

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**APLICACIÓN DEL “PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS”
PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE MOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I. E. “SAN PEDRO
CHANEL” CERRO COLORADO, AREQUIPA 2014.**

**Tesis presentada por las Bachilleres:
YANETH ROMANI YUCRA MAMANI y
FRECIA SOLEDAD HUARACHA ROA
para obtener el Título Profesional de
Licenciadas en Ciencias de la
Educación Especialidad: Educación
Inicial**

AREQUIPA – PERÚ

2016

DEDICATORIA

A Dios

Por habernos permitido llegar a culminar nuestra investigación y habernos dado salud para lograr nuestros objetivos, además de su infinita bondad y amor.

Yaneth y Frecia

AGRADECIMIENTO

A mi familia por haberme apoyado incondicionalmente en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser un profesional de bien, pero más que nada por su amor.

A mis queridos docentes por su apoyo constante en las labores académicas.

Yaneth

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial para mis padres y profesores quienes estuvieron a lo largo de mi carrera profesional, que contribuyeron con sus sabios consejos y experiencias para enfrentar todos los retos y desafíos en la vida en lo personal como en lo profesional. Esta tesis va dirigida a todos ustedes.

Frecia

PRESENTACIÓN

SEÑOR DECANO DE LA FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO

En cumplimiento de lo dispuesto por el reglamento de grados y títulos de la universidad Nacional De San Agustín, ponemos a vuestra consideración la tesis titulada:

APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E. SAN PEDRO CHANEL CERRO COLORADO, AREQUIPA 2014.

Con la cual pretendemos obtener el Título Profesional de Licenciadas en Educación: Especialidad de Educación Inicial.

La tesis está dividida en tres capítulos:

Capítulo primero denominado Marco teórico comprende: conceptos básicos, antecedentes, nuevos paradigmas y la educación psicomotriz, fundamentación filosófica, fundamentación pedagógica, motricidad gruesa, definición, dimensiones, importancia, desarrollo de la motricidad gruesa, maduración del sistema nervioso, evolución del tono, aspectos que influyen en la motricidad gruesa, coordinación, definición, tipos de coordinación, factores que intervienen en la coordinación el equilibrio, definición, factores, alteración del equilibrio, evaluación, actividades para su desarrollo, el juego recreativo, definición, bases teóricas científicas, importancia, la importancia del juego en el desarrollo motor grueso, clasificación del juego, individuales, sociales, fases del juego, el juego como factor de desarrollo, el juego como estrategias metodológica, clases de juegos, tipología de juego, evaluación y orientaciones generales y sugerencias para el profesor.

El Capítulo segundo denominado Marco operativo comprende: planteamiento del problema, justificación, objetivos tanto general como específicos, hipótesis,

variables, variable independiente, indicadores, variables dependientes, indicadores, metodología de la investigación, metodología, técnicas e instrumentos, área de la investigación, población y muestra, informe de resultados.

El capítulo tercero propuesta de solución, comprende: justificación, objetivos, tanto general como específicos, actividades, cronograma de actividades, distribución de actividades, programación, beneficiarios directos e indirectos, recursos, recursos humanos y evaluación seguido de sus conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

Las Autoras

ÍNDICE

DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTO	II
PRESENTACIÓN	III

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 CONCEPTOS BÁSICOS	1
1.2 . ANTECEDENTES.....	2
1.3 . NUEVOS PARADIGMAS Y LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ.....	2
1.4. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS	4
1.5. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO INFANTIL	4
1.6. MOTRICIDAD GRUESA	5
1.6.1. DEFINICIÓN.....	5
1.6.2 DIMENSIONES	6
1.6.3 IMPORTANCIA.....	6
1.6.4. DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA.....	8
1.6.5. ASPECTOS QUE INFLUYEN EN LA MOTRICIDAD GRUESA	14
1.7. LA COORDINACIÓN	16
1.7.1. DEFINICIÓN.....	16
1.7.2. TIPOS DE COORDINACIÓN	18
1.7.3. FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA COORDINACIÓN.....	19
1.8. EL EQUILIBRIO.....	19
1.8.1. DEFINICIÓN.....	19
1.8.2. FACTORES DEL EQUILIBRIO	19
1.8.3. IMPORTANCIA DEL EQUILIBRIO	20
1.8.4. EVALUACIÓN DEL EQUILIBRIO	20
1.8.5. ACTIVIDADES PARA SU DESARROLLO	20
1.9. EL JUEGO RECREATIVO.....	21
1.9.1 DEFINICIÓN.....	21
1.9.2. TEORÍAS DEL JUEGO	23
1.9.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO.....	27

1.9.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO	28
1.9.5. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO	28
1.9.6. FASES DEL JUEGO.....	29
1.9.7. EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO	30
1.9.8. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA	33
1.9.9. CLASES DE JUEGOS.....	34
1.9.10. TIPOLOGÍA DE JUEGO.....	36
1.9.11. EVALUACIÓN	36
1.9.12. ORIENTACIONES GENERALES Y SUGERENCIAS PARA EL PROFESOR.....	37

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA INVESTIGACIÓN REALIZADA

2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	39
2.2 JUSTIFICACIÓN.....	40
2.3 OBJETIVOS	42
2.3.1. OBJETIVO GENERAL	42
2.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	42
2.4 . HIPÓTESIS	42
2.5 VARIABLES.....	42
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	42
2.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE	43
2.6. CARACTERÍSTICAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
2.6.1 Diseño.....	43
2.6.2 Técnicas e instrumentos.....	43
2.7. AREA DE LA INVESTIGACIÓN	44
2.7.1. Población y muestra.....	44

2.8. INFORME DE RESULTADOS.....	44
2.8.1. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST Y POST TEST.....	47
2.8.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	60

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

3.1. JUSTIFICACIÓN.....	61
3.2. OBJETIVOS.....	62
3.2.1. OBJETIVO GENERAL	62
3.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	62
3.3. ACTIVIDADES	62
3.3.1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	62
3.3.2. DISTRIBUCIÓN DE CAPACIDADES	63
3.3.3. PROGRAMA DE ACTIVIDADES.....	65
3.4. BENEFICIARIOS	107
3.4.1. BENEFICIARIOS DIRECTOS	107
3.4.2. BENEFICIARIOS INDIRECTOS.....	107
3.5. RECURSOS.....	107
3.5.1. RECURSOS HUMANO	107
3.5.2. RECURSOS FINANCIEROS.....	107
3.6. EVALUACIÓN.....	107

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. CONCEPTOS BÁSICOS.

