

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADDO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Juegos tradicionales y motricidad gruesa en
estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP
“AMM” – Celendín**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación
con mención en Docencia y Gestión de la Calidad

Autora:

García Cortegana, Elena Lileth

Asesor:

Mg. Zamora Rojas, Alix

Celendín – Perú

2018

PALABRAS CLAVE:

(Español)

Tema	Motricidad
Especialidad	Educación

Keywords

(Inglés)

Theme	Motricidad
Specialty	Educación

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN USP.

Área: Ciencias Sociales

Subárea: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación General

Línea de investigación: Didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje

TÍTULO:

Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la i.e. de aplicación IESPP “AMM”-Celendín.

RESUMEN.

El presente trabajo de investigación científica tiene como finalidad determinar los efectos de la propuesta de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de tres años de educación Inicial de la Institución Educativa de aplicación IESPP. “Arístides Merino Merino” de la provincia de Celendín. Para tal efecto se trabajará con una muestra de 22 estudiantes de tres años de educación Inicial de la Institución educativa de aplicación IESPP. “Arístides Merino Merino” de la provincia de Celendín-2018. El tipo de investigación es aplicativo experimental. El diseño de investigación adoptado es el diseño pre experimental de un sólo grupo con pre y post test, donde se empleará la observación como técnicas de recolección de datos, instrumentos a utilizar fichas de observación y test y al mismo tiempo se empleará el método inductivo deductivo. En los resultados a través de la propuesta de juegos tradicionales se evaluará y analizará el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la Institución educativa de aplicación IESPP. “Arístides Merino Merino” de la provincia de Celendín.

ABSTRACT

The present work of scientific investigation has as purpose to determine the effects of the proposal of traditional games in the development of the thick motricidad of the students of three years of Initial education of the Educational Institution of application IESPP. "Arístides Merino Merino" of the county of Celendín. For such an effect one will work with a sample of 22 students of three years of Initial education of the educational Institution of application IESPP. "Arístides Merino Merino" of the county of Celendín-2018. The type of research is experimental application. The adopted investigation design is only the design experimental pre of a group with pre and post test, where the observation will be used like technical of gathering of data, instruments to use observation records and test and at the same time the deductive inductive method will be used. In the results through the proposal of traditional games will be evaluated and it will analyze the development of the thick psicomotricidad in the students of three years of the educational Institution of application IESPP. "Arístides Merino Merino" of the county of Celendín.

Índice

	Página N°
PALABRAS CLAVE	i
TITULO	ii
RESUMEN	iii
ABSTRAC	iv
INDICE	v
5. INTRODUCCIÓN	8
5.1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	9
5.1.1 Antecedentes	9
5.1.2 Fundamentación científica	22
5.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.	85
5.3. PROBLEMA	86
5.4. CONCEPTUACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	86
5.4.1. Definición conceptual	86
5.4.2 Definición operacional	86
5.4.3. Operacionalización de las variables	88
5.5 HIPÓTESIS	89
5.6 OBJETIVOS:	89
5.6.1 General.	89
5.6.2. Específicos:	90
6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO	91
6.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:	91
6.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	92
6.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	92
6.4 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.	96
7. RESULTADOS	97
7.1. PROCESAMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS:.....	97
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	118
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	125

9.1-CONCLUSIONES:.....	125
9.2 RECOMENDACIONES	126
AGRADECIMIENTO	127
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	128
ANEXOS Y APÉNDICES:.....	132
ANEXO: 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA	132
ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	133
ANEXO 3: RELACION DE ESTUDIANTES DE LA I. E. DE APLICACIÓN IESPP “AMM” DE CELENDÍN-2018.....	134
ANEXO 4 : CUESTIONARIO	136
ANEXO 5: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA.....	137
ANEXO 6: SESIONES.....	141
ANEXO 7. MATRIZ DE CONSISTENCIA (ESTRUCTURA ANALÍTICA)	148
ANEXO 8: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS.....	149

5. Introducción

El presente trabajo de investigación está realizado el marco de la Normatividad vigente y en el desarrollo integral de la persona, en tal sentido la propuesta de “Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes 3 años de edad de educación Inicial de la I. E. de aplicación del IESPP “Aristides Merino Merino” de la provincia de Celendín.

Se hace referencia al análisis del tema por medio del diagnóstico efectuado, obteniendo ideas que permitan cambiar su realidad mediante los objetivos planteados.

Se puntualizan investigaciones anteriores relacionadas al tema, así también se da a conocer desde varios puntos de vista filosóficos la justificación del tema, junto con un análisis legal de factibilidad; por lo que se da a conocer de manera detallada la fundamentación teórica para conocer a profundidad el soporte teórico de la investigación y de cada una de sus variables.

Teniendo en cuenta que la presente investigación busca contribuir a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, se detalla la metodología utilizada, la modalidad de la investigación, así también se estableció una población de 22 padres de familia, una muestra de 22 estudiantes, donde se observa que la mayoría de los estudiantes se estimularon con los juegos tradicionales infantiles y son pocos los que no se estimularon con juegos tradicionales infantiles debido a la falta de estimulación o motivación por parte del personal docente en la realización de sus diferentes actividades de aprendizaje.

Se procedió a organizar, tabular e interpretar los resultados obtenidos por medio de la evaluación y la encuesta; notándose que, en los resultados obtenidos se da a conocer claramente la influencia que tiene la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes sustentado bajo argumentos de comprensión teórica y numérica, lo cual comprueba la efectividad de la hipótesis.

Después de haber realizado los análisis correspondientes, se estableció a establecer las debidas conclusiones y recomendaciones de tal forma que puedan ayudar a concertar la propuesta para la solución al problema.

Luego de haber realizado todo el proceso de investigación y de haber comprobado la hipótesis la propuesta fue diseñar una guía para estimular con juegos tradicionales a los estudiantes de tres años de edad de educación inicial, con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, dirigida a los profesionales de la educación básica en todo sentido como también a estimuladoras tempranas, al personal de los centros de desarrollo infantil, a padres y madres de familia y a aquellas personas interesadas en estimular a los niños a través del juego.

Finalmente, se tiene los anexos, material complementario que sirve de apoyo y sustento a la labor investigativa.

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1 Antecedentes

En indagaciones permanentes que se han realizado en la literatura científica especializada que son los antecedentes en el ámbito internacional, nacional y local; efectuando con bastante minuciosidad la revisión bibliográfica de investigaciones relacionadas con el presente estudio, se ha encontrado las conclusiones de los investigadores:

A nivel Internacional

Movsichoff, (2005) al afirmar que el juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura. (p. 11). Así mismo concluye que **los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de los valores en los estudiantes de educación inicial**, ya que es importante por otro lado promover el desarrollo de nuestra cultura.

Además, de todos estos aspectos relacionados con la transmisión de

costumbres, valores y tradiciones, los juegos tradicionales guardan relación con aspectos característicos del juego en sí mismo, es decir, podemos encontrar diversas teorías que señalan la importancia del juego en infantil, y por tanto, es necesario destacar este elemento como el medio esencial de aprendizaje en esta etapa ya que “en el juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje”.

Alvear, (2011-2012) en su tesis hace referencia a: El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012, desarrollado de acuerdo al reglamento de la Universidad Nacional de Loja.

El objetivo general fue: Concienciar a los Padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad del Instituto “Albert Einstein” Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una encuesta aplicada las Profesora y Auxiliares Parvularias para conocer si utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo y el Test de Ozeretskyel que nos ayudó a determinar el desarrollo motor grueso de los niños de 5 a 6 años del Instituto Particular “Albert Einstein”. La información obtenida mediante la aplicación de la Encuesta aplicada a las docentes del Instituto “Albert Einstein” se llegó a concluir que: el 60% de las docentes encuestadas utilizan el Juego dentro de la planificación diaria de los niños de 5 a 6 años, considerando al Juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de la **Motricidad Gruesa** de sus estudiantes; además las docentes comentan que dentro de la planificación establecida para los niños de esta edad se considera diferentes tipos de juegos para optimizar el desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes, tratando de intervenir las docentes en cada una de las actividades. La aplicación del Test

de Ozeretsky determinó que un 85% de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la Motricidad Gruesa ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, un 12% de los niños presentan un buen nivel del desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de los niños evaluados presentan un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa.

Fonseca, (2016) en su tesis: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016” Tiene como resumen: El desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas es así que el ámbito de la motricidad está relacionado, especialmente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje, para ello es primordial motivar el desarrollo mediante juegos tradicionales. Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente evidenciada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos. Por lo antes mencionado se ha planteado el trabajo investigativo “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016”, pudiéndose constatar la existencia de una problemática en cuanto al poco desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas que posteriormente de no desarrollarse puede afectar tanto su vida estudiantil como su vida social convirtiéndolos en niños lentos a la hora de aprender lo que perjudica al establecimiento y a los estudiantes perjudicando su autoestima convirtiéndose en niños alejados y solitarios impidiendo su desarrollo normal e integral.

Este estudio se realizó retrospectivamente siendo el objetivo desarrollar su

motricidad gruesa y coordinación motora, rescatando al mismo tiempo la identidad cultural mediante los juegos tradicionales que a más de motivar el aprendizaje divierte y entretienen, las actividades propuestas originaron que poco a poco vayan logrando mayor seguridad y desarrollo en su motricidad gruesa, la población de estudio estuvo conformada por un total de 30 estudiantes entre niños y niñas. Los datos se obtuvieron mediante la observación directa y la recolección diaria de información a través de fichas, esto permitió demostrar que los educandos luego de la aplicación de las actividades planteadas en el lineamiento alternativo, mejoró considerablemente su habilidad motora.

Se confirmó el cumplimiento del objetivo trazado a través de la tabulación, análisis, interpretación de los resultados y la aplicación de la prueba estadística del Chi Cuadrado. Se puede decir que con la utilización de los juegos tradicionales se ha desarrollado muchas habilidades desarrollando la motricidad gruesa en los educandos de inicial 1 por lo que se recomienda su uso en otros estudiantes de edades similares, en vista que ha demostrado ser de vital apoyo para el fortalecimiento de la educación del nivel inicial.

Paredes, (2010) hace referencia en su tesis “La actividad lúdica y su incidencia en el Desarrollo de la Psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del jardín de infantes “Las Rosas” de la ciudad de Ambato 2010” En esta investigación vemos que mediante la aplicación de nuevos métodos el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a que los pequeños tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación, precisión entre otra destrezas que se potencian a través de actividades lúdicas dentro el contexto del aprendizaje. La importancia de actividades lúdicas como, por ejemplo: la intervención activa del encargado el énfasis de las palabras en su explicación, permite que el niño interactúe en clase de forma espontánea y libre admitiendo el ensayo error, sin descartar la infinidad de actividades que el encargado puede crear al momento de enseñar convirtiéndose en una estrategia metodológica enseñanza

aprendizaje.

Navarro, (2002) Son juegos tradicionales que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como se acerca al mundo.

Lavega, (2000) sostiene que Van dirigidos a mejorar las capacidades físicas fuerza, velocidad, resistencia. “Por lo tanto se puede manifestar que los juegos tradicionales infantiles de persecución se los ha visto más involucrados con el desarrollo de la motricidad gruesa ya que a través de la aplicación de los mismos conseguiremos una estimulación y potencializarían de habilidades y destrezas más relacionadas a las actividades motoras.

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno (**Maestro, 2005**) Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen.

Este tipo de juegos populares traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos (**Bustos , 1999**) Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener... son un pasado que no se quiere olvidar.

¿Cómo se Transmiten los Juegos Tradicionales?

Maestro, (2008) la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación., 2005) la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los (Castañer, Camerino, Gutierrez , Le Buolch, & Trigu, 1991)hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos.

En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación. Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación.

Conforme va creciendo, las necesidades de acción y de relación producen un distanciamiento del núcleo familiar y el aprendizaje se continúa en la calle, en el patio de recreo, en la esquina del barrio. En ese momento, los juegos tradicionales cumplen su papel. Por una vía u otra los juegos como trompos, canicas, rayuela, yoyos, boleros, cronos, gallinita ciega, Jackses, entre otros llegan hasta las personas y de esa manera se conservan en el tiempo (Maestro, 2005).

Garrido & Alvarado, (2007) de la Universidad Austral de Chile para obtener el Título de Licenciado en Educación, en el trabajo de investigación “Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del Cesfam Panguipulli (Chile)”, durante el periodo octubre a noviembre de 2007, estudio cuantitativo de tipo transversal y observacional, cuyo propósito fue comparar los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa mencionado. La muestra estuvo

conformado por 44 niños y niñas, entre 12 y 59 meses que eran controlados en el centro de salud, a quienes se les aplicó varios instrumentos de evaluación: un cuestionario, una ficha clínica, un tarjetón del programa infantil y el test TEPSI o EEDP, y se les aplicó sesiones de estimulación de desarrollo psicomotor. En la investigación se encontró que el 75% de los niños presenta riesgo en su desarrollo; el área del desarrollo que presenta mayor prevalencia de déficit corresponde al lenguaje (54,9%), seguida del área motora, de coordinación y social.

Franco, (2005) de la Universidad de los Andes para optar el Título de Licenciado en Educación: “El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial”. Estudio de investigación de tipo exploratorio -descriptivo cuyo propósito fue conocer el desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial, contando como muestra con 20 niños preescolares de una Institución la U. E. Juan de Arcos ubicado en la Parroquia Jacinto Plaza del Municipio Libertador del Estado Mérida (Colombia), en el periodo escolar 2004 – 2005; a dicha muestra se les aplicó como instrumento de evaluación la observación directa, mediante la realización del test evaluación de patrones motores de Mcclenaghan y Gallahue. En los resultados se muestra que la mayoría de los niños y niñas estudiados, presentaron un nivel poco aceptable con su desarrollo motor; siendo los estadios predominantes durante la realización de las pruebas el inicial y el elemental en el preescolar, lo cual conduce a referir que existe la necesidad de generar técnicas, métodos y estrategias que ayuden al docente de dicho nivel a diseñar y evaluar actividades referidas

Monroy & Peña, (2005) Tesis de Licenciatura en Educación: “Descripción del Desarrollo Psicomotor y Procesamiento Sensorial en niños con Déficit Atencional con Hiperactividad pertenecientes a comunas del área Norte de la Región Metropolitana”, estudio descriptivo sobre el desarrollo psicomotor y el procesamiento sensorial en niños con déficit atencional con hiperactividad pertenecientes a comunas del área norte de la región metropolitana.

La muestra estuvo conformada por 38 niños(as) entre 6 y 12 años con síndrome de déficit atencional con hiperactividad. El desarrollo psicomotor se midió a través de la batería psicomotriz (BPM) de Vítor Da Fonseca que consiste en una serie de pruebas que evalúan 7 áreas de la psicomotricidad, la variable procesamiento sensorial se midió a través de la evaluación de procesamiento sensorial (ESP) que consiste en un cuestionario de 75 preguntas agrupadas en 6 áreas que incluyen los 7 sistemas sensoriales. Se concluyó que existe relación entre el desarrollo psicomotor y el procesamiento sensorial en niños con déficit atencional.

Oramas, (2000) de la Universidad Metropolitana de Venezuela, Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación: “Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años, desarrolló un estudio cuyo propósito fue proponer un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años”. La muestra fue conformada por 14 niños venezolanos de la Guardería Villa Adriana (9 niños y 5 niñas), con edades comprendidas entre 1 año 9 meses y 3 años 3 meses, a quienes se les aplicó el programa y diferentes instrumentos de evaluación como una ficha de observación del niño y el formato elaborado por Aucouturier. Se encontró que durante la práctica psicomotriz educativa se pudieron dar cambios significativos en cuanto a la relación que establecían con los parámetros psicomotores.

Por otro lado, el desarrollo de la práctica psicomotriz con este grupo de niños, les permitió evolucionar la expresividad psicomotriz basada en el placer sensorio motor, lo que les permitió acceder al mundo del símbolo y al pensamiento preoperatorio. Finalmente, también se evidenció que el docente juega un papel fundamental dentro de la práctica psicomotriz educativa. Tomando en cuenta estos aspectos se puede asegurar que la práctica psicomotriz educativa es una herramienta eficaz en la evolución psicomotora del niño.

Muñoz, (2006, pág. p.68) Dentro de estas teorías del juego, coincidimos con **Ortega, (1990)** al afirmar que “ **(Piaget, 1946, pág. p.88)**aborda el tema del juego en un estudio sobre la formación del símbolo en el niño; en él se puede observar lo que Piaget llama una teoría estructural. Allí plantea la relación del juego con las estructuras cognitivas.” (p. 88). Es decir, señala el juego en relación directa con las estructuras intelectuales del niño, y por tanto, considera a éste como un elemento que favorece la construcción de nuevas estructuras mentales en los niños y niñas.

En definitiva, el juego constituye un instrumento de aprendizaje en la etapa de la educación infantil, que favorece el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas, y permite el enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello, consideramos que el contexto escolar debe favorecer situaciones de juego, dentro de las cuales se incluyan los juegos populares y tradicionales, como un medio para acercar a los niños al conocimiento de nuestros antepasados, así como al desarrollo de sus capacidades, contribuyendo de este modo, a su adecuado crecimiento y evolución.

A nivel nacional:

Silva, (2011) de la universidad San Ignacio de Loyola, Lima Callao. Tesis de maestría no publicada: “Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao” en este trabajo de investigación comprobó que el desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas se diferencian, ya que en una se sigue el proyecto de innovación de psicomotricidad vivencial y en la otra se sigue el proyecto clásico del Ministerio de Educación. La muestra fue de 60 niños (30 de cada institución) a quienes se les aplicó la prueba TEPSI. En sus resultados evidenció que existen diferencias significativas entre dichas muestras en cuanto a que la Institución que aplica el proyecto vivencial ayuda a los niños a obtener un

mejor desarrollo psicomotor; destacando el uso de estrategias y materiales para dicho fin en las Instituciones de Educación Inicial.

Linares & Calderón, (2008) de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Tesis de licenciatura no publicada: “Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno Perinatal en el periodo julio 2005 a julio 2007” este estudio tuvo como propósito determinar el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años. La muestra fue conformada por 37 niños de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno Perinatal y 43 niños cuyas madres no recibieron la estimulación en el periodo julio 2005 y julio 2007, a quienes se les aplicó la Escala de Evaluación del Desarrollo Psicomotor (EEDP). Se encontró que los niveles de desarrollo psicomotor en los niños del estudio fueron normales y el promedio de coeficiente de desarrollo psicomotor fue superior en los niños cuyas madres recibieron estimulación prenatal en comparación del grupo que no recibieron.

Quispe, (2007) de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Tesis de especialidad no publicada: “Prevalencia de los trastornos del desarrollo psicomotor en menores de 3 años del servicio de medicina de rehabilitación hospital San Juan de Lurigancho 2005-2006”, el propósito fue determinar la prevalencia de los trastornos de desarrollo psicomotor en niños atendidos en el servicio de rehabilitación del hospital San Juan de Lurigancho. La muestra fue conformada por 429 niños entre 0 a 3 años durante el año 2005 y 2006, a quienes se les aplicó un diagnóstico de su desarrollo y un cuestionario con preguntas objetivas. Se encontró la prevalencia de los trastornos de desarrollo psicomotor sobresaliendo la enfermedad luxante de cadera. La prevalencia fue de 16% para el año 2005 y de 12% en 2006.

James, (2006) de la Universidad Peruana Unión, Tesis de Bachiller: “Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años”, estudio de tipo descriptivo de corte transversal, relacionando las características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar. La muestra

estuvo conformada por 32 niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial de los centros educativos de Arequipa Ciudad. Para el desarrollo psicomotor se utilizó el test de desarrollo psicomotor (TEPSI), que evalúa tres áreas: coordinación, lenguaje y motricidad; el ambiente familiar fue caracterizado con la escala de clima social familiar de Mohos. Los resultados indican que el desempeño del desarrollo psicomotor en los niños evaluados, tanto a nivel general como en las áreas de coordinación, lenguaje y motricidad, es normal. Las familias se caracterizan por ser afectivas, estimulantes y estables, en ellas se incentivan los valores éticos y religiosos, se organizan las actividades y responsabilidades, y se ejerce control sobre los miembros.

Farfán, (2012) En su tesis: “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años” Tuvo como Objetivo general: Constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación fue experimental y el diseño pre experimental, de pre test y pos test con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de **Haeussler & Marchant, (2002)** que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas. (7)

Arroyo, Soares, Indira, & M, (2002) del Instituto Superior Pedagógico Privado "Juan Enrique Pestalozzi", presentaron el Trabajo de Investigación: "Juegos tradicionales 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 tradicionales 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 y sobre todo el desarrollo de su psicomotricidad.

García, (2012) “La realidad educativa del Perú para la educación inicial, revela que las instituciones educativas están enfatizadas más en el aspecto cognitivo del niño y niña, basándose en la enseñanza tradicional, dejando de lado las técnicas o actividades gráfico – plásticas, como una metodología activa de aprendizaje” (p. 31). Las docentes no disponen aún propuestas específicas de actividades gráfico- plásticos para incentivar la psicomotricidad fina de los niños. Esta problemática también se tangibiliza porque “Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área Motriz Fina conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades digitales finas, es así que se da el incremento del bajo rendimiento académico en los estudiante del Perú.

Farfán G., (2012) Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E del Callao. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia. Universidad San Ignacio de Loyola. Ha llegado a las conclusiones:

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

A nivel local

Lozano, (2015) En su trabajo de investigación denominado Aplicación de juegos tradicionales para mejorar la socialización en los niños y niñas de 3 años de la IE N° 82488 Bellavista Miguel Iglesias. Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación inicial, Universidad San Pedro Filial-Celendín, ha llegado a la conclusión:

La práctica de juegos tradicionales ha mejorado el desarrollo emocional de los niños y niñas por cuanto conoce al otro (otro niño, madre, padre, hermanos) demuestra la relaciona de amistad, tomando de esta manera la iniciativa para formar nuevos grupos en sus juegos, colabora con los demás, respeta lo ajeno, acepta las nociones de permiso, prohibición, espacio, tiempo, reglas, leyes, etc.

Manosalva, (2017) En su trabajo de investigación denominado Juegos tradicionales para erradicar la agresividad en estudiantes de 5° grado de la I.E. N°. 80734-Chuquiten, lleo a la conclusión siguiente:

- a. Se logró determinar la influencia de los juegos en la disminución de los niveles de agresividad en niños de 4° de primaria, I.E. N° 82390 de Celendín.
- b. Se diagnosticó el nivel de conducta agresiva en los niños y niñas de 4° del programa de educación primaria.
- c. En el estudio se elaboró una propuesta de juegos para la disminución de la agresividad en los estudiantes de 4° grado.

- d. Se programó y desarrolló juegos para disminuir la conducta agresiva.
- e. Se aplicó juegos, dinámicas y en los resultados se obtuvieron logros en las dimensiones agresión **verbal**, nivel bajo de agresión en 64%. En la **agresión física el 80%** nivel bajo y un 00% de nivel alto de agresión física, evidenciándose una disminución significativa de la agresividad.
- f. Se validó la propuesta de juegos para determinar los efectos en disminuir la agresividad en los estudiantes de 4° grado de primaria de la I.E. N° 82390-Celendín.

