

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**“Juegos heurísticos para el desarrollo
psicomotriz de los estudiantes del Primer Grado de
la I.E N° 82411 La Congona, durante el año 2018”**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autor:

Muñoz Ortíz Ever Alex

Asesor:

Lic. Segundo Salazar Ortiz

Celendín - Perú

2018

DEDICATORIA

A:

Mis padres a quienes con profundo respecto y eterna gratitud dedico la culminación de este trabajo, por su invaluable sacrificio, material y espiritual.

El autor.

1. PALABRAS CLAVES

Tema:	Desarrollo psicomotriz
Especialidad:	Educación

KEY WORDS

theme	Psychomotor development
Specialty:	Education

LINEAS DE INVESTIGACION:

UNIVERSIDAD SAN PEDRO	Áreas del conocimiento – OCDE EL CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de áreas de Ciencia y Tecnología de la OCDE		
FACULTAD	Área	Sub Área	Disciplina
IV. EDUCACION Y HUMANIDADES	5. Ciencias sociales	15.3 ciencias de la Educación	<ul style="list-style-type: none"> • Educación General (incluye capacitación, Pedagogía) • Educación Especial (para estudiantes dotados y aquellos con dificultades de aprendizaje)
		5.9 Otras ciencias Sociales	Ciencias sociales interdisciplinaria
	6. Humanidades	6.4 Arte	Artes de la representación (musicología, ciencias dl teatro, Dramaturgia)

2. TÍTULO

“JUEGOS HEURÍSTICOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRÍZ DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA IE N° 82411 LA CONGONA, DURANTE EL AÑO 2018”

3. RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito, determinar la influencia de la Propuesta de juegos heurísticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de 1° grado de primaria, IE. N° 82411 La Congona Huasmín, durante el año 2018.

Se trabajó con una muestra de 16 estudiantes de educación primaria. El diseño de investigación adoptado es el diseño pre experimental de un sólo grupo con pre y post test, se aplicó la observación y la comprobación como técnicas de recolección de datos, instrumentos a utilizar: fichas de observación y la prueba escrita y al mismo tiempo se empleará el método inductivo deductivo. En los resultados de aplicación de la propuesta de juegos heurísticos, se mejoró significativamente la psicomotricidad, alcanzando el 83,80% un nivel de logro esperado (siempre) en la psicomotricidad en la dimensión coordinación motora fina; evidenciándose una mejora significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la mencionada institución educativa.

4. ABSTRAC

The purpose of this study was to determine the influence of the heuristic game Proposal in the development of psychomotor skills of students in grade 1 of primary school, IE. N° 82411 The Huasmín Congona, during the year 2018.

We worked with a sample of 16 students of primary education. The research design adopted is the pre experimental design for a single group with pre and post test was applied in the observation and check how data collection techniques, tools to be used: Observation forms and the written test and at the same time be used the inductive-deductive method. In the results of application of the proposed heuristic games, Psychomotor is significantly improved, reaching 83.80% expected level of achievement (always) in the psychomotor skills in fine motor coordination dimension; demonstrating a significant improvement in the development of psychomotor skills in students of grade 1 of primary education of the above-mentioned educational institution.

ÍNDICE

Página N°

DEDICATORIA

1. PALABRAS CLAVE.....	i
2. TÍTULO DEL TRABAJO	ii
3. RESUMEN.....	iii
4. ABSTRACT.....	iv

INDICE

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.2. Justificación de la investigación.....	14
5.3. Problema.....	15
5.4. Conceptuación y operacionalización de variables.....	16
5.4.1. Conceptuación.....	16
A. Definición de términos básicos.....	16
a) Heurística.....	16
b) Juego heurístico.....	17
c) Psicomotricidad.....	17
B. Desarrollo Psicomotriz.....	26
La educación psicomotriz según Pierre Vayer.....	26
La educación psicomotriz según Lagache.....	26
Tendencia de la educación psicomotriz.....	29
Método psicocinético (Le Boulch).....	29
Método psicomotor de Picq y Vayer.....	29
Método psicopedagógico de Picq y Vayer.....	30
Educación vivenciada La Pierre y Acucouturier.....	31
Áreas de psicomotricidad.....	33
5.4.2. Operacionalización de variables.....	35
5.5. Hipótesis.....	35
5.6. Objetivos.....	36
5.6.1. Objetivo General.....	36
5.6.2. Objetivos Específicos.....	36

6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO.....	36
6.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	36
6.2. Población y muestra.....	37
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	37
6.4. Administración de los instrumentos.....	38
6.5. Técnicas de procesamiento de datos.....	40
7. RESULTADOS.....	41
7.1. Procesamiento, análisis e interpretación de datos.....	41
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	51
8.1. Con los resultados y con el marco teórico.....	51
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
9.1. Conclusiones.....	55
9.2. Recomendaciones.....	56
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
11. AGRADECIMIENTO.....	58
12. ANEXOS Y APÉNDICES.....	59
ANEXO 01: Instrumento de recolección de datos	
ANEXO 02: Relación de estudiantes	
ANEXO 03: Propuesta de juegos heurísticos	
ANEXO 04: Diseño del programa	
ANEXO 05: Matriz de consistencia	
ANEXO 06: Evidencia fotográficas	

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

Revisado los trabajos de investigación en las diversas bibliotecas de las diferentes Universidades se ha encontrado las tesis desarrolladas con los siguientes temas de investigación, referente a nuestro a mi estudio:

A nivel Internacional

En su trabajo de tesis, (Gualotuña, (2011)), Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica (S. de la Torre, 1999) (Beserran, 2013) (Beserran, 2013) de la Escuela Juan Montalvo: Propuesta alternativa. Establece la preocupación de docentes por el progreso lento de la psicomotricidad en el primer año de educación básica registrada en el período lectivo 2009-2010, motivó el estudio de este problema, ya que muchas de las causas se las encuentra en el sistema educativo, algunos en los padres de familia y también en los maestros. Para realizar su investigación asumió una muestra constituida por 38 niños y niñas de primer año de Educación Básica y cuatro maestras. Se utilizó en la investigación, un estudio de campo de naturaleza correlacional, aplicó la observación a los niños/as y una encuesta a los docentes mediante el análisis de factores variables que se demostraron con la comprobación de las interrogantes de la investigación. La propuesta tiene la finalidad de aportar a la solución del problema que es la revalorización de juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en la psicomotricidad, mediante un manual. El objetivo general planteado fue: Analizar los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Juan Montalvo. Las conclusiones de la investigación son:

1. Para las maestras la psicomotricidad dentro de la formación de los niños y niñas de primero de básica tiene un valor muy importante, pero no conocen que un buen desarrollo de ésta área sirve como base para los aprendizajes abstractos que son la lectura escritura y cálculo.

2. Las maestras están de acuerdo que los juegos tradicionales ecuatorianos son adecuados para desarrollar la psicomotricidad, pero las mismas maestras en la práctica, juegan muy poco con los niños.
3. Los niños y niñas evidencian un desarrollo medio de la psicomotricidad, teniendo mayor dificultad en el esquema corporal, organización espacio temporal, la lateralidad y coordinación motriz.
4. Al no existir espacios para el juego tradicional en el primer año de educación básica, los niños desconocen la mayoría de estos juegos.
5. El desconocimiento de los juegos tradicionales por parte de los niños/as y en muchos casos de las maestras, refleja la falta de identidad nacional.
6. No existe material escrito especializado para la enseñanza de los juegos tradicionales ecuatorianos en educación infantil, lo que dificulta para que las maestras se interesen por utilizar los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad y no utilicen esta herramienta en su trabajo docente.

Según (Euceda, (2007)). Tesis: Los juegos desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásico. Se planteó la siguiente hipótesis: El juego aporta una serie de ventajas en el desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor y social del educando. Se realizó un estudio cuantitativo y cualitativo, de carácter descriptivo, a través de una recopilación documental bibliográfica y una investigación de campo mediante la aplicación de un cuestionario y entrevista a docentes del nivel prebásico, tomando como población los docentes de este nivel que trabajan en Tegucigalpa, seleccionando una muestra de 50 docentes que laboran en Instituciones públicas y privadas. La investigación realizada permitió conocer que a nivel de cobertura, el sistema privado acepta niños de 3 a 5 años en educación pre básica, en cambio el sistema público sólo recibe niños de 4 y 5 años, estableciéndose como obligatorio el nivel de preparatorio a los 5 años, y plantea las siguientes conclusiones: El juego tiene tal importancia para el desarrollo del educando ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal.

Anivel Nacional

(Arroyo, (2002)) Del Instituto Superior Pedagógico Privado "Juan Enrique Pestalozzi", presentaron el Trabajo de Investigación: "Juegos Recreativos para el aprendizaje significativo con integración de Áreas en los alumnos del 5to. Grado de educación primaria de la Escuela Estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata El Tambo". Huancayo. La metodología que han empleado ha sido como Método General, el método científico y como método específico el experimental. Sus conclusiones son: - La aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es muy importante puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras. La importancia del juego en la Educación es imprescindible porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo.

Cuba Morales, Nery Luz y Palpa Medrano, Estefani, 2015 (Cuba Morales, La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad, 2015) presentaron la tesis denominada "La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las IEP de la Localidad de Santa Clara"; tesis para optar el título profesional de Educación Inicial, trabajo presentado a la Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle" llegando a las siguientes conclusiones:

Primera: Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Segunda: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de santa clara.

Tercera: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Cuarta: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Quinta: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

(Br. Jiménez Ventura, 2016) Br. Jiménez Ventura, Ana Paula y Br. Lavado Montoya, Carla Edith, 2016 – Trujillo presentaron el trabajo de investigación denominado “Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años de la IE Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015”, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, tesis que se presentó a la Universidad Nacional de Trujillo, en el que concluyen:

- Se demostró que la aplicación del Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez cadenillas en el año 2015. Resultados que fueron confirmados con la prueba “T” de STUDENT, que logró un valor estadístico de un 95% aceptándose la hipótesis alterna y rechazándose la hipótesis nula.
- Los niños de 4 años de ambos grupos: control y experimental, durante la aplicación del pre test se ubicaron en un nivel deficiente con 81.3% y 75.5% respectivamente. Se muestra que hay un bajo desarrollo emocional en ambos grupos.
- Se diseñó el taller de juegos tradicionales con 20 sesiones de acuerdo al déficit encontrado del grupo experimental, aplicando las sesiones durante un periodo de tres meses, logrando el 100% de actividades.
- Al analizar estadísticamente los resultados del pre test y post test del grupo experimental según las dimensiones, se puede observar que hubo una mejora significativa en cada uno de ellos, siendo la dimensión con mayor logro la dimensión de comprensión emocional con un 81.3%; la dimensión de regulación emocional con un 62.5% y la dimensión que obtuvo menor logro fue la empatía con un 56.3%.

A nivel Local

(Rabanal, (2015))presentó su tesis los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad de los estudiantes de “Quengomayo” Sorochuco durante el año 2015, para obtener el título de licenciada en educación inicial, en la Universidad San Pedro filial Celendín, llegando a las siguientes conclusiones:

- Se ha logrado determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad en el grupo de estudio obteniéndose una ganancia positiva como lo demuestra la comparación entre las medidas de tendencia central del post test con respecto al prest test; lo que demuestra que hay un mejora en la motricidad en los niños y niñas que han participado en la ejecución de los juegos tradicionales, que en este caso son los niños y niñas de cinco años del PRONOEI Quengomayo Sorochuco.
- Después de aplicar los juegos tradicionales se ha mejorado significativamente la motricidad de los niños y niñas, porque se observó evidentemente cambio de actitud en los educandos, al jugar controlaban su velocidad, tenían más cuidado al realizar trabajos de motricidad fina, etc.
- Hubo un creciente interés por parte de los niños y niñas y de las profesoras para rescatar los juegos tradicionales, mucho de ellos colectivos, que los hacen más interesantes para las necesidades de los niños y niñas de ahora y que su utilización en el desarrollo de actividades nos resulta un vehículo para una enseñanza de calidad.
- La “t” de Student y la diferencia de medias demuestran que el trabajo de investigación ha reportado diferencias altamente significativas entre calificativos del Pre Test con el Post Test del Grupo en estudio, rechazando la hipótesis nula y aceptando la alterna.

Fundamentación científica y bases teóricas

Teorías psicopedagógicas

El trabajo pedagógico en realidad es interdisciplinario, se apoya en los aportes de muchas ciencias, entre ellas de la psicología.

La psicología aporta elementos teóricos que son absolutamente necesarios para el trabajo del docente.

El objeto de estudio de la psicología educativa es aplicar las teorías y descubrimientos de esta a la investigación, orientación del aprendizaje escolar y estudiar las leyes.

Psicologías de la enseñanza y la educación. Constituye un punto de intersección entre la psicología y la pedagogía y se nutre de ambas. Por ello es imprescindible conocer de cerca los aportes de las diferentes teorías psicopedagógicas, los cuales mencionaremos a continuación.

La Teoría Cognitiva

La Teoría Cognitiva orientada al desarrollo del pensamiento tiene como campo de estudio todos los procesos por los que la información de los sentidos se transforma, reduce, elabora, recupera, utiliza y transfiere. La cognición crea representaciones que utilizamos; es decir, le damos un valor funcional.

La Teoría Cognitiva sostiene que el desarrollo de la inteligencia es progresivo y secuencial. En la inteligencia se dan operaciones mentales que articulan la estructura cognitiva de la persona.

Las operaciones mentales son el conjunto de acciones interiorizadas, organizadas y coordinadas por las cuales se elabora la información. Su construcción es secuencial, las más elementales permiten que surjan las más complejas y abstractas. Las operaciones mentales, unidas de modo coherente, dan como resultado la estructura cognitiva.

Las estructuras cognitivas se entienden como sistemas organizados de información almacenada pero activa, por que intervienen en el pensamiento, razonamiento y capacidad de dar solución a los problemas.

Teoría del Desarrollo Cognitivo e Jean Piaget.

La teoría del desarrollo cognitivo del niño fue desarrollada por Jean Piaget.

Para Piaget, J. (1995) la inteligencia se desarrolla en base a estructuras, las cuales tienen un sistema que presenta leyes o propiedades de totalidad; su desarrollo se inicia a partir de un estado inicial en una marcha hacia el equilibrio.

Cuya última forma es el estado adulto; el desarrollo psíquico será el resultado del pasaje de un estado de menor equilibrio a otros cada vez más complejo y equilibrado; es decir en base a las nociones de estructura, génesis o estado inicial y equilibrio.

Piaget ha elaborado una teoría de la inteligencia como proceso interno, vinculado al desarrollo de la afectividad, la sociabilidad, el juego y los valores morales. Él sostiene que el conocimiento es producto de la acción que la persona ejerce sobre el medio y esté sobre él; para que la construcción de conocimiento se dé, se genera un proceso de asimilación, incorporación, organización y equilibrio. Desde esta perspectiva, el aprendizaje surge de la solución de problemas que permiten el desarrollo de los procesos intelectuales.

Teoría del aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner

Bruner, J. (1966) alude a la formulación de la hipótesis, mediante reglas que pueden ser formuladas como enunciados condicionales y que al ser aceptada origina la generalización.

Esto significa establecer relaciones entre características y reorganizar y aplicar el nuevo fenómeno.

Insiste en que los estudiantes pueden comprender cualquier contenido científico siempre que se promueva los modos de investigación de cada ciencia, en aprendizaje por descubrimiento.

Así también, enfatiza el contenido de la enseñanza y del aprendizaje, privilegiado los conceptos y las estructuras básicas de las ciencias por ofrecer mejores condiciones para potenciar la capacidad intelectual del estudiante.

Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

Para Ausubel (1983) el factor principal del aprendizaje es la estructura cognitiva que posee el sujeto. Postula cuatro tipos de aprendizaje: por recepción significativa, por recepción memorística, por descubrimiento memorístico y por descubrimiento significativo.