1.1.1 PROGRAMA: Incluye una serie de actividades y material didáctico destinado a los alumnos de todos los niveles

1.1.2 HABILIDADES: Las habilidades motoras básicas son las actividades motoras generales que asientan las bases de actividades motoras más avanzadas y específicas como son las deportivas: correr, saltar, lanzar, coger, dar patadas a un balón, escalar y saltar a la cuerda y correr aun a determinada velocidad son ejemplos típicos de las consideradas actividades motoras generales, incluidas en la categoría de habilidades básicas.

1.1.3 COORDINACIÓN MOTORA: Es la capacidad que tienen los músculos esqueléticos del cuerpo para sincronizarse, bajo parámetros de trayectoria y movimiento

1.2. ANTECEDENTES

Las actividades lúdicas se han introducido en los últimos años como una herramienta didáctica para la adquisición y desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas en edad escolar, en las diferentes áreas de la vida del ser humano. En relación a esto, según un estudio realizado, Kaufman (2006) considera que las actividades del juego pueden proporcionar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional.

Al realizar movimientos comunes propios de su edad, los niños y niñas de la I.E. San Pedro Chanel del distrito de Cerro Colorado, presentan problemas en la coordinación, equilibrio, lateralidad e incluso cuando se trata de realizar algunas carreras que el profesor le envía a ejecutar, por lo tanto es visible la falta de práctica de actividades lúdicas que les faciliten un óptimo rendimiento tanto en la escuela como en su hogar, con esta situación y problema a la vez se dará paso a la aparición de inconvenientes en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, puesto que darán poco interés hacia las actividades pedagógicas que demanden los profesores. Al no ser estimulados de manera correcta, en lo relacionado a la motricidad gruesa a través de actividades lúdicas, los estudiantes estarán desmotivados y consecuentemente mostrarán una baja autoestima que se verá reflejada en la jornada diaria del estudiante.

El siguiente trabajo investigativo “las actividades lúdicas en los niños y niñas” está respaldado en diversas teorías que permiten abordarlo de manera más profunda, para ello se utilizó la metodología del trabajo de motricidad gruesa. Mediante estas actividades se pretende lograr los objetivos propuestos y generar estrategias que ayuden a un mejor desarrollo de la motricidad gruesa.

1.3. NUEVOS PARADIGMAS Y LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ

Entre las grandes preocupaciones que están presentes en todos los foros internacionales, tenemos el fenómeno social llamado EDUCACIÓN. El debate sobre los diversos aspectos de la educación ha permitido conocer los nuevos descubrimientos científicos acerca de cómo los seres humanos construyen el conocimiento del medio ambiente natural, social y cultural en el que están inmersos, siendo en ese sentido un aspecto particular a considerar lo referido

al papel que juega el conocimiento de nuestra corporalidad en relación al desarrollo inteligente y a nuestra personalidad. Las sociedades a nivel mundial se han visto convulsionadas por las grandes obligaciones y cambios que se vienen dando en todos los campos del saber que están obligando a modificar los paradigmas acerca de la escuela y su relación con los procesos productivos y los problemas sociales en que se debate la sociedad, no sólo la del presente sino de las futuras generaciones que se forman en las aulas de alguna institución educativa. Cambios que se originan por tres factores: primero, el avance de la ciencia y la tecnología; segundo, la globalización de la economía y; tercero, el cambio del modelo económico.

Esta realidad exige a la educación priorizar el desarrollo de aspectos fundamentales que contribuyan al desarrollo de nuestra sociedad. En primer lugar, se plantea lograr un individuo con capacidad para resolver problemas nuevos, esto es, de mente creativa y crítica y capaz de auto aprender.

En segundo, es necesario desarrollar en los estudiantes aptitudes “para vincularse con los demás”, es decir, que el individuo se adapte socialmente.

En tercer lugar, que tenga capacidad “para pensar y expresarse”. Ambas aptitudes están enunciadas juntas, como integrantes de un mismo binomio.

Por tanto, frente a estas necesidades, se plantea adoptar nuevas estrategias educativas orientadas a responder a las demandas y necesidades sociales y a los acelerados cambios que tienen lugar en el campo-económico, científico, técnico y cultura.

En resumen, la nueva estrategia educativa en lo que concierne a la formación de los educandos, debe atender: la necesidad de acceder a la información, la necesidad de pensar y expresarse con claridad, la necesidad de resolver problemas y la de vincularse con los demás.

Lo cual obliga a darle una vital importancia al quehacer educativo. Cada vez se hace más imprescindible conocer los principios pedagógicos y las nuevas investigaciones que se vienen realizando, para que el maestro pueda aplicarlos en el aula, más aún si tenemos en cuenta que el niño es el propio constructor de su perfil evolutivo como resultado de su programa madurativo propio y el medio ambiente concreto en que tal programa se despliega.

1.4. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS.

Friedrich Wilhelm Froebel (1826), creador de la educación preescolar y del concepto de jardín de infancia (kindergartens), menciona que *el juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa. Los juegos del niño son los gérmenes de su vida ulterior*. El juego constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida además es la actividad propia del ser humano nadie obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con gusto porque está satisfaciendo una de sus necesidades naturales y lo hace para sentirse bien consigo mismo y no busca dañar a otros. A los niños se los prepara en el juego para una vida sana y de éxito porque a través del mismo se expresan y aprenden desde pequeños, siendo esto una de las oportunidades que tienen docentes para enseñar en las aulas a triunfar a los niños y niñas para hacer de ellos adultos exitosos.

1.5.- FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO INFANTIL.

Édouard Claparede (1940), declara:

El niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc. Esta teoría nos dice que toda actividad que realiza el niño a futuro le será útil dicho de otra forma el niño debe estar constantemente en actividad para lograr su desarrollo integral y en el futuro llegar a ser un adulto que ha desarrollado sus capacidades y lucha por lo que quiere. Por lo tanto el juego cumple un papel importante en el proceso de enseñanza aprendizaje y en la vida de los niños sobretodo en su vida educativa pero más en su educación inicial ya que es la etapa donde más aprende y de la que depende para el resto de su vida. Vygotsky, mencionado por Eduardo Crespillo Álvarez (1960) manifiesta *el niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales*. La principal actividad de los niños es el juego pues todo lo que hace el niño lo convierte en juego a través

del cual aprende y adquiere lo que necesita para su vida, por este motivo, se considera al juego como un medio para aprender de manera voluntaria y creativa.