5.1.2 Fundamentación científica

A. Fundamentación filosófica

La presente investigación se apoya en el paradigma crítico – propositivo porque nos permite el análisis de la variable independiente los juegos tradicionales infantiles de persecución y la variable dependiente motricidad gruesa, esto ayudara a establecer comprensión sobre el problema investigado para llegar a la realidad y presentar soluciones que favorecen el desarrollo humano.

Esta investigación se enfoca en lo lúdico tradicional para lograr que los niños tengan una dinámica transformadora, y potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa.

B. Fundamentación ontológica

El presente trabajo de investigación está en el paradigma cualitativo y cuantitativo siendo “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y la motricidad gruesa interactúa en la relación estimulador -niño, sustentado filosóficamente en lo que tiene que ver con la realidad de los niños.

Nos basaremos en la experiencia humana para encontrar los juegos tradicionales infantiles de persecución para ser aplicados a los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato” la cual ayudará al desarrollo de la motricidad gruesa para evitar

cualquier retraso en la motricidad gruesa.

C. Fundamentación epistemológica

Según (Tamayo, 2001) “La epistemología significa ciencia y teoría, tiene por objeto conocer las cosas en su esencia y en sus causas” Es la que nos ayuda a tener un mejor conocimiento.

El trabajo de investigación será asumido desde un enfoque epistemológico, por cuanto el problema presenta causas y consecuencias, se desarrollara en contextos distintos, buscando su transformación y la del sujeto de investigación.

D. Fundamentación axiológica

“Teoría de los valores, en particular de los valores morales “(Diccionario de la Lengua Castellana 1989) Los valores se debe tomar muy en cuenta al momento de la investigación.

El trabajo de investigación va a fomentar los valores humanos, debido a que el investigador parte involucrada en el contexto, y el sujeto de la investigación apoyarán en este proceso, quien no se conformara con saber causas y efectos del problema planteado, sino, asumirá el compromiso de cambio, tomando en cuenta la no aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa siendo esta la problemática, respetando valores religiosos, morales, éticos, y políticos de todos quienes conforman la Unidad Educativa, y más actores principales de la niñez; por lo cual desarrollarán un clima de respeto, solidaridad confianza, responsabilidad, compañerismo, colaboración, puntualidad, y comunicación entre los miembros que conforma la Unidad Educativa.

E. Fundamentación legal

En la Constitución de la República del Perú.

Artículo 13.- “La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana; como se puede analizar en los Artículos del 13 al 19 de la Constitución Política del Perú, donde se pone énfasis e incluso según el Proyecto Educativo Nacional al 2021, se establece en sus diferentes currículos que se viene innovando que, la educación psicomotriz es fundamental en el desarrollo del ser humano por cuanto tiene que ver específicamente con el desarrollo BIO-PSICO-SOCIAL de la persona, en tal sentido se debe tomar en cuenta en todo sentido el desarrollo psicomotriz del ser humano con énfasis a la primera infancia relevante para el desarrollo de las demás áreas del currículo.

Código de la Niñez y Adolescencia

Artículo 33.- “Derecho a la identidad cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tiene derecho a conservar, desarrollar y fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.” Se debe rescatar a toda medida nuestra identidad cultural.

Artículo 48.-Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada edad evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales proporcionar e inculcar a la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Se hace mención a la gran importancia que tiene en juego y la recreación en la vida de los niños, niñas y adolescentes.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Artículo 1.- Ámbito. La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación peruana

en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

F. La motricidad:

La locomoción, en todas sus formas, constituyen una importante faceta del trabajo corporal, sobre todo si se tiene en cuenta que es el cuerpo entero el que se mueve dentro del ámbito espacial que es su entorno dando paso a el desarrollo psicomotor”.

Varios psicólogos han observado, sistemáticamente, los cambios desarrollados en la destreza motora gruesa. A pesar de que la práctica puede incidir en este cambio, gran parte de este desarrollo es atribuido a los procesos de maduración.

El esquema corporal es una noción que se formula en el siglo XVII, que requiere su importancia en el descubrimiento y control progresivo del propio cuerpo; que los niños y niñas se expresen a través de él que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras aéreas, el aprender nociones como: adelante –atrás, adentro –afuera, arriba –abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y calculo.

a. Motricidad humana.

La motricidad humana ocupa un lugar importante dentro de la atención temprana ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años

hay una gran interdependencia en los desarrollos motores afectivos e intelectuales. La importancia de la motricidad reside en que la mayor necesidad de cada niño es aprender a controlar sus movimientos y a funcionar hábil y eficientemente en el mundo.

Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebro, los cuerpos extraídos y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El contexto motor, situado por delante de la circunvolución de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina.

b. Motricidad gruesa

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

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies.

Por motricidad gruesa entendemos la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar. En nuestro artículo puedes leer qué papel juega una buena motricidad gruesa en el desarrollo de los niños y cómo puedes favorecer con el juego la habilidad propia de la motricidad gruesa.

Se considera importante que la motricidad fina, en si ambas se complementan y relacionan; esta se va desarrollando en orden descendiendo desde la cabeza hacia los pies con un orden definido y posible.

La Motricidad gruesa según:

(Conde, 2007, pág. p.2) dice “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el

crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.”

Las investigadoras concluyen que la motricidad gruesa abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar.

A partir de los reflejos, un bebe inicia su proceso motriz grueso y aunque no puede manejar adecuadamente sus brazos, intenta agarrar objetos a mano llena e introducir por sí mismo el alimento a la boca. Así, poco a poco su nivel motor se integrará para desarrollar patrones como el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse o alcanzar una posición bípeda.

Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño. La recomendación que se podría hacer es que los padres sepan las necesidades del bebe. Eviten ser permisivos o restrictivos al extremo y les den una adecuada estimulación.
(13)

Según **Fernández (2010)** “Corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”.

El desarrollo de la motricidad gruesa va en forma céfalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas, pasa por las siguientes fases.

El control de la cabeza: A los dos meses el niño empieza a tener control cefálico es decir ya puede sostener su cabeza. Por ejemplo, cuando el bebé está acostado debe ser capaz de levantar y mover la cabeza. Para esto necesita ir cogiendo fuerza en su cuello y en su espalda, además de hacer uso de las manos.

Control rodando: Cuando controla la posición de su cabeza ayudándose de

brazos y manos, lo normal es que el niño aprenda a desplazarse rodando. Esta fase suele implicar de los 4 a los 6 meses.

Saber estar sentado: Para poder dominar la sedestación que tiene lugar a partir de los 6 meses, el bebé tiene control de su cuello y cabeza, coordina movimientos de brazos y manos, sabe rodar hacia los lados... En esta fase el bebé aprende a estar sentado controlando su tronco en equilibrio.

Gatear: Este es un importante avance en el desarrollo motor grueso ya que es la primera independencia del niño, mediante el gateo el niño puede desplazarse de un lugar a otro sin ayuda de su cuidador, es un avance para el bebé en el sentido neuronal y de coordinación. (8)

Motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años

La capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales.

Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, salta, brincar en un pie, sobre llantas etc.

c. Importancia del movimiento y motricidad.

El movimiento representa “un auténtico medio de expresión y comunicación en él se exterioriza todas la potencialidades orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas”.

Por eso es tan importante el movimiento en la vida de todas las personas y es una razón valedera para recomendar que las actividades de aprendizaje de los niños y las niñas en edad temprana, deban estar cargadas de movimiento y libertad. Por su naturaleza, los movimientos se clasifican en dos clases: motricidad fina y gruesa.

d. Desarrollo motriz:

(BRITO, 2009) dice “Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, un habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz”

Es preciso señalar que en este aspecto se agrupan contenidos cuyo objetivo es estimular el desarrollo de la percepción y la coordinación motriz.

Ubicación en el espacio y en el tiempo, equilibrio, lateralidad coordinación viso motriz y psicomotriz estos contenidos se enfatizan en los tres primeros grados de educación primaria y continúan en los grados superiores para estimular las capacidades físicas coordinativas.

El desarrollo motriz sigue dos patrones para el alcance de dominio de destrezas:

El patrón céfalo caudal.

Establece que, en la conquista de las habilidades motrices, primero se adquiere el dominio de la cabeza luego del tronco y los brazos más delante de las piernas y finalmente de los pies y dedos, es decir este dominio va de arriba abajo.

El patrón próximo distal.

Establece que el dominio de las destrezas motrices se inicia desde el centro hacia los costados primero se gana el dominio sobre la cabeza y el tronco, luego los brazos, posteriormente las manos y finalmente los dedos.

Estos dos patrones de adquisición de destrezas son importantes de considerar para entender el desarrollo evolutivo de los niños/as, y para programar las experiencias de aprendizaje.

Hábitos de desarrollo físico: motricidad gruesa

Los hábitos de desarrollo físico de la motricidad gruesa detallamos.

Tabla 1: Hitos del desarrollo físico-Motricidad gruesa

Edad	La mayoría de los niños pueden hacer lo siguiente:	También podrían:
2 años	<p>Caminar con movimientos continuos y suaves, apoyando el pie del talón a los dedos.</p> <p>Correr relativamente bien (aunque se caen a menudo y no tienen mucho control para parar y dar la vuelta)</p> <p>Saltar en un solo lugar, con los dos pies juntos</p> <p>Subirse a muebles, estructuras para trepar o muros bajitos</p>	<p>Montar en un triciclo bajito</p> <p>Equilibrarse sobre un pie</p> <p>Subir y bajar (les es más fácil subir que bajar)</p>
3 años	<p>Correr bien y parar repentinamente</p>	<p>Agarrar una pelota blanda usando más las manos que los</p>

Autor: López, E. 2017

Motricidad para el crecimiento del niño.

El ejercicio de la motricidad junto con la multiplicidad de experiencias corporales son necesidades fundamentales del niño, cuya satisfacción es necesaria para la salud y para su crecimiento, así como para la formación de su personalidad. Más aún que ejercitar su músculo, el niño necesita probar su fuerza sus capacidades de comprensión y de ejecución, en resumen, su voluntad. Para esto hay que enfrentarlo a problemas a su medida y a

situaciones que despierten sus intereses. Para responder a estas preocupaciones pedagógicas las personas encargadas de la educación deberían mostrar gran interés por utilizar el juego.

Todo perfeccionamiento motor requiere un aprendizaje, es decir una modificación adaptativa del comportamiento de situaciones repetitivas que pone en juego unos procesos cognoscitivos y motores cuyo objetivo es mejorar las habilidades. La habilidad es el nivel de competencia alcanzado en la realización de la tarea motriz incrementando la precisión, economía y eficacia. No se trata de una capacidad fija sino que se ajusta con flexibilidad a las variaciones del medio externo gracias a la coordinación, y a la destreza. Por lo tanto, el cerebro actúa como un ordenador complejo que controla la ejecución de los movimientos y los corrige a medida que transcurre la acción.

Definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores Propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez Juan 1982.) El área motora en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo.

La motricidad abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: El control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, entre otros y la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos al hacer interiorización y la obstrucción de todo este proceso global.

Algunos autores: (R. Raigal, Paulette y Pottman) plantean que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta.

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresa a su vez los movimientos naturales del hombre (Catalina Gózales (1998).

Desarrollo motor grueso en los niños de 3 a 5 años de edad

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

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

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

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

Al respecto, Henry Wallon hace ver su psicología genética como la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un mundo “de relaciones simbióticas”¹⁰ determinándose entre la importancia del aspecto emocional en la evolución del

individuo.

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

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

Estos periodos evolutivos coincidentes con el nivel preescolar son:

- a. Estadio de impulsividad motriz.
- b. Estadio emocional.
- c. Estadio sensorio-motor.
- d. Estadio de personalismo.

Todos estos estadios conceptualizan las dimensiones psicomotrices del niño, visualizando simultáneamente la capacidad pensadora y la capacidad motora Física que de cierto modo conforma su esquema corporal y fundamentan la realidad de su propio estilo de vida y su participación objetiva en la misma.

El niño aprende, activando sus ritmos y movimientos coordinantes en la capacidad motriz fina y gruesa, que le determinan sus sistemas

corporales, es así, como la motricidad gruesa se puede establecer en un primer plano en el desarrollo del niño preescolar.

(Vygotsky, 1934-1984). “El movimiento y la mente se relacionan entre sí la expresión lógica que se fundamenta en la necesidad corporal del individuo, representado por la psicomotricidad en la mente y en el cuerpo, relacionando los aspectos de acción a una determinada percepción El niño capta estímulos visuales y los perfecciona en su mente para luego representarlo en acciones graficas o movimientos corporales que se delimitan por su espontaneidad y su dimensiona analítica y creadora.

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

2-6 años: Seguir un laberinto con una línea continua en 80” con la mano dominante y 85” con la otra.

6-12 años: Con una pelota de goma, dar a un blanco de 25x25 cm situado a 1,5 m de distancia, con ambas manos. Recibir una pelota lanzada desde 3 m con una mano (Alternamos).

Otro instrumento muy utilizado para evaluar la coordinación general el es Test perceptivo-motor de Survey (citado por Picq y Vayer, 1977). En él se pide al sujeto que camine hacia delante, atrás, de lado, que salte sobre un pie, sobre el otro que imite determinados movimientos, etc.

Además de las pruebas ya mencionadas, sería conveniente utilizar más instrumentos para llevar a cabo una evaluación más exhaustiva de la coordinación óculo-segmentaria, ya que el uso de lápiz y papel en la escuela ponen de manifiesto la necesidad de una correcta coordinación viso-manual, especialmente en la escritura. Algunos de esos instrumentos (citados por Mariscal), podrían ser:

Lista de control de conductas perceptivo-motrices de Cratty.

Test de Coordinación ojo-mano de Frostig.

Actividades para su desarrollo

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

Siguiendo a (Castañer, Camerino, Gutierrez , Le Bulch, & Trigueros y rivera, 1991), citaremos algunas de las posibles actividades para el desarrollo de la Coordinación:

Actividades para su desarrollo

Lo realmente educativo en estas actividades no es la rapidez ni cantidad de ejercicios realizados, sino la calidad del trabajo efectuado. Es mucho más importante el tanteo del alumno/a para resolver el problema que se le propone que los resultados obtenidos en el mismo.

El maestro/a debe ser un gran colaborador del niño/a facilitando las condiciones adecuadas para que éste viva sus propias experiencias a través del ensayo y error.

Actividades para niños en edad preescolar para desarrollar habilidades motoras gruesas:

a. Bailar

Bailar es una actividad muy divertida para los niños, tanto si se trata de baile libre como de coreografías o, mucho mejor, de “canciones con baile”. Bailar en

casa o llevar al niño a alguna actividad extraescolar o de tiempo libre adecuada a su edad es una buena manera de que bailen.

b. Caminar

Caminar con los niños es mucho más lento, por eso muchas veces optamos por la silla de paseo o el coche para desplazarnos.

Pero es fundamental que el niño se mueva, que camine todo lo que pueda. Hacer excursiones, salir a hacer cosas con un adulto, pasear por la calle, todo esto es necesario para que camine y para que vaya cogiendo velocidad y resistencia.

c. Ir al parque:

En el parque los niños encontrarán muchas oportunidades para moverse y relacionarse con otros niños. Podrán correr, saltar, colgarse, deslizarse, trepar, impulsarse en los columpios, etc. En el parque también aprenderán a caerse y le perderán el miedo a subirse a diferentes sitios, con lo que ganarán seguridad en sí mismos.

d. Natación y juegos de agua

Nadar es un gran ejercicio. Además, que un niño sepa nadar nos dará cierta tranquilidad cuando vayamos a un lugar con piscina, con río, a la playa, etc. Con la natación se desarrolla todo el cuerpo y es un gran ejercicio de coordinación.

e. Juegos de equilibrio.

Los juegos de equilibrio son muy importantes para el desarrollo psicomotor del niño. Caminar sobre una cuerda tendida en el suelo o juegos “a la pata coja” es muy importante para su desarrollo. En la calle, se pueden hacer pequeños juegos de equilibrio en muros bajos, bancos, etc., con la ayuda y la supervisión de un adulto. No te preocupes por buscar dónde hacerlos: los niños hacen equilibrios de forma natural en cualquier parte.

f. Triciclos y bicicletas

Montar en triciclo, bicicletas con ruedines o sin pedales, etc., ayudará a los niños a moverse, a aprender a coordinar y a desarrollar el equilibrio.

g. Pistas de obstáculo.

Las pistas de obstáculos se pueden hacer con cualquier cosa y en cualquier sitio. Lo importante es que el niño tenga que desplazarse de diferentes formas, agacharse, saltar, reptar y pensar por dónde tiene que ir y qué tiene que hacer para pasar.

h. Juegos con pelotas.

Un niño con una pelota es un niño feliz. Y adulto también. Con las pelotas se pueden hacer muchas cosas y aprender muchísimas habilidades: lanzar, atrapar, correr, patear, esquivar.

Origen del término psicomotricidad.

Esta palabra aparece por primera vez en un congreso de París (Francia), en 1920, expresada por el doctor Ernesto Depre, quien le da un enfoque terapéutico. Al principio era utilizada para la corrección de alguna debilidad, dificultad o discapacidad. Hoy, va a más allá: ocupa un lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, en razón de que se reconoce que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. En sí, la psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los **patrones motores**, como la velocidad, el espacio y el tiempo.

Según Rubio, C. (2010), psicóloga de la fundación Amigos Benefactores de Enfermos Incurables **(Rubio & Abey, 2010)** la **noción de la psicomotricidad le otorga un significado psicológico al movimiento, es decir que integra el desarrollo psíquico y motor del niño, ya que por mucho tiempo se creía que estos estaban aislados.**

Importancia de la acción.

La base de la psicomotricidad es el movimiento, ya que es el reflejo del pensamiento. Así, “es esencial que durante los siete primeros años se motive a los niños a conocer su cuerpo, ya que con éste se tiene las primeras experiencias”, dice Rubio. De esta manera, el infante conoce las nociones básicas que tienen que ver con la percepción, el espacio y el tiempo, y el control del movimiento.

En la actualidad, la psicomotricidad ayuda a desarrollar funciones cognitivas como la atención, la memoria, la concentración, el razonamiento y la simbolización.

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, 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. La educación psicomotriz, según Pierre Vayer 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.

La psicomotricidad: Según (Bernuevo, 2000) “El movimiento es un espejo del desarrollo psíquico, de la personalidad y del carácter del niño”. La psicomotricidad comprende dos aspectos, uno psíquico y otro motriz, en el que la funcionalidad del movimiento físico está relacionada con las capacidades mentales; una relación entre el mundo interno y externo del ser humano en

términos de comportamiento, en el que los movimientos de expresión corporal pueden manifestar capacidades específicas y actitudes individuales para la adaptación al medio.

“**La psicomotricidad** es un planteamiento de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc”. (Berruezo, 1995, citado por Berruezo 2000, 2).

En la misma orientación, Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño y o la niña, en los primeros años de su desarrollo, no es otra que la inteligencia motriz.

“Se considera que la psicomotricidad arranca de este momento en que Dupré describió la paratonía. Y es en la línea de la neuropsiquiatría infantil donde sus ideas encuentran acogida y se desarrollan.

Sin duda es Wallon, la persona que dio auge a la intuición de Dupré e inicia una línea clara de investigación y publicaciones sobre determinados aspectos de la psicomotricidad. En su tesis sobre “el niño turbulento” (1925) analiza los estadios y trastornos del desarrollo mental y psicomotor del niño”. (Berruezo, 2000, 3)

La psicomotricidad hace una lectura globalizadora de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución del ser humano, evolución que condiciona el devenir de otros procesos como el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura, escritura y cálculo, entre otros. En este sentido podemos considerar la psicomotricidad como un área de conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo.

La evolución psicomotriz se considera uno de los aspectos claves del desarrollo hasta la aparición del pensamiento operatorio (hacia los siete años)

y no se completa definitivamente, en individuos normales, hasta la consecución del pensamiento formal (hacia los doce años). Además del estudio del desarrollo normal del sujeto se ocupa de la comprensión de las dificultades o trastornos que pueden aparecer como consecuencia de alteraciones en la adquisición de los patrones normales del movimiento. (Berruezo 2000, 2)

Así se explica por qué las personas que tienen dificultades de coordinación motora siendo adultos, deben hacer terapias de rehabilitación gateando como un bebe.

Berruezo (2000,2) hace una definición de la psicomotricidad, resaltando la influencia del movimiento en la capacidad de aprendizaje, y la forma responsable como un educador debe asumir hacer uso de la misma para facilitar procesos de enseñanza: “una técnica que pretende desarrollar las capacidades del individuo (la inteligencia, la comunicación, la afectividad, los aprendizajes...) a través del movimiento, tanto en sujetos normales como en personas que sufren perturbaciones motrices”.

Es importante tener en cuenta que el estudio de la música ofrece variedad de actividades motrices que aparentemente están desligadas del término psicomotricidad, pero no se debe olvidar que la actividad motriz depende en gran medida del componente psíquico y que su desarrollo depende de los procesos de la retroalimentación mutua entre ambas partes.

“La motricidad hace énfasis en el dominio que adquiere el individuo de manera consciente del desplazamiento de su cuerpo, de la coordinación motriz, del ajuste postural, del equilibrio, es decir de sus habilidades motoras”.

Los movimientos además de constituir una necesidad social para convivir, permiten y facilitan (a través de la educación) la adquisición de aprendizajes superiores. (...) El niño adquiere las habilidades motoras básicas que estarán establecidas para toda su vida diaria y pueden verse alimentadas por la

práctica y aprendizaje musical: postura, equilibrio, coordinación motriz gruesa y fina, coordinación ocular, coordinación vocal, coordinación ojo-mano, coordinación visomotora, coordinación oculopédica. A través de la vivencia del pulso, acento y ritmo, se vivencia el elemento rítmico musical, caminando, palmeando un tambor u otro instrumento”. (Casas, 2001, 201).

Además existen pruebas para medir el estado de conciencia del esquema corporal, para identificar sus partes tanto en el propio cuerpo como en el de otro sujeto, la discriminación auditiva, la inteligencia emocional. Además de estas pruebas, existen también propuestas de académicos franceses reunidos con este fin, cuyos resultados se conocen con el nombre de Primera Carta de la Reeducción Psicomotriz en Francia, publicada en 1960. (Berruezo 2000.3).

Dentro del proceso de evolución de la psicomotricidad, es necesario destacar los aportes desarrollados en Francia desde sus inicios, y la influencia que ha tenido sobre otros países vecinos, ya que a pesar de que Alemania poseía su propio tratado, al final acogió la propuesta francesa, mezclándola con la propia. España reconoce la importancia de la psicomotricidad para la educación en 1980, acogiendo las propuestas francesas con ediciones traducidas al español, lo que permitió su difusión en los países americanos de habla hispana.

