción de la Propuesta

a. Información en la Literatura Especializada

Una vez determinado el problema, proseguimos a buscar información en la Literatura Especializada sobre: El desarrollo en motricidad gruesa. En el primero de los casos la información ya lo teníamos en nuestro Marco Teórico y nos sirvió como referencia para ver el desarrollo cognitivo de nuestros niños, ubicando de esa forma cuáles son los conflictos o dudas que se tiene respecto a esta Área.

Con respecto al desarrollo en motricidad gruesa. (adecuado para los niños y niñas) obtuvimos información del DCN e inclusive en Internet.

Asimismo, obtuvimos algunos problemas del Libro que proporciona el Ministerio de Educación, que nos sirvió como referencia y enriqueció, en cierto modo el trabajo.

Finalmente se revisó otras literaturas como la aplicación de estrategias basadas en los Juegos tradicionales, videos muy educativos con el fin de contrastar y sintetizar lo más posibles los pasos y la secuencia didáctica que ello implica.

b. Determinación de la Secuencia Didáctica

Una vez ubicado y sintetizado los Juegos tradicionales determinamos el número de pasos que se sigue para desarrollar el Problema.

Ahora bien, debíamos de tener el manejo de una Técnica (ya sea participativa, diálogo, representativa, expositiva, etc.) como complemento para la aplicación de la propuesta en el aula experimental, pero haciendo algunos reajustes, viendo cómo nos iría en la primera, segunda...sesión con los niños.

No obstante, estos pasos no son rigurosos, lo que significa que los niños y niñas podrán aminorar o minimizar el número de procedimientos a seguir según cómo el haya comprendido, desarrollando así un proceso práctico.

c. Programación de las Sesiones de Aprendizaje

La Programación de las Sesiones de Aprendizaje a desarrollar serán cinco, en las cuales se buscará poco a poco familiarizar al estudiante con problemas, para que de esa forma pueda comprenderlo y desarrollarlo sin dificultad.

Es propicio mencionar que en cada una de las Sesiones de Aprendizaje se buscará desarrollar una cierta capacidad en el educando que le ayude a poder comprender los demás pasos que se seguirán después.

Finalmente, las Sesiones de Aprendizaje estarán como anexo para que se pueda verificar y corroborar lo que se ha desarrollado dentro del aula.

d. Aplicación de la Propuesta

La Aplicación de la Propuesta será a realización dentro del aula de lo que se ha programado en la Tesis, tanto de las Sesiones, como de las técnicas que se van a emplear para realizar los mismos.

De forma general, en esta parte se buscará antes que cualquier otra cosa que los niños puedan desarrollarse con soltura (se ellos mismos), lo mencionado se dará antes de que se aplique la tesis, como base para el aprendizaje.

e. Evaluación del Producto

La Evaluación del Producto se dará en dos formas: *La primera* después de cada una de las Sesiones que se han desarrollado, es decir, si el niño ha logrado comprender lo que se ha explicado en clase (en todo el proceso que abarca), si lo ha internalizado e inclusive si ha utilizado procesos prácticos empíricos para que los pueda desarrollar.

Y finalmente, la segunda será la que se evalúe al final como un Post Test, para determinar si nuestra Propuesta de juegos tradicionales como estrategia ha mejorado el desarrollo de la motricidad gruesa y ratificar o descartar nuestro Programa en base a ello.

5. Concreción de la Propuesta

La Concreción de la Propuesta está determinada por cada una de las Sesiones de aprendizaje que vamos a realizar en el transcurso de la Aplicación de nuestra Propuesta.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA SESIÓN: Que pase el rey