Además señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona, por lo tanto el individuo no puede vivir sin actividad, ni apartado de la sociedad, porque él aprende observando, imitando, jugando e interactuando con los demás. Dichas interacciones favorecen el desarrollo e incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.

1.6. MOTRICIDAD GRUESA

1.6.1. DEFINICIÓN

Aller Martínez, Carlos. (1991). Dice *Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de mantener el equilibrio y coordinación.*

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, especialmente 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. 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 cálculo.

1.6.2. DIMENSIONES:

Estás pueden ser:

- Movimientos básicos del cuerpo
- Sostenerse
- Girarse
- Arrastrarse y levantarse
- Caminar
- Subir y bajar escaleras
- Inclinarsse
- Empujar, levantarse y trasportar peso
- Correr
- Saltar
- Habilidades básicas de actividades deportivas
- Actividades acuáticas
- Comportamientos complejos vinculados con actividades deportivas

1.6.3. IMPORTANCIA

El movimiento, permite a la pedagogía abrir otra dimensión: la de la vivencia del niño y de su potencial de descubrimiento y de creatividad. Desde muy pequeño el niño va descubriendo sus posibilidades, uno de los momentos más decisivos en el desarrollo de todo niño es cuando se da su primer acto voluntario consciente, aquí descubre que puede ejercer un “poder” sobre los objetos a través de su cuerpo. Poco a poco se va partiendo de las mismas posibilidades que tiene frente a ese objeto determinado, una de ellas es darle movimiento: tirándolo haciendo ruidos con él, estrujándolo, rompiéndolo. Jugando con él; etc. Es así como va tener el placer de vivenciar su cuerpo, placer esencialmente del movimiento en sí mismo, como señala Lapierre.

El movimiento le da la posibilidad al niño de:

- Conocer el mundo en que vive y del que formará parte.
- Lograr un equilibrio emocional

- Expresarse con imaginación y sensibilidad
- Actuar como personas libres.
- Amarse a sí mismo, etc.

Aller Martínez señala que los niños durante los 6 primeros años de su vida, todavía viven un periodo de exploración del mundo que los rodea a través del movimiento de su cuerpo y el pretender reprimir esa necesidad en una “educación” que se dice racional, con el silencio y la inmovilidad, con las prohibiciones, exigencias y el empobrecimiento de las expresiones motrices espontáneas relacionadas con el objeto, el espacio y los otros, es un atropello ya que representaría privar al niño de su medio más auténtico de desarrollo.

El niño descubre inicialmente su cuerpo a partir del movimiento, así mismo descubre al espacio en el cual él está inmerso. El movimiento está implícito en todas las actividades, contribuye al desarrollo socioemocional del niño a través de la actuación en grupos grandes y/o pequeños, el juego con los compañeros, las actividades artísticas, las rondas, las actividades musicales, la resolución de problemas, etc.

En el niño pequeño, el movimiento influye en su desarrollo psíquico: en su personalidad, en sus relaciones interpersonales, sin la adquisición del pensamiento conceptual, y comportamiento, en la adquisición de diversas nociones fundamentales para los aprendizajes futuros, en fin sin el movimiento el niño puede ser un ente aislado de la vida natural en todo ser humano.

Existen muchas actividades que le permiten al niño estar en movimiento, pero ellas no siempre están programadas de tal forma que le den posibilidad de explorar su cuerpo, su espacio, los objetos y los otros: no se trata de imponer ni hacer ejecutar al niño una serie de ejercicios, si no de crear un clima favorable para el movimiento y

la expresión. El niño necesita estímulos, momentos en los cuales pueda manifestar sus pulsiones vitales, tales como el ruido, el movimiento, el placer, la agresividad, que a veces solemos olvidar. Es esencial que nosotros participemos con ellos, y que los animemos constantemente, sin cohibirlos, hacerles sentir que nos molestan puede generar inseguridad en ellos, pues estamos rechazando su expresión espontánea.

Es importante permitirle al niño que se comunique a través de su cuerpo, pero para que dicha comunicación sea real, no debe ser impuesta por el adulto; ello hará de la expresión algo auténtica, libre y espontánea.

Se puede combinar una serie de actividades para trabajar con los niños, lo importante es que cada una de ellas trabaje los siguientes aspectos.

- Lúdico
- Afectivo
- Moral
- Intelectual
- Motor
- Social

1.6.4. DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

El desarrollo motor, que se refiere a través de la capacidad de movimiento, depende esencialmente de dos factores básicos: la maduración del sistema nervioso y la evolución del tono.

1.6.4.1. La maduración del sistema nervioso

La maduración motora es paralela a la maduración neurológica. Su línea de desarrollo sigue la Ley Céfalocaudal (desde la cabeza hacia los pies) y la Ley Próximo Distal (desde la columna hacia las extremidades)

- **Ley Céfalocaudal.** El desarrollo se extiende a través del cuerpo desde la cabeza a los pies, es decir, que los progresos de las estructuras y las funciones empiezan en la región de la cabeza, efectivamente, que la parte superior del cuerpo en el niño es más pesada, ya que es la más desarrollada como asimismo lo son las funciones motrices: cuando aún bebé se le acuesta sobre el vientre puede enderezar la cabeza mucho antes de poder hacerlo con el pecho. De igual manera el control de los ojos, la cabeza y hombros precede al de las extremidades.
- **Ley próximo Distal:** El desarrollo procede de dentro hacia fuera a partir del eje central del cuerpo. En el desarrollo pre-natal, la cabeza y el tronco se forman antes que las piernas, los brazos van alargándose progresivamente a continuación las manos y los dedos.

Funcionalmente el proceso es el mismo. El niño posee el uso de los brazos antes que el de las manos y éstas son utilizadas de una forma global antes de que pueda coordinar y controlar los movimientos de los dedos.

Por otro lado, la madurez nerviosa que permite el paso progresivo de la actividad indiferenciada a la actividad consciente y diferenciada está íntimamente asociada y dependiente de la experiencia vivida.

Los primeros movimientos del feto y del recién nacido reflejan inmadurez neurológica y funcional. De estos primeros movimientos, de carácter reflejo se pasa al desarrollo de movimiento más diferenciados de carácter global, que comprometen amplios aspectos musculares. Paulatinamente el niño irá utilizando músculos específicos para realizar movimientos y acciones que demandan una coordinación precisa y control neuromuscular.

Toda la vida psíquica del niño pequeño se expresa en movimientos y gestos; esta acción corporal influye en el

desarrollo global psíquico del niño, en su personalidad, en la comunicación y relación con los otros, configurando de esta manera la base de todos los aprendizajes.