La psicomotricidad puede y debe trabajar sobre tres aspectos que configuran, al mismo tiempo tres amplias ramas de objetivos (Arnaiz, 1994. citado por Berruezo- 2000. 5):

En primer lugar, la sensomotricidad, es decir, debe educar la capacidad sensitiva. Partiendo de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, se trata de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro el mayor número posible de informaciones. La información que se quiere aportar es de dos tipos:

a.Relativa al propio cuerpo: A través de sensaciones que se provocan en el cuerpo mediante el movimiento y que nos informan del tono muscular, de la

posición de las partes del cuerpo, de la respiración, de la postura, del equilibrio.

b. Relativa al mundo exterior: Mediante los sentidos se adquiere el conocimiento del mundo que nos rodea.

En segundo lugar, la perceptomotricidad, es decir, debe educar la capacidad perceptiva. Es preciso organizar la información que proporcionan nuestros sentidos e integrarla en esquemas perceptivos que le den sentido.

Esta estructuración puede hacerse bajo tres vertientes:

A. Toma de conciencia unitaria de los componentes del llamado esquema corporal (tono, equilibrio, respiración, orientación del cuerpo) para que el movimiento esté perfectamente adaptado a la acción y este ajuste sea lo más automatizado posible.

B. Estructuración de las sensaciones relativas al mundo exterior en patrones perceptivos y, en especial, la estructuración de las relaciones espaciales y temporales. Se trata de adquirir y fijar los rasgos esenciales de los objetos y las relaciones espaciales y temporales entre ellos.

C. Coordinación de los movimientos corporales con los elementos del mundo exterior con el fin de controlar el movimiento y ajustarlo al fin que se persigue.

En tercer lugar la ideomotricidad, es decir, debe educar la capacidad representativa y simbólica. Una vez que el cerebro dispone de una amplia información, debidamente estructurada y organizada de acuerdo con la realidad, se trata de pasar a que sea el propio cerebro, sin la ayuda de elementos externos, quien organice y dirija los movimientos a realizar.

Para alcanzar sus objetivos, la psicomotricidad (sobre todo la de carácter más funcional) se ha centrado tradicionalmente sobre unos contenidos concretos

(Picq y Vayer, 1977) que deben formar parte del conocimiento de cualquier persona que quiera acercarse a este terreno, e igualmente han de ser tenidos en cuenta ante cualquier planteamiento de intervención, tanto educativo como terapéutico.

Los contenidos, además, constituyen en cierta medida un proceso escalonado de adquisiciones que se van construyendo uno sobre la base del anterior. Estas son:

La función tónica.

Base de la construcción corporal y de la unidad funcional que constituye el ser humano donde no existen fronteras entre el cuerpo y el espíritu.

La función tónica es la mediadora del desarrollo motor, puesto que organiza el todo corporal, el equilibrio, la posición y la postura que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional.

El tono depende de un proceso de regulación neuromotora y neurosensorial.

La función tónica, al actuar sobre todos los músculos del cuerpo, regula constantemente sus diferentes actitudes y de este modo se constituye en base de la emoción. El tono es, consecuentemente, la base con la que se forman las actitudes, las posturas y la mímica. Al ser fuente de emociones y materia prima de reacciones posturales, el tono prepara la representación mental.

La importancia de la función tónica en la psicomotricidad es variada. En primer lugar, el tono es uno de los elementos que componen el esquema corporal. (Berruezo, 1993, citado por Berruezo 2000).

En segundo lugar, el tono guarda una estrecha relación con la postura, a la que en gran medida determina, constituyendo así una unidad tónico-postural cuyo control facilita la posibilidad de canalizar la energía tónica necesaria para realizar los gestos o para prolongar una acción o una posición del cuerpo

(Coste, 1980).

En tercer lugar, el tono actúa determinantemente sobre las actitudes y las emociones (Stambak, 1979). Por esta razón las tensiones emocionales se expresan mediante tensiones musculares y viceversa, podemos provocar vivencias emocionales con la sola emulación de las posturas, las contracciones y los gestos que se corresponden con determinada emoción (Berruezo y García, 1994, citado por Berruezo 2000).

En cuarto lugar, el tono muscular, de nuevo por medio de la formación reticular, está estrechamente unido a los procesos de atención y percepción. Encontramos así una fuerte interrelación entre la actividad tónica muscular y la actividad tónica cerebral (Fonseca, 1998. citado por Berruezo,2000,7).

1. La postura y el equilibrio.

Las bases de la actividad motriz son la postura y el equilibrio, sin las cuales no serían posibles la mayor parte de los movimientos que realizamos a lo largo de nuestra vida diaria. El oído interno humano dispone de órganos auditivos y no- auditivos.

La cóclea es el órgano dedicado a la audición, mientras que el aparato vestibular, también llamado laberinto, es el órgano no-auditivo dedicado al control de la postura, el equilibrio, el tono muscular, los movimientos oculares y la orientación espacial. El término vestíbulo, se refiere sólo a una porción del aparato vestibular o laberinto: la que está compuesta por el sáculo y el utrículo. El aparato vestibular también controla los movimientos oculares, así como otras muchas funciones conectadas con los movimientos corporales coordinados e intencionales.

El aparato vestibular responde específicamente a la fuerza de la gravedad y a los movimientos de aceleración y desaceleración angular.

En los seres humanos, cualquier movimiento, cualquier modificación de la posición de la cabeza en relación con el espacio, cualquier vibración ósea de la cabeza, puede estimular los receptores laberínticos. Estas estimulaciones

originan aferencias que participan en el control postural y equilibratorio, en el tono muscular, en los movimientos finos de los ojos y, secundariamente, en las coordinaciones viso manuales.

La postura y el equilibrio dependen de tres acciones principales. En primer lugar, las aferencias laberínticas, en segundo lugar, la visión y finalmente la propioceptividad. Durante la infancia el cerebelo va aumentando su actividad coordinadora sobre esas tres acciones.

El sistema postural hace posible la integración de los aprendizajes al liberar a la corteza cerebral de la responsabilidad del mantenimiento de la postura a favor de niveles inferiores de regulación propias de procesos automatizados.

Debemos entender, con Bayer (1982, 10), que el equilibrio es un aspecto de la educación del esquema corporal, ya que condiciona las actitudes del sujeto frente al mundo exterior.

Además, el equilibrio es la base de toda coordinación dinámica ya sea del cuerpo en su conjunto o de segmentos aislados del mismo. Si el equilibrio es defectuoso además de ocuparse de coordinar los movimientos, el cuerpo tiene que gastar energía en una lucha constante contra el desequilibrio y la caída. Esto explicaría la torpeza de algunas personas, la imprecisión, la presencia de sincinesias (movimientos parásitos), e incluso la generación de estados de ansiedad y angustia. De hecho, se ha comprobado la relación existente entre las alteraciones del equilibrio y los estados de ansiedad. Ello se debe a las relaciones entre la vida afectiva y el fondo tónico, que hace que una actitud, además de una postura, sea un estado de ánimo.

2. El control respiratorio.

El aire es el primer alimento del ser humano que, únicamente mediante la respiración, nutre nuestro organismo. Por tanto, este acto, la respiración, anticipa, acompaña y sigue a cualquier acto vital, participa, mantiene e integra el desarrollo del individuo en cada uno de sus aspectos y en cada momento de

su existencia. El aire constituye el correlato necesario de todas y cada una de las funciones psicofísicas del hombre: desde el aprendizaje hasta la atención, las emociones, la sexualidad, etc. como energía primaria para el cuerpo. La respiración, presente de forma consciente, o no, en cualquier actividad humana, puede ser utilizada favorablemente para la mejor ejecución de las tareas; por ello, dentro del trabajo psicomotor incluimos la educación del control respiratorio.

El ritmo habitual de la respiración de cada individuo influye en su personalidad y su desarrollo psicomotor, pues es la base del ritmo propio del individuo. Independientemente de esto, el ritmo respiratorio varía en función de las situaciones y los conflictos que vive el sujeto. En general, durante los momentos en que nos encontramos tranquilos y seguros la respiración es pausada, mientras que en las situaciones de inseguridad tiende a acelerarse el ritmo respiratorio.

La toma de conciencia de la respiración, de las regiones del cuerpo que pone en juego, de su ritmo y sus modificaciones debe formar parte de la educación psicomotriz.

En especial será importante el trabajo sobre la respiración en la reeducación de individuos inestables y ansiosos. No en vano, la armonía respiratoria se encuentra en la base de la mayor parte de los métodos de relajación, puesto que una distensión adecuada conlleva una respiración pausada.

3. El esquema corporal.

Lo primero que percibe el niño es su propio cuerpo, la satisfacción y el dolor, las sensaciones táctiles de su piel, las movilizaciones y desplazamientos, las sensaciones visuales y auditivas. El esquema corporal, que a partir de Schilder (1935, 11) puede entenderse como la organización de todas las sensaciones referentes al propio cuerpo (principalmente táctiles, visuales y propioceptivas) en relación con los datos del mundo exterior, desempeña un

importante papel en el desarrollo infantil puesto que esta organización se constituye en punto de partida de las diversas posibilidades de acción. Fundamentalmente el esquema corporal se constituye como un fenómeno de carácter perceptivo que tiene su punto de partida en las sensaciones tomadas del interior y del exterior del cuerpo.

La imagen corporal tiene su origen en la experiencia de ser tocado o acariciado y posteriormente en todas las experiencias cinestésicas (de movimiento), táctiles y visuales que se desprenden de las diversas actividades de exploración del mundo exterior que realiza el niño.

Se va construyendo en la medida en que el niño es capaz de sacar conclusiones de unidad acerca de sus acciones y referirlas a su cuerpo. Por ello, la imagen corporal está ligada al conocimiento del mundo exterior, pero, al mismo tiempo, al desarrollo de la inteligencia. Por eso existen unas relaciones constantes en el niño entre las posibilidades de organizar su propio cuerpo y las posibilidades de organizar las relaciones que existen entre los elementos del mundo exterior.

En el mismo documento Shilder señala: **El esquema corporal** puede considerarse la clave de la organización de la personalidad, manteniendo la conciencia, la relación entre los diferentes aspectos y niveles del yo.

4. Podemos distinguir cronológicamente varias etapas en la elaboración del esquema corporal:

1ª etapa: Del nacimiento a los dos años. El enderezamiento y el movimiento de la cabeza, continúa con el tronco que le lleva a la postura sedente, que facilita la prensión de las manos al liberarse del apoyo. La individuación y el uso de los miembros lo lleva a la reptación y al gateo.

2ª etapa: De los dos a los cinco años. Es el período de globalidad, de aprendizaje y de dominio en el manejo del cuerpo. A través de la acción, y gracias a ella, la prensión va haciéndose cada vez más precisa, asociándose a los gestos y a una locomoción cada vez más coordinada. La motilidad

(movimiento de las partes del cuerpo) y la cinestesia (desplazamiento corporal en el espacio), íntimamente asociadas, permiten al niño una utilización cada vez más diferenciada y precisa de todo su cuerpo.

3ª etapa: De los cinco a los siete años. El niño pasa de su estado global y sincrético a un estado de diferenciación y análisis, es decir, de la actuación del cuerpo a la representación. La asociación de las sensaciones motrices y cinestésicas al resto de datos sensoriales, especialmente visuales, permiten el paso progresivo de la acción del cuerpo a la representación. Se produce en estos momentos un mayor desarrollo de las posibilidades del control postural y respiratorio, el conocimiento de la derecha y la izquierda, la independencia de los brazos con relación al tronco.

4ª etapa: De los siete a los once años. Se produce la elaboración definitiva de la imagen corporal. A través de la toma de conciencia de los diferentes elementos que componen el cuerpo y del control en su movilización se logra la posibilidad de la relajación global y segmentaria, la independencia de brazos y piernas con relación al tronco, la independencia funcional de los diferentes segmentos corporales, la transposición del conocimiento de sí al conocimiento de los demás. La consecuencia final de todo ello es la posibilidad de desarrollar los aprendizajes y relacionarse con el mundo exterior, puesto que el niño dispone ya de los medios para la conquista de su autonomía. (Silder 1935, 13).

El conocimiento del propio cuerpo a nivel representativo se desarrolla poco a poco. El proceso no se completa definitivamente hasta los once o doce años.

Este desarrollo depende, por una parte, de la maduración del sistema nervioso y de la propia acción corporal. También influyen el medio ambiente con el que el niño se relaciona y la relación afectiva con las personas de su ambiente. Finalmente está determinado por la representación que se hace el niño de sí mismo y de los objetos de su mundo con los que se relaciona.

12. La coordinación motriz.

Nuestro cuerpo se mueve continuamente ejecutando una auténtica melodía cinética en la que intervienen simultánea, alternativa y/o sincronizadamente una variada gama de pequeños o grandes movimientos que componen el movimiento armónico, preciso y orientado al fin que se persigue.

La coordinación motriz es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo.

Tradicionalmente se distinguen dos grandes apartados en la coordinación motriz:

A. Coordinación global: Movimientos que ponen en juego la acción ajustada y recíproca de diversas partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos implican locomoción (Le Boulch, 1986). Por ello, habitualmente, se le conoce con el nombre de coordinación dinámica general.

B.Coordinación segmentaria: movimientos ajustados por mecanismos perceptivos, normalmente de carácter visual y la integración de los datos percibidos en la ejecución de los movimientos. Por esta razón se le denomina habitualmente coordinación visomotriz o coordinación óculo-segmentaria.

La marcha, la carrera y el salto, son los movimientos coordinados que más comúnmente responden a las necesidades motrices de la postura habitual erguida, y son la base del desarrollo de las **habilidades motrices específicas**.

Desplazamientos: En realidad se trata del gran protagonista de la coordinación dinámica general. Abarca cualquier combinación de movimientos susceptible de provocar cambios de situación del cuerpo en el espacio.

Giros: Son movimientos que provocan la rotación del cuerpo sobre alguno de sus ejes: longitudinal (de arriba a abajo), transversal (de izquierda a derecha) o

sagital (de delante a atrás).

Transportes: Son actividades en las que el cuerpo simultáneamente se ocupa del desplazamiento y de los ajustes posturales precisos para evitar la desequilibración y mantener el contacto o la sujeción de la persona u objeto que se transporta.

La coordinación visomotriz es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión. La visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa de movimientos para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie. Del mismo modo, es la visión del objetivo la que provoca los movimientos de impulso precisos ajustados al peso y dimensiones del objeto que queremos lanzar para que alcance el objetivo.

5. La lateralidad.

La lateralidad es la preferencia, por razón del uso más frecuente y efectivo, de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Esto lleva directamente al concepto de eje corporal, entendido como el plano imaginario que atraviesa el cuerpo de arriba a abajo dividiéndolo en dos mitades iguales. Dicho eje pasa por el medio de la cabeza, la cara, el tronco y la pelvis dividiéndolos en dos y afecta a las extremidades, sin partirlas, asignando una extremidad superior y una inferior a cada parte del eje.

En realidad, se ha reducido la noción de eje corporal al eje que divide el cuerpo en derecha-izquierda, quizá porque es un criterio de distinción convenido. Sin embargo, se pueden reconocer otros dos ejes: el que divide el cuerpo en delante- detrás y el que lo hace en arriba-abajo. Estos dos ejes no presentan la dificultad del anterior por la diferente forma de las dos partes del corte, por ello se distinguen antes y más fácilmente.

El eje corporal tiene implicaciones tónicas, motrices, espaciales, perceptivas y grafomotoras. La integración del eje corporal posibilita la adquisición de la lateralidad, permitiendo que el niño distinga entre la derecha y la izquierda de su cuerpo. Como consecuencia permite, posteriormente, la proyección de estas

referencias sobre el mundo y sobre los demás y, por tanto, permite la organización del espacio.

La orientación espacial se produce por referencia a este eje corporal.

A. Organización espacio-temporal.

La organización y estructuración espacio-temporal es un proceso que, integrado en el desarrollo psicomotor, resulta fundamental en la construcción del conocimiento. El espacio y el tiempo constituyen la trama fundamental de la lógica del mundo sensible. Las relaciones que se establecen entre los objetos, las personas y las acciones o sucesos configuran el mundo en su acontecer y en su esencia.

El tiempo constituye un todo indisoluble con el espacio; es la coordinación de los movimientos, así como el espacio es la coordinación de las posiciones. Por ello podemos decir que el tiempo es el espacio en movimiento.

El niño desarrolla su acción en un espacio que inicialmente se encuentra desorganizado, sus límites le son impuestos. Mediante el movimiento y la actuación, va formando su propio espacio, organizándolo según va ocupando lugares que referencia y orienta respecto a los objetos. Poco a poco el cuerpo va pasando a ser el lugar de referencia y la percepción visual posibilita la aprehensión de un campo cada vez mayor.

Los desplazamientos ocasionan estados espaciales distintos y sucesivos cuya coordinación o relación es el tiempo mismo. El tiempo es, pues, lo que acontece entre dos estados espaciales sucesivos en los que se puede encontrar una persona, animal u objeto. La dificultad que representa la conquista del tiempo en el ámbito del desarrollo estriba en que no se percibe directamente. No tenemos receptores sensoriales que capten el paso del tiempo. La única forma de hacerse con el dominio del tiempo es a través de movimientos o acciones en los que indirectamente está presente, en forma de velocidad, duración, intervalo, simultaneidad o sucesión.

El tiempo está, en principio, muy ligado al espacio. De hecho, comienza a notarse gracias a la velocidad. En este sentido, la noción de prisa-despacio precede a la de antes después que es puramente temporal. El tiempo es el movimiento del espacio, y se interioriza como duración del gesto y rapidez de ejecución de los movimientos. Hasta los seis años el niño no sabe manejar los conceptos temporales como valores independientes de la percepción espacial y, por tanto, no puede operar con ellos. La noción de tiempo, individualizado como idea, como concepto, madurado por la integración de la percepción, experiencia y comprensión, requiere un notable desarrollo intelectual por el cual el niño solamente hacia los siete-ocho años, comienza a entender las relaciones espacio- temporales y a introducir en el tiempo físico, al igual que en el tiempo psicológico, una sucesión razonada, mediante una reconstrucción operatoria y ya no intuitiva.

En la definición clásica, cuando se reconoce que existe un orden en el movimiento, se está hablando de ritmo. El movimiento humano tiene la capacidad de actuar con orden, puede someterse a un ritmo. Las secuencias de movimientos, las praxis, se hacen con un orden determinado, con ritmo. Existen movimientos, como los latidos, las pulsaciones, la respiración, que tienen su ritmo y que marcan nuestro propio ritmo vital. Si consideramos las actividades voluntarias parece que hay personas que de forma general realizan las acciones más rápidamente que otras.

Llegamos así a la noción de tiempo psíquico, que quiere decir que cada persona tiene un tiempo personal espontáneo que se extiende a todas sus actividades, también se le denomina ritmo espontáneo.

La percepción del ritmo se realiza a la vez que la percepción de las estructuras y su repetición. Como ha mostrado Fraisse (1976), en las formas rítmicas hay siempre dos componentes: una periodicidad, que se refleja por la recurrencia de grupos idénticos o análogos, y una estructuración, que organiza los elementos teniendo en cuenta su duración, calidad e intensidad y la relación existente entre ellos. No hay una estructuración rítmica que no sea temporal. Podemos

decir que hay ritmo cuando se elaboran organizaciones en función de la periodicidad. El ritmo no es sólo el orden en las estructuras, sino el orden en la sucesión de las estructuras.

El orden más simple es la repetición de elementos idénticos, es lo que hacen los ritmos biológicos como el latido cardíaco. Por causa del ritmo ocurre el fenómeno llamado sincronización que permite que, al seguir un ritmo marcado, el estímulo y la respuesta se presenten al mismo tiempo, sin lapso de tiempo intermedio. Esto tiene una implicación social y es que gracias a que las acciones sociales tienen una secuencia de orden establecida podemos sincronizar nuestras actividades con las de los otros y adaptarnos a los ritos y costumbres sociales.

La primera manifestación del ritmo aparece en el niño con el balanceo de la cabeza. A los tres años es capaz de seguir la música con golpes y distingue el pasado del presente, pero hasta los siete años no tiene una auténtica conciencia de la duración. El ritmo introduce a la noción de intervalo, que es el tiempo vacío existente entre dos sonidos. Al hablar de intervalo como momento vacío volvemos al contraste tónico, al control y la inhibición motriz, puesto que, traducido al movimiento, el intervalo es la quietud entre dos acciones o gestos. El control del intervalo tanto en el plano motor como en el plano espaciotemporal es función necesaria para el desarrollo de la integración del lenguaje.

6. La motricidad fina y la grafomotricidad: Las praxias.

La mano es el órgano del tacto activo, percibe al tocar más que al ser tocada. La información la capta principalmente a través de las posibilidades motrices de los dedos que seleccionan los datos de los objetos que los identifican por su forma, contorno o textura. La mano es, pues, fundamental para el desarrollo perceptivo, el desarrollo cognitivo y, desde luego para el desarrollo afectivo (la mano que acaricia). La mano es algo así como nuestro intérprete en la relación con el mundo de los objetos.

Desde el punto de vista psicosocial, la mano posibilita la autonomía, el dominio, el descubrimiento corporal, la exploración espacial, la relación con los otros. En definitiva, la mano permite la adaptación al mundo físico y social. Defontaine resume en cuatro aspectos la funcionalidad de la mano: puede ser considerada como instrumento, como medio de expresión, como medio de relación y como medio de especialización lateral (Defontaine, 1978, citado por Berruezo 2000, 26).

Definición de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales son actividades que el ser humano realiza en forma libre y espontánea desde el nacimiento con la finalidad de vincularse y acercarse a las ciencias de las tradiciones, las costumbres, la religión, las creencias y leyendas de una religión o cultura en un momento dado.

Partiendo del juego como fenómeno inherente al ser humano, y continuando con diferentes posturas de análisis respecto de este tema, podremos descubrir diferentes relaciones entre este fenómeno y la educación y aprendizaje. Dentro del vasto campo lúdico se encuentran los juegos tradicionales, aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia, juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo.

Lcda. (SCHILLER, 1764) SCHILLER, 1764 pág. 343 Considera “Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será la enseñanza de juegos que contengan valores históricos”.

Lic. (OFELE, 1982), pág. 88. Comenta, "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología."

Ante este criterio la autora agrega que, es inadecuado pensar que en algún

momento el hombre en su esencia pura dejaría de lado sus comportamientos puros y propios de sí mismo, lo que significa que en algún momento de su vida por alguna situación deberá o se le presentara la oportunidad de jugar, de divertirse por un momento actividad que le ayudara por momentos a descansar de la rutina y de las situaciones que se presentan en la vida.

El juego popular-tradicional en educación infantil

Tras haber realizado una búsqueda sobre la literatura escrita sobre el juego popular- tradicional, hemos considerado oportuno aportar las siguientes definiciones sobre el mismo:

(Lavega, 2000)define el juego popular-tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona. En base a esta definición autores como Sarmiento (2008), añaden que estos juegos se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores. Además, coincidimos con **(Sarmiento, 2008, pág. p.115)**Sarmiento (2008) al afirmar que se trata de “juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó”. (p.115). Es decir, la integración de los juegos tradicionales en la escuela permite a los alumnos conocer ciertos aspectos relacionados con su entorno, con su cultura, y a la vez podemos observar cómo los niños adoptan estos juegos, en base a la sociedad actual en la que nos encontramos.