El aprendizaje por descubrimiento significativo se lleva a cabo cuando el estudiante llega a la solución de un problema u otros resultados por sí solo y relaciona esta solución con sus conocimientos previos.

Ausubel critica la propuesta de Brunner, propone que el aprendizaje no se da por descubrimiento “pasivo”, sino “significativo”, como consecuencia de la experiencia previa del estudiante. Además, pone énfasis en que el aprendizaje debe estar disponible para la transferencia a situaciones nuevas.

Teoría Socio Cultural de Lev Vigotsky

Morrison, (1996). Sostiene que las funciones psicológicas superiores son los resultados de la influencia del entorno, del desarrollo cultural: de la intersección con el medio.

El objetivo es el desarrollo del espíritu colectivo, en conocimientos científico – teórico y el fundamento de la práctica para formación científica de los estudiantes.

Se otorga especial importancia a los escenarios sociales, se promueve el trabajo en equipo para la solución de problemas que solos no podrían resolver.

Al respecto Morrison, (1996) sostenía que “cada persona tiene el dominio de una Zona de Desarrollo Real el cual es posible evaluar (mediante el desempeño personal) y una Zona de Desarrollo Potencial. La diferencia entre estos dos niveles fue denominada Zona de Desarrollo Próximo y la definía como la distancia entre la Zona de Desarrollo Real; determinando por la capacidad de resolver problemas de manera independiente y la Zona de Desarrollo Potencial, determinada por capacidad de resolver problemas bajo la orientación de un guía, el profesor o con la colaboración de sus compañeros más capacitados” (p. 63).

Es importante la relación entre las experiencias del estudiante y la materia, el papel de materia de la Zona de Desarrollo Próximo en el aprendizaje, el papel del docente, el clima de trabajo en el aula, las relaciones entre los compañeros, las estrategias para lograr el aprendizaje significativo y la construcción del concepto.

En resumen, las condiciones facilitan el aprendizaje significativo en un contexto socio cultural.

Es necesario señalar que en esta propuesta se otorga especial importancia a la observación e interpretación, tampoco se debe descuidar la relación que existe entre la experiencia previa de los estudiantes y el área curricular, el ambiente adecuado para el aprendizaje, las estrategias de aprendizaje, la Zona de Desarrollo Próximo, la construcción de conceptos y el rol del docente como agente mediador. Se utiliza la metodología de la investigación interpretativa, esta sugiere iniciar la búsqueda de información dentro de un contexto, partiendo de preguntas surgidas de una situación problemática.

Es recomendable que se identifique la Zona de Desarrollo Próximo, para ello se requiere confrontar al estudiante con el aspecto o motivo del aprendizaje a través de procedimientos como cuestionamientos directos y solución de problemas.

El docente debe de estar atento a las intervenciones de los estudiantes y a la forma en que van abordando la situación, a sus reacciones, a sus dudas, a los aportes que brindan a las diversas reacciones; en actitud de escucha permanente, promoviendo y estimulando la participación activa de cada estudiante durante todo el proceso. En razón de esta actitud docente, será posible que se identifique oportunamente las dificultades de los estudiantes.

Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard.

Gardner en el cual la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, contrario a esto es vista como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes.

Gardner (1999) sostiene, al inicio, que las inteligencias múltiples es la capacidad para resolver problemas o elaborar productos que se valoran en uno o más contextos culturales; luego nos ofrece una definición más elaborada y los define:

“como un potencial biosociológico para procesar información que se puede activar en marco cultural para crear problemas o crear productos que tienen valor en un cultural para crear problemas o crear productos que tienen valor para una cultura” (p. 57).

Por su parte, Antunes, (2006) sostiene que “la inteligencia es la capacidad cerebral por la cual conseguimos penetrar en la comprensión de las cosas eligiendo el mejor camino. La formación de ideas, el juicio y razonamiento son actos esenciales e indicadores de la inteligencia como facultad de comprender”

El perfeccionamiento de la definición de inteligencias múltiples es importante ya que nos indican que las inteligencias no son algo tangible ni concreto, una cultura y todas sus actividades son factores determinantes para desarrollar y mostrar unas capacidades potenciales en un individuo.

Gardner reconoce que la brillantez académica no lo es todo. Establece que para desenvolverse óptimamente en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay personas de gran capacidad intelectual pero incapaces de, por ejemplo, elegir correctamente a sus amigos; por el contrario, hay personas menos brillantes en el colegio que triunfan en el mundo de los negocios o en su vida personal.

Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. No requiere poseer una inteligencia ni mejor o peor, ni mayor o menor, pero si distinta. No existe una persona más inteligente que otro simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Anteriormente existía la percepción de que se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así que en épocas muy cercanas a los diferentes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

Considerando la importancia de la psicología de la inteligencia múltiple, ha de ser más racional tener un objeto para todo lo que hacemos, y no solo por medio de estas inteligencias, puesto que deja de lado la objetividad; que es el orden para captar el mundo.

Gardner hace la analogía de que al igual que hay muchos problemas también existen varias inteligencias. Junto a su equipo han definido y establecido ocho tipos de inteligencia.

Inteligencia Lingüística – verbal: Radica en la competencia de usar las palabras de una forma creativa y eficaz, tanto en las expresiones orales como escritas. Supone siempre, tener una gran habilidad en uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje. **Inteligencia Lógico – matemática:** Utilizada para resolver problemas de lógica y matemáticas, es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el medio de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que la cultura occidental ha considerado siempre como la única inteligencia.

Inteligencia Visual – espacial: Es la destreza en la percepción de imágenes, internas y externas, recrearlas, transformarlas y modificarlas, además de recorrer el espacio, hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar las informaciones gráficas. Es propia del llamado pensamiento tridimensional.

Inteligencia Musical: Es la capacidad de las personas para percibir, discriminar, expresar y transformar las diversas formas musicales. Implica tener una gran sensibilidad para el ritmo, el tono y el timbre de la música. Es la que permite desenvolverse adecuadamente a cantantes, compositores, músicos y bailarines.

Inteligencia Cenestésica – corporal: Se trata de la habilidad de utilizar el cuerpo para la expresión de ideas y sentimientos. Esta inteligencia supone tener una gran destreza de coordinación, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad.

Inteligencia Intrapersonal: Esta organizada en torno a la destreza de construir una percepción muy precisa respecto de sí mismo, de organizar, planificar y dirigir su propia vida. Incluye conductas de autodisciplina, de auto comprensión y de autoestima.

Inteligencia Interpersonal: comprende la desvoltura de entender a los otros y relacionarse eficazmente con ellos. Incluye una gran sensibilidad para extender las expresiones faciales, la voz, los gestos, las posturas, para responder adecuadamente. Disfrutan del trabajo en equipo.

Inteligencia Naturalista: Comprende la facilidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del entorno, del medio ambiente. Comprende las habilidades de observación, experimentación, reflexión y preocupación por el entorno.

La inteligencia: Factor genético o factor del aprendizaje. Definir la inteligencia como una capacidad la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gardner no niega el componente genético, pero sostiene que esas potencialidades se van a desarrollar de una u otra manera dependiendo del medio ambiente, las experiencias vividas, la educación recibida, etc.

Ningún deportista de elite llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas o de la gente emocionalmente inteligente.

La neurociencia

En los últimos años se viene desarrollando investigaciones a nivel de las neuronas y su influencia en el aprendizaje, a esta ciencia se le denomina.

La neurociencia, es un conjunto de disciplinas científicas que estudian la estructura y la función, el desarrollo de la bioquímica, la farmacología y la patología del sistema nervioso y de cómo sus diferentes elementos interactúan, dando lugar a las bases biológicas de la conducta.

Las investigaciones neurobiológicas de la conducta cubren la distancia entre las neuronas y la mente.

Existe una llama preocupación por cómo se relacionan las moléculas responsables de las actividades de las células nerviosas con la complejidad de los procesos mentales.

Estudiosos como Carnine (1995), hace algo más de diez años atrás, ya se aventuraba a pensar que la investigación sobre el cerebro tendría recuperaciones directas en la educación y basándose en el trabajo del Premio Nobel de Medicina de 1972, Gerald Edelman, sobre la capacidad del cerebro humano para categorizar, postulo que esta capacidad podía ser la clave para comprender las diferencias individuales.

Cardinali, D. (2007) sostiene “La tarea central de las llamadas neurociencias es la de intentar explicar cómo es que actúan millones de células nerviosas individuales en el encéfalo para producir la conducta y como, a su vez, estas células están influidas por el medio ambiente, incluyendo la conducta de otros individuos”.

La Neuropedagogía

La neuropedagogía es una ciencia de desarrollo reciente que tiene por objeto de estudio el cerebro humano, el cual debe ser comprendido como un órgano social, que necesita del juego y del abrazo para su desarrollo. En este sentido Jiménez C. (2008) sostiene: “El cerebro humano posee una alta capacidad cognitiva de permitir que sea modificado por los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente lúdica”

5.2. Justificación de la investigación

Teóricamente, la investigación contribuye a ampliar los conocimientos que sobre juegos heurísticos existen, pues como producto de los resultados obtenidos las conclusiones conformarán un cuerpo teórico que permitirá tener mayores luces sobre el problema, por consiguiente se amplió el horizonte cultural en el campo sobre el desarrollo de la psicomotricidad.

La investigación se justifica porque permitió implementar de manera sistemática los juegos heurísticos en la Institución Educativa N° 82411 La Congona, que están orientados a desarrollar los diversos aspectos de los psicomotricidad de los estudiantes de primer grado. Así mismo, posibilitó conocer sus cualidades fundamentales, las mismas debidamente organizadas podrán ser aplicadas en las diversas instituciones educativas que existen en nuestra región.

Para padres de familia y docentes, el desarrollo psicomotriz adecuado es de suma trascendencia, no solamente como capacidades para ser evaluadas con sesgo académico, sino fundamentalmente considerado como pilar para el desarrollo humano del futuro ciudadano. Los juegos siempre han demostrado alegría, interacción, comunicación, innovación, socialización. Sin embargo, en el mundo contemporáneo se necesita una mejor solidez de todas las capacidades psicomotrices porque marcará el desarrollo sostenido del ser humano.

La presente investigación es importante porque permitió identificar los principales factores y características de los juegos heurísticos que influyen en un adecuado desarrollo psicomotriz de los estudiantes, especialmente de los que están cursando el primer grado de educación primaria.

La educación primaria, especialmente el primer grado, es muy importante en el proceso de formación integral del ser humano y la práctica de juegos heurísticos influye en el desarrollo de capacidades fundamentales en los estudiantes que le permitan a futuro ser ciudadanos y ciudadanas debidamente formados.

Los estudiantes tienen la posibilidad de acceder a los beneficios que aporta la práctica de juegos heurísticos, en tanto éstos promueven el desarrollo de la iniciativa, innovación, originalidad, espontaneidad, imaginación, entre otras cualidades,

Los resultados de la investigación permitieron entre otras propuestas, formular conclusiones y alcanzar recomendaciones para aplicar de una manera óptima los juegos heurísticos para lograr el adecuado desarrollo psicomotriz de los estudiantes.

5.3. Problema

Planteamiento.

Los docentes por función propia nos encontramos monitoreando y revisando en forma permanente y continua los aprendizajes de nuestros estudiantes. En tal sentido, somos responsables de la formación integral de nuestros estudiantes y durante la práctica de nuestra labor pedagógica nos damos cuenta que nuestros niños y niñas presentan deficiencias en su psicomotricidad, mostrando dificultades para expresarse corporalmente, orientarse, diferenciar situaciones de su contexto, etc.

La problemática se acentúa porque algunas docentes escasamente aplican estrategias para desarrollar la psicomotricidad a través de juegos heurísticos. Situación que me ha llevado en primera instancia a la reflexión y posteriormente a investigar las causas que pueden estar incidiendo en esta escasa psicomotricidad en los estudiantes de primer grado de la IE. N°82411 La Congona, Huasmín, Celendín. Ante esta problemática se planteó la siguiente interrogante.

Formulación.

¿Cómo influye la propuesta de juegos heurísticos en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 82411 de La Congona - Huasmín durante el año 2018?

5.4. Conceptuación y operacionalización de variables

5.4.1. Conceptuación

A. Definición de términos básicos

a) **Heurística.**- De acuerdo a la enciclopedia Sopena, Se denomina heurística a la capacidad de un sistema para realizar de forma inmediata innovaciones positivas para sus fines. La capacidad heurística es un rasgo característico de los humanos, desde cuyo punto de vista puede describirse como el arte y la ciencia del descubrimiento y de la invención o de resolver problemas mediante la creatividad y el pensamiento lateral o pensamiento divergente.

La etimología de Heurística es la misma que de la palabra Eureka, cuya exclamación se atribuye a Arquímedes en un episodio tan famoso como apócrifo. La palabra heurística aparece en más de una categoría gramatical. Cuando se usa como sustantivo, identifica el arte o la ciencia del descubrimiento, una disciplina susceptible de ser investigada formalmente. Cuando aparece como adjetivo, se refiere a cosas más concretas, como estrategias heurísticas, reglas heurísticas o silogismos y conclusiones heurísticas. Claro está que estos dos usos están íntimamente relacionados ya que la heurística usualmente propone estrategias heurísticas que guían el descubrimiento.

La popularización del concepto se debe al matemático (George Pólya, (1965)). Habiendo estudiado tantas pruebas matemáticas desde su juventud, quería saber cómo los matemáticos llegan a ellas. El libro contiene la clase de recetas heurísticas que trataba de enseñar a sus alumnos. Cuatro ejemplos extraídos de él ilustran el concepto mejor que ninguna definición:

- Si no consigues entender un problema, dibuja un esquema.
- Si no encuentras la solución, haz como si ya la tuvieras y mira qué puedes deducir de ella (razonando hacia atrás).
- Si el problema es abstracto, prueba a examinar un ejemplo concreto. - Intenta abordar primero un problema más general (es la “paradoja del inventor”: el propósito más ambicioso es el que tiene más posibilidades de éxito).

b) Juego heurístico.- El juego heurístico es una actividad de juego donde los niños entre 1 y 4 años interaccionan de manera natural y libre con distintos tipos de material, que posteriormente se clasifica y recoge. Con el juego heurístico se potencia la realización de aprendizajes individuales donde el propio niño hace sus descubrimientos, partiendo de los que ya sabe, creando estructuras cognitivas nuevas que le ayudarán a solucionar sucesivas situaciones.

c) Psicomotricidad.- Permite el desarrollo integral del niño a través de la interacción del cuerpo con el medio externo; de esta manera el movimiento y la persona se relacionan y activan para llevar al niño a un desarrollo total y al equilibrio en sus dimensiones: motriz, cognitiva, afectiva y social.

La psicomotricidad busca desarrollar las capacidades motrices del niño a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio ambiente (Vayer, 2009) permite lograr en el niño:

1. El desarrollo corporal (motriz), relacionado al control del movimiento en sí mismo.
2. Desarrollo mental (cognitivo), un buen control motor permite la adquisición de nociones básicas.
3. Desarrollo emocional (social y afectivo), un niño que puede moverse y descubrir el mundo es un niño bien adaptado y feliz.

El Juego Heurístico como estrategia didáctica

En la escuela, el juego es uno de los principios metodológicos fundamentales en su funcionamiento, ya que es una actividad natural del niño necesaria para su desarrollo y para llevar a cabo todo tipo de aprendizajes.

El juego heurístico, es una actividad de juego, en donde los niños y niñas interaccionan de manera natural y libre con distintos tipos de material, que posteriormente se clasifica y recoge.

Con el juego heurístico se potencia la realización de aprendizajes individuales, donde el propio niño hace sus descubrimientos, partiendo de los que ya sabe.

Creando estructuras cognitivas nuevas que le ayudaran a solucionar sucesivas situaciones. No obstante se producen en muchas ocasiones momentos donde dos o tres niños comparten e interaccionan con el mismo material.