1.6.4.2. La evolución del tono muscular

El tono sirve de fondo sobre el cual surgen las contracciones musculares y los movimientos; por tanto, es responsable de toda acción corporal y, además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones. El tono evoluciona de la siguiente manera: después del nacimiento se manifiesta por una hipertonía (rigidez) de los miembros y por una hipotonía del tronco (relajamiento). Progresivamente, hacia los tres años el tronco se modifica y adquiere más consistencia, lo que le da más agilidad a los miembros, aunque todavía los movimientos siguen sin destacar dos aspectos a través de los cuales continúa la evolución del tono: uno ligado a la tipología del niño y otro ligado a la edad.

a.- FUNCIÓN TÓNICA:

Tono: La palabra tono proviene del griego “tonos” que significa tensión. El tono se manifestó por un estado de tensión muscular que puede ir desde una contracción exagerada (par atonía) o fuerte (hipertonía) hasta una descontracción en estado de reposo (hipotonía), en el que, aunque de forma muy débil todavía se percibe una tensión muscular. El tono muscular en la condición anterior a la acción la prepara y la guía. Fisiológicamente hablando puede entenderse como un estado de preparación y disposición al movimiento.

Para la realización de cualquier movimiento es necesaria la participación de los músculos del cuerpo hace falta que unos se activen o aumente su función y otros se inhiban o relajen la ejecución de un acto motor voluntario, es imposible si no se tiene control sobre la tensión de los músculos que intervienen

en el movimiento. Además de la parte motriz podemos observar que el tono nos puede hablar de la parte emocional

Permite el mantenimiento de las actitudes siendo la base biológica de las comunicaciones a nivel de las personas y de la comunicación de la persona con la realidad del mundo presente. En la función tónica que imprimen todas las cargas afectivo-emocionales del individuo: estados de tensión, ansiedad, alegría, motivación, deseo, repulsión, etc.

b.- CARACTERÍSTICAS DEL TONO MUSCULAR:

El tono es muy variable. Está cambiando continuamente en función a las adaptaciones y equilibraciones propias de la acción o postura que se está llevando a cabo. El estado tónico es una función de relajación con el medio que depende de cada situación y de cada individuo. Cada persona tiene un estilo tónico propio que lo caracteriza y determina su ritmo de evolución motriz. Mira StánBack (1963), descubrió que el ritmo de evolución de ciertos aspectos motores (posiciones de pie, marcha, prensión fina), así como la calidad de otros aspectos motores (las diferentes formas de movimientos espontáneos) está en relación con el grado de extensibilidad, distingue dos tipos motores: el niño hipertónico. Se caracteriza por ser poco extensible, desde los primeros meses manifiesta gran movilidad que aumenta por cada una de las adquisiciones del desarrollo postural. La adquisición de la posición de pie y de la marcha es precoz. Presenta estereotipos infantiles a menudo de tipo violento como el balanceo que produce la cuna o el hecho del golpear la cabeza contra la pared

El niño hipotónico. Se caracteriza por ser muy extensible tranquilo y por presentar un desarrollo postural más tardío. Prefiere los juegos de manipulación de objetos las manifestaciones ruidosas. Los estereotipos tienen un estilo diferente son movimiento finos de exploración del propio cuerpo,

el estado tónico se encuentra relacionado con varios factores biológicos, hereditarios, y maduraciones, pero también depende de la historia de las relaciones del individuo con su entorno, a partir de las cuales se desarrollan diferentes estados tónicos. Así, se ha visto que la hipotonía se relaciona con la satisfacción de las necesidades; por el contrario la hipertonia se relaciona con la insatisfacción, con los conflictos y las ansiedades creadas por estos: Se describe dos tipos fundamentales de tono:

Tono de soporte o de base relacionado con la postura.

Tono de acción relacionado con el desarrollo motor, es decir con la integración melódica cinética que acompaña y reajusta permanentemente el gesto motor. Lora en 1991 describe un tercer tipo de tono llamado “tono de actitud” donde se inscriben los gestos surgidos en relación con los demás que irán configurando el comportamiento y forma de ser.

c.- IMPORTANCIA DE LA FUNCIÓN TÓNICA.

En primer lugar, la actividad tónica es necesaria para realizar cualquier movimiento; para cada movimiento, debemos de ajustar el tono, utilizando el grado de tensión necesaria para este, adaptándolo al objetivo. Este se relaciona de manera estrecha con la postura, determinante, por lo que se constituye como una unidad tónico postural.

En segundo lugar el tono es uno de los elementos fundamentales en la construcción del esquema corporal (segundo contenido de la psicomotricidad), pues una fuente de sensaciones propioceptivas, informándonos como están nuestros músculos y nuestra postura. Mediante el tono tenemos conciencia de nuestro cuerpo.

En tercer lugar el tono entendido como medio de expresión de las emociones. Las tensiones emocionales se expresan mediante tensiones musculares y viceversa. El tono es un medio de comunicación mediante el cual nosotros podemos expresar

nuestros sentimientos, angustias, placeres y placeres. En ocasiones nuestras palabras (lenguaje verbal) Puede decir una cosa, pero lo que realmente sentimos se expresa mediante el tono de nuestro cuerpo.

En cuarto lugar el tono se encuentra estrechamente relacionada con los procesos de atención y percepción lo cual resulta imprescindible para cualquier aprendizaje.

En el desarrollo motor se observan tres fases, sus características y las edades aproximadas en que aparecen.

- **Primera fase: (6 meses a los 4 años)** Se caracteriza por una dependencia completa de la actividad refleja, especialmente de la succión. Alrededor de los tres meses, el reflejo de succión desaparece debido a los estímulos externos, que incitan el ejercicio y provocan una posibilidad más amplia de acciones y el inicio de los movimientos voluntarios.
- **Segunda fase:(4 años a los 7 años)** Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y el tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono y la maduración.
- **Tercera fase:** La tercera fase corresponde a la automatización de estas posibilidades motrices, que como se ha dicho, forman la base necesaria para futuras adquisiciones.
Específicamente se observa las siguientes adquisiciones en el desarrollo motor:
 - Al cumplir 1 año de edad se puede mantener de pie durante ratitos pequeños y camina con ayuda.
 - Cuando tiene un año y medio ya conseguirá andar y puede subir escaleras con ayuda, toca todo, se agacha y es capaz de levantarse y sentarse solo en la silla.

-Cuando tiene dos años aparece la carrera y puede saltar con los dos pies juntos se puede poner en cuclillas, sube y baja escaleras apoyándose en la pared.