Estamos hablando de juegos que han perdurado a lo largo de los años gracias a la transmisión de los mismos, y ésta ha sido realizada de forma oral, sin embargo, según señala Lara (2006) “solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita.” (p. 56).

Complementando esta definición de juegos tradicionales, podemos destacar

aquella que señala Pérez (2011): “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.” (p. 350). Podemos señalar por tanto, que este autor hace hincapié en la esencia de los juegos tradicionales principalmente, haciendo referencia, de este modo, a las características fundamentales de los mismos que permanecen con el paso del tiempo.

Coincidimos con Jiménez (2009) al afirmar que “son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente.” (p. 2).

Desde otra perspectiva, nos acercamos hacia la teoría de Lavega (2000) al establecer una diferencia entre el juego popular en sí mismo y el juego tradicional. De este modo, al hablar de juego popular señala que es aquel que se encuentra muy arraigado en una zona determinada y es activado de forma habitual por los habitantes de esa zona, ya sea de forma general o por un sector concreto de la población. Por otro lado, al hablar del juego tradicional señala que son aquellos juegos que se han ido transmitiendo y que han tenido una cierta continuidad en el tiempo.

Como se ha podido comprobar, todas estas definiciones de juego popular tradicional coinciden en la idea de que los **juegos populares-tradicionales**, son aquellos que **han nacido de nuestros antepasados y han continuado presentes hasta nuestros días debido a la labor de generaciones que les han ido transmitiendo, difundiendo su origen y características**. Esto nos permite conocer la importancia que tienen y han tenido los mismos a lo largo del tiempo, y por tanto, la necesidad de abordarlos como un medio de aprendizaje en el aula.

Tras habernos acercado a la definición del juego tradicional consideramos oportuno abordar el origen del mismo.

1. Origen del juego popular-tradicional.

Los juegos populares-tradicionales provienen de nuestros antepasados, y por tanto tienen un origen que hace que actualmente les asignemos una serie de características y rasgos que les identifican como tales. Según (**Méndez & Fernández , 2011 , pág. 58**) Méndez y Fernández (2011) “Conocer el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos puede ayudar al alumnado a interpretar mejor la historia, a conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones.” (p. 58). Coincidimos con autores como Lavega (2000), al afirmar que la conducta de los seres humanos hace que de una forma espontánea exploremos nuestro entorno, busquemos diferentes formas de diversión y entretenimiento. Debido a esto, podemos señalar una serie de ideas que, según este autor, pudieron ser la causa del origen de los juegos populares- tradicionales:

- Los comienzos del juego como tal, empezaron mediante la acción individual de cada uno de nosotros. Posteriormente, comenzó la relación con diferentes objetos, para pasar finalmente, al juego grupal, estableciendo una serie de relaciones con otras personas, compartiendo de este modo los mismos objetivos, respecto al juego. Según Jiménez (2009), a través del juego los niños pueden establecer relaciones con sus iguales y adultos, lo que favorece la comprensión por parte de los niños de una serie de normas y reglas en torno a los juegos, a la vez que les permite aprender los roles propios de la sociedad.

Por otro lado, este autor señala la vinculación existente entre el juego como actividad de aprendizaje y diversión, con la supervivencia y el trabajo, como elementos de gran importancia para todas las sociedades. Y tal como señala Yagüe (2002) inicialmente a los juegos se les asignaba un carácter ritual y religioso, o por otro lado, se les consideraba como un medio de aprendizaje para la supervivencia de las propias comunidades prehistóricas. En base a esta idea, coincidimos con Giró (1998) al señalar que “si los consideramos como actividades tradicionales, los juegos populares se encuentran frecuentemente en el origen de los oficios y en actividades más elevadas, rituales o naturales.”

(p. 260).

Por otro lado, a medida que el ser humano iba avanzando y se fue asentando en diferentes territorios, fueron surgiendo los primeros conflictos bélicos, por lo que el juego tenía un papel importante, ya que servía como entrenamiento para futuras batallas.

Finalmente, este autor destaca la importancia del culto y las creencias de nuestros antepasados como búsqueda de explicaciones a los hechos de la vida cotidiana. En este ámbito el juego tiene un papel fundamental, debido a que muchos de los juegos que se llevaban a cabo tenían una vinculación directa, por ejemplo con los dioses, y se jugaba con el fin de asegurar la supervivencia, en función de lograr una buena caza, salud, la cura de enfermedades, etc. Es decir, aquí destaca la dimensión simbólica de los juegos.

En definitiva, consideramos acertada la afirmación realizada por autores como Méndez y Fernández (2011) que señalan que “por otro lado, los juegos tradicionales reproducen valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos.” (p. 54). Con esto, queremos destacar la importancia de que los niños conozcan el origen de los juegos populares tradicionales, para que puedan entender cómo surgieron y cómo han ido evolucionando y cambiando hasta llegar a nuestros días tal y como los conocemos. Se trata de que los niños y niñas entiendan la labor que han ejercido estos juegos en sociedades antiguas en las que a través de los mismos se transmitían una serie de valores, que fueron construyendo los pilares de su cultura, y por tanto, constituyen la base de la cultura de nuestra sociedad.

Tras haber abordado el origen del juego popular tradicional, consideramos adecuado destacar las características de los mismos, para entender la importancia de llevar a cabo la enseñanza de estos juegos en la escuela infantil.

Características del juego popular-tradicional

El juego popular tradicional cuenta con una serie de aspectos, que nos dan

razones para justificar la presencia de los mismos en un aula de Educación Infantil. El juego en sí mismo posee una serie de particularidades, algunas de las cuales han sido nombradas en el primer apartado de este trabajo, en base a diversos autores. De este modo, el juego popular tradicional encierra muchas de estas características que posee el juego en sí mismo además de otras que favorecen el proceso de desarrollo de los niños en infantil.

Según Yagüe (2002) “Nuestros juegos, (...) constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”. (p. 30).

Por ello, estamos de acuerdo con la idea defendida por este autor, pues recoge tres ideas claves en torno a los juegos populares-tradicionales, que tal como señala Méndez y Fernández (2011) “a través de los juegos tradicionales, los niños no sólo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones.” (p. 54). Es decir, a partir de los juegos populares-tradicionales, los niños desarrollan una serie de habilidades tanto físicas, como psíquicas y sociales, a la vez que se produce un acercamiento de éstos al ámbito cultural y a la relación con los demás.

Como consecuencia, basándonos en diferentes autores como Pérez (2011), Jiménez (2009) y Yagüe (2002), podemos extraer una serie de **características propias de los juegos populares- tradicionales en torno a la Educación Infantil:**

1). Son juegos que cuentan con una serie de reglas fáciles de entender y memorizar por parte de los niños. Además son reglas negociables, es decir, son los propios niños los que pactan las reglas de los juegos.

Coincidimos con Jiménez (2009) al afirmar que se trata de juegos que “se convierten en una herramienta de trabajo motivadora, que cuenta con reglas fáciles para ellos, que van casi siempre acompañados de canciones fáciles y pegadizas, siendo éstas una buena forma de trabajar el lenguaje.” (p. 3). De

este modo, a través de estos juegos los niños comienzan a aceptar una serie de normas y reglas, lo que les lleva a establecer una serie de relaciones sociales entre los mismos, implicando la toma de decisiones y el llegar a una serie de acuerdos. En base a esta idea autores como Trigo (1995) y Lara (2006) señalan que los juegos tradicionales favorecen el establecimiento de relaciones sociales de los niños con sus iguales, o personas mayores, de distinto sexo y condición.

2). Estos juegos poseen variantes en función de la zona en la que se encuentren, así como en función de la lengua, las zonas de juego o los materiales empleados en los mismos.

Por ello, a partir de los juegos tradicionales se puede ayudar a los niños a diferenciar los estudios etnográficos del juego tradicional en nuestro país. Con respecto al material, Jiménez (2009), afirma que en los juegos populares-tradicionales los materiales son muy variados y fáciles de obtener, lo que favorece el acercamiento de los mismos desde la escuela, teniendo en cuenta la escasez de recursos que pueden existir en algunos colegios.

3) A partir de los juegos tradicionales se promueve según Sarmiento (2008) la educación en valores, el intercambio cultural y todo ello a través de las relaciones que se establecen entre los profesores y los alumnos y entre éstos y sus iguales.

Consideramos que la escuela ejerce una labor fundamental con respecto a la difusión y conservación de los juegos tradicionales. Por todo esto, coincidimos con Yagüe (2002) en señalar que el ámbito educativo constituye un contexto fundamental para promover la enseñanza de los juegos tradicionales, ayudando a mejorar aspectos tanto referentes a la condición física, como al conocimiento de la cultura, la adquisición de valores y “en definitiva a educar, función primera en la enseñanza.” (Yagüe, 2002, p. 26).

4). Son juegos practicables en cualquier momento y lugar, siendo los propios niños los que deciden cuándo, dónde y de qué forma se juegan. Es decir, son

juegos que permiten que sean los niños por sí mismos, los que tomen sus propias decisiones, de modo que coincidimos con autores como Trigo (1995) o Lara (2006) al afirmar que se trata de juegos que favorecen el descubrimiento del patrimonio lúdico, desarrollando la capacidad de investigar y explorar, su entorno, es decir, se establece un acercamiento de los niños hacia la cultura propia de su entorno. Por lo que Pérez (2011) señala que “El juego de patio y de calle, (...), es en gran medida una herencia cultural, incluso antropológica, que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores.” (p. 348).

Evolución del juego popular-tradicional

El juego popular-tradicional ha experimentado una evolución a lo largo del tiempo, debido a diversos factores vinculados con el modo de vida y la conducta humana

Coincidimos con Lavega (2000), a la hora de señalar los rasgos que han influido en que los juegos populares-tradicionales hayan experimentado una evolución a lo largo del tiempo:

- a. “La pérdida del antiguo componente divino, mágico y religioso del los juegos.”** (Lavega, 2000, p.56).
- b. “La conversión de los antiguos juegos de adultos en los juegos de escolares”** (Lavega, 2000, p. 59).
- c. “Los antiguos juegos van perdiendo su carácter agresivo y violento”**
(Lavega, 2000 p. 60).

Los juegos antiguamente se asociaban con el esfuerzo físico en gran medida, debido a la relación existente entre la vida cotidiana y laboral. En definitiva, la evolución que ha experimentado la sociedad, en todos los ámbitos, ha supuesto también, una evolución de los juegos populares-tradicionales, pues pertenecen a nuestra cultura, y por tanto están muy vinculados a la sociedad, evolucionando en la misma medida que las personas.

Una vez que se ha comentado la evolución de los juegos populares-

tradicionales con respecto al paso del tiempo, es necesario resaltar la evolución que tienen éstos en la educación. Estos juegos se incorporaron al ámbito educativo, por las razones descritas anteriormente, y por lo tanto con el fin de desarrollar la acción motriz de los alumnos, así como el conocimiento de estos juegos en los mismos.

En definitiva, tal y como señala Yagüe (2002) “Todos los juegos tienen tras de sí una historia, algunos no han soportado el paso del tiempo, otros, en cambio, han estado en el olvido durante largos periodos de tiempo y posteriormente han sido recuperados”. (p. 23).

A continuación, consideramos necesario destacar las ventajas de aplicar el juego popular- tradicional en infantil, para conocer aquellos aspectos por los cuales es beneficiosa la utilización de estos juegos como recursos didácticos en la escuela.

Ventajas de la aplicación de los juegos tradicionales en Educación Infantil y el papel de la escuela.

La Educación Infantil, constituye una de las etapas donde el juego ejerce un papel fundamental, favoreciendo el desarrollo de los niños. La aplicación de los juegos populares tradicionales en esta etapa posee una serie de ventajas, pues promueve el aprendizaje desde una doble vertiente; por un lado desde el conocimiento del patrimonio cultural de la sociedad, y por otro desde el enriquecimiento del desarrollo psíquico, físico y social de los niños y niñas, favoreciendo en definitiva, un desarrollo global, básico en estas edades tempranas.

Coincidimos con Medina (1987), al afirmar que “el explícito, constante, reconocimiento por parte de psicólogos, didactas, sociólogos... del principalísimo papel que desempeña el juego en la vida del niño comporta un alegato más que suficiente para reclamar la rehabilitación de los juegos tradicionales” (p. 6). Es decir, la importancia de los juegos tradicionales ha sido validada por diversos especialistas, que destacan la importancia del juego

en la etapa de Educación Infantil, y como consecuencia, la inclusión de los juegos tradicionales en dicha etapa.

Por ello, podemos señalar una serie de ventajas que derivan de la aplicación de los juegos tradicionales en la Educación Infantil. Según Jiménez (2009):

- a. Favorecen el acercamiento y conocimiento de la cultura y de su entorno más próximo. Por ello, coincidimos con Movsichoff (2005) al afirmar que “el juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura.” (p. 11).

Por otro lado, este autor destaca que los juegos tradicionales favorecen por tanto, el desarrollo de relaciones sociales entre el alumnado, lo que enriquece la comunicación del grupo clase.

- b. A su vez señala el carácter motivador que poseen los juegos tradicionales. Es decir, Los alumnos se sienten motivados para participar en las actividades.
- c. “Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.” (Jiménez, 2009, p. 2). Continuando con las afirmaciones de este autor, coincidimos con él, pues mediante los juegos tradicionales, y el juego en general, los alumnos adquieren una serie de conocimientos y capacidades.
- d. Por último, este autor señala que los juegos tradicionales estimulan la imaginación y a su vez constituyen un medio a través del cual el docente enriquece el aprendizaje de sus alumnos. En base a esta idea, coincidimos con Giró (1998) al afirmar que no es habitual encontrar el uso de los juegos tradicionales en las programaciones de aula, entendiéndoles “como medios de promoción educativa, como instrumentos de participación escolar, como técnicas de aprendizaje y desarrollo. (p. 252).

Por otro lado, podemos señalar que la escuela ha incluido estos juegos **dentro del currículo del área que aparece en el Real Decreto**, siguiendo unas reglas específicas y determinadas dentro de un tiempo y espacio limitados. Esto da lugar, a coaccionar el aprendizaje espontáneo de estos juegos por

parte de los niños, limitándose al aprendizaje de aquellos juegos populares-tradicionales impartidos por la escuela.

Autores como Giró (1998) afirman que “la escuela, al funcionalizar el juego, al reglamentarlo, al buscar un provecho sea cognitivo, empírico, o de regla social, está acabando con la subversión lúdica que significa el juego libre y espontáneo, el juego popular tradicional.” (p.263). Consideramos desafortunadas estas palabras ya que la escuela favorece el desarrollo del niño en todas sus capacidades a través del juego y al incluir el juego popular-tradicional, además de contribuir a este desarrollo en los niños, está favoreciendo la enseñanza de estos juegos, es decir, permite que los niños conozcan los juegos tradicionales, sus reglas y características, permitiendo un acercamiento de éstos a las costumbres y tradiciones de nuestros antepasados, a la vez que favorece su desarrollo a nivel psíquico, físico y social.

Sarmiento (2008) señala que “desde la escuela se pueden promover los valores culturales de estos juegos, se convierte ésta en un vehículo para su conservación, para la comprensión de las dinámicas que entretejen lo cotidiano hoy, con lo de ayer” (p. 121). Estamos de acuerdo con este autor, entendiendo la escuela como un contexto idóneo para el impulso de estos juegos, y sobre todo para mantenerlos vivos, y de este modo, favorecer su transmisión tanto desde la escuela como desde la sociedad en general hacia las nuevas generaciones.

En conclusión, tal como señala Trigo (1995): “es, pues, la escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados” (p.3). En base a esta consideración, es conveniente resaltar la importancia que tiene el profesor en esta tarea educadora, ya que su labor como docente se centra en transmitir una serie de valores y conocimientos a sus alumnos, así como atender a sus necesidades e intereses y elegir aquellos recursos y métodos que considere más adecuados. Por ello, coincidimos con Sarmiento (2008) al afirmar que “como maestros, padres o adultos que experimentaron los juegos tradicionales, es posible procurar

continuar con este camino de tradición, a partir de la transmisión de ese saber cultural” (p. 118).

Finalmente, podemos concluir señalando que es labor de la escuela, así como de la sociedad en general, el hecho de fomentar la transmisión de los juegos populares- tradicionales en infantil, con el objetivo de que los niños y niñas lleguen a conocer su origen, evolución y características más relevantes, para que lleguen a comprenderlos y sigan transmitiéndoles a las generaciones futuras.

1. Juegos tradicionales Según (Navarro, 202) “Son juegos tradicionales que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como se acerca al mundo.” Para (Lavega, 2000) “Van dirigidos a mejorar las capacidades físicas fuerza, velocidad, resistencia. “Por lo tanto se puede manifestar que los juegos tradicionales infantiles de persecución se los ha visto más involucrados con el desarrollo de la motricidad gruesa ya que a través de la aplicación de los mismos conseguiremos una estimulación y potencializarían de habilidades y destrezas más relacionadas a las actividades motoras.

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno (Maestro, 2005). Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen.

Este tipo de juegos populares traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos (Bustos y otros, 1999). Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener... son un pasado que no se quiere olvidar.

¿Cómo se Transmiten los Juegos Tradicionales?

Según Maestro, (2005) la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación. Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación.

Conforme va creciendo, las necesidades de acción y de relación producen un distanciamiento del núcleo familiar y el aprendizaje se continúa en la calle, en el patio de recreo, en la esquina del barrio. En ese momento, los juegos tradicionales cumplen su papel. Por una vía u otra los juegos como trompos, canicas, rayuela, yoyos, boleros, cronos, gallinita ciega, jackses, entre otros llegan hasta las personas y de esa manera se conservan en el tiempo (Maestro, 2005; Lavega y Olaso, 1999). (2)

Clasificación Para (Lavega, 2003)

Colectivos.- La práctica de este supone la participación de varios colectivos

de jugadores que se desafían por alcanzar antes o de mejor modo el propósito del juego. En este caso los jugadores de los diversos colectivos no pueden interactuar con los adversarios ya que no coinciden en el mismo terreno de juego o en el mismo tiempo.

Individuales. - En este caso los protagonistas persiguen objetos individuales, actuando simultáneamente en un mismo terreno de juego.

Con objetos. - Estas condiciones posibilitan la interacción entre los participantes que al poder interferir las de los demás protagonistas, actuando sobre su propio cuerpo o sobre el objeto móvil que se está manipulando, (pelota pañuelo), (persiguiendo, capturando, interceptando objetos) el desafío se hace mediante una oposición.

Verbales.- Podemos decir que los juegos tradicionales infantiles de persecución siempre están ligados a la expresión verbal ya que necesitamos del lenguaje para podernos expresar en los juegos.

Con partes del cuerpo.- Consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes en forma independiente para llevar a cabo un movimiento que incluye varios segmentos corporales.

Beneficios Para (La memoria vivida)

Integración social.- Se crean unos lazos de amistad que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, los recordamos con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida.

Desarrollo locomotriz.- Se hace ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los 33 problemas que eso conlleva en un futuro. Con el juego se corre, se salta, se baila. Con ello se adquiere más fuerza muscular y coordinación.

Aumento de capacidades.- No hace falta tener un juguete elaborado ni algo muy costoso. Los juegos desarrollan el uso del propio cuerpo o de los elementos que nos ofrece la naturaleza (arena, piedras, ramas, flores.).

Ayudando de esta manera al aumento de la imaginación y creatividad. (3)

Características:

Según (Ofele, 1999) las características de los juegos tradicionales son los siguientes:

Por temporada. - Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir (...) ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

Por placer. - Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan, responden a necesidades básicas de los niños.

De fácil comprensión. - Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costoso.

Valorar lo propio. - Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generación. (5)

a. Según (Acuña, 2013) los juegos tradicionales se clasifican en:

Juegos tradicionales con Objetos, juegos tradicionales con partes del Cuerpo, juegos tradicionales de persecución, juegos tradicionales verbales, juegos tradicionales individuales, juegos tradicionales colectivos, Tipos de Juegos tradicionales de 3 a 4 años, juego tradicional la rayuela, juego tradicional los ensacados, juego tradicional pan quemado, juego tradicional el diablo con los

cien mil cachos juego tradicional el gato y ratón, juego tradicional buenos días mi señoría, juego tradicional las congeladas, juego tradicional la culebrita, juego tradicional candelita, juego tradicional simón dice o el rey dice, juego tradicional perros y venados, juego tradicional agua de limón, juego tradicional baile de las sillas , juego tradicional hace rin, hace ran , juego tradicional las escondidas, juego tradicional el florón, juego tradicional la vaca loca.

Según el espacio en el que se realizan:

Estos juegos son los que se los realiza al interior y juegos de exterior.

Juegos en el exterior. - Los juegos que se realizan en el exterior son correr, saltar, trepar, saltar la cuerda, trepar toboganes, subir y bajar gradas, dar trompo latines. **Los juegos al interior.** - Los juegos que se realizan al interior son los manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

b. Según al papel que desempeña el adulto:

Juego libre, juego dirigido y juego presenciado.

Juego Libre. - En el juego libre juegan espontáneamente, debería haber un ambiente tanto humano y físico acorde en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente en el cual surgirá el juego libre y espontáneo.

Juego Dirigido. - En el juego dirigido el adulto estimulador tienen un papel muy importante de, enseñar y de dirigir el juego, por lo que se entienden como juegos dirigidos, se estimula para que los niños logren un objetivo que tiene el juego y que desarrollen las habilidades y destrezas que queremos que los niños consigan.

Juego Presenciado. - En el juego presenciado el niño juega, con su cuerpo o con los objetos, necesitando siempre de que el adulto estimulador esté

presente estimulándole para reafirmar en los niños confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

c. Según el número de participantes:

Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.

Juego individual. -Se denomina juego individual aquel juego en el cual los niños no se unen con sus pares para la realización del juego. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo, también realiza juegos motores, juega explorando los objetos cercanos y juega con los juguetes que le tiene a su disposición, juega a llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Juego Paralelo. - Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente, pero en compañía de otros niños, es decir el niño se encuentra con otros niños jugando en el mismo lugar, pero cada uno tiene su propio juego o está jugando algo diferente cada uno.

Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Juego de Parejas. - Los juegos de pareja son todos los juegos que el niño realiza con el adulto estimulador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, de mecerle, o los juegos de regazo son juegos sociales o de interacción social.

(Juego de 0 a 3 años).

Juego en Pareja. - estos juegos son los que se realiza con otro niño dando palmas, rondas, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros. Este juego se da desde los tres años.

2. Juegos según la Actividad que promueve en el niño:

Juegos Sensoriales. - Los juegos sensoriales son los que ejercitan en los niños principalmente los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años aunque también se los realiza durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Juegos Motores. - Son los que aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia, andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Juego Manipulativo. - En los juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Juegos de Imitación. - En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego “el Rey dice” o “Simón Dice” los niños imitan las acciones que le indican el adulto estimulador o el niño que se le ha denominado jefe de grupo

Juego Simbólico. - El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transforma un palo en caballo a las personas convierte a su hermana en su hija o a los acontecimientos pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Juegos Verbales. - Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo, canciones, retahílas, poemas, versos.