EDAD : 4 años

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. *Interactúa con todas las personas. *Construye normas, y asume acuerdos y leyes. *Participa en acciones que promueve el bienestar común.	*Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. *Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESEMPEÑA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE LA PSICOMOTRICIDAD. *Comprende su cuerpo *Se expresa corporalmente	*Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Saludo ✚ Oración. ✚ Control de asistencia. ✚ Calendario. ✚ Tiempo. ✚ Responsabilidades. ✚ Acuerdos. <p>INICIO</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>¿Qué juegos tradicionales jugaba su mamá en su infancia?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Hoy vamos a jugar el Que pase el Rey.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Los niños y niñas observan un video de los juegos tradicionales</p> <p>¿Qué observan? ¿Qué juegos son? ¿Quiénes participan en los juegos?</p> <p>Rescate de saberes previos.</p> <p>¿Qué juego tradicional juegan en casa? ¿Cuál de los juegos tradicionales les gusta? ¿Con quienes juegan?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Gestión y acompañamiento.</p> <p>Les damos la bienvenida a los niños y niñas, les preguntamos si alguna vez jugaron que pase el rey.</p> <p>Les explicamos que hoy van a divertirse jugando que pase el Rey y les explicamos las estrategias que vamos a seguir.</p> <p>“Que Pase el Rey”.</p>	<p>Carteles.</p> <p>T.V</p> <p>CD.</p>

<p>Los estudiantes respetan las normas y reglas del juego.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los estudiantes se colocan en fila 2.- Dos estudiantes se cogen de las manos para que el resto de niños pasen por debajo. 3.-La docente entona la canción <p style="text-align: center;">“Que pase el Rey.”</p> <p style="text-align: center;">El puente está quebrado</p> <p style="text-align: center;">Con qué lo uniremos</p> <p style="text-align: center;">Con cáscara de huevo,</p> <p style="text-align: center;">Burritos al potrero.</p> <p style="text-align: center;">Que pase el rey Que</p> <p style="text-align: center;">ha de pasar que El</p> <p style="text-align: center;">hijo del conde</p> <p style="text-align: center;">Se ha de quedar.</p> 4.-Todos los estudiantes pasan por debajo de los dos niños y cuando termina la canción cogen a un niño y le preguntan ¿A dónde te vas al sol a la luna? 5.-El niño elige a donde va. 6.-Cuando todos terminan de pasar los niños de cada fila se jalan. 7.- Gana el equipo que no pasa la línea que se ha colocado en el piso. 8.-El juego se repite varias veces. <p>Dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p> <p>CIERRE.</p> <p>Evaluación:</p> <p>¿Les gusto la actividad? ¿Todos participaron? ¿que aprendieron hoy? ¿será importante los juegos tradicionales? ¿Por qué?</p> <p>Los estudiantes preguntaran a su mamá que juegos tradicionales jugaba en su infancia.</p>	<p>Papel boom</p> <p>Colores</p> <p>Etc.</p> <p>Jabón</p> <p>Papel toalla</p> <p>Lonchera.</p>
---	--

RUTINAS DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO

- ✚ Se invita a los niños a realizar el aseo diario de lavado de manos, dientes.
- ✚ Se les recuerda el uso adecuado de agua y jabón.
- ✚ Entonan la canción “Los alimentos”
- ✚ Degustan sus alimentos.
- ✚ Se lavan los dientes

Se debe observar el tipo de juego que realizan los niños y niñas como se relacionan con los demás.

ACTIVIDADES DE SALIDA

- ✚ Guardan sus materiales.
- ✚ Ordenan su aula

Se despiden de la profesora que puede ser con una canción



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA SESIÓN: Salta soga
EDAD :4 años

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.</p> <p>*Interactúa con todas las personas.</p> <p>*Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>*Participa en acciones que promueve el bienestar común.</p>	<p>*Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p> <p>*Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención.</p>
PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESEMPEÑA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE LA PSICOMOTRICIDAD.</p> <p>*Comprende su cuerpo</p> <p>*Se expresa corporalmente</p>	<p>*Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Saludo ✚ Oración. ✚ Control de asistencia. ✚ Calendario. ✚ Tiempo. ✚ Responsabilidades. ✚ Acuerdos. <p>INICIO</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>¿Conocen algún juego tradicional que utilizamos soga?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Hoy vamos a jugar la Salta Soga</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La docente les muestra una caja de sorpresas y les dice a los niños y niñas ¿Qué habrá en la caja?, los niños sacan diferentes objetos ¿Cuál de los objetos nos servirá para jugar la Salta Soga?</p> <p>Rescate de saberes previos.</p> <p>¿Con sus amigos juegan la salta soga? ¿saben cómo se juega? ¿Qué juego tradicional juegan con su mamá?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Gestión y acompañamiento.</p> <p>Les damos la bienvenida a los niños y niñas, les preguntamos si alguna vez jugaron la Salta Soga.</p> <p>Les explicamos que hoy vamos a jugar la Salta Soga y les explicamos las estrategias que vamos a seguir.</p> <p>La soga es un juego importante natural que sirve sustancialmente para vivir en equilibrio Psicofísico, social.</p> <p>Cumple una función socializadora y se utiliza para adquirir y mantener</p>	<p>Carteles.</p> <p>Caja de sorpresas soga.</p>