-A los tres años controla bien su cuerpo y se consolida las habilidades motoras adquiridas es decir este año la carrera se perfecciona, sube y baja escaleras sin ayuda, puede ponerse de puntillas y andar sobre ellos.

-A los 4 años corre de puntillas, puede saltar con un pie se mueve sin parar salta y corre por todas partes. A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal

1.6.5. ASPECTOS QUE INFLUYEN EN LA MOTRICIDAD GRUESA

a) **Motricidad:** El desarrollo de los movimientos, como hemos mencionado depende de la maduración y del tono, factores que se manifiestan concretamente con las sinsinecias (movimientos parásitos que acompañan un gesto) o sea por el control postural. Comprende todo lo referente al desarrollo de los movimientos así como la coordinación motora gruesa, fina y la disociación. En la ejecución motriz intervienen factores neurofisiológicos tales como la soltura, torpeza, hipercontrol, regularidad, etc., así como emocionales: comodidad, placer, rigidez, impulsividad, etc.

El juego armonioso entre la coordinación y la disociación, nos indica la edad motriz del sujeto y nos informa sobre su maduración topológica, estado de ánimo y comportamiento. De acuerdo con el desarrollo espontáneo de la motricidad, los movimientos se han clasificado en 5 tipos que se definen a continuación:

- **Los movimientos locomotores o automatismo:** son movimientos gruesos y elementales que ponen en función al cuerpo como totalidad por ejemplo: caminar, gatear, correr, trepar, etc.

- ✓ **Caminar:** caminar delante, andar de espaldas, imitar diferentes formas, como el robot iniciación de la marcha atlética.
- ✓ **Correr:** correr elevando las rodillas, en talones, de espaldas, en forma lateral con cambios de dirección y ritmos.
- ✓ **Gatear:** adelante, atrás, lateral, gatear entre aros, cilindros, etc.
- ✓ **Trepar:** una soga, sobre las escaleras, barras verticales.
- **Coordinación dinámica:** exige la capacidad (de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo) por ejemplo, saltos, brincos, mayo netas, caídas, etc.
 La organización de los brincos es compleja; la naturaleza y la génesis de esta actividad el niño aprende a brincar por imitación por tanto la reproducción de un gesto dinámico que pone luego los aspectos ligados a la praxis (movimientos coordinados en función de un resultado o una intención) así mismo interviene el ritmo a través de la regularización del movimiento.
 - ✓ **Salto:** saltos con pie, saltos largos, saltos con un pie, saltos sobre obstáculos, saltos sobre ligar, salto hacia atrás, saltos laterales, sobre trampolines, etc.
 - ✓ **Caídas:** caídas desde pequeñas alturas, caídas desde bancos, desde taburetes, caídas y saltos inmediatos.
- **La disociación:** es la posibilidad de mover voluntariamente uno o más partes del cuerpo, mientras que las otras permanecen inmóviles o ejecutan un movimiento diferente por ejemplo: caminar sosteniendo con los brazos un plato con una piedra encima.
- **La coordinación bimanual:** consiste en la acción de las manos (u otra parte del cuerpo) realizada en coordinación con

las manos esta coordinación se considera como paso intermedio a la motricidad fina. Ejemplo, Rebotar una pelota. Sin embargo, intervienen otros factores motores y psicológicos (psicomotores por tanto), como la adaptación del gesto aun objeto que se mueve en el espacio lo que significa que necesita un ajuste continuo de los ojos a la ubicación del objeto.

1.7. LA COORDINACIÓN:

1.7.1. DEFINICIÓN

Es la armonía del juego muscular en reposo y en movimiento, esto nos conduce a:

- Calidad de sinergia que permite combinar la acción de diversos grupos musculares para la realización de una serie de movimientos con un máximo de eficiencia.
- Calidad física que permite al hombre asumir a conciencia en la ejecución, llevando a una integración progresiva, su adquisición posibilita una acción óptima de los diversos grupos musculares, pero realizando una secuencia de movimientos con un máximo de eficiencia.

COORDINACIÓN MOTORA: También llamada coordinación motriz, es la capacidad que un ser humano tiene de mover el cuerpo conscientemente, ese movimiento está ligado a la percepción. Problemas motores pueden ocasionar una mala caligrafía, mala habilidad en la práctica de deportes debido a una percepción defectuosa.

- **CAPACIDADES COORDINATIVAS:** Las capacidades motoras o físicas se dividen en capacidades de la condición física y capacidades coordinativas. Las capacidades coordinativas son particularidades relativamente fijadas y generalmente del desarrollo de los procesos de conducción y regulación de la

actividad motora. Las capacidades coordinativas son determinadas por las funciones parciales que sirven de base para el proceso coordinativo percepción y elaboración de informaciones programación y anticipación, comparación de los parámetros ideales y reales del movimiento, impulsos eferentes:

- **CAPACIDADES COORDINATIVAS GENERALES:** son aquellas que incluyen la precisión o regulación y la dirección del movimiento, se divide en:

Mayores: pertenecen a los movimientos proximales, es decir a los que se efectúan más cerca del eje del cuerpo. Los segmentos proximales están más condicionados por el sistema nervioso, se perturban fácilmente y se conservan más tiempo en la edad madura.

Menores: corresponde a los movimientos de los segmentos distales, que efectúan más lejos del eje del cuerpo. Estas coordinaciones propias de la etapa tardía del desarrollo, están menos condicionadas y son más fáciles de perder

- **CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES:** Se incluye el acoplamiento y el ritmo motor.

El acoplamiento: Fenómenos que actúan de un modo eslabonado y el ritmo motriz la división de la dinámica de movimiento que en diversas fases que forma la estructura dinámica del mismo.

Las fases del movimiento son la tensión o acumulación de energía y la relajación o descarga de energía y procesos de conducción y regulación de la actividad motora se desarrolla en todos los individuos según las mismas normas pero eso significa que los mismo transcurren en cada persona con igual velocidad, exactitud, diferenciación, y movilidad. Estas particularidades cualitativas de transcurso de los procesos conductivos y regulativos con los que determinan las particularidades de su

desarrollo son precisamente las que determinan la esencia de las capacidades coordinativas.