En el centro se lleva a cabo una metodología constructivista, debido a esto, nos parece fundamental el juego heurístico, porque:

- a) El niño es el protagonista de su propio aprendizaje, es él quien investiga y a veces con sus compañeros.
- b) Se parte del interés de los niños, ofreciéndole materiales que sean atractivos para ellos, que les motiven e inviten a explorarlos, no teniendo una funcionalidad determinada, pudiendo tener por tanto diferentes usos, fomentado su creatividad y el desarrollo de su pensamiento divergente.
- c) El juego heurístico nos ayuda a estructurar, relacionar, y fijar, mejor los contenidos a aprender. Mediante esta metodología, los niños y niñas van manipulando los objetos, descubriendo sus características, observando los cambios que se van produciendo, y las consecuencias de sus acciones. Van realizando descubrimientos constantes sobre el comportamiento de los objetos y las leyes de la naturaleza. Construyendo así su propio aprendizaje.
- d) Es importante tener en cuenta la colaboración y participación de las familias en cuanto a la aportación del material, siendo más rico cuanto mayor sea su implicación.

(Elinor Goldschmied, 2009). En la cual un grupo de niños y niñas combinan libremente objetos, explorando las posibilidades de los mismos, descubriendo sus características, adquiriendo nociones de volumen, color, temperatura, texturas etc. Y al final los recogen haciendo clasificaciones. Juegan con ellos, pero no son juguetes comerciales. Estos objetos en la medida de lo posible van siendo aportados por los padres y madres, algunos son de desecho y otros comprados.

Se trata de conseguir una situación de juego, en la que se invita a los niños y niñas a preguntarse: "¿Qué puedo hacer? ¿Qué más puedo hacer?".

Considero que el juego heurístico supone una continuación del cesto de los tesoros, en donde los niños y niñas se realizaban la siguiente pregunta: "¿Qué es esto?"

Alguno de los principales objetivos que se consigue con el juego heurístico son:

- a) Investigar, experimentar, hacer sus hipótesis a través la manipulación del material.
- b) Percibir a través de los sentidos una gran cantidad de experiencias e información del entorno.
- c) Adquirir nuevos conocimientos a través de su propia acción.

Según (González, (2008)), considera que este juego es una actividad pensada por la pedagoga Elinor Goldschmied para llevar a cabo en la escuela infantil. Aprovechando la enorme curiosidad de los pequeños, esta actividad permite desarrollar sus capacidades y favorecer sus habilidades sociales y de comunicación. Agrega además que el juego heurístico es una actividad de juego, donde los niños y niñas interactúan con los diferentes tipos de material, que es una continuación del cesto de los tesoros, una propuesta de juego donde el niño explora una serie de objetos cotidianos y seleccionados previamente.

Propone que la finalidad es proporcionarle al niño nuevas sensaciones a través de la vista, del olfato, del tacto, del oído y del movimiento. El material consiste en una cesta consistente y plana de tal manera que si el niño se apoya no vuelque. En esta cesta se colocan objetos (no juguetes) de diferentes cualidades (textura, tamaño, olor, sabor, color, sonido).

Para que sea más fácil a la hora de buscar, se clasifica en:

- Objetos naturales: piña, piedras (más de 5 cm.), calabazas secas, coco partido (seco), cortezas de árbol (pino).
- Objetos de materiales naturales: ovillo de lana, flauta de caña, brocha de afeitar, pincel, bolsa de rafia.
- Objetos de madera: cajas pequeñas, cuchara, espátula, mango de mortero.

- Objetos metálicos: batidora de huevos, trozos de cadenas, llaves, moldes de pasteles, trompeta, colador de té.
- Objetos de papel y cartón: huevera, tubos de papel higiénico, de cocina, libreta pequeña.
- Objetos de piel, tela, goma: monedero, pelota de tenis, oso de peluche.
- Objetos de vidrio resistente: frascos de perfume pequeño, pomo de armario, tarros de mermelada.

Es importante, que se revise y renueve el material a menudo. Desechar los objetos que estén estropeados, retirar las cosas con las que no juegue y colocar material nuevo. De esta manera, el niño/a descubrirá sensaciones nuevas y esto le motivará para seguir jugando.

El juego heurístico se aplica en la escuela desde un enfoque constructivista, y está íntimamente interrelacionado con su contexto, lo que favorece el aprendizaje por descubrimiento, el conocimiento de la realidad, la autoestima, respetar el ritmo y las necesidades de cada niño/a. El niño/a es el protagonista de sus aprendizajes (investiga, descubre), parte de lo que sabe cada niño/a, facilita el aprender de él y de los otros.

Similar al cesto de los tesoros, el juego heurístico también desarrolla capacidades cognitivas (comprender, relacionar, conocer), perceptivas (visión, oído, tacto, gusto, olor), corporales (motricidad gruesa, fina), éticas (respetar, colaborar), afectivas (disfrutar, valorar, querer), sociales (colaborar, compartir). Los/as niños/as descubren a través de los sentidos las características de los objetos que manipulan, realizando así nuevos aprendizajes.

Además del aprendizaje del niño/a, el juego heurístico propicia la colaboración y relación de las familias con la escuela, aportando los materiales que deben ser objetos naturales, de piel, metal, papel, madera, cartón, corcho, evitándose los materiales plásticos o los juguetes.

La sesión de juego heurístico se divide en dos partes muy importantes.

La primera es la fase del juego, donde los niños y niñas experimentarán con los objetos y la segunda es la fase de la recogida en la que tendrán que clasificar y organizar el material en su lugar correspondiente.

En estas sesiones, el material se coloca en tres focos, en los que colocaremos tres tipos diferentes de materiales y a los que les añadiremos contenedores (objetos también naturales con los que el niño/a puede transportar, trasvasar, etc. los materiales durante la sesión). Para la recogida del material utilizamos sacos en los que los niños/as organizan los materiales.

Desde nuestra experiencia la duración de la sesión es de aproximadamente 40 minutos aproximadamente, dependiendo del interés de los niños/as y del desarrollo de la misma, de los cuales se utilizan 20-25 minutos para el juego y el resto para organizar el material. Así mismo, el espacio del aula debe de ser lo más amplio y diáfano posible, evitando los materiales que pudieran distraer su atención. También es necesario crear un clima tranquilo con el menor número de interrupciones posibles. La interacción entre los niños se da de una manera constante, alternando los equipos de trabajo, a fin de que se adapten a los diferentes caracteres que tienen los niños y que los hace seres con capacidad de integrarse a la diversidad de actitudes y propuestas. Es muy importante tener en cuenta en todo momento como la naturalidad, imaginación, innovación, interés, provocación y participación se manifiestan en el proceso de desarrollo de los diversos juegos.

Juguetes fortuitos, la magia de los objetos

Los objetos esconden muchas posibilidades lúdicas en manos de los niños y las niñas. La autora nos invita a proponer a los más pequeños actividades que les ayuden a descubrir materiales cotidianos que jugados en un entorno seguro pueden proporcionar un universo de sensaciones que, sin duda, repercutirán en su desarrollo.

Desde que el niño nace, y posiblemente antes, desde el vientre de la madre, el niño tiene una necesidad imperiosa de aprender, de nutrirse del exterior, de explorar, de manipular, de conocer, de crecer y madurar.

Nosotros, los adultos, deberíamos estar atentos a las necesidades de los niños, deberíamos de acompañarlos en sus aprendizajes, deberíamos estar atentos tanto a lo que hacen, a como lo hacen, y a por que lo hacen, proporcionando elementos, materiales y espacios que ayuden al niño a crecer en un entorno potencialmente rico en estímulos.

Los juguetes que nos encontramos en el mercado suelen ser de plástico, y la mayoría de ellos tienen una finalidad muy concreta, aprieta un botón y emerge un payaso, estira una cuerda y suena una dulce melodía. Los niños, sin embargo, aprenden muy rápido a utilizar estos juguetes, y muchas veces se cansa de ellos enseguida. Por tanto, nosotros hemos de proporcionarles otros materiales que los hagan pensar más allá de su funcionalidad inicial, que los obliguen a experimentar, a descubrir, a plantearse hipótesis, a buscar soluciones, a manipular, a observar, construir y destruir.

Desde la guardería, a Golschmied, E. 14, se ha integrado los juegos del descubrimiento. Se trata de una serie de juegos y materiales que favorecen y estimulan el crecimiento integral de los niños: el cesto de los tesoros, para los niños más pequeños, y a partir de su segundo año de vida el juego heurístico o del descubrimiento de los objetos.

El cesto de los tesoros es un cesto de mimbre donde ponemos objetos, de la vida cotidiana, escogidos con mucho cuidado para que el niño lo toque, perciba su peso, su temperatura, su olor. Por tanto, podemos poner objetos que no sean peligrosos, que no se rompan con facilidad, y que el niño no se los pueda tragar.

Algunos de estos materiales pueden ser:

- Objetos de la naturaleza: conchas, piedras, nueces...
- Objetos de materiales naturales: ovillo de lana, pequeños cestos.
- Objetos de madera: pequeñas cajas, tambores, sonajeros.
- Objetos metálicos: flanera, juego de llaves.
- Objetos de piel, de ropa, de goma, de papel, cartón, cristal.

El cesto lo podemos colocar en el suelo, al alcance del niño y así poder observar su juego. El adulto deberá de estar atento al juego que se produce, e ir renovando el material que se deteriore.

El juego heurístico o del descubrimiento de los objetos: Son pequeñas bolsas que contienen materiales clasificados de recuperación. Podemos poner material que nos parezca atractivo, seguro y variado, y, evitando al máximo, el plástico. Podemos llenar una bolsa con conchas, otra con piñas, con hueveras de cartón, con cadenas de acero, con bigudíes, con gomas de cafetera. También tendremos que tener unos recipientes para guardar los materiales; estos contenedores pueden ser botes de lata, cajas de cartón. Se trata pues, de facilitar a los niños una serie de materiales de recuperación para que estos interactúen espontáneamente con ellos.

El juego consta de dos partes, en la primera parte se les proporcionan a los niños materiales de tres o cuatro bolsas diferentes, y estos interactúan espontáneamente con el material y con algunos contenedores que también ponemos a su alcance. En la segunda parte, que es la de recogida, se trata que los niños recojan el material y lo clasifiquen en la bolsa correspondiente.

Si desde pequeños, educamos a los niños a utilizar materiales y elementos de la vida cotidiana, a transformarlos y a imaginarse la realidad de formas diferentes, estaremos potenciando que el niño vea, en los objetos simples y sencillos de nuestra casa o en los propios juguetes que tiene, múltiples posibilidades lúdicas. Si estas actividades las potenciamos desde bien pequeños, si educamos a nuestros niños a mirar los objetos con ojos curiosos y posibilitadores, será mucho más fácil, que a la larga, los niños puedan inventar sus propios juguetes y crear nuevos.

Importancia de los juegos infantiles

Según (J., (1980)), le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

Se ha aceptado, que no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tengan un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

Para (Bruner, (2001))es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Sin embargo, hay que tener en cuenta algunas desventajas de la inadecuada utilización de la actividad lúdica.

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal. En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere. El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño.

Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho. Es importante remarcar que se han facilitado la práctica de los juegos interactivos basados en la naturalidad, imaginación, innovación, interés, provocación y participación, precisamente las dimensiones consideradas en la investigación.

Importancia del juego en la institución educativa

A pesar de su evidente valor educativo, la institución educativa ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre los juegos es el aprendizaje porque ha levantado una creencia falsa ya que es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos.

Hoy, la investigación psicoevolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural.

El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos.

B. Desarrollo psicomotriz

LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ, SEGÚN PIERRE VAYER

En nuestra investigación encontramos varios teóricos que explican los procesos de psicomotricidad, en particular vamos a referirnos a la educación psicomotriz desde el punto de vista de Pierre Vayer quien afirma que la psicomotricidad permite el desarrollo integral del niño a través de la interacción del cuerpo con el medio externo; de esta manera el movimiento y la persona se relacionan y activan para llevar al niño a un desarrollo total y al equilibrio en sus dimensiones: motriz, afectiva, cognitiva y social. La psicomotricidad busca desarrollar las capacidades motrices del niño a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio ambiente.

Según Pierre Vayer, la educación psicomotriz permite lograr en el niño:

- A. El desarrollo corporal (motriz), relacionado al control del movimiento en sí mismo.
- B. Desarrollo mental (cognitivo), un buen control motor permite la adquisición de nociones básicas.
- C. Desarrollo emocional (social y afectivo), un niño que puede moverse y descubrir el mundo es un niño bien adaptado y feliz.

Vayer, P., plantea que la educación psicomotriz debe ser pensada en función al niño, es decir, a su edad, a sus intereses, a sus necesidades y no en función a objetivos técnicos específicos (como aprender a leer), ni en función a postulados (teoría no directiva) ni en función a ciertas tradiciones.

LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ SEGÚN LAGACHE

(Lagache, 1972) Establece tres nociones esenciales para la educación psicomotriz que intervienen en el desarrollo logrando la interiorización del esquema corporal.

a) La noción del propio cuerpo:

La construcción del esquema corporal (organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior), juega un papel fundamental en el desarrollo del niño, ya que dicha organización es el punto de partida de sus diversas posibilidades de acción.

- El primer objeto que el niño percibe es su propio cuerpo.
- Diferencia la satisfacción y el dolor.
- Logra movilizaciones y desplazamientos.
- Percibe sensaciones visuales, auditivas, táctiles, olfativas y gustativas.
- Su cuerpo es el medio para interactuar y relacionarse con el medio ambiente.

b) La noción de objeto.

Para adquirir un conocimiento del objeto, es necesario descubrir los principales elementos del mundo de los objetos: tiempo, espacio, número, textura, color y causalidad, son los principales elementos del mundo de los objetos con los que el niño interactúa, logrando:

- Permanecer despierto.
- Aprender a fijar un objeto con la mirada y también al dejar de fijarlo.
- Por la presión y las manipulaciones en posición sedentaria, empieza a conocer las primeras nociones de dentro, fuera, arriba, abajo, etc.
- La noción de color está unida a la experiencia visual y debe estar impregnada de la acción corporal.
- El niño construye sus primeras nociones del espacio (aquí, allí, cerca, lejos, nociones de fronteras, de límites) a través del reptar, gateo, marcha, etc.
- Las nociones de tiempo que se adquieren con la capacidad motriz.
- Los movimientos preparan para las operaciones lógicas, estructurando la percepción del objeto.
- El niño aprende las palabras mediante la manipulación y la percepción de los objetos.

c) La noción de los demás

El medio donde el niño vive, juega un papel preponderante en su desarrollo y está estrechamente relacionado a la actividad motriz y sensorial del niño. Estas relaciones con los demás están dominadas por la satisfacción de dos necesidades complementarias y fundamentales: necesidad de seguridad y de autonomía progresiva.

- Las primeras relaciones y el clima afectivo determinan la elaboración de la autonomía progresiva:
- El conocimiento del otro, inicialmente la madre, luego el padre, hermanos y después otros niños.
- La relación de amistad que genera el campo afectivo: por un lado sentimientos de simpatía e interés, y por otro lado, sentimientos de decepción, frustración, celos, etc.
- La colaboración con los demás.
- El respeto a lo ajeno, que le permite al niño aceptar las nociones de permiso, prohibición, reglas, leyes, etc., que conforman la vida en sociedad.
- La educación psicomotriz es una actividad educativa en la que el movimiento natural y vivido se constituye en el medio indispensable para lograr el desarrollo de la personalidad del niño.

Todas las actividades motrices están dirigidas a afianzar:

- La relación consigo mismo, que lleva a la toma de conciencia de su cuerpo: como estructura total y segmentada.
- La relación del niño con el medio exterior, de los seres y objetos.
- Josefa Lora plantea que las clases de psicomotricidad deben comprometer el yo del niño tanto en el aspecto motor, intelectual y afectivo.
- La tarea del movimiento es una actividad integral en la que siempre está presente la acción, el diálogo y la diagramación.
- La acción, está destinada a brindar experiencias corporales que permiten enriquecer la disponibilidad del movimiento.
- El diálogo, proceso de expresión que permite la capacidad de comunicación del niño con el mundo de los objetos y de los otros.
- La diagramación, que es la representación gráfica del movimiento mismo.