la autoestima y para desarrollar la imaginación que conduce a la creatividad y el desarrollo de las capacidades motrices.

Visitamos a una mamita en su casa para investigar sobre cómo se jugaba “Salta la sogá” los niños preparan sus preguntas como:

¿En qué mes los niños y niñas saltaban la sogá?

¿Cuántos niños participan en el juego? ¿Cuándo pierde un niño en la sogá que pasa?

La mamita absuelve todas sus dudas y regresamos al aula para dialogar sobre el juego.

La docente copia en un paleógrafo paso a paso el juego” Salta la sogá”.

Los niños y niña traerán su sogá para practicar el juego.

Pasos:

1.-Cogen dos niños la sogá

2.- Cuando los niños mueven la sogá los otros niños empiezan a saltar.

3.- los niños ganan cuando no se heredan en la sogá.

Niños y niñas juegan en el patio.

Conversamos con los niños para que nos comenten sobre si les gusto el juego.

Los niños comentan en su casa y lo practican con sus amigos en su barrio.

Canciones:

Ana María se va al colegio cuanto de nota se sacara 01, 02, 03....20.

Soy la Reyna de los mares.....

Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad.

CIERRE.

Evaluación:

¿Les gusto la actividad? ¿Todos participaron? ¿que aprendieron hoy?

¿Será importante los juegos tradicionales? ¿Por qué?

Los estudiantes preguntaran a su mamá que juegos tradicionales jugaba

Papelografo

Plumón

Papel boom

Colores

Etc.

Jabón

Papel toalla

Lonchera.

en su infancia.

RUTINAS DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO

- ✚ Se invita a los niños a realizar el aseo diario de lavado de manos, dientes.
- ✚ Se les recuerda el uso adecuado de agua y jabón.
- ✚ Entonan la canción “Los alimentos”
- ✚ Degustan sus alimentos.
- ✚ Se lavan los dientes

Se debe observar el tipo de juego que realizan los niños y niñas como se relacionan con los demás.

ACTIVIDADES DE SALIDA

- ✚ Guardan sus materiales.
- ✚ Ordenan su aula

Se despiden de la profesora que puede ser con una canción



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA SESIÓN: El rayuelo
EDAD :4 años

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.</p> <p>*Interactúa con todas las personas.</p> <p>*Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>*Participa en acciones que promueve el bienestar común.</p>	<p>*Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p> <p>*Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención.</p>
PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESEMPEÑA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE LA PSICOMOTRICIDAD.</p> <p>*Comprende su cuerpo</p> <p>*Se expresa corporalmente</p>	<p>*Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	

RUTINAS DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO

Papel toalla

- ✚ Se invita a los niños a realizar el aseo diario de lavado de manos, dientes.
- ✚ Se les recuerda el uso adecuado de agua y jabón.
- ✚ Entonan la canción “Los alimentos”
- ✚ Degustan sus alimentos.
- ✚ Se lavan los dientes

Se debe observar el tipo de juego que realizan los niños y niñas como se relacionan con los demás.

ACTIVIDADES DE SALIDA

- ✚ Guardan sus materiales.
- ✚ Ordenan su aula

Se despiden de la profesora que puede ser con una canción.