Juegos de Razonamiento Lógico. - Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día - noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de Relaciones Espaciales. - Son aquellos en los que se requieren la reproducción de escenas, por ejemplo, los rompecabezas exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Juegos de Relaciones Temporales. - En los juegos de relaciones temporales también en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales como las imágenes de secuencias para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Juegos de Memoria. - En los juegos de memoria hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Se puede estimular a los niños a través de indicarle empezando por tres imágenes luego de 5 minutos que haya visto retirarlas y pedir que mencione las imágenes que se les indicó.

Juegos de Fantasía. - Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del estimulador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

2. Los Juegos Tradicionales Según (Castillo, 2011) “Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

“Para (Pereira Valarezo, 2009) “Los juegos tradicionales, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.” En lo cual podemos recalcar que los juegos tradicionales son una transmisión de conocimientos y cultura de generación en generación desde el juego.

Según (Acuña, 2013) los juegos tradicionales se clasifican en:

- a. Juegos tradicionales con Objetos.
- b. Juegos tradicionales con partes del Cuerpo

- c. Juegos tradicionales de persecución
- d. Juegos tradicionales verbales
- e. Juegos tradicionales individuales
- f. Juegos tradicionales colectivos

Los datos obtenidos de 30 padres de familia de la Unidad Educativa Hispano América sobre los juegos que practicaban sus abuelos y abuelas y ellos mismos, estos datos determinaron los 18 juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de nuestra propuesta, siendo los siguientes: Juego tradicional los cocos, juego tradicional el caballo chúcaro, juego tradicional la rayuela, juego tradicional los trompos, juego tradicional los ensacados , juego tradicional subirse al árbol, juego tradicional pan quemado, juego tradicional la sogá, juego tradicional el diablo con los cien mil cachos , juego tradicional las ollitas, juego tradicional el gato y ratón, juego tradicional la cebollita, juego tradicional buenos días mi señoría, juego tradicional las congeladas, juego tradicional la culebrita , ¡Juego tradicional candelita, juego tradicional simón dice o el rey dice, juego tradicional el lobo feroz Juego tradicional los países, juego tradicional yermis, juego tradicional pasa pasa virun , juego tradicional perros y venados, juego tradicional elástico, juego tradicional las estatuas juego tradicional la comidita , juego tradicional a la casita, juego tradicional agua de limón, juego tradicional baile de las sillas , juego tradicional hace rin, hace ran., juego tradicional las monedas, juego tradicional las escondidas , juego tradicional el florón, juego tradicional baile del tomate, juego tradicional la vaca loca, juego tradicional el palo encebado.

Para este trabajo de investigación en el cual queremos determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años, se realizó 18 sesiones de 45 minutos con los niños mediante la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa. Estos juegos tradicionales infantiles de persecución son los siguientes.

Simón Dice o El Rey Dice

“Simón Dice” es un juego tradicional que consiste en que hay un niño que toma el nombre de Simón o el rey, el mismo que indica que deben hacer los demás niños y estos deben seguir las ordenes de Simón, se puede decir que es un juego también de imitación con el cual conseguimos desarrollar en los niños hacer rebotar y agarrar la pelota.

Los Ensacados

Se forman grupos de niños y se les da sacos de lona a cada uno, se traza en el piso una línea la cual será la partida y al otro extremo otra línea la cual será la llegada, un niño toma el nombre de jefe de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro. Es un juego en donde se ejercita mucha destreza motriz coordinación y agilidad, también se desarrolla en los niños la habilidad y destreza de saltar con los pies juntos.

Los Países

Para la realización de este juego tradicional se coloca a los niños en círculo, se elige un jefe el cual les va diciendo en el oído el nombre de un país, luego el jefe se coloca en la mitad del círculo y lanza la pelota y dice declaro guerra al país (puede mencionar cualquier país), el niño que tiene el nombre de ese país tiene que coger la pelota y decir ¡alto ahí! En ese instante todos los niños se quedan quietos el niño con la pelota tiene que saltar 3 pasos hacia el niño que esté más cerca y lanzarle la pelota. El niño al cual se le lanzó la pelota es el siguiente en declarar la guerra a otro país.

En la realización de este juego podemos mirar que ayuda a conseguir en los niños las diferentes habilidades de lanzar y agarrar la pelota.

La Soga

Es un juego tradicional que consistía en que dos personas cogían de los

extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban.

Se acompañaba a los saltos con una canción “Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, y le molestaban diciéndole el estado civil qué tendría cuando crezca todo esto era según el estado civil que se quedó cuando piso la soga, perdiendo y dando la oportunidad al siguiente niño, pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara (rey, gringo, albañil, zapatero).

En donde vivirá (castillo, choza, granja campo, bosque, hueco).

Este juego no ayuda a desarrollar en los niños las habilidades y destrezas de saltar una altura de 60 centímetros

Yermis.

Se forma con los niños dos equipos sin límite de personas, equipo uno será el que persiga a quemar con la pelota a los otros niños, y el otro equipo dos el que arme la torre de 6 pisos también se dibuja en el piso una línea recta.

Un jugador del equipo uno debe ser designado para que se coloque junto o pegado a una pared con las piernas abiertas, sus demás compañeros están dispersos, igual que los otros niños. Se designa un jugador del equipo dos para que camine por la línea recta y haga rodar la pelota hasta donde está la torre de 6 pisos y la derrumbe, al momento que la derrumbe el niño que estaba colocado a la pared coge la pelota y empieza a lanzar a sus compañeros para quemar a los niños del otro equipo, mientras se realiza una carrera para quemar a los niños del otro grupo, el grupo contrario debe armar otra vez la torre y decir “yermis “.

En este momento se termina el juego y gana el grupo que arma la torre, o el grupo que quema a todos los integrantes del otro grupo. El equipo ganador es el próximo en caminar por la línea recta y derrumbar la torre.

Este es un juego muy divertido en el cual los niños desarrollan la habilidad de

resistencia, agilidad, y la habilidad de caminar por la línea recta que esta dibujada en el piso.

La Rayuela

Es un juego tradicional que ayuda al desarrollo infantil a los niños a través de la diversión y alegría.

Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, pudiendo tener la forma de un gato o avión, (desde el momento que el niño empieza a dibujar la rayuela podemos observar que realiza cambios de posición de sus cuerpo), luego procede a lanzar fichas, piedras o semillas, (esto ayuda a la coordinación motora y movimientos de sus miembros superiores), en orden y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura, y pisar los casilleros pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha,(esta actividad ayuda al equilibrio de los niños.)

Cuando el niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros este pierde su turno, (estimulando de esta manera el autocontrol en los niños), y continúa su compañero o compañera. Lo motivante de este juego es que los niños al finalizar todo la ronda de la rayuela empiezan a tener posesión de uno de los casilleros, llamándoles casita, a medida que el juego sigue se hace más difícil ya que las casitas

son propiedad de sus compañeros y ese casillero no pueden pisar nadie solo la propietaria o propietario en el juego, a medida que prosigue tiene más dificultades.

El Gato y Ratón.

Se forma un círculo tomados de las manos con todos los niños, (ayudando en esta etapa del juego al desarrollo socio-afectiva de los niños). Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro del círculo;(esta parte del juego nos ayuda a desarrollar el área cognitiva es decir el conocimiento de adentro y afuera) y el otro niño seleccionado, el gato, fuera del círculo, luego se realiza un dialogo

(esta parte del juego nos ayuda al desarrollo del lenguaje en los niños)

Gato: ¡Ratón, ratón!

Ratón. ¿Qué quieres gato ladrón?

Gato: ¡Comerte quiero! Ratón: ¡Cómeme si puedes! Gato: ¡Estas gordito!

Ratón: ¡Hasta la punta de mi rabito

A continuación, el gato persigue al ratón para comerlo, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños los cuales están agarrados de las manos. El ratón huye. La cadena formada por los niños lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

En esta parte miramos que los niños ejecutan movimientos generales donde interviene todas las partes del cuerpo, el equilibrio ya que deben mantenerse de pie, realizando también movimientos de sus miembros superiores y también el desarrollo de habilidades y destrezas de correr.

Áreas de desarrollo-

(Hernandez Portuguez & Rodriguez Aragonés, 2007) define a las Áreas de Desarrollo de los niños como “grupos de conductas que tienen una finalidad común” se refiere a las diferentes actividades o logros que tiene que tener los niños dependiendo la edad en la que se encuentren, para un mejor estudio se las divide en:

Reflejos. _ son respuestas automáticas, mecánicas que se presentan con gran intensidad en el recién nacido. Estas conductas dependen de la integridad del Sistema Nervioso Central y constituye la base de la conducta futura del niño; por esa razón es muy importante su evaluación y estimulación.

Motora gruesa. _ comprende las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades para sentarse,

gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando o corriendo.

Motora fina. _ abarca las destrezas que el niño va adquiriendo progresivamente en el uso de sus manos, para tomar objetos sostenerlos y manipularlos en forma cada vez más precisa.

Cognitiva. _ esta área abarca el proceso mediante el cual el niño va adquiriendo conocimientos acerca de si mismo, de los demás y del mundo en el que vive. Comprende también el estilo que el pequeño usa para aprender, para pensar y para interpretar las cosas.

Lenguaje. _ se entiende por lenguaje todas las cosas que le permiten al niño comunicarse con las personas que lo rodean. Esto incluyen los sonidos que emite y aquellos que escucha e interpreta; los gestos que acompañan la conversación y el manejo de símbolos verbales y gráficos, como es la escritura, que adquiere generalmente cuando entra a la escuela.

Socio afectiva. _ esta área abarca, por un lado, el proceso mediante el cual el niño aprende a comportarse dentro del grupo (familia, amigos, compañero, etc.) y las etapas por las que va pasando desde que nace, cuando es totalmente dependiente de los otros, hasta que logra adquirir un alto grado de independencia que le permitirá tomar algunas decisiones, saber cuál es su nombre, el apellido de su familia, su sexo, lo que siente y lo que es bueno y malo para él y los demás

Hábitos de salud y nutrición. _ abarca las conductas que ayudan al niño a conservar su salud física, entre ellas la alimentación, el sueño y la limpieza. Los hábitos adquiridos en esos tres campos dependen en gran medida de que los adultos que los cuidan estén dispuestos a enseñarlos. En esta área la capacitación de los padres y familias del niño es, por lo tanto, sumamente importante.

3. Juego

Es constituido como el principal encuentro consigo mismo y con los demás; es el medio por el cual el ser descubre su personalidad, su esencia, su existir;

es un tiempo que el hombre dedica para sí mismo, para soñar y dar un espacio a su imaginación. Ha sido considerado por profesionales de diferentes áreas como la primera actividad del hombre, constituida principalmente como un valioso recurso de la manifestación de su comportamiento. Permite desarrollar la espontaneidad y la creatividad; es un espacio que les posibilita el descubrir poco a poco sus destrezas y debilidades, como también sus gustos y sueños y, en este sentido aprender a conocerse y desplegar todo su potencial. Muchos pedagogos entre ellos soviético y norteamericanos recomiendan no forjar el desarrollo del niño, ya que su educación sensorial perceptiva, estética y hasta moral es objeto de una programación estricta que canalizan mediante el juego. (5)

El juego es una actividad clave en la formación del ser humano en relación

consigo mismo, con los demás y con el mundo en el cual se desenvuelve en la medida que se le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa, como el juego es inherente al ser humano la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el ser humano se prueba así mismo, pone a prueba sus capacidades, sus destrezas, su creatividad.

En la función del juego se torna un factor muy importante para que el ser humano en este caso el estudiante aprenda a producir , a respetar reglas a aplicarlas esto lo conlleva a desarrollarse y a crecer como persona . De los esenciales criterios utilizados para separar el juego de actividades no lúdicas resalta con evidencias que el juego no constituye una conducta aparte o un tipo particular de actividad; el verdadero sentido de este criterio debe buscarse entre la oposición de las cosas a la actividad propia y el acomodo de esta y aquella cuando la asimilación triunfa sobre el acomodo de que nos habla Piaget se permanece en equilibrio por lo tanto las tendencias de la asimilación triunfan frente al acomodo Un segundo criterio que caracteriza el juego es el de la espontaneidad contrapuesto este a las obligaciones del trabajo y de la adaptación real. Hay que resaltar que las actividades intelectuales primitivas

del niño y además las de la ciencia pura son también espontáneas la diferencia está en que la una es controlada por la sociedad o por la realidad y las otras son una actividad verdaderamente espontánea ya que no es controlada. Un tercer criterio es el goce, el placer; el juego es una actividad para disfrutar mientras que la actividad realizada tiene por meta un resultado útil independientemente de su carácter agradable. El placer lúdico sería así la expresión afectiva de la asimilación de lo real al yo.

Un cuarto criterio es la falta relativa de organización en el juego: carecerá de estructuras organizadas por oposición al pensamiento serio que siempre es reglamentado. El juego en los niños de 3 a 4 años. Los juegos en los niños de esta edad nos llevan a pensar en la existencia de un gran motor que activa e impulsa al niño a crecer, le da vida y significado a sus acciones y le permite avanzar en su desarrollo. En esta edad mediante las actividades lúdicas el niño ve y representa e imagina el mundo elaborando finalmente sus propias visiones, representaciones

imaginaciones en una permanente construcción que involucra las dimensiones cognitivas, afectivas y sociales. La situación ideal para aprender aquella en la cual la actividad es tan agradable, que satisface las necesidades del niño por lo tanto, el juego debería ser el primer contexto en donde los educadores inciten el uso de la inteligencia y de la iniciativa. Es la forma de hacer intrínsecamente interesante el aprendizaje y de lograr las transformaciones necesarias para un desarrollo armonioso. (5).

Según el espacio en el que se realizan:

Estos juegos son los que se los realiza al interior y juegos de exterior.

Juegos en el exterior.- Los juegos que se realizan en el exterior son correr, saltar, trepar, saltar la cuerda, trepar toboganes, subir y bajar gradas, dar trompo latines.

Los juegos al interior.- Los juegos que se realizan al interior son los

manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores. (7).

Según el número de participantes:

Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.

Juego individual.-Se denomina juego individual aquel juego en el cual los niños no se unen con sus pares para la realización del juego. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo, también realiza juegos motores, juega explorando los objetos cercanos y juega con los juguetes que le tiene a su disposición, juega a llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Juego Paralelo.- Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños, es decir el niño se encuentra con otros niños jugando en el mismo lugar pero cada uno tiene su propio juego o está jugando algo diferente cada uno. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Juego de Parejas. - Los juegos de pareja son todos los juegos que el niño realiza con el adulto estimulador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, de mecerle, o los juegos de regazo son juegos sociales o de interacción social. (Juego de 3 a 4 años).

Juegos según la Actividad que promueve en el niño:

Juegos Sensoriales. - Los juegos sensoriales son los que ejercitan en los niños principalmente los sentidos. Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años, aunque también se

los realiza durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Juegos Motores.- Son los que aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia, andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Juego Manipulativo. - En los juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Juegos de Imitación. - En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego “el Rey dice” o “Simón Dice” los niños imitan las acciones que le indican el adulto estimulador o el niño que se le ha denominado jefe de grupo.

Juego Simbólico. - El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los

objetos transforma un palo en caballo a las personas convierte a su hermana en su hija o a los acontecimientos pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Juegos Verbales. - Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo, canciones, retahílas, poemas, versos.

Juegos de Razonamiento Lógico.- Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día- noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de Relaciones Espaciales. - Son aquellos en los que se requieren la reproducción de escenas, por ejemplo, los rompecabezas exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Juegos de Relaciones Temporales. - En los juegos de relaciones temporales también en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales como las imágenes de secuencias para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal. (8).

Juegos de Memoria. - En los juegos de memoria hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Se puede estimular a los niños a través de indicarle empezando por tres imágenes luego de 5 minutos que haya visto retirarlas y pedir que mencione las imágenes que se les indico.

Los juegos de fantasía. - Estos juegos permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del estimulador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico

permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

5.2 Justificación de la investigación.

La razón por la cual se efectúa la presente investigación científica se fundamenta en la observación de la escasa aplicación de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de educación inicial de la I. E. de aplicación del IESPP “Arístides Merino Merino” de la provincia de Celendín-2018.

La literatura especializada sobre tareas en la recuperación de niños con problemas posturales y de motricidad a través de la actividad lúdica en las aulas es escasa. La relación interpersonal y su socialización con sus pares es un tratamiento prioritario en el quehacer del maestro en la institución educativa.

La investigación tiene importancia teórica y práctica ya que aporta conceptualmente al mejoramiento de la calidad del servicio educativo porque permite comprender, explicar, probar y utilizar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotriz grueso en los estudiantes de educación inicial a través de la actividad lúdica en las aulas, particularmente en la consecución del desarrollo BIO-PSICO-SOCIAL.

La investigación, sistematiza la información teórica sobre el desarrollo psicomotriz y su modulación a través de la actividad lúdica, lo que constituye una fuente de consulta para nuevos trabajos orientados a mejorar las estrategias metodológicas y su aplicación en el aula.

El aporte práctico de la investigación es la aplicación de los juegos tradicionales mediante la actividad lúdica, rescate de juegos tradicionales y dinámicas. La aplicación de juegos tradicionales debidamente direccionados y manejados adecuadamente constituirá en tal sentido una herramienta fundamental en el desarrollo psicomotriz grueso de los estudiantes de

educación Inicial, fundamentalmente en los estudiantes de 3 años del centro de aplicación del IESPP “Arístides Merino Merino” de la provincia de Celendín-2018.

5.3. Problema

¿De qué manera influye la propuesta de Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I. E. del centro de aplicación del IESPP “Arístides Merino Merino” de la provincia de Celendín-2018?

5.4. Conceptuación y operacionalización de variables

5.4.1. Definición conceptual

a. Variable Independiente: Juegos tradicionales

Es una actividad inherente al ser humano que se realiza como una acción libre, espontánea, ficticia, natural y sin aprendizaje previo. En los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta. (Paredes, 2003, p. 1).

b. Variable dependiente: Motricidad gruesa.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies. (Pasmíño y Proaño, 2009).

5.4.2 Definición operacional

a. Los juegos tradicionales: también conocido como los juego populares, son aquellos juegos de antaño, creados cuando aún no existían la tecnología; lo que permitía usar la imaginación principalmente y algunos recursos que para fortuna era fácil de adquirir (materiales reciclados: cartones, botellas, chapas,

piedras, etc.). Así mismo estos juegos permitían fortalecer destrezas, valores, habilidades que contribuyen a un buen desarrollo en el niño y favorecían a mejorar las relaciones con los demás.

b. La motricidad gruesa: Es la capacidad del cuerpo para realizar movimientos amplios, donde intervienen grandes músculos e interaccionan de manera coordinada para mantener el equilibrio; así mismo intervienen la fuerza y volumen de dichos músculos. Esta capacidad esta estrechamente relacionada con la edad del niño.

5.4.3. Operacionalización de las variables

Tabla 1 : Operacionalización de la variable independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores
V.I. Juegos tradicionales	Planificación	Identifica el tipo de actividad lúdica a desarrollarse. - Programa las horas de juegos tradicionales y dinámicas en los equipos de trabajo. - Organiza los juegos tradicionales con los participantes.
	Objetivos	- Organiza - Ordena - Empodera la motricidad gruesa.
	Desarrollo	. Reconoce los juegos tradicionales más relevantes de su localidad. - Aplicación reglas en el juego. - Participa en los distintos juegos tradicionales que lleva en práctica. - Dirige los juegos tradicionales sin limitaciones. - Evalúa la práctica de valores en el juego.
	Control	- Emite su opinión sobre la participación en el juego. - Evita agresión verbal y física durante su participación en los juegos - Evalúa sus habilidades y destrezas en los diferentes juegos tradicionales.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2: Operacionalización de la variable dependiente.

Variable	Dimensión	Indicador
V.D. Motricidad gruesa		- Demuestra buen tono y fuerza muscular.
	Habilidad sensoria motriz	-Expresa dominio corporal dinámico. -Demuestra buena coordinación viso-motora.
	Beneficios para el desarrollo motor grueso	- Realiza posturas diferentes. - Demuestra equilibrio en las diferentes actividades. -Reconoce su lateralidad.
	Desarrollo físico	-Expresa buenas habilidades y destrezas para correr. . Salta y brinca en los diferentes juegos sin dificultad.
	Desarrollo emocional	- Trepa las escaleras con facilidad. -Demuestra afecto por los juegos que prefiere. - Clasifica los objetos por su color, forma y tamaño. -Identifica los colores primarios. -Hace preguntas sobre el origen de los juegos más relevantes de su localidad.

Fuente: Elaboración propia

5.5.Hipótesis

La propuesta los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación del IESPP. “Aristides Merino Merino” –Celendín-2018.

5.6. Objetivos:

5.6.1 General.

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E. de aplicación IESPP “Aristides Merino Merino” Celendín-2018.

5.6.2. Específicos:

- a. Identificar el nivel de mejora del desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E. de aplicación IESPP “ARÍSTIDES MERINO MERINO” Celendín-2018, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.
- b. Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de inicial de la I.E. de aplicación IESPP “ARÍSTIDES MERINO MERINO” Celendín-2018, después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.
- c. Comparar el nivel de mejora del desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E. de aplicación IESPP “ARÍSTIDES MERINO MERINO” Celendín-2018, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.

6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO

6.1. Tipo y diseño de investigación:

Según lo sugerido por Hernández (2008) y Sergio Carrasco (2005). Editorial San Marcos, es el siguiente:

$$\text{Dónde:} \quad \mathbf{GE = O_1 \quad X \quad O_2}$$

GE = Grupo experimental

O1 = **Observación de inicio** (Pre test)

X = **Intervención pedagógica** (Variable independiente)

O2 = **Observación final** (Post test).

El tipo de investigación: Aplicativa experimental.

Diseño de investigación: Pre experimental con su variable pre experimental con un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:

Tabla : Diseño de investigación

El diseño que se empleará es Pre test y Post test con un solo grupo		
O ₁	X	O ₂
Pre test	Variable independiente	Post test

Fuente: Elaboración propia

6.2. Población y muestra

a. Población.

Constituida por todos de los estudiantes que son en número de 85 de educación Inicial de la Institución Educativa de aplicación IESPP “Arístides Merino Merino” Celendín-2018, según consta en las nóminas de matrícula del presente año en curso.

b. Muestra.

Se trabajó con un muestreo no probabilístico con grupo estratificado preformado, constituida por 22 estudiantes de tres años de educación inicial de la I.E. de aplicación IESPP “Arístides Merino Merino” Celendín-2018.

6.3 Técnicas e instrumentos de investigación

Para analizar y sistematizar la información recogida o recopilada se utilizará básicamente las medidas de la estadística descriptiva, distribuciones de tendencia y medidas de tendencia central tales como: media aritmética, desviación estándar, coeficiente de viabilidad. Además, se empleará tablas porcentuales y gráficos estadísticos. Así mismo se utilizará la estadística inferencial, T de Student para dar respuesta al objetivo N°. 3 y rechazar la hipótesis nula.