TENDENCIAS DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ MÉTODO PSICOCINÉTICO (LE BOULCH)

(Boulch, (2001))Crea el método psicocinético (“método general de educación que utiliza como material pedagógico el movimiento humano en todas sus formas”). Se caracteriza por una filosofía de la educación que busca para el hombre un mayor conocimiento sobre sí mismo, mejor ajuste de su conducta, autonomía y acceso a responsabilidades en el marco de la vida social.

También es un método de pedagogía activa, no se trata de adquisiciones de habilidades y destrezas motoras solo, sino que trata de desarrollar actitudes, se apoya en una Psicología de la persona, también da importancia a la experiencia adquirida o vivida. “El niño comprende una situación nueva por medio de su exploración y no por referencia a la experiencia de su maestro” (Le Boulch).

Utiliza la noción y estimulación recíprocamente entre el yo y el medio igual que la actividad grupal. Entonces por porcentaje de la psicósomática se conseguiría un doble objetivo:

- Conocimiento de las capacidades básicas
- Sentar las bases sobre las que se desarrolla otros aspectos de la educación.

Se le crítica la oposición tajante del movimiento deportivo pero dice que realmente es un método de preparación de deporte, concretamente dice “en la medida que el atleta pueda usar mejor sus actitudes psicomotoras podría controlarse así mismo e ir más lejos en la exploración de sus propias posibilidades”.

No hay contradicción entre deporte y psicomotricidad. Abrió una vía pedagógica considerada fundamental hoy en día en la educación física.

EL MÉTODO PSICOMOTOR DE PICQ Y VAYER

Picq y Vayer en su Psicología parte de la reeducación y en un contexto más experimental que en el de Le Boulch, ellos llegan a una educación psicomotora que define como “acción pedagógica y psicológica, que utiliza los porcentajes de la educación física con el fin de mejorar el comportamiento del niño”.

La conciencia psicopedagógica les lleva a ajustar las tareas de aprendizaje los niveles de desarrollo psicomotor del niño, por esa razón, lo más importante, “desde el punto de vista metodológico es la observación del comportamiento dinámico del niño para así, poder establecer los niveles de desarrollo”. Es decir, a partir del examen psicomotor se establece el perfil psicomotor, entonces los procesos de aprendizaje deben adaptarse a ese perfil.

Los tres tipos de conducta sobre la cual se centra su intervención:

a) Conductas motoras de base que son más o menos instintivas

Ej.: equilibrio

Ej.: Coordinación dinámico-general

b) Conducta neuromotora: ligadas a la maduración del sistema nervioso.

Ej.: paratomías; patologías que consiste en la alteración del tono muscular que persiste en un estado tónico

Ej.: Sicinesias: un trastorno de la motilidad. La persona afectada al realizar un movimiento, realiza obligatoriamente otro con la extremidad simétrica.

Conductas perceptivo motoras: ligadas a la conciencia, a la memoria e incluyen la estructuración espacio-temporal. Los factores psicomotores que dan lugar a estas conductas están en la base del desarrollo de la personalidad y dependen de otro elemento fundamental, la organización del esquema corporal.

MÉTODO PSICOPEDAGÓGICO DE PICQ Y VAYER

En 1972, Vayer centra su estudio en el aspecto relacional del yo y los otros, la interacción entre el yo y el mundo de los objetos, es decir, en cualquier situación está siempre presente el niño y el mundo externo.

Entonces, si uno de los objetivos de la educación es facilitar la relación con el mundo, la educación corporal constituye el punto de partida de toda educación, porque todos los aspectos de la relación van dirigidos al conocimiento o las vividas en el plano afectivo, están vinculados a la corporeidad, por lo tanto la construcción del yo corporal sería la base de la personalidad infantil y se basa en el diálogo tónico, en el juego corporal, el

equilibrio de cuerpo y el control de la respiración. Estos en su desarrollo atraviesan tres fases:

- Exploración
- Conciencia
- Control de sí

Al final de estas tres fases el niño habrá conseguido una independencia corporal con respeto al adulto, una expresión corporal socializada, control del equilibrio corporal, control de la respiración.

La acción educativa para Vayer debe estar basada en la acción corporal, en las vivencias infantiles que constituyen el punto de partida de la acción corporal.

Tanto Le Boulch como Vayer van a llegar a unas conclusiones muy parecidas en cuanto a la educación general y psicomotriz, y también en cuanto a la adquisición de la personalidad y la adquisición del movimiento.

EDUCACIÓN VIVENCIADA – LAPIERRE Y ACUCOUTURIER

Fue a partir del fracaso de la escuela tradicional cuando ambos van a buscar una actuación psicomotriz como una nueva forma de abordar la educación, porque ya que el movimiento corporal es lo más natural e inmediato que el niño experimenta, entonces se analiza así el movimiento humano en todas sus dimensiones:

- neurofisiológica
- psicogenética
- semántica

Proponen además la acción educativa a partir del movimiento corporal, sobretodo centran su trabajo en una educación vivida en la que los conocimientos integran de manera profunda en la conciencia del niño, incluso adquiere significados precisos a través de las situaciones presentadas por el educador. La metodología de ambos no se basa en una clasificación de las conductas motoras sino en el desarrollo de diferentes situaciones vivenciadas por el niño en las cuales la observación y la acción del educador es más importante que la misma programación.

En este concepto de educación vivida está incluido tanto el niño como el educador dado que esta última debe ir ajustando su actitud a las manifestaciones infantiles.

Basándose en la Psicología de Piaget, su metodología se basa en el paso de lo concreto a lo abstracto por medio de la interiorización de las situaciones vividas, es decir, parten de un acto motor, una situación vivenciada extrayendo una acción abstracta percibiéndolo, interiorizándolo, generalizándolo y después la simulación espontánea ya que se pasa a una expresión abstracta hasta y por porcentaje de este descubrimiento de la abstracción llega hasta su utilización en el plano artístico, intelectual y escolar.

Por otro lado, y teniendo en cuenta las técnicas de Wallon y Julia Guerra sobre la directividad. Colocan a los niños en una situación de actividad pero a partir de que el profesor suscite el descubrimiento de diferentes nociones como puede ser, peso, volumen, forma, etc...

Después divide el proceso de los contrastes asociados siempre a la acción corporal y luego a partir del establecimiento de estas nociones se le pide al niño que las vivencien en otras situaciones y otros planos (perceptivo, motor, afectivo, intelectual) y por último las debe traducir en las diferentes formas de expresión (corporal, sonora, plástica, gráfica, verbal).

Esta metodología trata de no compartimentar la acción del niño y de utilizar el mayor número de días posibles en su comprensión y adaptación al mundo. Esto supone una educación global a través de la acción corporal. Ellos consideran básico la interacción entre educador y niño.

En síntesis, la metodología se basa en las diversas situaciones que deben ser vivenciadas por el niño, y en las que la observación del mismo y la acción del educador son más importantes que la posible programación. Buscan colocar a los niños en una situación de creatividad y autoaprendizaje.

ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD

Según (Conde, (2001)) que de deben tener en cuenta al momento de plantear determinadas actividades y son las siguientes:

- a) Esquema Corporal
- b) Lateralidad;
- c) Equilibrio;
- d) Espacio;
- e) Tiempo-ritmo;
- f) Motricidad:
 - motricidad gruesa;
 - motricidad fina.

Esquema Corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

Lateralidad: Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

Estructuración espacial: Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

Tiempo y Ritmo: Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

Motricidad: Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos:

- a. Motricidad gruesa: Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.
- b. Motricidad fina: Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.)

5.4.2. Operacionalización de variables de la investigación

A. Variable independiente : Juegos heurísticos

Variables	Dimensiones	Indicadores
V.I. Juegos heurísticos	organización	- Espacios ordenados
		- Materiales adecuados
		- Dominio de juegos

B. Variable dependiente: Desarrollo psicomotriz

Variables	Dimensiones	Indicadores
V.I. Desarrollo psicomotriz	Coordinación gruesa	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza entre obstáculos- Se desliza rampando- Recorre circuitos- Respeta un orden- Se desliza gateando
	Coordinación fina	<ul style="list-style-type: none">- Realiza movimientos óculo-pedales- Lanza el balón con precisión- Se desplaza con equilibrio- Usa adecuadamente el salta soga

5.5. Hipótesis

H_i: Si se aplica la propuesta de juegos heurísticos en la ejecución de actividades con los estudiantes de primer grado de la IE. N° 82411 La Congona, es posible desarrollar la psicomotricidad.

5.6. OBJETIVOS:

5.6.1. General.

Determinar la influencia de la propuesta de juegos heurísticos en el desarrollo de la psimotricidad de los estudiantes de primer grado de la IE. N° 82411 La Congona – Huasmín.

5.6.2. Específicos:

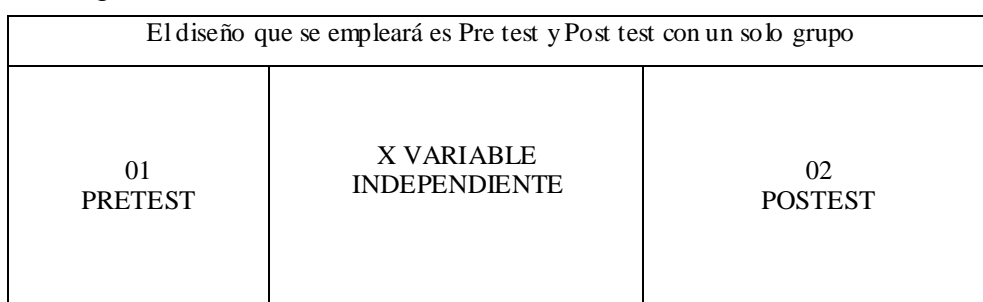
- Observar el nivel de la motricidad de los estudiantes antes y después de introducir la variable independiente.
- Diseñar y desarrollar sesiones de aprendizaje empleando la práctica de los juegos heurísticos, para desarrollar la motricidad.
- Analizar estadísticamente las relaciones e influencias de la variable independiente sobre la dependiente, para probar o rechazar la hipótesis planteada.

6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO

6.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación: La investigación se ubica como una investigación experimental de diseño pre experimental.

Diseño de investigación: El diseño de investigación que se ha seleccionado es el diseño pre experimental con un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:



Donde:

O₁ = Pre test

X = Variable independiente.

O₂ = Post test

6.2. Población y muestra

6.2.1. Población

Está constituida por todos los estudiantes de educación primaria, matriculados en la Institución Educativa N° 82411 La Congona, Huasmín, Celendín, en el año 2018.

6.2.2. Muestra.

Está constituida por 16 estudiantes matriculados en la IE N° 82411 La Congona, en el aula de primer grado, durante el presente año lectivo 2018.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

En el estudio, se aplicaron técnicas e instrumentos cuantitativos de recolección de datos. Para recoger datos sobre la variable de aplicación de juegos heurísticos, se aplica la técnica de observación con instrumentos: pre test y pos test.

Por otra parte, para obtener datos sobre la variable independiente se aplicó la técnica de observación, durante la aplicación de esta variable, con la revisión de trabajos realizados en clase.

Para la recolección de evidencias conducentes a realizar la prueba de hipótesis, en el presente estudio se lleva a cabo, con las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnicas	Instrumentos	Con el propósito de:
Observación	Ficha de observación	Registrar hechos que reflejen los beneficios de la propuesta de juegos heurísticos.
Observación	Registro de evaluación	Para registrar notas de las fichas de observación.

6.4. Administración de los instrumentos con respecto a la elaboración.

a. Sobre las elaboración y validación de los instrumentos

▪ Con respecto a la elaboración

Para demostrar la efectividad de los juegos heurísticos en el desarrollo de la motricidad, se aplicó fichas de observación con sus respectivas escalas en base a los indicadores.

En la formulación de cada prueba se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- Coherencia entre los ítems, dimensiones y las variables de estudio; precisando de manera objetiva la información a recoger y al orden de obtención.
- Formulación de los indicadores de acuerdo a los objetivos de la investigación, de tal modo que garanticen la anotación de las respuestas que aseguren la obtención de la información requerida.
- Probar la confiabilidad del instrumento aplicado en una muestra piloto.
- Redacción en forma clara y precisa las instrucciones respectivas.
- Determinación adecuada de las características de los formatos para cada tipo de instrumento (forma, tamaño, material y estilo)
- Coherencia entre las técnicas y los instrumentos de recolección de datos.

▪ Con respecto a la validación de los instrumentos

La validación de los instrumentos se tuvo en cuenta dos aspectos básicos:

- La opinión del experto para encontrar la validez de los mencionados instrumentos es lo que denominamos “juicio del experto”.
- En segundo momento se asegurará la confiabilidad de dichos instrumentos administrándolo en una muestra piloto de estudiantes de la población de los resultados se pudo precisar la construcción definitiva de los ítems y sus respectivas alternativas, corrigiéndose y reelaborados los ítems quedaron listos los test que posteriormente se multicopiaron de acuerdo a las muestras seleccionadas.

▪ **Sobre la aplicación de los instrumentos**

- Determinado las muestras de estudiantes, se coordinó para su aplicación de acuerdo a un cronograma establecido.
- Se organizaron todo el material de aplicación (test, encuestas y fichas de observación) para recolectar la información.

Estrategias para el acopio de la información

Se tendrá en cuenta dos aspectos fundamentales: la metodología para el acopio de la información y sobre los procedimientos seguidos en su recolección de información.

Metodología para el acopio de la información

- a. Inducción – deducción
- b. Análisis – síntesis

Además, se contó con él:

- c. Método prospectivo

b. Procedimientos seguidos para la aplicación de los instrumentos de recolección de la información

Se consideró un cronograma y se siguieron los siguientes procedimientos:

- Coordinación para la señalización de los sujetos objetos de investigación en la perspectiva de poder recoger la información.
- Visita de campo a las diversas aulas de la institución para recoger información documentada.
- Visita de campo a cada docente en sus respectivos espacios, así como a las opiniones de la administración de la mencionada institución sobre la población docente.
- Suministro de dos asistentes previamente capacitados para tal propósito.

c. Procedimientos para el tratamiento y ordenamiento de la información

- Se revisó los datos, consistente en el análisis exhaustivo de cada uno de los instrumentos de recolección de datos utilizados, para verificar su validez y confiabilidad.
- Se codificó de los datos, a escala valorativa de acuerdo a los instrumentos que se suministró.
- Clasificación de los datos de las encuestas y las fichas de observación se procedió por organizarlos de acuerdo a las frecuencias porcentuales; y con respecto a los test se organizó de acuerdo a las frecuencias absolutas, relativas, porcentuales, organizados de acuerdo a escalas valorativas.
- Recuento de los datos, se diseñó una matriz de codificación de datos para su correspondiente tabulación.
- Se organizó y presentó la información en base a gráficos, para una representación visual de los valores numéricos en figuras que expresan determinadas tendencias con respecto a las variables medidas.

6.5. Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de datos.

Se utilizó básicamente las medidas de la estadística descriptiva, tales como: media aritmética, desviación estándar, coeficiente de viabilidad. Además se empleó el paquete estadístico IBM SPSS versión 23, tablas y gráficos para representar e interpretar los resultados.

Medidas de Centralización. - Indican valores con respecto a que los datos parecen apuntarse: Media, Medina y Moda.

Criterios para la interpretación

- Integración lógica para la presentación del discurso.
- Comentario crítico de los resultados en su significación actual y en función a los objetivos de investigación previstos.
- Coordinación de los resultados obtenidos en torno al nivel de desarrollo de las actividades científico investigativas con la interpretación con las teorías y estudios referentes publicados.