1.7.2. TIPOS DE COORDINACIÓN.

- **COORDINACIÓN GLOBAL:** primera fase del proceso de aprendizaje motor, donde se forman las estructuras básicas de un movimiento. Donde la fuerza, ritmo, fluidez y volumen de este son incorrectos e inadecuados.
- **COORDINACIÓN FINA:** segunda fase del proceso del aprendizaje motor donde la fuerza, fluidez, y volumen son precisos y armónicos.
- **COORDINACIÓN ESTÁTICA:** Es el equilibrio entre la acción de los grupos musculares antagonistas, la cual se establece en función del tono y permite la conservación voluntaria de las actitudes.
- **COORDINACIÓN DINÁMICA:** es la puesta en acción simultánea de grupos musculares diferentes en vista a la ejecución de movimientos voluntarios maso menos complejos.
- **COORDINACIÓN DINÁMICA ESPECÍFICA:** ajuste corporal que se realiza frente a demandas motrices que exigen el uso particular de algún segmento.
- **COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL:** Acción donde intervienen gran cantidad de segmentos musculares ya sea extremidad superior, inferior o ambas alavés. Este se basa en el movimiento con desplazamiento corporal en uno o ambos sentidos y que pueden ser rápidos o lentos
- **COORDINACIÓN VISOMOTRIZ:** Tipo de coordinación que se da en un movimiento manual o corporal, que corresponde a un estímulo visual y que se adecúa positivamente a él. (coordinación óculo manual y coordinación óculo podal)

- **COORDINACIÓN DINÁMICA MANUAL:** corresponde al movimiento bimanual que se efectúa con precisión sobre la base de una impresión visual.

1.7.3. FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA COORDINACIÓN

Escobar (2004) La coordinación va a influir de forma decisiva sobre la velocidad y la calidad de los procesos de aprendizajes de destrezas y técnicas específicas que más tarde van a su aparición en el mundo escolar. Es por ello que la coordinación es una cualidad neuromuscular íntimamente ligada con el aprendizaje y que está determinada, sobre todo, por factores genéticos. A continuación vamos a señalar aquellos factores que determinan la coordinación

- ✓ La velocidad de ejecución
- ✓ Los cambios de dirección y sentido
- ✓ El grado de entrenamiento
- ✓ La altura del centro de gravedad
- ✓ La duración del ejercicio

1.8. EL EQUILIBRIO

1.8.1. DEFINICIÓN

Consiste en la capacidad de controlar las diferentes posiciones del cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento, donde el cuerpo actúa contra la fuerza de gravedad.

La capacidad de mantener una postura en forma equilibrada se debe desarrollar junto con todas las demás capacidades psicofísicas. No obstante es frecuente encontrar niños con dificultad para lograr un buen equilibrio o que pueden, con mayor dificultad de lo esperado, el control de su postura.

1.8.2. FACTORES DEL EQUILIBRIO

El equilibrio postural se construye y desarrolla en base de las informaciones viso-espacial y vestibular un trastorno en el control del equilibrio no solo va

a producir dificultades para la integración espacial, sino que va condicionar el control postural. A continuación vamos a distinguir tres grupos de factores:

- ❖ **Factores sensoriales:** órgano sensorio motores, sistema laberintico, sistema plantar y sensaciones sinestésicas
- ❖ **Factores mecánicos:** fuerza de la gravedad centro de gravedad, base de sustentación, peso corporal
- ❖ **otros factores:** motivación, capacidad, concentración, inteligencia motriz, autoconfianza.

1.8.3. IMPORTANCIA DEL EQUILIBRIO

La importancia radica en la clara mantención de una posición contra la fuerza de gravedad, por ende generar estabilidad en un cuerpo ejerciendo un control efectivo ante las fuerzas que actúan sobre él. Tenemos dentro de esta cualidad la base de la sustentación de apoyo que sería en este caso en donde el centro de gravedad se mantiene en equilibrio (pies, manos, cabeza).

1.8.4. EVALUACIÓN DEL EQUILIBRIO.

Jiménez, (2002). Al igual que con otras capacidades el equilibrio es susceptible de valoración y medida. Para detectar posibles retrasos a nivel de equilibrio estático podemos emplear las pruebas que ozeretski y guilmil nos ofrecen:

- Mantenerse inmóvil un mínimo de 10s de puntillas y con los pies juntos (4 a 5 años)
- Mantenerse sobre una piedra, a la (pata coja) sin moverse durante 10s por lo menos (5 a 6 años)

1.8.5. ACTIVIDADES PARA SU DESARROLLO

Jiménez (2002), el conocimiento del cuerpo, la creatividad la apropiada adecuación al movimiento y la confianza y seguridad en sí mismo, se realiza en la escuela las siguientes actividades:

Actividades de equilibrio estático:

- Trataremos de evolucionar de posiciones más estables a menos estables

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

Actividades de equilibrio dinámico

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

1.9. EL JUEGO RECREATIVO

1.9.1. DEFINICIÓN

Es la actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño que constituye la manifestación espontánea y el modo peculiar de satisfacer la necesidad de movimiento y acción haciendo uso de la creatividad.

El juego no puede ser entonces tomado como algo inútil ni trivial pues, para el niño es tan importante como el trabajo, deportes y la vida social para el adulto.

El juego acompaña al niño en el transcurso de su vida, constituyéndola la vía por la que adquiere el cúmulo de experiencias necesarias para enfrentarse con éxito al mundo que lo rodea dándole oportunidad para que

experimente y ponga en práctica todas sus actividades, y para que conozca mejor el sentido de lo que puede o no puede hacer, ayudándolo a comprender y controlar el mundo en el que se desenvuelve.

A través del juego aprende a compartir sus juguetes y respetar los de otros niños, aprende a esperar turno; a asumir responsabilidades; a tomar iniciativa en el grupo; a jugar cooperativamente con otros niños y a adquirir hábitos de orden ya que luego determinado el juego, ordenará y pondrá en su respectivo lugar, todos aquellos elementos usados.

- a) Los primeros juegos del niño son espontáneos, no están sujetos a ninguna regla. Con las acciones de imitación, hacia el segundo año de vida, aparecen las primeras reglas, muy rudimentarias, por cierto prevaleciendo durante ese periodo, prioritariamente, el juego no reglado; responde a movimientos espontáneos que el niño repite.
- b) A partir del segundo año los juegos de imitación prevalecerán y están ligados al medio familiar, proyectándose luego al medio social
- c) Posteriormente los juegos de imitación estarán orientados a la representación de animales y vehículos que él conoce. Jugaran así al gato y al ratón, al gavián y a los pollitos, etc. los juegos con cubos es otra de las atracciones en niños de estas edades, estos juegos de construcción aparecerán con los juegos de imitación. La construcción de torres, escaleras y cosas que él conoce. Para entonces el niños tiene noción de reglas muy simples y arbitrarias puesto que prevalece los juegos de imitación hasta los 5 años en que termina la educación inicial y los 6 en que ingresa a educación básica regular, en la que el niño ya puede crear reglas nuevas de acuerdo a los intereses propios de esa edad.
- d) A los 7 años aparecen los juego sociales, los juegos de hazañas y proezas; cada niño hace gala de lo que él puede aún son capaces para organizar un juego por lo que forman todavía una sociedad fragmentada, cada uno trata de hacerse notar por los demás, hasta llegar a la organización rudimentaria, anuncio de los juegos de

competición, puerta de entrada a los deportes individuales y colectivos bajo la modalidad de juegos pre deportivos.