Para la recolección de evidencias conducentes a realizar la prueba de hipótesis, en el presente estudio se aplicaron técnicas e instrumentos:

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

Tabla : Administración de los instrumentos con respecto a la elaboración.

Técnicas	Instrumentos	Con el propósito de:
Observación	Ficha de observación	Determinar la aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa. -Registrar hechos que reflejen los beneficios en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes.
Cuestionario	Ficha de cuestionario	-Promover el desarrollo de habilidades y destrezas en área motriz por el bienestar del ser humano.

Fuente: Elaboración propia

Administración de los instrumentos con respecto a la elaboración.

Sobre las elaboración y validación de los instrumentos

Con respecto a la elaboración

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

En la formulación de cada prueba se tuvo 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 efectividad de las respuestas y que aseguren la obtención de la información requerida.

Probar la confiabilidad del instrumento aplicado en una muestra de estudio 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.

Uso correcto del enfoque perceptivo motriz a fin de promover el desarrollo de habilidades y destrezas motrices en los estudiantes desde el punto de vista bio-psico- social; como punto de partida del desarrollo de las demás áreas del currículo.

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 o estudio piloto de los estudiantes donde 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 y además se contó con el:
- c. Método prospectivo.

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.

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.

Recuento de los datos, se diseñó una matriz de codificación de datos para su correspondiente fabulación.

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.

6.4 . 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 interpretar los datos obtenidos.

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 juego tradicional.

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 del estudio denominado, Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E. de aplicación IESPP “ARÍSTIDES MERINO MERINO” Celendín-2018.

Se ha optado por diseño pre experimental con una muestra de 22 estudiantes con el propósito de contrastar la hipótesis central: Al aplicar una propuesta de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la Institución educativa antes mencionada.

Las técnicas e instrumentos que nos han permitido la recolección de información fueron la observación directa a través de la ficha de observación directa (Pre y Pos test), permitiéndonos dar como válida la hipótesis general y lograr así de esta manera el objetivo previsto en la investigación científica que se ha planificado.

Indicador N° 1: Utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad

Tabla 1
Pre test
Utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	17	77,3	77,3	77,3
	A veces	5	22,7	22,7	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia- SPSS

Pos test
Utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	22,7	22,7	22,7
	A veces	17	77,3	77,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente : Elaboración propia- SPSS

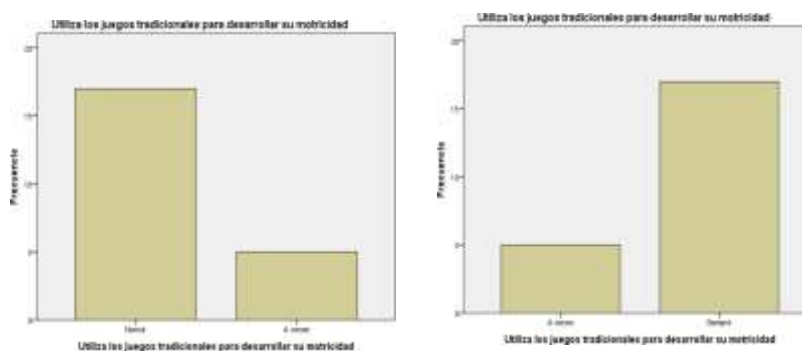


Figura 1 : Frecuencia con la que utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad.

Interpretación . Se infiere en las tablas 1 y figura 1, en el pre test que el **77, 3 %** de los estudiantes nunca utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad, y sólo el **22, 7 % de los estudiantes a veces** utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad; mientras que en el pos test resulta que el **22, 7 % de los estudiantes a veces** Utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad y el **77, 3 % de los estudiantes** Utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y a veces predomina la falta de utilización de los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad; mientras que en el pos test sólo un 22, 7 % a veces Utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad y en cambio el 77, 3 % siempre Utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad, evidenciándose así de esta manera un logro considerable en cuanto a la Utilización de los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad.

Indicador N°. 2: Participa activamente en los diferentes juegos tradicionales de su localidad.

Tabla 2

Pre test

Participa activamente en los diferentes juegos tradicionales de su localidad

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	16	72,7	72,7	72,7
	A veces	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

Pos test

Participa activamente en los diferentes juegos tradicionales de su localidad

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	22,7	22,7	22,7
	A veces	17	77,3	77,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

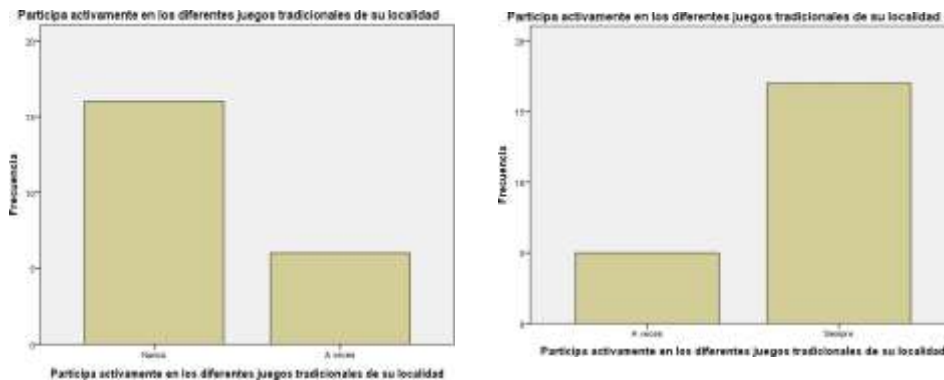


Figura 2: Frecuencia con la que participa activamente en los juegos tradicionales de su comunidad

Interpretación. Se infiere en las tablas 2 y figura 2, en el pre test el **72, 7%** de los estudiantes nunca participa activamente en los diferentes juegos tradicionales de su localidad, y sólo el **27, 3 %** a veces participa activamente en los diferentes juegos tradicionales de su localidad; mientras que en el pos test resulta que el **22, 7 a veces** participa activamente en los diferentes juegos tradicionales de su localidad y el **77, 3** de los estudiantes participan activamente en los diferentes juegos tradicionales de su localidad. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y a veces participan activamente en los diferentes juegos tradicionales de su localidad; mientras que en el pos test el nivel de participación es bastante activa en los diferentes juegos tradicionales de su localidad, evidenciándose así de esta manera un logro considerable en cuanto a la participación activa de los estudiantes en los diferentes juegos de su localidad, fortaleciendo de esta manera su desarrollo psicomotriz.

Indicador N°. 3: Valora el desarrollo de su motricidad gruesa.

Tabla 3
Pre test
Valora el desarrollo de su motricidad gruesa

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	18	81,8	81,8	81,8
	A veces	4	18,2	18,2	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

Pos test
Valora el desarrollo de su motricidad gruesa

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	36,4	36,4	36,4
	A veces	14	63,6	63,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

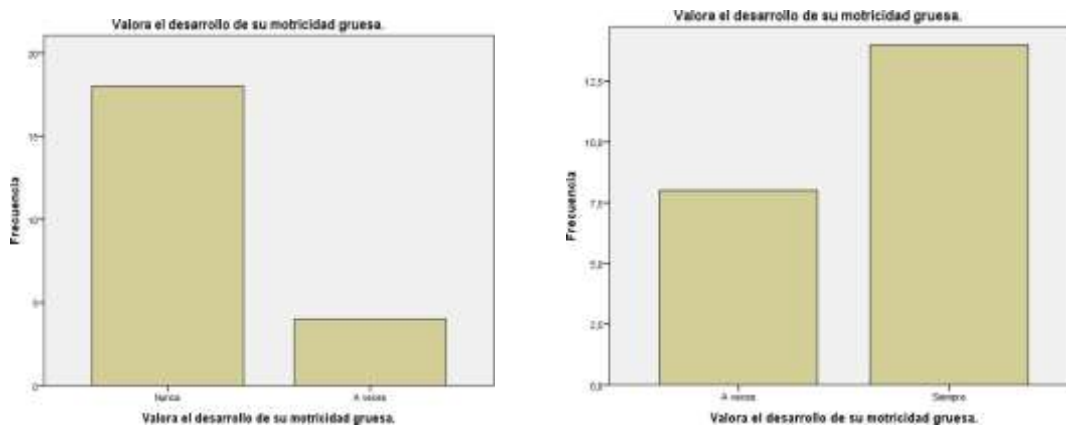


Figura 3: Frecuencia con la que valora el desarrollo de su motricidad gruesa

Interpretación. Se infiere en las tablas 3 y figura 3, en el pre test el **81, 8 %** de los estudiantes nunca Valora el desarrollo de su motricidad gruesa, y sólo el **18, 2 %** de los estudiantes a veces Valora el desarrollo de su motricidad gruesa; mientras que en el pos test resulta que el **36, 4 %** a veces Valora el desarrollo de su motricidad gruesa y el **63, 6 % siempre** Valora el desarrollo de su motricidad gruesa; evidenciándose así de esta manera un logro considerable en los estudiantes al valorar el desarrollo de su motricidad gruesa como elemental y fundamental para el desarrollo de las demás áreas del currículo.

Indicador N°. 4: Conoce y domina su lateralidad (izquierda, derecha).

Tabla 4
Pre test
Conoce y domina su lateralidad (Izquierda, derecha)

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	14	63,6	63,6	63,6
	A veces	6	27,3	27,3	90,9
	Siempre	2	9,1	9,1	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

Pos test
Conoce y domina su lateralidad (Izquierda, derecha)

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	7	31,8	63,6	63,6
	Siempre	15	68,2	68,2	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

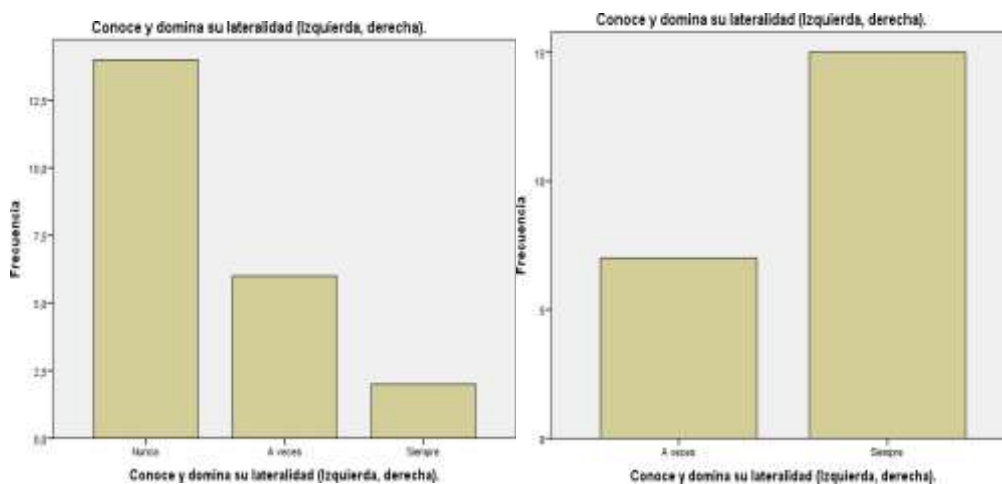


Figura 4: Frecuencia con la que conoce y domina su lateralidad (izquierda, derecha)

Interpretación. Se infiere en las tablas 4 y figura 4, en el pre test que el **63, 6 %** de los estudiantes nunca Conoce y domina su lateralidad (izquierda, derecha, y sólo el **27, 3 %** de los estudiantes a veces Conoce y domina su lateralidad (izquierda, derecha); mientras que en el pos test resulta que el **31,8 %** a veces Conoce y domina su lateralidad (izquierda, derecha) y el **68, 2 % de los estudiantes siempre** Conoce y domina su lateralidad (izquierda, derecha). Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y a veces Conoce y domina su lateralidad (izquierda, derecha) es preocupante; mientras que en el pos test el nivel de Conocimiento y dominio de su lateralidad (izquierda, derecha) siempre está presente, evidenciándose así de esta manera un logro considerable en cuanto al conocimiento y dominio de su lateralidad por parte de los estudiantes.

Indicador N°. 5: Desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar el chicote caliente.

Tabla 5
Pre test
Desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar chicote caliente

				Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentajes		
Válido	Nunca	16	72,7	72,7	72,7
	A veces	5	22,7	22,7	95,5
	Siempre	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

Pos test
Desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar chicote caliente

				Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentajes		
Válido	A veces	5	22,7	22,7	22,7
	Siempre	17	77,3	77,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

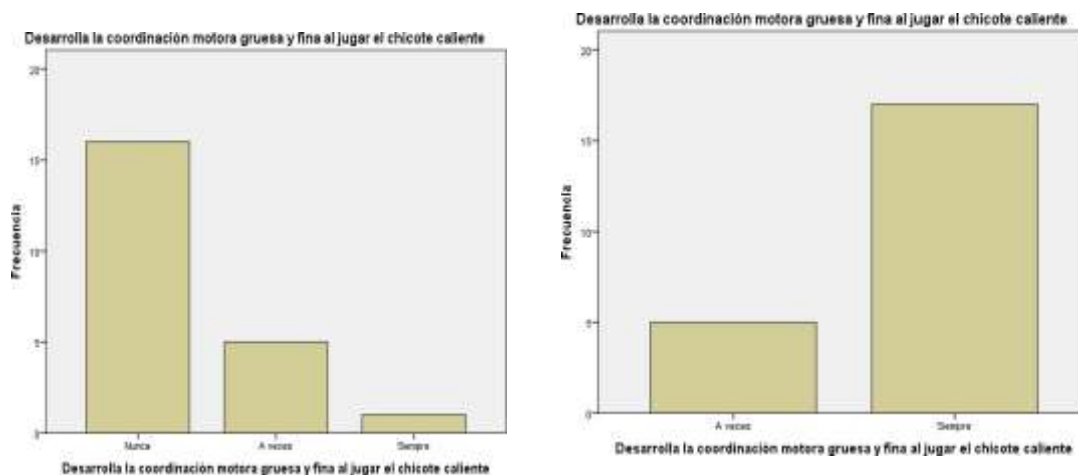


Figura 5 : Frecuencia con la que desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar el chicote caliente

Interpretación. Se infiere en las tablas 5 y figura 5, en el pre test el **72, 7 %** de los estudiantes nunca desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar el chicote caliente, y sólo el **22, 7 %** de los estudiantes a veces Desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar el chicote caliente y el **4, 5 %** de los estudiantes siempre Desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar el chicote caliente; mientras que en el pos test resulta que el **22, 7 %** a veces Desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar el chicote caliente. y el **77, 3 % de los estudiantes** Desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar el chicote caliente. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y a veces Desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar el chicote caliente; mientras que en el pos test se nota claramente que a veces y siempre los estudiantes desarrollan la coordinación motora gruesa y fina al jugar el chicote caliente, evidenciándose un logro significativo en cuanto a la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales en el desarrollo.

Indicador N°. 6: Demuestra equilibrio al jugar el rayuelo

Tabla 6
Pre test
Demuestra equilibrio al jugar el Rayuelo

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	18	81,8	81,8	81,8
	Siempre	1	18,2	18,2	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

Pos test
Demuestra equilibrio al jugar el Rayuelo

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	9	40,9	40,9	40,9
	Siempre	13	59,1	59,1	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

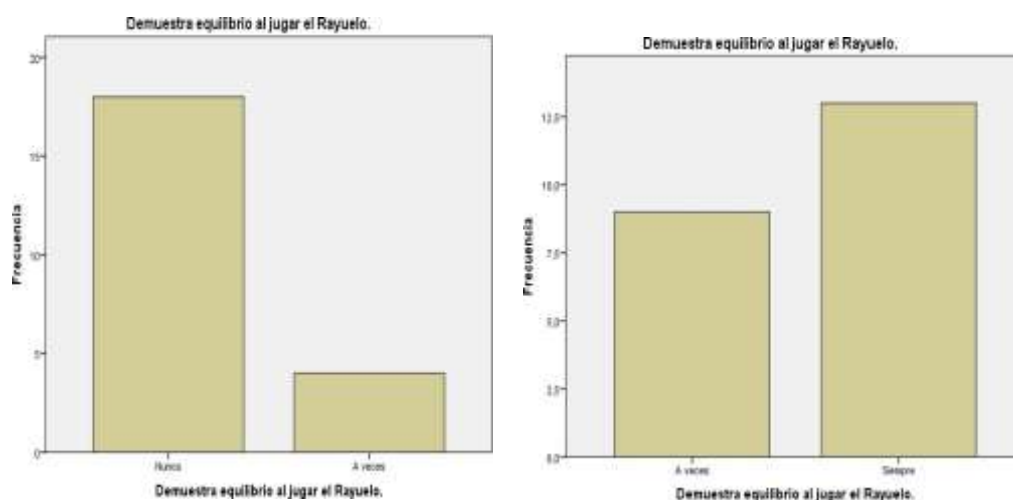


Figura 6: Frecuencia con que demuestra equilibrio al jugar el rayuelo

Interpretación. Se infiere en las tablas 6 y figura 6, en el pre test el **81, 8 %** de los estudiantes nunca demuestra equilibrio al jugar el Rayuelo, y sólo el **18, 2 %** de los estudiantes a veces demuestra equilibrio al jugar el Rayuelo; mientras que en el pos test resulta que el **40, 9 %** de los estudiantes a veces demuestra equilibrio al jugar el Rayuelo y el **59, 1 % de los estudiantes siempre** demuestra equilibrio al jugar el Rayuelo. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y a veces demuestra equilibrio al jugar el Rayuelo; mientras que en el pos test es notorio que los estudiantes demuestran equilibrio al jugar el Rayuelo lo que implica un logro significativo al aplicar la variable independiente sobre tal situación.

Indicador N°. 7: Desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo.

Tabla 7

Pre test

Desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	17	77,3	77,3	77,3
	A veces	4	18,2	18,2	95,5
	Siempre	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

Pos test

Desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	6	27,3	27,3	27,3
	Siempre	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

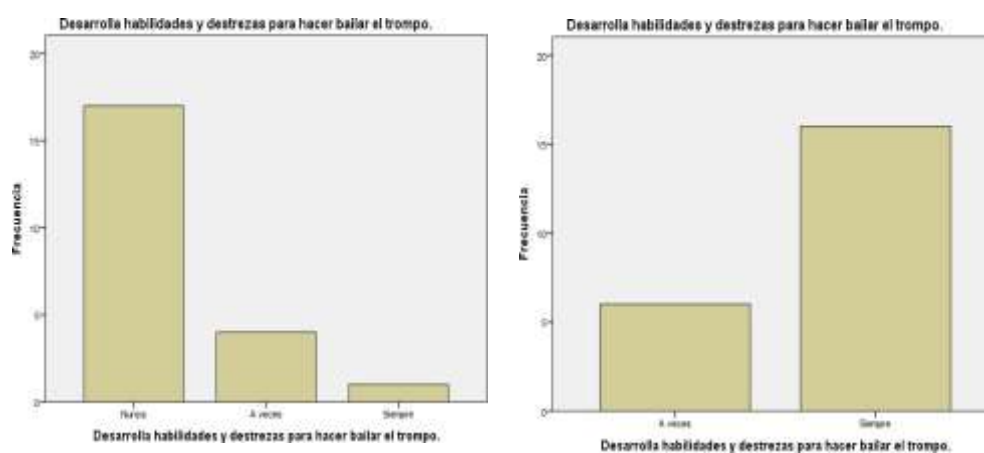


Figura 7: Frecuencia con la que desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo.

Interpretación. Se infiere en las tablas 7 y figura 7, en el pre test el **77,3 %** de los estudiantes nunca desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo , y sólo el **18, 2 %** de los estudiantes a veces Desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo y solo el **4, 5 % de los estudiantes** Desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo; mientras que en el pos test resulta que el **27, 3 %** a veces Desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo y el **72, 7% siempre** Desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test en cuantos a los valores nunca y a veces son predominantes; mientras que en el pos test el nivel de Desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo es evidente lo que demuestra la relevancia de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes.

Indicador N°. 8: Evidencia movimientos sin dificultad (peinarse, lavarse los dientes).

Tabla 8

Pre test

Evidencia movimientos sin dificultad (peinarse, lavarse los dientes)

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	19	86,4	86,4	86,4
	A veces	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

Pos test

Evidencia movimientos sin dificultad (peinarse, lavarse los dientes)

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	5	22,7	22,7	22,7
	Siempre	17	77,3	77,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

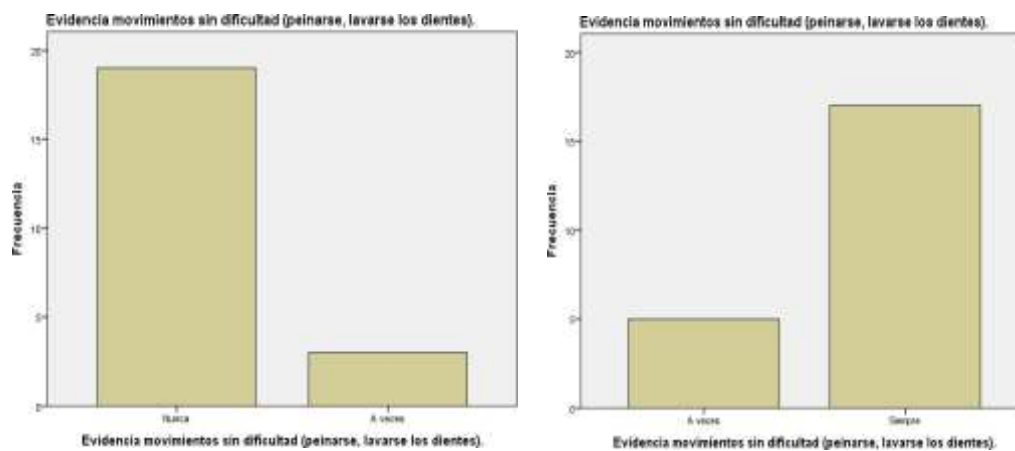


Figura 8: Frecuencia con la que evidencia movimientos sin dificultad (peinarse, lavarse los dientes).

Interpretación. Se infiere en las tablas 8 y figura 8, en el pre test el **86, 4 %** de los estudiantes nunca Evidencia movimientos sin dificultad (peinarse, lavarse los dientes), y sólo el **13, 6 %** de los estudiantes a veces Evidencia movimientos sin dificultad (peinarse, lavarse los dientes); mientras que en el pos test resulta que el **22, 7 %** de los estudiantes a veces Evidencia movimientos sin dificultad (peinarse, lavarse los dientes) y el **77, 3 % de los estudiantes siempre** Evidencia movimientos sin dificultad (peinarse, lavarse los dientes). Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y a veces predominan en los valores Evidencia movimientos sin dificultad (peinarse, lavarse los dientes); mientras que en el pos test se puede evidenciar claramente que se ha podido invertir tal situación siendo favorable para el interés del aprendizaje en los estudiantes de educación inicial.