7. RESULTADOS

7.1. Procesamiento, análisis e interpretación de datos:

Los resultados de estudio denominado: “Juegos Heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer grado de la IE N° 82411 La Congona, durante el año 2018”

Se ha optado por un diseño pre experimental con una muestra de 16 estudiantes con el propósito de contrastar la hipótesis general: H_i : Si se aplica la propuesta de juegos heurísticos en la ejecución de actividades con los estudiantes de primer grado de la IE. N° 82411 La Congona, es posible desarrollar la psicomotricidad.

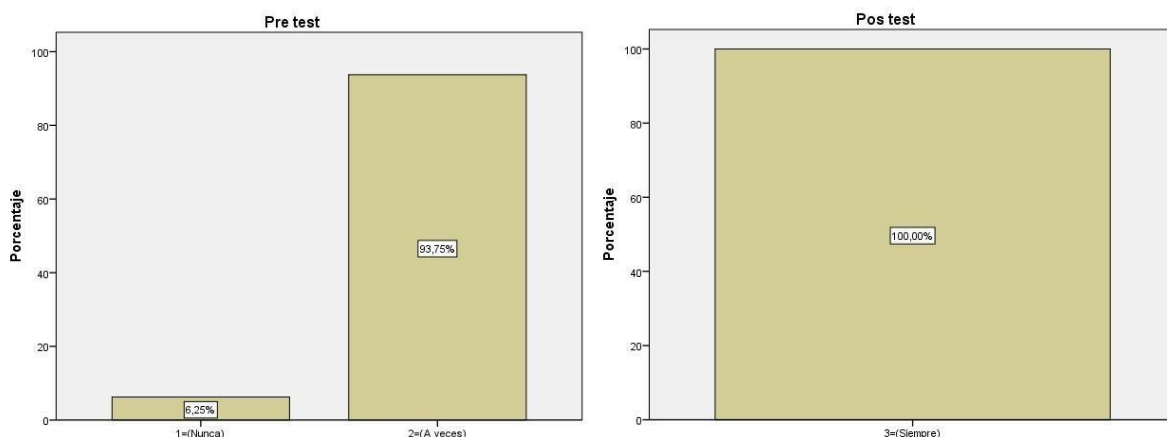
Las técnicas e instrumentos que ha permitido la recolección de información fueron la observación directa a través de la ficha de observación (Pre y Pos Test), permitiéndome dar como válida la hipótesis general y lograr el objetivo previsto en la investigación.

Indicador N° 01. Se desplaza entre obstáculos

Tabla de frecuencia N° 01

Escala valorativa		Pre test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1=(Nunca)	1	6,2	6,2	6,2
	2=(A veces)	15	93,8	93,8	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Escala valorativa		Pos test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3=(Siempre)	16	100,0	100,0	100,0



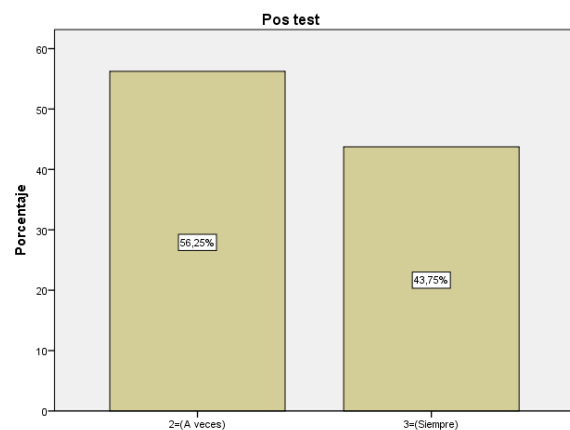
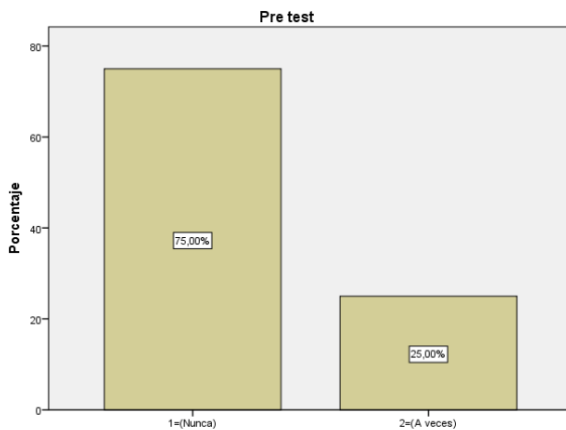
Interpretación:

Como se muestra en las tablas y gráficos de barras N° 01 del pre test que el 6,2 00% de los niños nunca se desplazan entre obstáculos y el 93,8 % a veces se desplazan entre obstáculos. Sin embargo, en el pos test sol el 100, 00% de los niños siempre se desplazan entre obstáculos. Entonces, se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes no se desplazan entre obstáculos; mientras que en el pos test el total de niños siempre se desplazan entre obstáculos.

Indicador N° 02. Se desliza rampando
Tabla de frecuencia N° 02

Escala valorativa		Pre test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1=(Nunca)	12	75,0	75,0	75,0
	2=(A veces)	4	25,0	25,0	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Escala valorativa		Pos test			
		Frecuencia	Porcentaje	válido	acumulado
Válido	2=(A veces)	9	56,3	56,3	56,3
	3=(Siempre)	7	43,8	43,8	100,0
	Total	16	100,0	100,0	



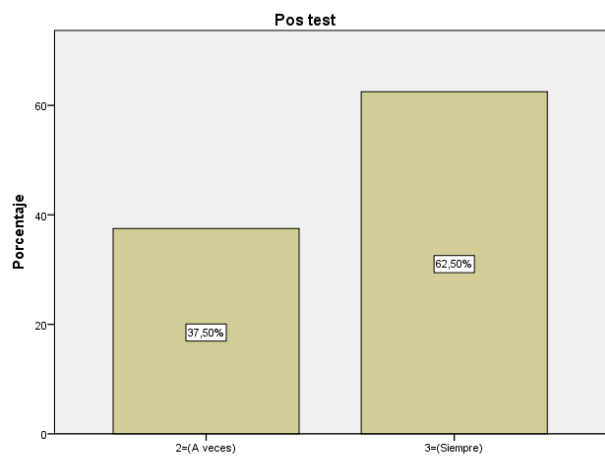
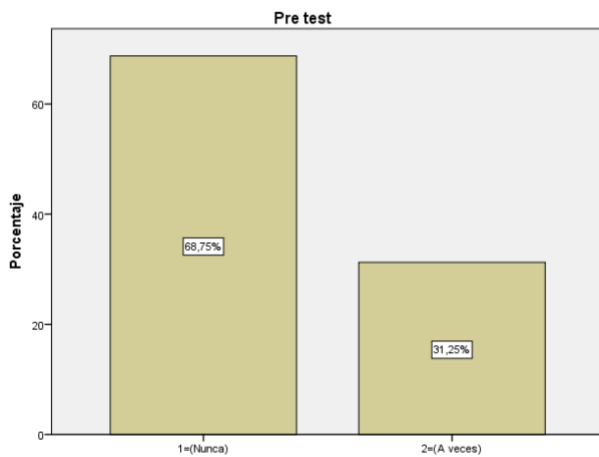
Interpretación:

Como se muestra en las tablas y gráficos de barras N° 02 del pre test que el 75,00% de los estudiantes nunca se desliza rampando y el 25,00 % a veces se deslizan rampando. Sin embargo, en el pos test solo el 56,3 % de los niños a veces se deslizan rampando y el 43,8 % siempre se deslizan rampando. Entonces, se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes nunca y a veces se deslizan rampando; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes a veces y siempre se deslizan rampando, evidenciándose que la mayoría de niños alcanzaron un nivel satisfactorio en el indicador se deslizan rampando.

Indicador N° 03. Recorre circuitos
Tabla de frecuencias N° 03

Escala valorativa		Pre test			
Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	1=(Nunca)	11	68,8	68,8	68,8
	2=(A veces)	5	31,3	31,3	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Escala valorativa		Pos test			
Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	2=(A veces)	6	37,5	37,5	37,5
	3=(Siempre)	10	62,5	62,5	100,0
	Total	16	100,0	100,0	



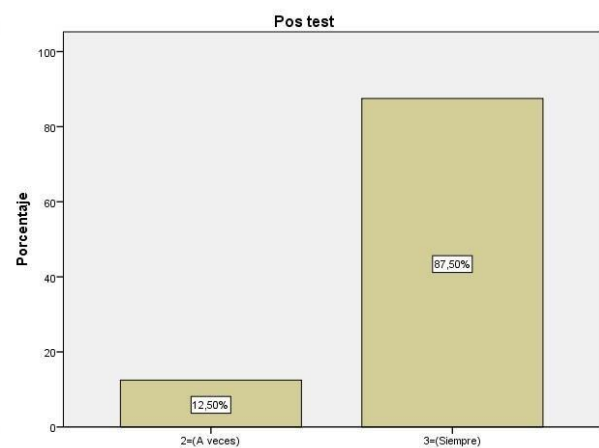
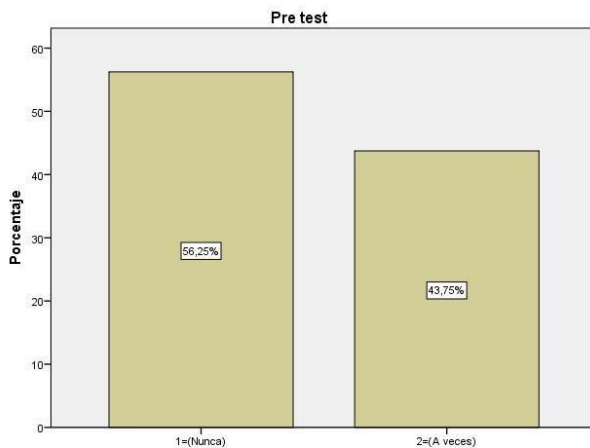
Interpretación:

Como se puede observar en las tablas y gráficos de barras N° 03 del pre test que el 68,80% de los estudiantes nunca recorre circuitos y el 31,30% a veces recorre circuitos. Sin embargo, en el pos test solo el 37,5% de los niños a veces recorren circuitos y el 62,5% siempre se recorren circuitos. Entonces, se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes nunca y a veces recorren circuitos; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes a veces y siempre recorren circuitos, evidenciándose que la mayoría de niños alcanzaron un nivel satisfactorio en el indicador recorren circuitos. En tal sentido se deduce que hubo un notable desarrollo de la motricidad.

Indicador N° 04. Respeta un orden
Tabla de frecuencia N° 04

Escala valorativa		Pre test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1=(Nunca)	9	56,3	56,3	56,3
	2=(A veces)	7	43,8	43,8	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Escala valorativa		Pos test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2=(A veces)	2	12,5	12,5	12,5
	3=(Siempre)	14	87,5	87,5	100,0
	Total	16	100,0	100,0	



Interpretación:

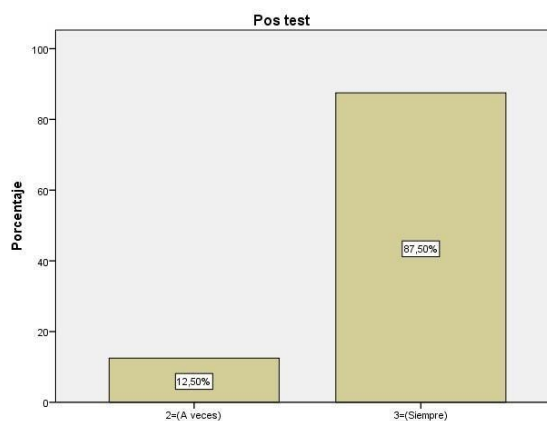
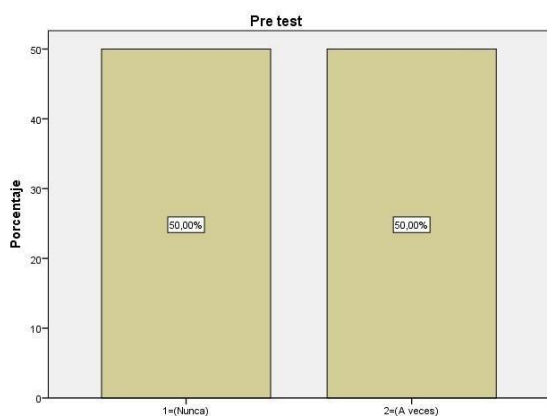
Como se puede observar en las tablas y gráficos de barras N° 04 del pre test que el 56,30% de los estudiantes nunca respetan un orden y 43,8% a veces respetan un orden. Sin embargo, en el pos test solo el 12,5% de los niños a veces respetan un orden y el 87,5% siempre respetan un orden. Entonces, se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes nunca y a veces respetan un orden; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes a veces y siempre respetan un orden, evidenciándose que la mayoría de niños alcanzaron un nivel satisfactorio en el indicador respetan un orden.

Indicador N° 05. Se desliza gateando

Tabla de frecuencia N° 05

Escala valorativa		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1=(Nunca)	8	50,0	50,0	50,0
	2=(A veces)	8	50,0	50,0	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Escala valorativa		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2=(A veces)	2	12,5	12,5	12,5
	3=(Siempre)	14	87,5	87,5	100,0
	Total	16	100,0	100,0	



Interpretación:

Como se puede observar en las tablas y gráficos de barras N° 05 del pre test que el 50, 00% de los estudiantes nunca se deslizan gateando y 50,0 % a veces se deslizan gateando. Sin embargo, en el pos test solo el 12,5 % de los niños a veces se deslizan gateando y el 87,5 % siempre se deslizan gateando. Entonces, se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes nunca y a veces se deslizan gateando; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes a veces y siempre se deslizan gateando, lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio en el indicador se deslizan gateando. Por lo tanto se demuestra que hubo un desarrollo notable de la motricidad en los estudiantes.

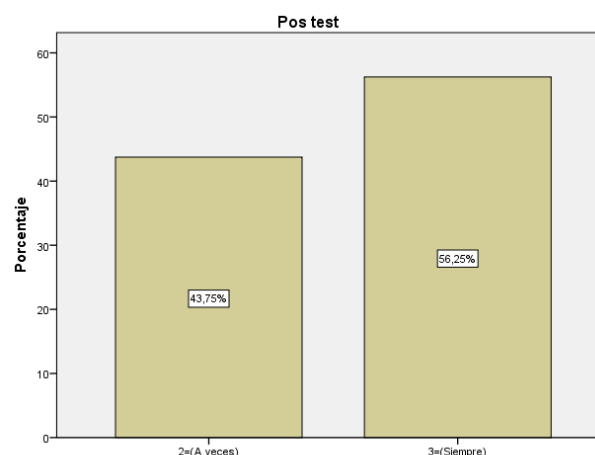
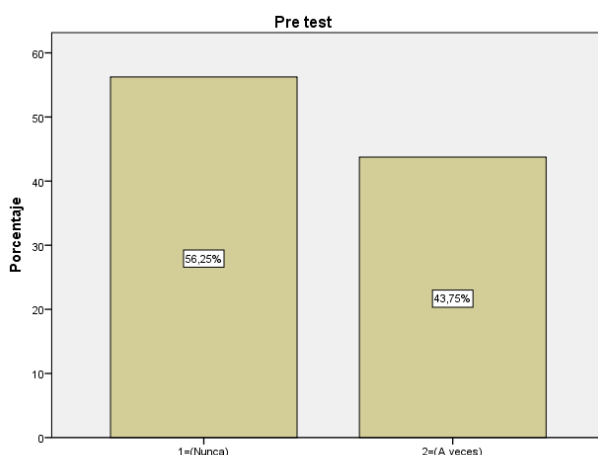
Indicador N° 06. Realiza movimientos óculo-pedales
Tabla de frecuencia N° 06

Escala valorativa		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1=(Nunca)	9	56,3	56,3	56,3
	2=(A veces)	7	43,8	43,8	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Pre test

Escala valorativa		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2=(A veces)	7	43,8	43,8	43,8
	3=(Siempre)	9	56,3	56,3	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Pos test



Interpretación:

Como se puede observar en las tablas y gráficos de barras N° 06 del pre test que el 56,3 % de los estudiantes nunca realizan movimientos óculo-pedales y 43,8 % a veces realizan movimientos óculo-pedales. Sin embargo, en el pos test solo el 43,8 % de los niños a veces realizan movimientos óculo-pedales y el 56,3 % siempre realizan movimientos óculo-pedales. Entonces, se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes nunca y a veces realizan movimientos óculo-pedales; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes a veces y siempre realizan movimientos óculo-pedales, lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio en el indicador realizan movimientos óculo-pedales. Por lo tanto se demuestra que hubo un desarrollo notable de la motricidad en los estudiantes.