1.9.2. TEORÍAS DEL JUEGO

1.9.2.1. TEORÍA DEL PRE EJERCICIO DE GROSS

Gross, mencionado por Aller Martínez (1991), considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre ejercicio ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madures se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que estos estén totalmente desarrollados. En definitiva, Gross defiende que los seres humanos y el resto de los seres el reino animal juegan porque es adaptivo esta teoría puede ser considerada como precursora de los principios funcionalistas de la etología actual.

1.9.2.2. TEORÍA DE FREUD

Freud, igualmente mencionado por Aller Martínez (1991) más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental:

-el principio del placer que representa la exigencia de las pulsiones de vida o tendencia compulsiva hacia el gozo, y el principio de pulsión de muerte que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden a la reducción completa de las tenciones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque por una parte se rigen hacia el interior y tienden ala auto destrucción y por otro se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva.

En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa hacer un espectador pasivo aun actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego. La explicación es bien sencilla el niño disfruta viendo sufrir a un

amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad de esta manera consigue dominar la violenta impresión experimentada completamente de lo que le fue posible al recibirla.

Estas características del juego suponen un excelente instrumento a la hora de diagnosticar y de llevar a cabo una terapia de los conflictos infantiles. Al igual que sucede en el sueño (función de la vida psíquica normal). El juego manifiesta fundamentalmente 2 procesos: uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil y dos la angustia que produce las experiencias de la vida misma por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad por que consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día lo dominaron a él.

En definitiva, podríamos considerar al juego catarsis, ya que trata de resolver o dominar las situaciones dificultosas con las que el niño se va encontrando en el día a día. Esta manera de enfocar el juego despierta un gran interés entre los psiquiatras y los psicólogos.

1.9.2.3. TEORÍA DE WINNICOTT

Los escritos y estudios psicoanalíticos se han vinculado el tema del juego con distintas experiencias sensoriales. Pero Winnicott defiende que el juego se debe abordar como un tema por si mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto.

El juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior. Entonces ¿dónde está el juego? Existe un rasgo especial que se distingue de las otras dos realidades y al que Winnicott llama experiencia cultural o juego esta tercera área o zona mental permite al niño entender las situaciones como (si mamá hace como si se fuera, pero no se va) y supone una zona que se encuentra fuera del niño pero que no es el mundo real y exterior en el que vive. En este lugar se originan los fenómenos transicionales que más tarde darán lugar al juego, de este al juego compartido y de el a las experiencias culturales.

En este contexto surge el concepto de objeto transaccional que describe una tercera área de experiencia intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro por tanto, es algo interno y externo a la vez y puesto que supone un proceso fundamental de encuentro con la realidad con la infancia, jugara un papel importante en la vida adulta. Por tanto para Winnicott la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre niño y el ambiente lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre lo subjetivo y lo objetivo. Este espacio potencial es un factor muy variable que varía de individuo en individuo y que depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre. Sin embargo, las otras dos realidades (psíquica o la personal y el mundo real) son maso menos constantes ya que la primera está relativamente determinada por lo biológico y la segunda zona es de gran utilidad para el analista ya que es el único lugar donde se puede originar el juego, la terapia debe ofrecer oportunidades para los impulsos creadores motores, y sensoriales que constituyen la malaria del juego.

De entre todas las teorías psicoanalíticas de interpretación del juego infantil, la teoría de Winnicott es la más incesante por que aporta un modelo que intenta dar respuesta a los fenómenos interactivos que se producen en el juego teniendo en cuenta los aspectos emocionales como cognitivos del juego infantil.

1.9.2.4. TEORÍA COGNITIVA DE PIAGET

Piaget (1991), relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar a las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas en este sentido jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget “su olvido” de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

1.9.2.5. LA TEORÍA SOCIO HISTÓRICA DE VYGOTSKY

Vygotsky, mencionado por Aller Martínez, defendió que la naturaleza del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego en estas zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental en definitiva. Una guía de desarrollo del niño.

De acuerdo con Vygotsky el origen del juego es la acción. Ahora bien mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para Vygotsky el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica. El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si el niño logra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la necesidad de introducirse en actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de consciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria de acuerdo a la realidad para su bienestar psicológico. Sin embargo no debemos confundir esta situación de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión ya que lo resalta Vygotsky ya que el deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación. Esta teoría de la escuela soviética nos permite comprender el papel de la cultura en la elaboración espontánea de conocimientos infantiles,

abriéndonos de esta forma la posibilidad de hacer un uso educativo y adecuado del juego.

1.9.2.6. LA TEORÍA DE SUTTON – SMITH

La teoría de la enculturación de Sutton Smith y Robet defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión. Es una manera muy eficaz de asegurarse la transmisión de la ideología dominante de la sociedad

1.9.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es una educación temprana pero necesaria y positiva que no le podemos negar.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y juguete guardan entre si una estrecha relación de esta manera la infancia, el juego y el juguete surgen al unirse en el devenir evolutivo del hombre y van a caracterizar la primera parte de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta, entonces podemos decir que el juego es:

- Placentero, divertido y está asociado al gozo
- Tiene un fin eminentemente interno, nunca externo, un niño juega por la simple satisfacción que la actividad lúdica genera, y no con la finalidad de obtener un premio o reconocimiento.
- Es espontáneo y voluntario, no requiere exigirle a un niño que juegue pues lo hará por su propia iniciativa
- Requiere de cierta participación activa por parte del jugador. En este sentido ver televisión u oír música no son consideradas actividades lúdicas.

1.9.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO

Por su naturaleza el niño es dinámico y alegre; el juego puede aprovecharse en ocasiones para desarrollar la coordinación y el sentido espacial.

Los juegos de movimiento y coordinación en grupo se dirigen sobre todo a la actividad física y a la adquisición de las diversas destrezas generales, permite además que se relacionen con otros; favoreciendo el área social. El juego, a su vez, se estimula una serie de aspectos como la coordinación, el conocimiento del cuerpo y la capacidad de atención.