Indicador N°. 9: Demuestra dominio y destreza al desplazarse y elevar su cometa

Tabla 9
Pre test
Demuestra dominio y destreza al desplazarse y elevar su cometa

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	19	86,4	86,4	86,4
	A veces	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

Pos test
Demuestra dominio y destreza al desplazarse y elevar su cometa

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	8	36,4	36,4	36,4
	Siempre	14	63,6	63,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia – SPSS

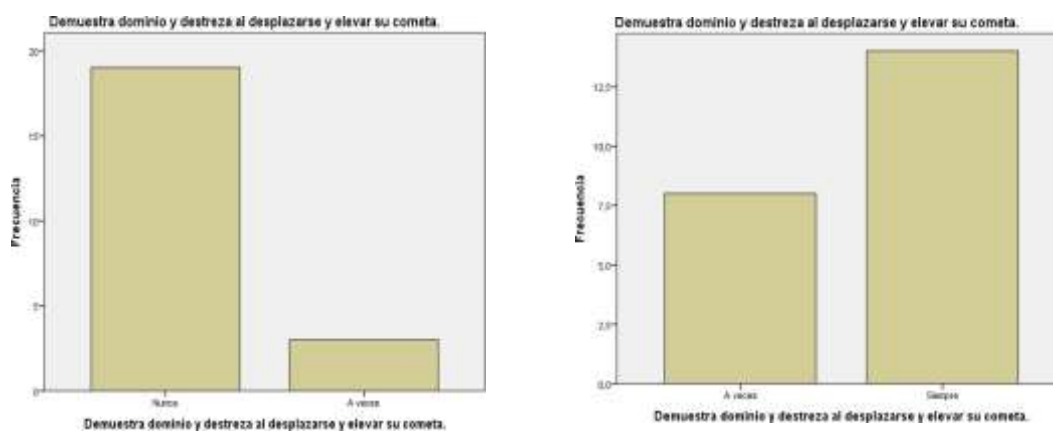


Figura 9: Frecuencia con la que demuestra dominio y destreza al desplazarse y elevar su cometa

Interpretación. Se infiere en las tablas 9 y figuras 9, en el pre test el **86, 4 %** de los estudiantes nunca Demuestra dominio y destreza al desplazarse y elevar su cometa, y sólo el **13, 6 %** a veces Demuestra dominio y destreza al desplazarse y elevar su cometa; mientras que en el pos test resulta que el **36, 4 %** de los estudiantes a veces demuestra dominio y destreza al desplazarse y elevar su cometa y el **63, 6 % siempre** demuestra dominio y destreza al desplazarse y elevar su cometa.

Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test predomina los valores nunca y a veces, pero en cambio en el pos test se evidencia claramente que el valor nunca desaparece y más bien se deja notar en poco porcentaje el valor a veces ya que el 63, 6 % de los estudiantes siempre Demuestra dominio y destreza al desplazarse y elevar su cometa, demostrando de esta manera la efectividad de la propuesta de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Indicador N°. 10: Evidencia buena coordinación óculo manual y podal.

Tabla 10
Pre test
Evidencia buena coordinación óculo manual y podal

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	21	95,5	95,5	95,5
	A veces	1	4,5	4,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

Pos test
Evidencia buena coordinación óculo manual y podal

		Frecuencia	Porcentajes	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	36,4	36,4	36,4
	A veces	14	63,6	63,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia - SPSS

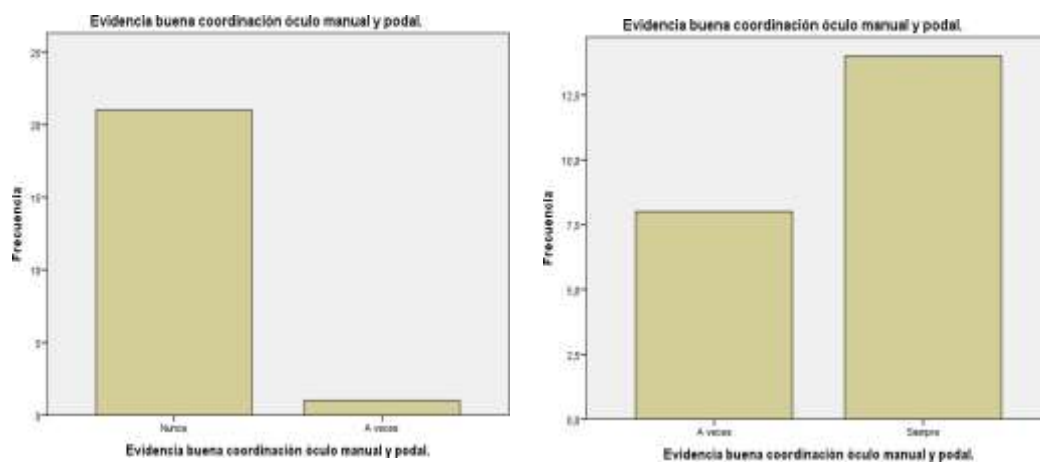


Figura 10: Frecuencia con la que evidencia buena coordinación óculo manual y podal.

Interpretación. Se infiere en las tablas 10 y figura 10, en el pre test el **95, 5 %** de los estudiantes, Evidencia buena coordinación óculo manual y podal, y sólo el **4, 5 %** de los estudiantes a veces Evidencia buena coordinación óculo manual y podal; mientras que en el pos test resulta que el 36, 4 % de los estudiantes Evidencia buena coordinación óculo manual y podal y el **63, 6 % siempre** Evidencia buena coordinación óculo manual y podal. Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test predomina en un porcentaje alarmante los valores nunca y a veces lo que demuestra que los estudiantes no evidencian buena coordinación óculo manual. Mientras en el post test se evidencia claramente que el valor nunca ha desaparecido, persistiendo en poca escala el valor a veces y predomina el valor siempre lo que hace ver que ha sido favorable la aplicación de la variable independiente sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

8.1. Con los resultados, antecedentes y teorías.

Efectuado el análisis y discusión pertinente en cuanto a las tablas y gráficos existentes podemos manifestar que de acuerdo a la aplicación de la variable independiente para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I. E. *de aplicación* IESPP “AMM”-Celendín, 2018, se concluyó que en el pre test los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial de tres años de la institución educativa antes mencionada nunca y a veces es predominante en un porcentaje mayoritario tal como se lo observa en las tablas y gráficos Números: 03, 06, 08, 09 y 10; donde lo más preocupante se evidencia en las tablas y gráficos número 10 donde los estudiantes el 95, 5 % nunca evidencian buena coordinación óculo manual y podal demostrando de esta manera que no existen prácticas y actividades que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes, pero se evidencia claramente que luego de aplicar la variable Juegos tradicionales tuvo una repercusión en su variable dependiente motricidad gruesa, ya que se logró desarrollar la motricidad gruesa enfatizando en todo momento el crecimiento y desarrollo de la persona, logrando revertir la problemática encontrada en la presente investigación científica, tal como se puede apreciar en los gráficos y tablas 01, 02, 05, 07 y 08 donde los niveles de logro sobrepasan el 70 % de efectividad de la aplicación de la propuesta.

Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y a veces los estudiantes realizan juegos tradicionales para promover el desarrollo de su motricidad gruesa; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes demuestran un alto nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, por cuanto se nota claramente que la propuesta de juegos tradicionales si constituye una alternativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial, por considerar sumamente importante el desarrollo de estas

actividades en la primera infancia determinante para el desarrollo y crecimiento de la persona en las demás etapas sucesivas de su vida.

Lo que se deduce que la mayoría de estudiantes en el pre test el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa es bajo, mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes demuestran un nivel alto y favorable en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa lo que se hace evidente al notar o apreciar en los gráficos y tablas descritos anteriormente donde los estudiantes siempre usan los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad gruesa.

Se infiere que mediante la aplicación de juegos tradicionales de manera activa, participativa, interactiva, amigable y didáctica permite mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial.

Por otro lado, tomando en consideración el aporte, relación y coherencia que guardan los diferentes autores citados en el marco referencial debo recalcar que el presente estudio de investigación concuerda con todos ellos pero que desde mi punto de vista y mi análisis efectuado minuciosamente existen muchos factores que hace falta tomar en consideración y que vamos a manifestar en el caso de algunos autores citados, por ejemplo: **Movsichoff, (2005)** al afirmar que “el juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura.” (p. 11).

Así mismo concluye que *los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de los valores en los estudiantes de educación inicial*, ya que es importante por otro lado promover el desarrollo de nuestra cultura.

Visto lo manifestado por **Movsichoff, es cierto** que el juego tradicional promueve los valores y la cultura de un pueblo, pero es necesario remarcar que los juegos tradicionales si lo usamos desde el punto de vista estratégico en las diferentes actividades de aprendizaje no solo desarrollaremos valores sino por el contrario del desarrollo bio-psico y social de los estudiantes que es

lo más fundamental y que hace falta hoy en día.

Alvear, (2011). La presente tesis hace referencia a: “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012”, desarrollado de acuerdo al reglamento de la Universidad Nacional de Loja.

Así mismo si tomamos en consideración lo dicho por Alvear que el juego incide en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa del ser humano por mi parte debo manifestar que los juegos tradicionales bien direccionados y tomados en cuenta no solo desarrollan la motricidad gruesa en nuestros estudiantes, sino que también desarrollan la motricidad fina y por lo tanto del desarrollo holístico de las personas es por ello la recomendación importante para tomarlo en cuenta desde la primera infancia a fin de no tener problemas en los aprendizajes futuros.

Según (Fonseca, 2016) en su tesis: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016” Tiene como resumen: El desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas es así que el ámbito de la motricidad está relacionado, especialmente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje, para ello es primordial motivar el desarrollo mediante juegos tradicionales.

Si analizamos lo expuesto por Fonseca puedo decir que coincidimos en que los juegos tradicionales desde el punto de vista del movimiento fortalece el desarrollo integral del ser humano, pero si estos juegos lo consideramos en todas nuestras actividades vamos a darnos cuenta que constituyen una

herramienta fundamental para desarrollar el aprendizaje significativo real y consciente de nuestros estudiantes, es por ello tomarlo en cuenta en nuestras diferentes actividades de aprendizaje de todas las áreas del currículo.

Según (Navarro, 2002) “Son juegos tradicionales que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como se acerca al mundo.”

Visto lo manifestado por Navarro que el juego permite conocer el propio cuerpo y su relación con el entorno, debo decir que guarda cierta relación con mi estudio, pero, lo importante no es conocer todo esto en la teoría, sino que es bueno no dejar de lado los diferentes juegos tradicionales, porque ellos constituyen una herramienta fundamental en nuestro quehacer educativo desde el punto de vista didáctico y metodológico.

Maestro, (2005) Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen.

Analizado lo dicho por maestro veo que coincidimos en cierta manera pero, para mí los juegos no solo transmiten tradiciones y costumbres de un pueblo sino que también resaltan la forma y estilo de vida de nuestros antepasados y es allí donde debemos poner énfasis en los más importantes, es decir seleccionar a aquellos juegos tradicionales que más se relacionan con el tema que escogemos y que esta por resolver.

Franco, (2005) de la Universidad de los Andes para optar el Título de Licenciado en Educación: “El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial”. Estudio de investigación de tipo exploratorio -descriptivo cuyo propósito fue conocer el desarrollo de habilidades motrices básicas en

educación inicial, contando como muestra con 20 niños preescolares de una Institución la U. E. Juan de Arcos ubicado en la Parroquia Jacinto Plaza del Municipio Libertador del Estado Mérida (Colombia), en el periodo escolar 2004 – 2005; a dicha muestra se les aplicó como instrumento de evaluación la observación directa, mediante la realización del test evaluación de patrones motores de Mcclenaghan y Gallahue. En los resultados se muestra que la mayoría de los niños y niñas estudiados, presentaron un nivel poco aceptable con su desarrollo motor; siendo los estadios predominantes durante la realización de las pruebas el inicial y el elemental en el preescolar, lo cual conduce a referir que existe la necesidad de generar técnicas, métodos y estrategias que ayuden al docente de dicho nivel a diseñar y evaluar actividades referidas con el desarrollo psicomotor del niño.

Por otro lado, viendo que lo argumentado por Franco en su estudio de investigación denominado desarrollo de habilidades motrices básicas en inicial, por mi parte allí coincidimos estrechamente con dicho aporte, pero, falta incidir en la cultura de nuestros maestros y padres de familia, ya que muchos de ellos consideran que el juego es pérdida de tiempo o que solo es para recrearse, con lo comprobado en el presente estudio debo recalcar que los juegos tradicionales influyen poderosamente en el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes, e allí nuestra recomendación a tomarlos en consideración por su enorme aporte al quehacer educativo.

Silva, (2011) de la universidad San Ignacio de Loyola, Lima Callao. Tesis de maestría no publicada: “Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao” en este trabajo de investigación comprobó que el desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas se diferencian, ya que en una se sigue

el proyecto de innovación de psicomotricidad vivencial y en la otra se sigue el proyecto clásico del Ministerio de Educación.

Lo dicho por Silva si es bueno realizar comparaciones en cuanto al desarrollo

motor, pero por mi parte sugiero que dichas comparaciones a veces hacen daño a los estudiantes por lo que es mejor utilizar los diferentes juegos para socializarlos y demostrarles que juntos podemos aprender mejor.

Quispe, (2007) de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Tesis de especialidad no publicada: “Prevalencia de los trastornos del desarrollo psicomotor en menores de 3 años del servicio de medicina de rehabilitación hospital San Juan de Lurigancho 2005-2006”, el propósito fue determinar la prevalencia de los trastornos de desarrollo psicomotor en niños atendidos en el servicio de rehabilitación del hospital San Juan de Lurigancho. La muestra fue conformada por 429 niños entre 0 a 3 años durante el año 2005 y 2006, a quienes se les aplicó un diagnóstico de su desarrollo y un cuestionario con preguntas objetivas. Se encontró la prevalencia de los trastornos de desarrollo psicomotor sobresaliendo la enfermedad luxante de cadera. La prevalencia fue de 16% para el año 2005 y de 12% en 2006.

Tomando en consideración el aporte de Quispe, debo manifestar que la prevalencia de los trastornos en el desarrollo motor si se debe a falta de prácticas motrices, pero que no toma en cuenta los juegos tradicionales desde el punto de vista metodológico y didáctico para desarrollar habilidades y destrezas motrices desde la primera infancia a fin de no atrofiar su normal crecimiento y desarrollo de nuestros estudiantes y por ende del ser humano.

Farfán G, (2012) Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E del Callao. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia. Universidad San Ignacio de Loyola. Ha llegado a las conclusiones:

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación visomotora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Importante lo manifestado por Farfán y es allí nuestra coherencia con el

presente estudio con lo dicho juego coopero y aprendo, pero, por mi parte todo juego, cooperación y aprendizaje están presentes en los diferentes juegos tradicionales, lo único que falta es la debida selección uso y manejo en nuestras diferentes actividades y orientaciones de los aprendizajes de nuestros estudiantes, es por ello desarrollemos nuestras actividades poniéndole énfasis a los juegos como punto de partida y motivación para despertar el interés por lo que más les gusta a nuestros estudiantes y así de esta manera desarrollaremos los aprendizajes que tanto anhelamos y esperamos.

Torres Lozano, (2015) En su trabajo de investigación denominado Aplicación de juegos tradicionales para mejorar la socialización en los niños y niñas de 3 años de la IE N° 82488 Bellavista Miguel Iglesias. Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación inicial, Universidad San Pedro Filial-Celendín, ha llegado a la conclusión:

La práctica de juegos tradicionales ha mejorado el desarrollo emocional de los niños y niñas por cuanto conoce al otro (otro niño, madre, padre, hermanos) demuestra la relaciona de amistad, tomando de esta manera la iniciativa para formar nuevos grupos en sus juegos, colabora con los demás, respeta lo ajeno, acepta las nociones de permiso, prohibición, espacio, tiempo, reglas, leyes, etc.

Finalmente debo agregar tal como lo dice Torres Lozano que los juegos desarrollan el aspecto emocional en los estudiantes, por mi parte debo agregar que todo juego exige afecto y decisión para hacerlo y si desarrollamos actividades con los juegos tradicionales no solo habremos desarrollado habilidades motrices gruesas sino que por el contrario habremos desarrollado al ser humano holísticamente y puesto al servicio de nuestra sociedad justa, digna y solidaria.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1-Conclusiones:

- a. Se logró determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 03 años de Inicial de la I.E. del centro de aplicación IESPP “AMM”-Celendín-2018.
- b. Se logró identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. del centro de aplicación IESPP “AMM”- Celendín-2018, antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales
- c. Se diagnosticó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. del centro de aplicación IESPP “AMM”-Celendín-2018, después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.
- d. Se comparó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. del centro de aplicación IESPP “AMM”-Celendín-2018, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.

9.2 Recomendaciones

- a. Los maestros y maestras seleccionar juegos tradicionales de interés de los estudiantes para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de inicial en todo sentido y modalidades.
- b. A los padres de familia, deben participar en juegos tradicionales para para mejorar el desarrollo psicomotriz en sus hijos en el hogar, escuela y sociedad en general.
- c. Programar y desarrollar juegos tradicionales que conduzca a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial.
- d. Difundir la propuesta de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes en educación inicial, considerando como referente la institución educativa beneficiada con el estudio.
- e. En el aspecto metodológico se recomienda que los docentes deben aplicar juegos tradicionales en sus diferentes ámbitos y modalidades para desarrollar su motricidad y por medio de ellos el desarrollo cognitivo, psicológico, afectivo y motriz de los estudiantes de educación inicial respectivamente.

AGRADECIMIENTO

A Director, personal docente, padres de familia y estudiantes de tres años de inicial de la, I. E. del centro de aplicación IESPP “AMM”-Celendín-2018.

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

Al Maestro Alix Zamora Rojas, por su noble labor, asesoramiento oportuno en el inicio, proceso y sistematización de este trabajo de investigación.

Con gratitud.

La autora

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvear. (2011-2012). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto "Albert Einsten".* Riobamba.
- Arroyo, S. I. (2002). *Juegos tradicionales recreativos para el aprendizaje significativo con integración de Áreas en los alumnos de 5to. Grado de educación primaria de la escuela Estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata El Tambo.* Huancayo.
- Bernuezo. (2000). *El movimiento es un espejo del desarrollo psíquico, de la personalidad y del carácter del niño".* .
- Brito, L. (2009). *Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, un habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz.*
- Bustos. (1999). *Actividades lúdicas.*
- Cajal, R. y. (1991). *Un Marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil.* Sevilla.
- Castañer, C. G. (1991). *actividades para el desarrollo de la Coordinación:.*
- Chávez Correa, T. (2015). *Propuesta de estrategias y resolución de problemas matemáticos en estudiantes de 4° de primaria de la IE. N° 83009 Sagrado Corazon de Jesús. Tesis, Universidad San Pedro, Celendín.* Celendín.
- Chávez, D. D. (2015). *Lecturas Preferidas en el Nivel de Comprensión Lectora.* Celendín.
- Conde, J. (2007). *La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.*
- Cortez Osario, Y. F. (2014). *Los programas televisivos de concurso en el comportamiento de los estudiantes de la I. E. N° 1233 Manuel Fernando*

- Cabrel Nicho. . Lima.*
- Cruzado Medina, L. M. (2016).** *Programa juegos preferidos para mejorar la expresión oral en niños de 4° grado de primaria . Sorochuco.*
- De Paz, C. (2013).** *Los momentos de lectura para favorecerla comprensión lectora en alumnos de 5° de primaria. MEXICO.*
- Diaz Manosalva, E. (2017).** *Juegos tradicionales para erradicar la agresividad en estudiantes de 5° grado de la I.E. N°. 80734-Chuquiten. CHUQUITEN.*
- Doc Player. (s.f).** Obtenido de <https://docplayer.es/amp/21876852-Capitulo-i-1-fundamentacion-teorica-sobre-el-objeto-de-estudio.html>
- Dupré. (1907).** *el concepto de motricidad gruesa.*
- Egoavil Cuadrado, N. (2015).** *El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los. Lima.*
- Farfán. (2012).** *Juego, coopero y aprendo. Lima.*
- Fernandéz. (2010).** *Corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos.*
- Fonseca. (2016).** *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez. Chimborazo.*
- Franco. (2005).** *El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial. Colombia.*
- García. (2012).** *La realidad educativa del Perú para la educación inicial. Lima.*
- Garrido, & A. (2007).** *Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del Cesfam Panguipulli. Chile.*
- Guamán Altamirano, V. (2013).** *Los Juegos Verbales y su Incidencia en la Expresión Oral de los niños y niñas de primero, segundo y tercero de la escuela particular Carlos María de Condamine. Ecuador.*
- Guerra, A. (s.f).** *destaca la importancia del tono en relación con otro, y la relación*

existente entre el tono y la motricidad asociadas al desarrollo de la afectividad, el gesto, al lenguaje y la organización.

- James. (2006).** *Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años.* Arequipa.
- Lavega. (2000).** *Van dirigidos a mejorar las capacidades físicas fuerza, velocidad, resistencia.*
- Lezama Ruiz, J. M. (2011).** *Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de tercer grado de primaria "República federal socialista de Yugoslavia".* Nuevo Chimbote.
- Linares, & C. (2008).** *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno Perinatal en el periodo julio 2005 a julio 2007.* Lima.
- Maestro. (2008).** *Generación tras generación se recobran los juegos tradicionales. Revista en ciencias del movimiento humano y salud, 3-5.*
- Marchant, H. y. (2002).** *Test de desarrollo Psicomotor (TEPSI).*
- Moncayo España, M. (2015).** *Los juegos tradicionales y su impacto en el desarrollo físico en los niños y niñas del centro de educación básica " Nicolás Martínez" de la parroquia San Bartolomé de pinllo, Ambato.* Ecuador.
- Monroy, & P. (2005).** *Descripción del Desarrollo Psicomotor y Procesamiento Sensorial en niños con Déficit Atencional con Hiperactividad pertenecientes a comunas del área Norte de la Región Metropolitana. Metropolitana.*
- movsichoff. (2005).** *el juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura.*
- Muñoz. (2006).** *Teorías del juego.*
- Oramas. (2000).** *Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años, desarrolló un estudio cuyo propósito fue proponer un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años.* Venezuela.

- Paredes. (2010).** *La actividad lúdica y su incidencia en el Desarrollo de la Psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del jardín de infantes “Las Rosas”.* Ambato.
- Parra Aybar, M. (2012).** *Programa de actividades lúdicas para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una institución Educativa De Ventanilla.* Lima.
- Pérez Chochos, C. (2015).** *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del cantón Ambato .* Ecuador.
- Quispe. (2007).** *Prevalencia de los trastornos del desarrollo psicomotor en menores de 3 años del servicio de medicina de rehabilitación hospital San Juan de Lurigancho 2005-2006.* Lima.
- Rosa Osorto, R. (2015).** *El Taller como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en el primer curso de ciclo común del Instituto Manuel Bonilla del municipio de Apacilagua, Choluteca.* Egucigalpa.
- Rubio, &. A. (2010).** *la noción de la psicomotricidad le otorga un significado psicológico al movimiento.*
- Silva. (2011).** *Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla.* Lima.
- Torres Lozano, B. (2015).** *Aplicación de juegos tradicionales para mejorar la socialización en los niños y niñas de 3 años de la IE N° 82488 Bellavista Miguel Iglesias.* Miguel Iglesias.
- Vargas Asto, R. (2014).** *El Bullying y Su relación con el rendimiento académico en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Inmaculada de la Merced”.* Nuevo Chimbote.
- Zavala Mieles, A. (2018).** *Juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el fortalecimiento dela convivencia en la escuela de educación básica “Carlos Olvera Olvera” .* Guayaquil.