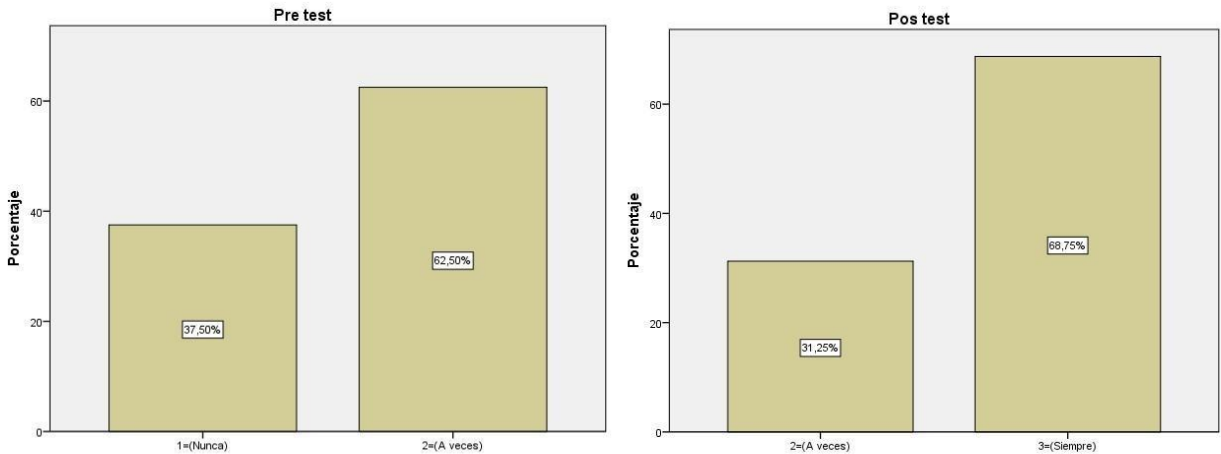
Indicador N° 07. Lanza el balón con precisión
Tabla de frecuencia N° 07

Escala valorativa		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1=(Nunca)	6	37,5	37,5	37,5
	2=(A veces)	10	62,5	62,5	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Pre test

Escala valorativa		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2=(A veces)	5	31,3	31,3	31,3
	3=(Siempre)	11	68,8	68,8	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Pos test



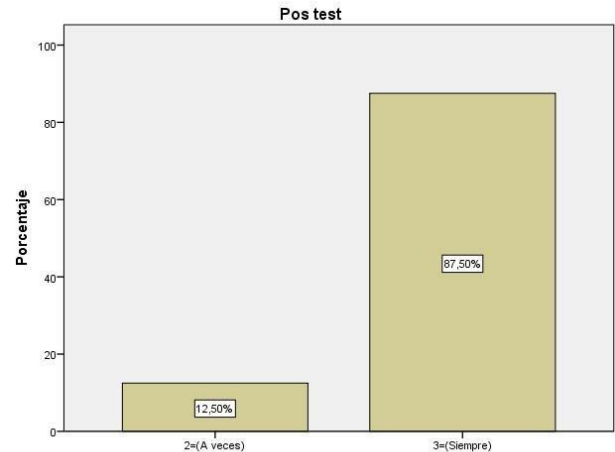
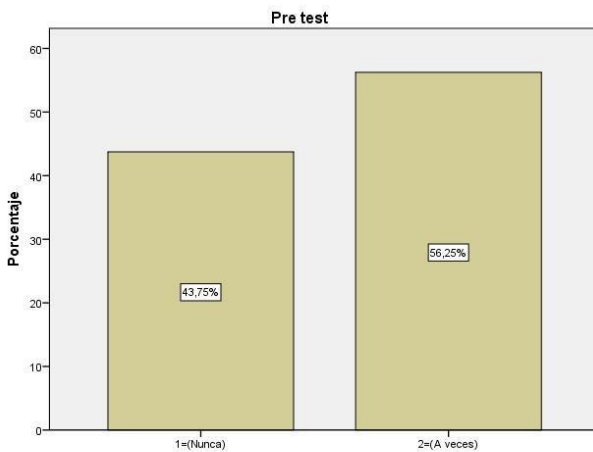
Interpretación:

Como se puede observar en las tablas y gráficos de barras N° 07 del pre test que el 37,5 % de los estudiantes nunca lanzan el balón con precisión y 62,5 % a veces lanzan el balón con precisión. Sin embargo, en el pos test solo el 31,3% de los niños a veces lanzan el balón con precisión y el 68,8 % siempre lanzan el balón con precisión. Entonces, se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes nunca y a veces lanzan el balón con precisión; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes a veces y siempre lanzan el balón con precisión, lo que demuestra que la mayoría de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio en el indicador lanzan el balón con precisión. Por lo tanto se demuestra que hubo un desarrollo notable de la motricidad en los estudiantes.

Indicador N° 08. Se desplaza con equilibrio
Tabla de frecuencia N° 08

Escala valorativa		Pre test			
Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	1=(Nunca)	7	43,8	43,8	43,8
	2=(A veces)	9	56,3	56,3	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Escala valorativa		Pos test			
Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	2=(A veces)	2	12,5	12,5	12,5
	3=(Siempre)	14	87,5	87,5	100,0
	Total	16	100,0	100,0	



Interpretación:

Como se puede observar en las tablas y gráficos de barras N° 08 del pre test que el 43,8 % de los estudiantes nunca se desplazan con equilibrio y 56,3 % a veces se desplazan con equilibrio. Sin embargo, en el pos test solo el 12,5% de los niños a veces se desplaza con equilibrio y el 87,5 % siempre se desplazan con equilibrio. Entonces, se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes nunca y a veces se desplazan con equilibrio; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes a veces y siempre se desplazan con equilibrio, lo que demuestra que la mayoría de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio en el indicador se desplazan con equilibrio. Lo que demuestra que hubo un desarrollo notable de la motricidad en los estudiantes.

Indicador N° 09. Usa adecuadamente el salta soga

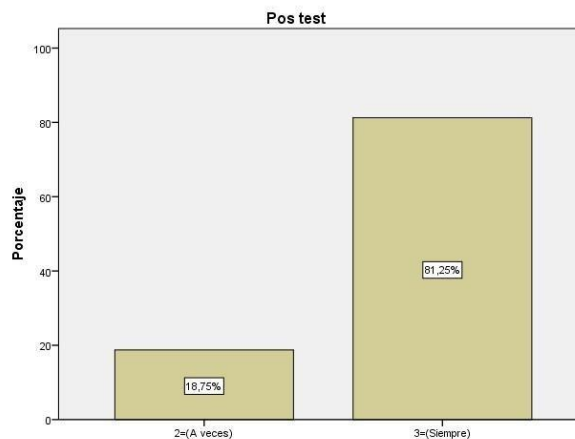
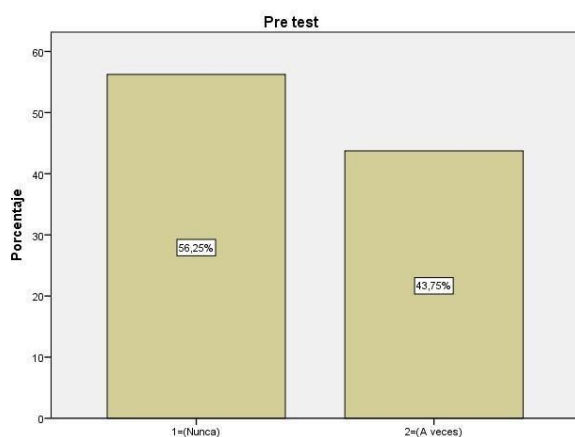
Tabla de frecuencia N° 09

Pre test

Escala valorativa		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1=(Nunca)	9	56,3	56,3	56,3
	2=(A veces)	7	43,8	43,8	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Pos test

Escala valorativa		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2=(A veces)	3	18,8	18,8	18,8
	3=(Siempre)	13	81,3	81,3	100,0
	Total	16	100,0	100,0	



Interpretación:

Como se puede observar en las tablas y gráficos de barras N° 09 del pre test que el 56,3 % de los estudiantes nunca usan adecuadamente el salta soga y 43,8 % a veces usan adecuadamente el salta soga. Sin embargo, en el pos test solo el 18,8% de los niños a veces usan adecuadamente el salta soga y el 81,3 % siempre usan adecuadamente el salta soga. Entonces, se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes nunca y a veces usan adecuadamente el salta soga; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes a veces y siempre usan adecuadamente el salta soga, lo que demuestra que la mayoría de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio en el indicador usan adecuadamente el salta soga. Lo que demuestra que hubo un desarrollo notable de la motricidad en los estudiantes

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

8.1. Con los resultados y con el marco teórico.

En las tablas y gráficos de barras N° 09 del pre test se muestra que el 56,30 % de los estudiantes nunca utilizan adecuadamente el salto sogas y el 43,80% a veces utilizan adecuadamente el salto sogas. Mientras en el pos test el 18,80% de los estudiantes a veces utilizan adecuadamente el salto sogas y el 81,30% lograron utilizar adecuadamente el salto sogas. Entonces, se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test alcanzaron niveles de inicio y proceso (nunca y a veces); mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles considerables de logro esperado en la utilización adecuada del salto sogas, lo que evidencia una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad.

(Elinor Goldschmied, 2009). En la cual un grupo de niños y niñas combinan libremente objetos, explorando las posibilidades de los mismos, descubriendo sus características, adquiriendo nociones de volumen, color, temperatura, texturas etc. Y al final los recogen haciendo clasificaciones. Juegan con ellos, pero no son juguetes comerciales. Estos objetos en la medida de lo posible van siendo aportados por los padres y madres, algunos son de desecho y otros comprados.

Se trata de conseguir una situación de juego, en la que se invita a los niños y niñas a preguntarse: "¿Qué puedo hacer? ¿Qué más puedo hacer?". Considero que el juego heurístico supone una continuación del cesto de los tesoros, en donde los niños y niñas se realizaban la siguiente pregunta: "¿Qué es esto?"

Alguno de los principales objetivos que se consigue con el juego heurístico son:

- a) Investigar, experimentar, hacer sus hipótesis a través la manipulación del material.

b) Percibir a través de los sentidos una gran cantidad de experiencias e información del entorno.

c) Adquirir nuevos conocimientos a través de su propia acción.

Según (González, (2008)), considera que este juego es una actividad pensada por la pedagoga Elinor Goldschmied para llevar a cabo en la escuela infantil. Aprovechando la enorme curiosidad de los pequeños, esta actividad permite desarrollar sus capacidades y favorecer sus habilidades sociales y de comunicación. Agrega además que el juego heurístico es una actividad de juego, donde los niños y niñas interactúan con los diferentes tipos de material, que es una continuación del cesto de los tesoros, una propuesta de juego donde el niño explora una serie de objetos cotidianos y seleccionados previamente.

Propone que la finalidad es proporcionarle al niño nuevas sensaciones a través de la vista, del olfato, del tacto, del oído y del movimiento. El material consiste en una cesta consistente y plana de tal manera que si el niño se apoya no vuelque. En esta cesta se colocan objetos (no juguetes) de diferentes cualidades (textura, tamaño, olor, sabor, color, sonido).

Para que sea más fácil a la hora de buscar, se clasifica en:

- Objetos naturales: piña, piedras (más de 5 cm.), calabazas secas, coco partido (seco), cortezas de árbol (pino).
- Objetos de materiales naturales: ovillo de lana, flauta de caña, brocha de afeitar, pincel, bolsa de rafia.
- Objetos de madera: cajas pequeñas, cuchara, espátula, mango de mortero.
- Objetos metálicos: batidora de huevos, trozos de cadenas, llaves, moldes de pasteles, trompeta, colador de té.
- Objetos de papel y cartón: huevera, tubos de papel higiénico, de cocina, libreta pequeña.
- Objetos de piel, tela, goma: monedero, pelota de tenis, oso de peluche.
- Objetos de vidrio resistente: frascos de perfume pequeño, pomo de armario, tarros de mermelada.

Es importante, que se revise y renueve el material a menudo. Desechar los objetos que estén estropeados, retirar las cosas con las que no juegue y colocar material nuevo. De esta manera, el niño/a descubrirá sensaciones nuevas y esto le motivará para seguir jugando.

El juego heurístico se aplica en la escuela desde un enfoque constructivista, y está íntimamente interrelacionado con su contexto, lo que favorece el aprendizaje por descubrimiento, el conocimiento de la realidad, la autoestima, respetar el ritmo y las necesidades de cada niño/a. El niño/a es el protagonista de sus aprendizajes (investiga, descubre), parte de lo que sabe cada niño/a, facilita el aprender de él y de los otros.

Similar al cesto de los tesoros, el juego heurístico también desarrolla capacidades cognitivas (comprender, relacionar, conocer), perceptivas (visión, oído, tacto, gusto, olor), corporales (motricidad gruesa, fina), éticas (respetar, colaborar), afectivas (disfrutar, valorar, querer), sociales (colaborar, compartir). Los/as niños/as descubren a través de los sentidos las características de los objetos que manipulan, realizando así nuevos aprendizajes.

Además del aprendizaje del niño/a, el juego heurístico propicia la colaboración y relación de las familias con la escuela, aportando los materiales que deben ser objetos naturales, de piel, metal, papel, madera, cartón, corcho, evitándose los materiales plásticos o los juguetes.

La sesión de juego heurístico se divide en dos partes muy importantes. La primera es la fase del juego, donde los niños y niñas experimentarán con los objetos y la segunda es la fase de la recogida en la que tendrán que clasificar y organizar el material en su lugar correspondiente.

En estas sesiones, el material se coloca en tres focos, en los que colocaremos tres tipos diferentes de materiales y a los que les añadiremos contenedores (objetos también naturales con los que el niño/a puede transportar, trasvasar, etc. los materiales durante la sesión).

Para la recogida del material utilizamos sacos en los que los niños/as organizan los materiales.

Desde nuestra experiencia la duración de la sesión es de aproximadamente 40 minutos aproximadamente, dependiendo del interés de los niños/as y del desarrollo de la misma, de los cuales se utilizan 20-25 minutos para el juego y el resto para organizar el material. Así mismo, el espacio del aula debe de ser lo más amplio y diáfano posible, evitando los materiales que pudieran distraer su atención. También es necesario crear un clima tranquilo con el menor número de interrupciones posibles. La interacción entre los niños se da de una manera constante, alternando los equipos de trabajo, a fin de que se adapten a los diferentes caracteres que tienen los niños y que los hace seres con capacidad de integrarse a la diversidad de actitudes y propuestas. Es muy importante tener en cuenta en todo momento como la naturalidad, imaginación, innovación, interés, provocación y participación se manifiestan en el proceso de desarrollo de los diversos juegos.