Lonchera



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA SESIÓN: La cometa
EDAD: 4 años

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR
MATEMÁTICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.</p> <p>*Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>*Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>*Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>* Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba” “abajo” “dentro” “fuera” “delante de” “detrás de” “encima” “debajo” “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>
PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESEMPEÑA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE LA PSICOMOTRICIDAD.</p> <p>*Comprende su cuerpo</p> <p>*Se expresa corporalmente</p>	<p>*Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio</p>

<p>Los niños y niñas dibujan que más gusto de la actividad.</p> <p>CIERRE. Evaluación: ¿Les gusto la actividad? ¿Todos participaron? ¿que aprendieron hoy? ¿será importante los juegos tradicionales? ¿Por qué? Los estudiantes preguntaran a su mamá que juegos tradicionales jugaba en su infancia.</p> <p>RUTINAS DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Se invita a los niños a realizar el aseo diario de lavado de manos, dientes. ✚ Se les recuerda el uso adecuado de agua y jabón. ✚ Entonan la canción “Los alimentos” ✚ Degustan sus alimentos. ✚ Se lavan los dietes <p>Se debe observar el tipo de juego que realizan los niños y niñas como se relacionan con los demás.</p> <p>ACTIVIDADES DE SALIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Guardan sus materiales. ✚ Ordenan su aula <p>Se despiden de la profesora que puede ser con una canción.</p>	<p>Jabón</p> <p>Papel toalla</p> <p>Lonchera</p>
--	--



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA SESIÓN: Mata en medio
EDAD :4 años

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.</p> <p>*Interactúa con todas las personas.</p> <p>*Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>*Participa en acciones que promueve el bienestar común.</p>	<p>*Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p> <p>*Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención.</p>
PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESEMPEÑA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE LA PSICOMOTRICIDAD.</p> <p>*Comprende su cuerpo</p> <p>*Se expresa corporalmente.</p>	<p>*Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludo Oración. Control de asistencia. Calendario. 	

Tiempo.	Carteles.
<p>✚ Responsabilidades. ✚ Acuerdos.</p> <p>INICIO PROBLEMATIZACIÓN ¿Conocen el juego la mate en medio? ¿cómo se juega? PROPÓSITO: Hoy vamos a jugar la mate en medio respetando las reglas y las normas de convivencia MOTIVACIÓN: Invitamos a un padre de familia para que nos enseñe como se juega la mate en medio ¿Qué utilizan para jugar la mate en medio? ¿Cuántos participan? Rescate de saberes previos. ¿Conocen el juego de la mete en medio? ¿Cómo se juega la mate en medio? ¿Qué necesitamos? DESARROLLO: Gestión y acompañamiento. Se juega en tiempo libre, se realiza en un espacio amplio como en las escuelas, campo, calle. Se realiza mediante el movimiento del cuerpo y coordinación del espacio y una manipulación de los objetos. 1.-Niños y niñas salen al patio. 2.-Les recordamos que deben respeta las reglas del juego. 3.-Dos niños se colocan en cada extremo. 4.-Se colocan seis niños en el centro 5.- Los niños de los extremos van tirando la pelota tratando de llegarles a los niños que están en el centro. 6.-Si un niño del lado extremo logra toparlo con la pelota ese niño pierde, pero si lo coge la pelota tiene una vida. 7.-El juego continúa hasta que todos los niños del centro pierdan. Dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p> <p>CIERRE. Evaluación: ¿Les gusto la actividad? ¿Todos participaron? ¿que aprendieron hoy? ¿será importante los juegos tradicionales? ¿Por qué? Los estudiantes preguntaran a su mamá que juegos tradicionales jugaba en su infancia.</p> <p>RUTINAS DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO ✚ Se invita a los niños a realizar el aseo diario de lavado de manos, dientes. ✚ Se les recuerda el uso adecuado de agua y jabón. ✚ Entonan la canción “Los alimentos”</p>	<p>pelota</p> <p>Papel boom</p> <p>Colores</p> <p>Etc.</p> <p>Jabón</p>

Degustan sus alimentos.

Papel toalla

<p>✚ Se lavan los dietes</p> <p>Se debe observar el tipo de juego que realizan los niños y niñas como se relacionan con los demás.</p> <p>ACTIVIDADES DE SALIDA</p> <p>✚ Guardan sus materiales.</p> <p>✚ Ordenan su aula</p> <p>Se despiden de la profesora que puede ser con una canción.</p>	<p>Lonchera</p>
---	-----------------