ANEXOS Y APÉNDICES:

ANEXO: 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE INICIAL DE LA I.E. DE APLICACIÓN IESPP. "AMM" –CELENDÍN.			
Problema	Objetivos	hipotesis	variables
¿De qué manera se desarrolla la motricidad gruesa en los estudiantes de la I.E. de aplicación del IESPP. "AMM"-Celendín.	<p>Objetivo General:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 03 años de Inicial de la I.E. de aplicación del IESPP. "AMM"-Celendín. <p>-Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 03 años de la I. E. de aplicación del IESPP. "AMM"-Celendín., antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I. E. de aplicación del IESPP."AMM"-Celendín., después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales <p>propuesta de juegos tradicionales</p>	Los juegos tradicionales influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de	<p>- Variable Independiente: Juegos tradicionales.</p> <p>-Variable Dependiente Motricidad gruesa</p>

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

(FICHA DE OBSERVACIÓN)

Estudiante: _____ Institución _____

Educativa de aplicación del IESPP “AMM” – Celendín.

Sección Única (03 años).

Docente: GARCIA CORTEGANA, Elena Lileth

N°	Indicadores	VALORACIÓN		
		Nunca (C)	A veces (B)	Siempre (A)
		1	2	3
01	Utiliza los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad.			
02	Participa activamente en los diferentes juegos tradicionales de su localidad.			
03	Valora el desarrollo de su motricidad gruesa.			
04	Conoce y domina su lateralidad (Izquierda, derecha).			
05	Desarrolla la coordinación motora gruesa y fina al jugar el chicote caliente.			
06	Demuestra equilibrio al jugar el Rayuelo.			
07	Desarrolla habilidades y destrezas para hacer bailar el trompo.			
08	Evidencia movimientos sin dificultad (peinarse, lavarse los dientes).			
09	Demuestra dominio y destreza al desplazarse y elevar su cometa.			
10	Evidencia buena coordinación óculo manual y podal.			

Título: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I. E. de aplicación IESPP “AMM” Celendín-2018.

Celendín, 01 de marzo del año 2018.

ANEXO 3: RELACION DE ESTUDIANTES DE LA I. E. DE APLICACIÓN IESPP “AMM” DE CELENDÍN-2018.



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

RELACIÓN DE ESTUDIANTES DE INICIAL DE LA I. E. DE APLICACIÓN
IESPP “AMM” DE CELENDÍN-2018.

Nº.ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	FECHA DE NACIMIENTO		
		DÍ A	M ES	AÑO
1	ACOSTA CASTILLO, Max Jhordan	19	02	2015
2	ACOSTA HORNA, William Daniel	17	05	2014
3	BECERRA GARCIA, Daylin Samara	12	01	2015
4	BERNAL ATALAYA, Cinthya Nayelly	26	05	2014
5	CABRERA MEJIA, Mayrita	06	11	2014
6	CACHAY MEDINA, Keyli Luana	12	06	2014
7	CARUJULCA HOYOS, Diana Kairel	05	09	2014
8	CASTAÑEDA SALAZAR, Walter Isaf	07	09	2014
9	CHAVEZ MAYTA, Jean Junior	16	07	2014
10	COTRINA ANTICONA, Yasmin Aymar	11	12	2014
11	GOICOCHEA HOYOS, Suly Tamara	16	06	2014
12	GUEVARA HOYOS, Nayeli Alexandra	09	01	2015
13	HUAMAN ALATAMIRANO, André Jhosimar	10	11	2014
14	MALCA CACHAY, Camila Zoimálú	21	06	2014
15	MENA HOYOS, Thalía Estéfany	16	03	2015
16	MONSEFU CACHAY, Gianfranco Yusuf	19	05	2014
17	RUBIO LOPEZ, GisseeI Asseneth	23	11	2014
18	RUIZ IZQUIERDO, Yasira Yarasi	11	09	2014
19	SÁNCHEZ HOYOS, Cristian Daniel	08	08	2014
20	SANCHEZ MARÍN, Nayra Aylin	27	04	2014
21	SANCHEZ SILVA, Yosmel Omar	08	08	2014
22	WALTER RODRÍGUEZ, Yohel	25	12	2014

Celendín 01 de marzo del 2018

ELENA LILETH GARCIA CORTEGANA
DOCENTE

FUENTE: Elaboración nómina de matrícula 2018

ANEXO 4 : CUESTIONARIO

Estimado estudiante:

Responde esta serie de ítems, sobre la forma como piensas, sientes o actúas; es para saber y estudiar sobre el desarrollo motriz en los estudiantes de nuestro salón, para que mejoremos la motricidad gruesa en el hogar, el aula, la institución educativa y la comunidad.

Marca con un aspa (X) en una sola casillera.

Dimensión	Ítem	S	N
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sensorio motriz	2. Saluda a sus compañeros y personas mayores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3. Escucha con atención a sus profesores en el desarrollo de la clase.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4. Se apresta para el dominio corporal dinámico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5. Se apresta para la coordinación viso-motora.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	6. Conoce las partes de la motricidad gruesa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	7. Valora los elementos de la motricidad gruesa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	8. Utiliza los elementos de la motricidad gruesa para comunicarse.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	9. Valora la tonicidad muscular para jugar y hacer cosas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desarrollo motor grueso	10. Observa la importancia de la tonicidad muscular.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	11. Realiza diferentes posturas en diferentes juegos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	12. Mueve con facilidad la cabeza tronco y extremidades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	13. Conoce su lateralidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	14. Se para en un pie para demostrar su equilibrio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desarrollo físico	14. Camina en diferentes direcciones reconociendo el tiempo y espacio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	15. Demuestra habilidades y destrezas para correr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	16. Trepa escaleras sin dificultad .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desarrollo emocional	17. Salta en un pie y luego en dos pies con facilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	21. Aporta ideas al realizar un juego tradicional.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	22. Clasifica los objetos para jugar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	23. Diferencia los objetos por su color.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	24. Formula preguntas sobre los principales juegos de su localidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	25. Valora la importancia de los juegos tradicionales..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ANEXO N° 5: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

Programa de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la I. E. de aplicación IESPP “AMM” Celendín-2018.

1. Fundamentación

La presente propuesta tiene sus principales fundamentos en los siguientes principios:

- a.** La propuesta de juegos tradicionales con propósitos de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial.
- b.** Durante la aplicación de los juegos tradicionales, los estudiantes puedan mejorar el desarrollo de su motricidad gruesa en el Jardín y en la comunidad.
- c.** Desarrollar juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de su motricidad gruesa en el aula y en su vida diaria.
- d.** La aplicación de juegos tradicionales permite mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial.
- e.** El constructo de conocimientos teóricos y prácticos de juegos tradicionales para que mejoren el desarrollo de la motricidad gruesa, no es un asunto de un área curricular, sino es necesario integrar en todas las áreas curriculares e incluso en el momento de tutoría.
- f.** Los juegos tradicionales constituyen una herramienta principal para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.
- g.** La propuesta de juegos tradicionales, son actividades lúdicas del ayer y que realizadas por los estudiantes y con fines de desinhibición y motivar para participar activamente.
- h.** Los principios de la propuesta y concluimos que se fundamenta que juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial.

2. Objetivos

- a. Seleccionar información pertinente sobre las teorías que dan fundamento y razón de ser a la propuesta de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de la I.E. de aplicación del IESPP “AMM” de la provincia de Celendín – 2018.
- b. Elaborar una propuesta de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial.
- c. Estructurar la propuesta mediante juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes.

3. Diseño de la propuesta

(VALUACIÓN

0.e.mnma: la
 mDue.ix:u de ioS
 Jll.t;os. tradlc.io.la!es

Cu.. lit cián

8•jo

Interioriación J
 de •,fotm ••,
 ••••••••

JUFJOS

ttadlc.>>m.li!i u

••••••••

••••••••

..u

“

”

“_

f

J

f

A

e

u

, de micuJ de l3

en la meJO.a deJ

pos

des.rollo _ ..

el des.3.-rollo de

Juq:o02

d**

des.a."TOllo de lo

de trabajo

motricic:IMI

lJ mo.nc:.dld

>e

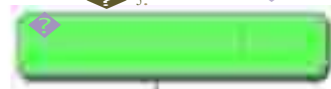
momcidad gruesa ea

e.prendínoje:

n tres

U

I

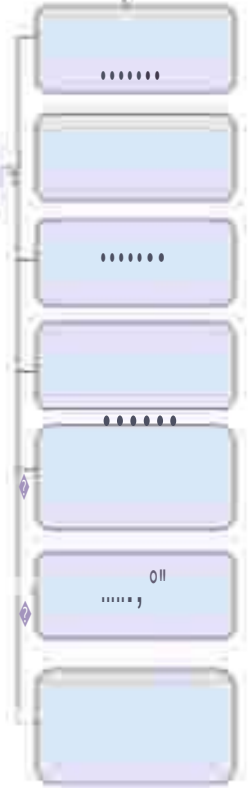
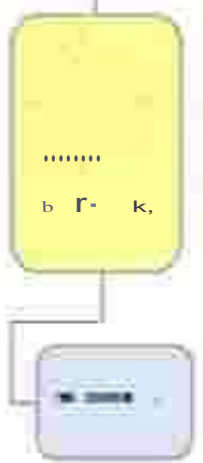
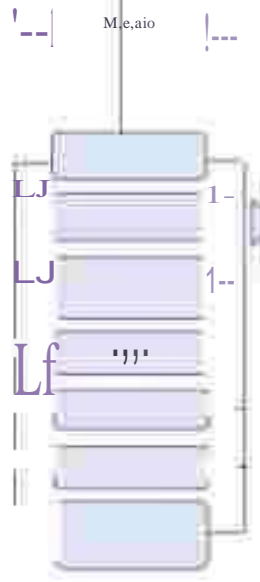
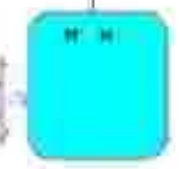
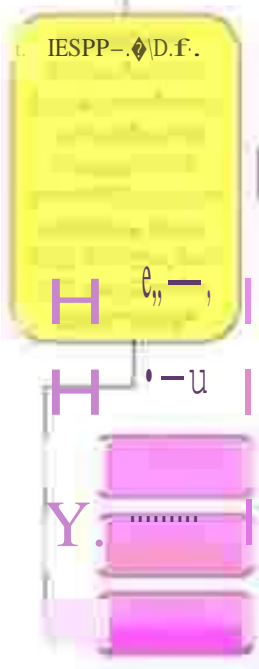


es.tud:ianle; de res
ario
I E. de apbcsl0:i

cStUd esde

G

co



4. Descripción de los componentes del diseño de la propuesta

4.1. Determinación del programa para mejorar el desarrollo de valores.

Elaborar la propuesta de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes, elaborando el pre test que estaba constituido por un conjunto de ítems, indicadores que se desprendieron de la propuesta de juegos tradicionales debidamente seleccionados, determinándose de éste modo las razones del porque investigar en la muestra seleccionada.

4.2. Constitución de equipos de trabajo.

El resultado del pre test se tuvo que constituir equipos de trabajo y se determinó en escala valorativa: Nunca, a veces y siempre para desarrollar la motricidad gruesa.

4.3. Selección de información pertinente de la propuesta de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de inicial.

Resulta un hecho evidente, se tuvo que acudir a la literatura científica especializada sobre el constructivismo y el enfoque socio-afectivo, cognitivo y motriz para recoger los aportes e identificar las teorías más relevantes sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial.

4.3. Selección de juegos tradicionales.

Se procedió a la selección de juegos tradicionales, su importancia en la unidad de aprendizaje y por otro lado se adecuaban a la naturaleza de juegos tradicionales con los que se pretende mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de educación inicial de educación básica regular.

5. Concreción de la Propuesta

La opción más adecuada para concretar la propuesta fue precisamente los juegos y a continuación se exponen los juegos tradicionales más relevantes de la historia.

**Juegos
tradicionales
(actividades de
aprendizaje).**

SESION N° 01
“JUEGO A LA GALLINITA CIEGA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : CELENDÍN
 1.2. IEI : CENTRO DE APLICACIÓN IESPP “AMM”
 1.3. SECCIÓN : “LOS CLAVELITOS”
 1.4. EDAD : 3 AÑOS.
 1.5. COORDINADORA : CARMEN MEJÍA SILVA.
 1.6. DOCENTE DE AULA: RUFINA PEREYRA ALVA.
 1.7. PRACTICANTE : ELENA LILETH GARCÍA CORTEGANA.

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRÍZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalment e	Realiza acciones de movimiento como correr,saltar,trepar,rodar

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Caminan en la punta de los pies al sonido de la pandereta. - Caminan sobre los talones. - Caminan apoyando todo el pie. - Caminan con los brazos adelante. - Caminan con los brazos hacia atrás. 	pandereta
EXPRESIVIDAD MOTRÍZ	<p>Juegan a la “Gallinita ciega”.</p> <p>-Un niño hace de gallinita ciega , se le venda los Ojos, se le da vueltas diciéndole gallinita, gallinita ciega que has perdido y la gallinita contestará una aguja y un dedal los niños preguntan ¿en dónde? La gallinita responde en el Totoral, los niños preguntan ¿Cuántas vueltas quieres dar? La gallinita dice 5 vueltas -después de las vueltas los niños le dicen échate a ja buscar, los niños aplauden para que la gallinita coja a un niño y lo remplace y siga el juego.</p>	Tela oscura
RELAJACIÓN	Se acuestan en el piso, simulan dormir, al sonido de una palmada despiertan y narran lo que han soñado.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	En una hoja pegan imágenes de niños como si estuviesen jugando a la Gallinita ciega.	Recortes de papel
CIERRE	Ubican su trabajo en un lugar visible para su exposición.	panel

SESION N° 02
“JUEGO SE MUEVE LA RAÍZ”

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : CELENDÍN
 1.2. IEI : CENTRO DE APLICACIÓN IESPP “AMM”
 1.3. SECCIÓN : “LOS CLAVELITOS”
 1.4. EDAD : 3 AÑOS.
 1.5. COORDINADORA : CARMEN MEJÍA SILVA.
 1.6. DOCENTE DE AULA : RUFINA PEREYRA ALVA
 1.7. PRACTICANTE : ELENA LILETH GARCÍA CORTEGANA.

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalment e	Realiza acciones de movimiento como
-------------	--	---------------------------	-------------------------------------

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se sientan con las piernas juntas. - Se sientan con las piernas separadas. - Se sientan con las piernas recogidas - Se sientan con las piernas cruzadas. - Se sientan y flexionan las rodillas 	
EXPRESIVIDAD MOTRÍZ	<p>Juegan “ Se mueve la raíz”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sentados en el piso unos tras de otros con las piernas abiertas cogidos de la cintura sealan de uno mueven de un lado a otro diciendo : <p>Se mueve la raíz en la punta de tu nariz .luego jalando de uno en uno a los niños hasta que no se quede alguno.</p>	
RELAJACIÓN	Sentados con las piernas cruzadas cuentan cuentos pequeños.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	Confeccionan cadenas con papeles de colores	Papeles de colores
CIERRE	Cuelgan sus cadenas y ven como se balancean.	Cordeles

SESION N° 03
“JUEGO QUE PASE EL REY”

III. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : CELENDÍN
 1.2. IEI : CENTRO DE APLICACIÓN IESPP “AMM”
 1.3. SECCIÓN : “LOS CLAVELITOS”
 1.4. EDAD : 3 AÑOS.
 1.5. COORDINADORA : CARMEN MEJÍA SILVA.
 1.6. DOCENTE DE AULA: RUFINA PEREYRA ALVA
 1.7. PRACTICANTE : ELENA LILETH GARCÍA CORTEGANA.

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalment e	Realiza acciones de movimiento como correr saltar trepar rodar.
-------------	--	---------------------------	---

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Caminan abrazados en parejas lento y rapido - Corren en trencito por todo el patio. - Corren en trencito en círculo. - Corren en trencito en línea recta. 	pandereta
EXPRESIVIDAD MOTRÍZ	<p>Juegan “que pase el rey”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dos niños se cogen de las manos preparadas para jalar el uno al otro. Uno se pone el nombre de José y el otro será María. - Los demás forman en una media luna, cogidos de la cintura caminan y luego corren cantando : - Que pase el rey que ha de pasar que el hijo del Conde se ha de quedar” - Cuando termina la canción entre las manos se queda uno y le preguntan a dónde vas a José o a María y el niño responde a dónde quiere ir cuando todos los niños han determinado a donde ir se empieza a jalar fuerte tratando de no soltarse pero la fila que se cae o se separa pierde. 	
RELAJACIÓN	Sentados en el piso comentan si les gustó la actividad como lo hicieron.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	Sentados cortan tiras largas y tiras cortas de papel	tijeras, papel lustre.
CIERRE	Exponen sus trabajos.	panel

SESION N° 04
“JUEGO LA MATA GENTE”

IV. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : CELENDÍN
- 1.2. IEI : CENTRO DE APLICACIÓN IESPP “AMM”
- 1.3. SECCIÓN : “LOS CLAVELITOS”
- 1.4. EDAD : 3 AÑOS.
- 1.5. COORDINADORA : CARMEN MEJÍA SILVA.
- 1.6. DOCENTE DE AULA: RUFINA PEREYRA ALVA
- 1.7. PRACTICANTE : ELENA LILETH GARCÍA CORTEGANA.

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalment e	Realiza acciones de movimiento como correr saltar trepar y des
-------------	--	---------------------------	--

VI. DESARROLLO DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Caminan libremente siguiendo un ritmo determinado al escuchar la pandereta - Caminan y se detienen si deja de sonar el ritmo que marca la docente. - Caminan fuerte suave, rápido lento, corto. 	pandereta
EXPRESIVIDAD MOTRÍZ	<p>Juegan “ a la mata gente”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dos niños se colocan a cierta distancia para tirarse la pelota, en el centro se colocan los demás niños cuidándose de que la pelota no les alcance si alcanza a uno de ellos este reemplazará a cualquiera de los que están con la pelota . 	pelota
RELAJACIÓN	Se acuestan y respiran profundo tomando y exhalando el aire.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	En la figura de una pelota realizan collage con papel picado	Hojas bon papel lustre tijeras
CIERRE	Exponen sus trabajos.	panel

SESION N° 05

“JUEGO LA RONDA QUE SALGA LA REYNA”

V. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : CELENDÍN
 1.2. IEI : CENTRO DE APLICACIÓN IESPP “AMM”
 1.3. SECCIÓN : “LOS CLAVELITOS”
 1.4. EDAD : 3 AÑOS.
 1.5. COORDINADORA : CARMEN MEJÍA SILVA.
 1.6. DOCENTE DE AULA: RUFINA PEREYRA ALVA
 1.7. PRACTICANTE : ELENA LILETH GARCÍA CORTEGANA.

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalment e	Realiza acciones de movimiento como correr, saltar, trepar, etc.
-------------	--	---------------------------	--

VII. DESARROLLO DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saltan con los pies juntos. - Saltan en un pie - Saltan alternando los pies 	bandereta
EXPRESIVIDAD MOTRÍZ	<p>Juegan “ a la ronda que salga la Reyna”.</p> <ul style="list-style-type: none"> -forman una ronda y entonan la canción acompañada de palmadas que salga la Reyna. -Sale un niño o una niña saltando y la canción dice que busque compañía que la quiero ver bailar..... -La niña o niño busca compañía y en pareja van saltando al compás de la canción -luego la canción dice que la deje sola que la quiero ver bailar y se queda sola o sola la niña que recién entró y así sucesivamente hasta que terminen todos 	
RELAJACIÓN	De cúbito ventral levantan los pies y lo vuelven a bajar varias veces y luego cierran los ojos y simulan dormir.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	Realizan la técnica la gota que camina.	Temperas de colores gotero hojas bon
CIERRE	Exponen su trabajo	panel

SESION N° 06
“JUEGO EL RAYUELO”

VI. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : CELENDÍN
 1.2. IEI : CENTRO DE APLICACIÓN IESPP “AMM”
 1.3. SECCIÓN : “LOS CLAVELITOS”
 1.4. EDAD : 3 AÑOS.
 1.5. COORDINADORA : CARMEN MEJÍA SILVA.
 1.6. DOCENTE DE AULA: RUFINA PEREYRA ALVA
 1.7. PRACTICANTE : ELENA LILETH GARCÍA CORTEGANA.

II. INFORMACIÓN CURRICULAR

PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalment e	Realiza acciones de movimiento como correr, saltar, trepar, rodar.
-------------	--	---------------------------	--

VIII. DESARROLLO DE LA SESIÓN

PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	-- Saltan con los pies juntos. - Saltan en un pie lento y rápido - Saltan alternando los pies	pandereta
EXPRESIVIDAD MOTRÍZ	La docente hace un rayuelo con cinta en el piso Los niños se ubican en columnas Uno de los niños coloca la tiracho en el primer recuadro y salta en un pie al segundo recuadro llega a las alas y abre los pies así hasta terminar el juego	Cinta mas King tape
RELAJACIÓN	Narran un cuento conocido por ellos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA	Colorean personajes de un cuento	Crayon es Hojas bon
CIERRE	Exponen sus trabajos	panel

ANEXO 7. Matriz de consistencia (Estructura Analítica)

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño	Población y muestra	Técnicas e instrumentos
<p>Propuesta de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de inicial de la I. E. de aplicación del IESPP. “AMM” – Celendín-2018.</p>	<p>¿De qué manera la propuesta de juegos tradicionales mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de inicial de la I. E. de aplicación del IESPP. “AMM” – Celendín-2018.</p>	<p>General Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los estudiantes de 04 años de Inicial de la I.E. la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de inicial de la I. E. de aplicación del IESPP. “AMM” –Celendín-2018.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de inicial de la I. E. de aplicación del IESPP. “AMM” Celendín-2018., antes de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales • Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 03 años de la I. E. de aplicación del IESPP. “AMM” Celendín-2018, después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales. • Comparar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. de aplicación del IESPP. “AMM” Celendín-2018, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales. 	<p>La propuesta de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de la I.E. de aplicación del IESPP. “AMM” Celendín-2018.</p>	<p>Variable independiente Juegos tradicionales</p> <p>Variable dependiente Motricidad gruesa.</p>	<p>Pre-experimental</p> <p>El diseño propiamente denominado, Diseño Pre-test y Post-test con un solo grupo de trabajo</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>G1. O₁. X. O₂</p> </div>	<p>Población. Constituida por 71 estudiantes de 3 años de inicial de la I. E. de aplicación del IESPP. “AMM” – Celendín-2018</p> <p>Muestra. Constituida por 22 estudiantes de 3 años de inicial de la I.E.de aplicación del IESPP. “AMM” Celendín-2018</p>	<p>Observación</p> <p>Ficha de observación.</p> <p>Cuestionario.</p>

ANEXO 8:

Evidencias

fotográficas



