9. Conclusiones y Recomendaciones

9.1. Conclusiones:

- Se logró determinar la influencia de la propuesta de juegos heurísticos en el desarrollo de la psimotricidad de los estudiantes de primer grado de la IE. N° 82411 La Congona – Huasmín - 2018.
- Se diagnosticó el nivel de motricidad en los estudiantes, antes de aplicar la propuesta de juegos heurísticos tal como se aprecia en las tablas y gráficos N° 9, el 56,30.00 % de estudiantes están en nivel de inicio (nunca) en el uso adecuado del salta sogas, el 43.80% están en proceso (a veces) en el uso adecuado del salta sogas y ningún alumno hace uso adecuado del salta sogas
- Se elaboró una propuesta de juegos heurísticos para mejorar la motricidad en los estudiantes de 1° grado de primaria de la IE. N° 82411 La Congona – Huasmín.
- Se programó y desarrollo la propuesta de juegos heurísticos a través de actividades de aprendizaje, para mejorar la motricidad en los estudiantes de 1° grado de primaria.
- Después de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos se mejoró significativamente la motricidad tal como se aprecia en las tablas y gráficos N° 9, del pos test, el 18.30% están en nivel de proceso (a veces), en el manejo adecuado del salta sogas; el 83.80 % alcanzaron un nivel de logro esperado (siempre), lo que demuestra que los estudiantes mejoraron significativamente su motricidad.
- Se validó la propuesta de la aplicación de juegos heurísticos para determinar los efectos en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de 1° grado de primaria de la IE. N° 82411 La Congona – Huasmín.

9.2. Recomendaciones:

- Los maestros y maestras deben rescatar y utilizar los juegos heurísticos para mejorar la motricidad en los estudiantes de educación primaria.

- A los padres de familia motivar a participar en la ejecución de juegos heurísticos para motivar y fortalecer la mejora de la motricidad de sus hijos en la escuela como segundo hogar.

- Programar y desarrollar juegos heurísticos para mejorar la motricidad en los estudiantes de educación primaria.

- Difundir la propuesta de juegos heurísticos para mejorar la motricidad en estudiantes de educación primaria y en la institución educativa beneficiada con el estudio.

- En el aspecto metodológico se recomienda que los docentes deben aplicar juegos heurísticos para mejorar la motricidad en los estudiantes de 1° grado de educación primaria.

10. Referencias Bibliográficas

Arroyo, G. -S. ((2002)). Juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas . El Tambo-Huancayo.

Boulch, L. ((2001)). Propone una educación física funcional . Francia.

Brittain, L. y. (2009). "Desarrollo de la etapa infantil". España.

Bruner, J. ((2001)). El juego infantil . Nueva York.

Conde, J. ((2001)). Existen áreas psicomotrices . París.

Elinor Goldschmied. (2009). El juego heurístico, es una actividad sistematizada. Italia.

Euceda, T. ((2007)). Los juegos desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásico. Tegucigalpa.

George Pólya. ((1965)). Con su libro Cómo resolverlo. México.

González, V. ((2008)). Juego heurístico. España.

Gualotuña, P. ((2011)). Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad. Ecuador.

J., P. ((1980)). El juego infantil . Suiza.

Lagache, D. (1972). La educación psicomotriz . París.

Rabanal, T. C. ((2015)). Juegos tradicionales en la mejora de la motricidad . Celendín.

Vayer, P. (2009). La educación psicomotriz. Barcelona.

11. AGRADECIMIENTO

Al Director, personal docente y estudiantes del 1° grado de primaria de la institución educativa N° 82411 La Congona – Huasmín.

A la comunidad académica de la Universidad San Pedro, por la oportunidad que me brindan para realizar mi formación profesional.

El autor

12. ANEXOS Y APÉNDICE

ANEXO A: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
(FICHA DE OBSERVACIÓN)

Estudiante: _____

Institución Educativa N° 82411 “La Congona” Huasmín

Primer grado

N°	Indicadores	VALORACIÓN		
		Nunca (C)	A veces (B)	Siempre (A)
		1	2	3
01	Se desplaza entre obstáculos			
02	Se desliza rampando			
03	Recorre circuitos			
04	Respeto un orden			
05	Realiza movimientos óculo-pedales			
06	Lanza el balón con precisión			
07	Se desplaza con equilibrio			
08	Usa adecuadamente el salta soga			
09	Corre libremente			
10	Usa adecuadamente zancos			

**ANEXO B Relación de
estudiantes**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES
01	ARAUJO BECERRA, Leyla Mayneth
02	BECERRA AGUIRRE, Biki Luzdeli
03	GOICOCHEA ARAUJO, Elvis
04	JUAREZ ABANTO, Deyver Alex
05	MICHA SILVA, Dayra Bridith
06	MICHA SILVA, Keisy Arsely
07	SANCHEZ CRUZ, Nandito Michel
08	SANCHEZ DIAZ, Lesdin Jhanileth
09	SANCHEZ SILVA, Jhoysler Alimides
10	SANCHEZ PEREYRA, Artemio
11	SILVA ARAUJO, Sarita
12	SILVA GOICOCHEA, Erlin Osmar
13	SORIANO DIAZ, Jenrri
14	SORIANO ROJAS, Angelita
15	PINEDO CHAVEZ, Joanisa
16	VILLANUEVA RODRIGUEZ, Jhoan

ANEXO C: PROPUESTA DE JUEGOS HEURÍSTICOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN : I.E. N° 82411
2. LUGAR : La Congona
3. NIVEL : Primaria
4. DOCENTE : Ever Alex Muñoz Ortíz

II. JUSTIFICACIÓN:

El bajo nivel psicomotriz en los estudiantes, es una preocupación constante de los padres de familia, esto se acentúa más por la aparición de los juegos mecánicos y electrónicos que no motivan la actividad motora, por lo tanto, he creído conveniente desarrollar la presente propuesta de juegos heurísticos para desarrollar y mejorar la psicomotricidad en los estudiantes de primer grado de la IE. N° 82411 La Congona, lo que les servirá para encontrar las soluciones a los retos que se les presente en su actuar diario.

En este nuevo enfoque, el docente tiene como papel principal ser FORMADOR DE PERSONAS. Es el ANIMADOR de un proceso educativo que fundamentalmente consiste en un acto de comunicación y de relación humana cotidiana y enriquecedora que permite el desarrollo del potencial del aprendizaje.

III. DESCRIPCIÓN

El presente propuesta, está destinado a potenciar la psicomotricidad en nuestros estudiantes. Aplicando una serie de actividades y estrategias orientadas a este fin, enfocadas bajo la perspectiva constructivista.

La modalidad será en base a actividades de aprendizaje donde compartiré roles activos entre profesores y los estudiantes.

LANZAR AL CESTO

Objetivos

- Mejorar la habilidad de lanzar
- Fortalecer músculos de los brazos
- Mejorar la precisión

Materiales

- Pelotas pequeñas
- Cestos o cajas

Forma de organización

- Se organizan los niños en dos hileras, a una distancia moderada de 2 metros se coloca un cesto o caja frente a cada una de ellas, el primer niño tendrá una pelota en la mano.

Desarrollo

- Al sonido de la palmada del profesor el primer niño lanzará la pelota elevando el brazo por encima del hombro y desde atrás lanzará al cesto, luego irá caminando a recogerla y se la entregará al próximo compañero. Gana el equipo que más pelotas enceste.

Reglas

- La pelota hay que lanzarla hacia el cesto o caja
- El siguiente niño no puede salir hasta que el compañero le entregue el objeto en la mano.



COMBINANDO MOVIMIENTOS

Objetivos

- Desarrollar las habilidades: lanzar, atrapar, rodar y correr

Materiales

- Pelotas de goma medianas

Forma de organización

- Los niños se organizan en hileras.

Desarrollo

- Los alumnos organizados en varias hileras, detrás de una de las líneas marcadas (de partida) se ubican de frente al área. A una distancia de 4 m y a la señal del profesor, la alumna rueda la pelota con los pies hasta llegar a la línea de llegada y regresa con un trote suave, al acercarse a la formación deberá realizar un lanzamiento con ambas manos al compañero de equipo quien deberá atrapar la misma para ejecutar el ejercicio orientado. Seguidamente se vuelve a ejecutar el ejercicio.

Reglas

- La pelota no debe salirse del área comprendida para la ejecución del ejercicio.
- Ganará el equipo que complete el ejercicio con cada uno de sus miembros de manera más rápida sin violar la ejecución correcta de cada habilidad motriz.



CADENA DE PAPEL

Objetivos

- Juego para trabajar las destrezas finas, coordinación visomotora y comunicación entre los niños.

Materiales

- 3 rollos de papel higiénico.

Forma de organización

- Se coloca a los niños en tres filas a unos 20 cm uno del otro y se le da al primero de cada fila, un rollo de papel.

Desarrollo

- El niño deberá ir pasando por los niños de su propia fila en forma de zigzag y mientras lo hace debe ir desenrollando el papel de modo que el primer niño quede con una envoltura (una vuelta sola) de papel, luego se acercará al segundo niño y así lo hará hasta el último. No hay que olvidar que esto lo debe hacer en forma de zig zag y en el menor tiempo posible.

Reglas

- Al terminar la fila, deberá regresar desde el último niño y llegar hasta el primero intentando terminar antes que las otras dos filas el rollo de papel entre sus compañeros.
- Si el papel se rompe, la cadena se rompe y el equipo pierde.



DERRUMBA LA PIRÁMIDE

Objetivos

- Juego para trabajar las destreza fina, coordinación oculomanual y comunicación entre los niños.
- Trabajamos la puntería, el control de fuerza, las distancias y la coordinación de movimientos.

Materiales

- Latas vacías de leche u otros envases.
- Pelotas pequeñas de trapo, papel o plástico.

Forma de organización

- Se coloca a los niños en fila a unos 3 metros de la pirámide formada por latas y se le da al primero de la fila para que apunte y derribe.

Desarrollo

- Se puede jugar de pie, sentados, sobre una mesa, en el suelo... Sólo hay que alejar un poco a los estudiantes de la pirámide y animarle a apuntar y derribar.

Reglas

- No pasar de la señal para acortar la distancia.
- Gana el que derriba más latas.



ZANCOS CON LATAS

Objetivos

- Se trabaja el equilibrio y coordinación motora gruesa.

Materiales

- Dos latas vacías de leche.
- Un martillo, clavos, cuerdas.

Forma de organización

- En grupo grande se le entrega dos zancos a cada uno de los estudiantes.

Desarrollo

- Los estudiantes deben pararse sobre las latas e intentar caminar sobre estas con la ayuda de las cuerdas.

Reglas

- No empujarse ni obstruir el camino de su compañero.



RECOGE TU ARO

Objetivos

- Mejorar la velocidad y el desplazamiento.

Materiales

- Aros.

Forma de organización

- Los estudiantes se agrupan en grupos de 5.

Desarrollo

- Los primeros de cada fila se encontrar u aro al final de la pista. Una vez que lo hayan cogido deberán volver a la fila para que el segundo compañero se una al aro agarrándose. Así, hasta que todos sus compañeros se hayan unido al aro.

Reglas

- Deben llegar hasta la marca establecida.
- Gana el grupo que llega primero con todos sus integrantes.



SALTAR A LA CUERDA

Objetivos

- Mejorar la velocidad, la coordinación visomotora gruesa.

Materiales

- Cuerda.

Forma de organización

- Los estudiantes se organizan en grupos de tres.

Desarrollo

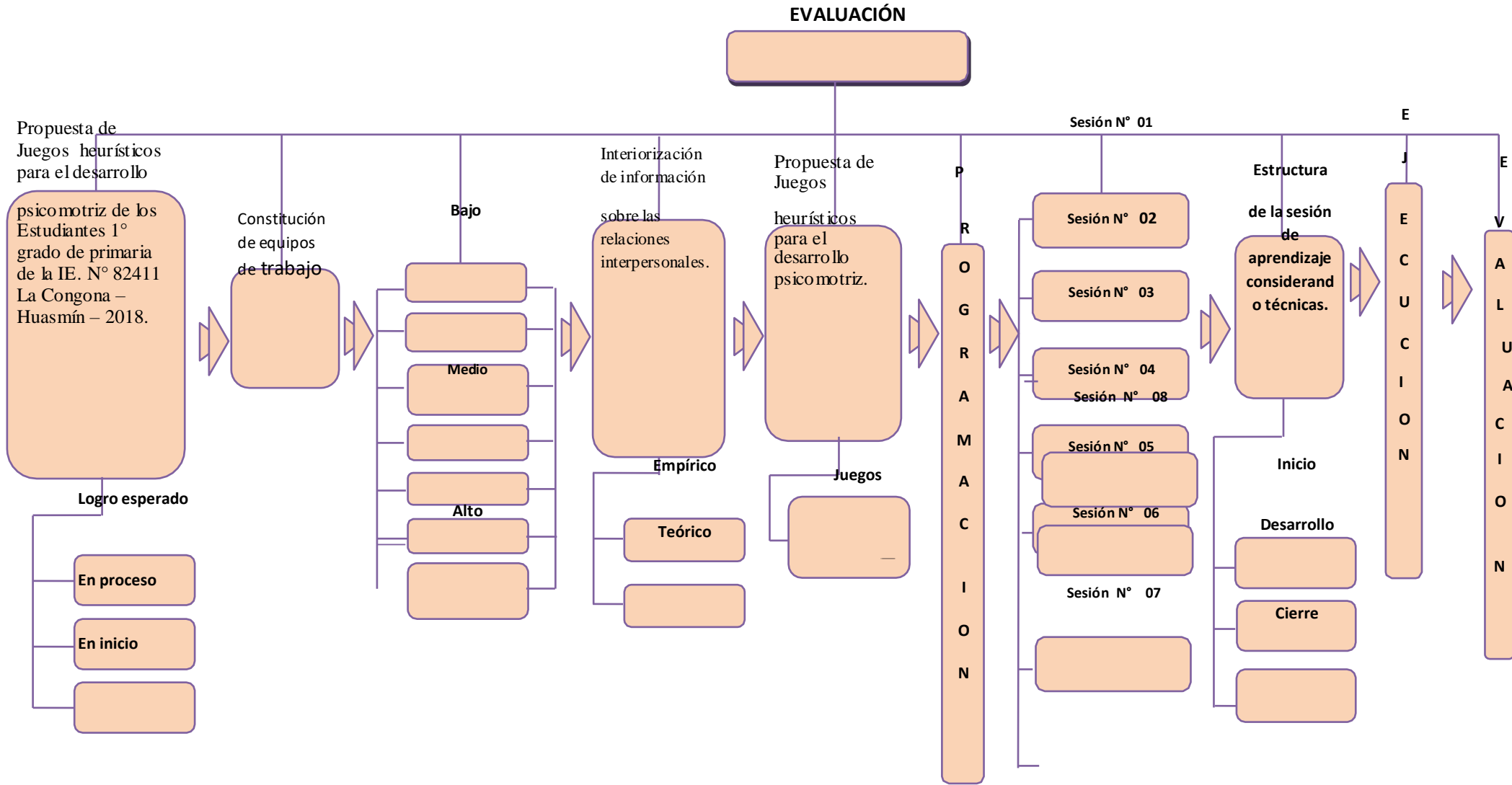
- El salto a la cuerda habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta.
- Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta.

Reglas

- No girar la cuerda velozmente.
- El que salta después de contar diez deja el turno para otro.



1. Diseño del programa



ANEXO E. Matriz de consistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño	Población y muestra	Técnicas e instrumentos
Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer grado de la IE N° 82411 La Congona, durante el año 2018.	¿Cómo influye la propuesta de juegos heurísticos en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer grado de la IE N° 82411 La Congona – Huasmín durante el año 2018?	<p>General Determinar la influencia de la propuesta de juegos heurísticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de primer grado de la IE N° 82411 La Congona – Huasmín.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar el nivel de la motricidad de los estudiantes antes y después de introducir la variable independiente. - Diseñar y desarrollar sesiones de aprendizaje empleando la práctica de los juegos heurísticos, para desarrollar la motricidad. - Analizar estadísticamente las relaciones e influencias de la variable independiente sobre la dependiente, para probar o rechazar la hipótesis planteada. 	Si se aplica la propuesta de juegos heurísticos en la ejecución de actividades con los estudiantes de primer grado de la IE N° 82411 La Congona, es posible desarrollar la psicomotricidad.	<p>V.I. Juegos heurísticos</p> <p>V.D. Desarrollo psicomotriz</p>	<p>Pre experimental</p> <p>G1.O₁ X O₂</p>	<p>Población Todos los estudiantes de la IE N° 82411 La Congona – Huasmín.</p> <p>Muestra 16 estudiantes de 1° grado de primaria de la IE N° 82411 La Congona – Huasmín.</p>	<p>Observación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación.

ANEXO D. Evidencias de la aplicación del estudio







ARTICULO CIENTÍFICO

Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer grado de la IE N° 82411 La Congona, durante el año 2018

Heuristic games for the psychomotor development of first grade students of EI No. 82411 La Congona, during the year 2018

Juegos heurísticos para o desenvolvimento psicomotor do estudioso de Primer Grado da IE N ° 82411 La Congona, durante o ano 2018

Evert Alex Muñoz Ortiz ¹.

Docente en la Institución Educativa Inicial IE N° 82411 La Congona, durante el año 2018

Email: eamo_0909@hotmail.com

Resumen

El presente estudio tuvo como propósito, determinar la influencia de la Propuesta de juegos heurísticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de 1° grado de primaria, IE. N° 82411 La Congona Huasmín, durante el año 2018. Se trabajó con una muestra de 16 estudiantes de educación primaria. El diseño de investigación adoptado es el diseño pre experimental de un sólo grupo con pre y post test, se aplicó la observación y la comprobación como técnicas de recolección de datos, instrumentos a utilizar: fichas de observación y la prueba escrita y al mismo tiempo se empleará el método inductivo deductivo. En los resultados de aplicación de la propuesta de juegos heurísticos, se mejoró significativamente la psicomotricidad, alcanzando el 83,80% un nivel de logro esperado (siempre) en la psicomotricidad en la dimensión coordinación motora fina; evidenciándose una mejora significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la mencionada institución educativa.

Abstract.

The purpose of this study was to determine the influence of the heuristic game Proposal in the development of psychomotor skills of students in grade 1 of primary school, IE. N° 82411 The Huasmín Congona, during the year 2018.

We worked with a sample of 16 students of primary education. The research design adopted is the pre experimental design for a single group with pre and post test was applied in the observation and check how data collection techniques, tools to be used: Observation forms and the written test and at the same time be used the inductive-deductive method. In the results of application of the proposed heuristic games, Psychomotor is significantly improved, reaching 83.80% expected level of achievement (always) in the psychomotor skills in fine motor coordination dimension; demonstrating a significant improvement in the development of psychomotor skills in students of grade 1 of primary education of the above-mentioned educational institution.

Resumo.

O presente estudo tem como objetivo determinar a influência da expressão de jogos heurísticos no desenvolvimento da psicomotricidade do aluno de 1º grau da primaria, IE. N° 82411 La Congona Huasmín, durante o ano de 2018. O curso teve uma mestra de 16 estudantes de educação primária. O esforço de investigação adotado é o esforço pré-experimental de um grupo com teste do borne, aplica-se a observação e a verificação como técnicas de recolecção de dados, instrumentos usa-se: fichas de observação e a escrita escrita e al mismo tiempo se empleará el method inductivo deductivo. En usa os resultados da aplicação da produção de juizes heurísticos, mais significativa a psicomotricidade, alcanza o 83,80% de distância de logro esperado (em tempo real) na psicomotricidad na dimensión coordinación motora fina; evidenciaram uma grande diferença no desenvolvimento da psicomotricidade nos estudantes do primeiro grau de educação primária da instituição educativa.

Introducción

Antecedentes y fundamentación científica

Revisado los trabajos de investigación en las diversas bibliotecas de las diferentes Universidades se ha encontrado las tesis desarrolladas con los siguientes temas de investigación, referente a nuestro a mi estudio:

A nivel Internacional

En su trabajo de tesis, (Gualotuña, (2011)), Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica (S. de la Torre, 1999) (Beserran, 2013) (Beserran, 2013) de la Escuela Juan Montalvo: Propuesta alternativa. Establece la preocupación de docentes por el progreso lento de la psicomotricidad en el primer año de educación básica registrada en el período lectivo 2009-2010, motivó el estudio de este problema, ya que muchas de las causas se las encuentra en el sistema educativo, algunos en los padres de familia y también en los maestros. Para realizar su investigación asumió una muestra constituida por 38 niños y niñas de primer año de Educación Básica y cuatro maestras. Se utilizó en la investigación, un estudio de campo de naturaleza correlacional, aplicó la observación a los niños/as y una encuesta a los docentes mediante el análisis de factores variables que se demostraron con la comprobación de las interrogantes de la investigación. La propuesta tiene la finalidad de aportar a la solución del problema que es la revalorización de juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en la psicomotricidad, mediante un manual. El objetivo general planteado fue: Analizar los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Juan Montalvo. Las conclusiones de la investigación son:

1. Para las maestras la psicomotricidad dentro de la formación de los niños y niñas de primero de básica tiene un valor muy importante, pero no conocen que un buen desarrollo de ésta área sirve como base para los aprendizajes abstractos que son la lectura escritura y cálculo.
2. Las maestras están de acuerdo que los juegos tradicionales ecuatorianos son adecuados para desarrollar la psicomotricidad, pero las mismas maestras en la práctica, juegan muy poco con los niños.
3. Los niños y niñas evidencian un desarrollo medio de la psicomotricidad, teniendo mayor dificultad en el esquema corporal, organización espacio temporal, la lateralidad y coordinación motriz.
4. Al no existir espacios para el juego tradicional en el primer año de educación básica, los niños desconocen la mayoría de estos juegos.
5. El desconocimiento de los juegos tradicionales por parte de los niños/s/as y en muchos casos de las maestras, refleja la falta de identidad nacional.
6. No existe material escrito especializado para la enseñanza de los juegos tradicionales ecuatorianos en educación infantil, lo que dificulta para que las maestras se interesen por utilizar los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad y no utilicen esta herramienta en su trabajo docente.

Según (Euceda, (2007)). Tesis: Los juegos desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásico. Se planteó la siguiente hipótesis: El juego aporta una serie de ventajas en el desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor y social del educando. Se realizó un estudio cuantitativo y cualitativo, de carácter descriptivo, a través de una recopilación documental bibliográfica y una investigación de campo mediante la aplicación de un cuestionario y entrevista a docentes del nivel prebásico, tomando como población los docentes de este nivel que trabajan en Tegucigalpa, seleccionando una muestra de 50 docentes que laboran en Instituciones públicas y privadas. La investigación realizada permitió conocer que a nivel de cobertura, el sistema privado acepta niños de 3 a 5 años en educación pre básica, en cambio el sistema público sólo recibe niños de 4 y 5 años, estableciéndose como obligatorio el nivel de preparatorio a los 5 años, y plantea las siguientes conclusiones: El juego tiene tal importancia para el desarrollo del educando ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal.

Anivel Nacional

(Arroyo, (2002)) Del Instituto Superior Pedagógico Privado "Juan Enrique Pestalozzi", presentaron el Trabajo de Investigación: "Juegos Recreativos para el aprendizaje significativo con integración de Áreas en los alumnos del 5to. Grado de educación primaria de la Escuela Estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lambaspata El Tambo". Huancayo. La metodología que han empleado ha sido como Método General, el método científico y como método específico el experimental. Sus conclusiones son: - La aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es muy importante puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras. La importancia del juego en la Educación es imprescindible porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo.

A nivel Local

(Rabanal, (2015))presentó su tesis los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad de los estudiantes de "Quengo mayo" Sorochuco durante el año 2015, para obtener el título de licenciada en educación inicial, en la Universidad San Pedro filial Celendín, llegando a las siguientes conclusiones:

- Se ha logrado determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad en el grupo de estudio obteniéndose una ganancia positiva como lo demuestra la comparación entre las medidas de tendencia central del post test con respecto al prest test; lo que demuestra que hay un mejora en la motricidad en los niños y niñas que han participado en la ejecución de los juegos tradicionales, que en este caso son los niños y niñas de cinco años del PRONOEI Quengomayo Sorochuco.
- Después de aplicar los juegos tradicionales se ha mejorado significativamente la motricidad de los niños y niñas, porque se observó evidentemente cambio de actitud en los educandos, al jugar controlaban su velocidad, tenían más cuidado al realizar trabajos de motricidad fina, etc.
- Hubo un creciente interés por parte de los niños y niñas y de las profesoras para rescatar los juegos tradicionales, mucho de ellos colectivos, que los hacen más interesantes para las necesidades de los niños y niñas de ahora y que su utilización en el desarrollo de actividades nos resulta un vehículo para una enseñanza de calidad.

- La “t” de Student y la diferencia de medias demuestran que el trabajo de investigación ha reportado diferencias altamente significativas entre calificaciones del Pre Test con el Post Test del Grupo en estudio, rechazando la hipótesis nula y aceptando la alterna.

Metodología

- a. Inducción – deducción
- b. Análisis – síntesis

Además, se contó con él:

- c. Método prospectivo

a. Procedimientos seguidos para la aplicación de los instrumentos de recolección de la información

Se consideró un cronograma y se siguieron los siguientes procedimientos:

- Coordinación para la señalización de los sujetos objetos de investigación en la perspectiva de poder recoger la información.
- Visita de campo a las diversas aulas de la institución para recoger información documentada.
- Visita de campo a cada docente en sus respectivos espacios, así como a las opiniones de la administración de la mencionada institución sobre la población docente.
- Suministro de dos asistentes previamente capacitados para tal propósito.

b. Procedimientos para el tratamiento y ordenamiento de la información

- Se revisó los datos, consistente en el análisis exhaustivo de cada uno de los instrumentos de recolección de datos utilizados, para verificar su validez y confiabilidad.
- Se codificó de los datos, a escala valorativa de acuerdo a los instrumentos que se suministró.
- Clasificación de los datos de las encuestas y las fichas de observación se procedió por organizarlos de acuerdo a las frecuencias porcentuales; y con respecto a los test se organizó de acuerdo a las frecuencias absolutas, relativas, porcentuales, organizados de acuerdo a escalas valorativas.
- Recuento de los datos, se diseñó una matriz de codificación de datos para su correspondiente tabulación.
- Se organizó y presentó la información en base a gráficos, para una representación visual de los valores numéricos en figuras que expresan determinadas tendencias con respecto a las variables medidas.

Resultados

Los resultados de estudio denominado: “Juegos Heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer grado de la IE N° 82411 La Congona, durante el año 2018”

Se ha optado por un diseño pre experimental con una muestra de 16 estudiantes con el propósito de contrastar la hipótesis general: H_i: Si se aplica la propuesta de juegos heurísticos en la ejecución de actividades con los estudiantes de primer grado de la IE. N° 82411 La Congona, es posible desarrollar la psicomotricidad.

Las técnicas e instrumentos que ha permitido la recolección de información fueron la observación directa a través de la ficha de observación (Pre y Pos Test), permitiéndome dar como válida la hipótesis general y lograr el objetivo previsto en la investigación.

Diferencia de medias del Pre Test y Post Test del Grupo Experimental.

Permite cuantificar los logros obtenidos de toda la investigación.

Tabla de frecuencia N° 01

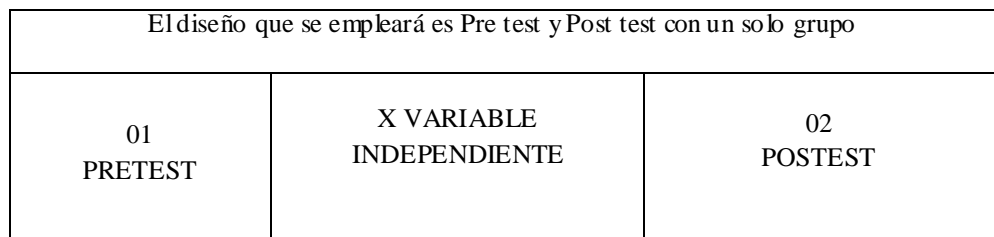
Escala valorativa		Pre test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1=(Nunca)	1	6,2	6,2	6,2
	2=(A veces)	15	93,8	93,8	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Escala valorativa		Pos test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3=(Siempre)	16	100,0	100,0	100,0

INTERPRETACIÓN: Como se muestra en las tablas y gráficos de barras N° 01 del pre test que el 6,2 00% de los niños nunca se desplazan entre obstáculos y el 93,8 % a veces se desplazan entre obstáculos. Sin embargo, en el pos test solo el 100, 00% de los niños siempre se desplazan entre obstáculos. Entonces, se infiere que en el pre test la mayoría de los estudiantes no se desplazan entre obstáculos; mientras que en el pos test el total de niños siempre se desplazan entre obstáculos

Cuadro comparativo de las observaciones O₁ y O₂

diseño pre experimental con un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:



Donde:

O₁ = Pre test

X = Variable independiente.

O₂ = Post test

Verificación de la hipótesis.

Se confirmará nuestra hipótesis alterna siempre que los datos obtenidos en el Pre y Post Test muestren diferencias significativas

Prueba “t” de Student para evaluar al Pre y Post Test del Grupo Experimental.

Esta prueba sirve para evaluar si dos grupos difieren entre sí de manera significativa respecto a sus medias. La fórmula es la siguiente:

$$t = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}} = \frac{11.7 - 14.10}{\sqrt{\frac{6,91}{20} + \frac{7,30}{20}}} = \frac{-2.40}{0,84} = -2,84$$
$$gl = (N_1 + N_2) - 2 = (20 + 20) - 2 = 38$$

Donde: *gl* = *grados de libertad*

Usando el programa informático de estadística SPSS se tiene:

Gl	t _c	Significancia (α = 0,05)
38	-2,84	0,000

Conclusiones

- Se logró determinar la influencia de la propuesta de juegos heurísticos en el desarrollo de la psimotricidad de los estudiantes de primer grado de la IE. N° 82411 La Congona – Huasmín - 2018.
- Se diagnosticó el nivel de motricidad en los estudiantes, antes de aplicar la propuesta de juegos heurísticos tal como se aprecia en las tablas y gráficos N° 9, el 56,30.00 % de estudiantes están en nivel de inicio (nunca) en el uso adecuado del salto sogas, el 43.80% están en proceso (a veces) en el uso adecuado del salto sogas y ningún alumno hace uso adecuado del salto sogas
- Se elaboró una propuesta de juegos heurísticos para mejorar la motricidad en los estudiantes de 1° grado de primaria de la IE. N° 82411 La Congona – Huasmín.
- Se programó y desarrollo la propuesta de juegos heurísticos a través de actividades de aprendizaje, para mejorar la motricidad en los estudiantes de 1° grado de primaria.
- Después de la aplicación de la propuesta de juegos heurísticos se mejoró significativamente la motricidad tal como se aprecia en las tablas y gráficos N° 9, del pos test, el 18.30% están en nivel de proceso (a veces), en el manejo adecuado del salto sogas; el 83.80 % alcanzaron un nivel de logro esperado (siempre), lo que demuestra que los estudiantes mejoraron significativamente su motricidad.

- Se validó la propuesta de la aplicación de juegos heurísticos para determinar los efectos en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de 1° grado de primaria de la IE. N° 82411 La Congona – Huasmín.

Referencias bibliográficas

- Arroyo, G. -S. ((2002)). Juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas . El Tambo-Huancayo.
- Boulch, L. ((2001)). Propone una educación física funcional . Francia.
- Brittain, L. y. (2009). "Desarrollo de la etapa infantil". España.
- Bruner, J. ((2001)). El juego infantil . Nueva York.
- Conde, J. ((2001)). Existen áreas psicomotrices . París.
- Elinor Goldschmied. (2009). El juego heurístico, es una actividad sistematizada. Italia.
- Euceda, T. ((2007)). Los juegos desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásico. Tegucigalpa.
- George Pólya. ((1965)). Con su libro Cómo resolverlo. México.
- González, V. ((2008)). Juego heurístico. España.
- Gualotuña, P. ((2011)). Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad. Ecuador.
- J., P. ((1980)). El juego infantil . Suiza.
- Lagache, D. (1972). La educación psicomotriz . París.
- Rabanal, T. C. ((2015)). Juegos tradicionales en la mejora de la motricidad . Celendín.
- Vayer, P. (2009). La educación psicomotriz. Barcelona.