Algunos juegos que se sugieren para brindarle al niño la oportunidad de identificar y comparar las partes de su cuerpo son: entonar cantos con movimientos rítmicos, correr libremente, la gallinita ciega que consiste en tocar al compañero con los ojos vendados. Todos estos juegos le Ayudaran a fortalecer los músculos del cuello, espalda y extremidades. De esta forma el niño conquista el ambiente inmediato que le rodea: logrando además posturas adecuadas y un buen equilibrio corporal pues a medida que juega se desplaza y está en mayor contacto con el ambiente.

1.9.5. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

El juego puede ser clasificado en:

1.9.5.1. Juegos individuales: presenta a su vez las siguiente etapas:

- El juego que realiza el niño con sus propios miembros al mover los brazos, piernas. A los 6 meses puede jugar ya con sus piernas.
- El juego con las cosas: son formas de juego la realiza primero bajo el control de la vista, posteriormente, coge las cosas, las cambia de posición, trata de destruir primero y luego de construir las cosas.
- El juego de imitación: este tipo del juego requiere del niño gran poder de observación, supone un modelo presente en la

memoria. Se ha comprobado que la niña imita mejor que el varón.

- El juego de ficción: es producto de la imaginación. El niño confiere a los objetos, actor o personas una significación que no tiene. Humaniza a los objetos, les asigna un alma, lenguaje y vida.

1.9.5.2. Juegos sociales: es posterior al juego individual no basta que los niños estén reunidos en un local y jueguen juntos para ser considerado como tal, pues, para ello es necesario que exista un solo juego y que cada niño desempeñe un papel dentro de él.

El juego social se manifiesta de manera clara en la tercera infancia sobre todo en la adolescencia.

Los juegos sociales permiten que el niño se integre al grupo, forjando el respeto mutuo y la solidaridad.

1.9.6. FASES DEL JUEGO

El juego tiene tres fases:

- a) **Presentación:** se realiza esta primera fase teniendo a los niños sentados alrededor del profesor, afín de que todos escuchen claramente los pormenores del juego así como el nombre de este. A esta fase se le conoce también con el nombre de explicación. Para la repetición de un juego se debe tener presente el diálogo con los niños, a fin de conocer sus opiniones y aclarar las posibles dudas.
- b) **La organización:** Esta constituida esta segunda fase por la distribución de los niños para la realización del juego. La distribución de los niños está en función a las necesidades del juego, pidiendo a ellos libremente escoger un lugar o ser designado por el profesor.
- c) **El desarrollo:** El éxito en el desarrollo del juego está en captar el interés y la alegría del niño; pues ambos constituyen la base del juego y deben ser mantenidos en todo momento. En cuanto al

interés, tan pronto se percate el profesor que este decaiga es conveniente suspender el juego; se hará lo propio si incumplen las reglas acordadas, continuándose este luego de tomar las determinaciones del caso, la alegría es base de todo juego pero debemos de tener cuidado de no caer en el exceso.

1.9.7. EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO

Es una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un hacer sin obligación de tal forma que esta capacidad hace reflejar al propio niño y para los que lo rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad. Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro. El juego deja de ser adaptivo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social, a través del niño logra el autodomínio y la precisión de movimiento que requiere para sentirse integrado en su medio y a la vez autónomo y libre en sus desplazamientos, el juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

El juego simbólico según Piaget (1991), ingresa a los niños en el mundo de las ideas, en el mundo de verdadera inteligencia humana. Con esto los niños comienzan a prender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. Las reglas son un conjunto de normas eternas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa.

Estar jugando presupone atravesar la línea divisoria que separa lo que no es juego de lo que sí es. Juego nace de la realidad que rodea al niño, de la cual toma sus elementos y nunca se aleja de ella más allá que lo preciso para volver a ella de nuevo, recrearla y enriquecerla.

Los juegos infantiles pueden ser serios, en el sentido de exigir y provocar actitudes rigurosas en los niños, sin que ello deje de ser juegos. Por eso, no

hay que confundir toda actividad infantil con juegos; los niños son perfectamente conscientes de cuando están jugando y cuando no.

Hay que ser respetuosos y partir de no todo acto puede ser un juego ni todo acto está fuera de juego.

El juego siempre es interesante y significativo para el niño ya que si se pierde el interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal el juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

Vygotsky, mencionado por Aller Martínez, define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen los micro contextos en las cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños. El entramado de relaciones interpersonales que rodea toda actividad humana le proporciona su sentido sociocultural. Hay actividades que tienen un solo sentido lúdico y placentero, pero están tan bien incorporadas a los sistemas de vida que les damos pleno sentido cultural y espiritual son también esta categoría la actividad de diversión, de tiempo libre, artísticas o culturales. Los niños perciben la actividad incluida en un contexto de relaciones interpersonales que es lo que le da verdadero sentido social y personal a la acción. Toda actividad en la que un niño está incluido proporciona un campo de intereses que pueden ser explorados a través del juego: el juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunas requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado pero hay otras que utilizan muy pocos recursos estas son las que en la vida real tampoco las precisa. Si permitimos el juego libre y espontáneo entre los niños de la clase aparecerán juegos de reproducción de actividades humanas que constituyen el gran bando de centro de interés de los que debemos partir en la intervención educativa. Lo que debemos

hacer es potenciar y permitir que los niños las realicen de forma lúdica en los rincones de juego.

La organización espacial y temporal del aula y el centro debe ser flexible y permite que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan cuando están solos y se hace propuestas de juego.

El juego adquiere fuerza necesaria para que el sujeto se implique en ella como cosa propia y subjetiva, y así se convertirá en una actividad significativa cada niño se juega sus ideas, sus intereses y sus motivaciones.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, este es un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niños una gama de sensaciones y emociones personales que le resultan benéficas. Las experiencias de juego constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego – felicidad y juego – alegría.

Los niños relacionan el juego con los estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos la participación constante entre niño- adulto en diversas situaciones va creando una línea de conciencia sobre el juego que la convirtió en un escenario privilegiado para la satisfacción y la autocomplacencia. Muchas emociones son practicadas por los niños en sus experiencias con los adultos y con los otros niños.

El juego es una caja de emociones positivas que el niño aprende desde que comienza en situaciones y experiencias lúdicas con sus cuidadores.

Es importante que los centros ofrezcan situaciones diarias donde puedan practicar la alegría y desplegar un estado emocional de plena satisfacción social y personal.

También se harán presentes en escenarios lúdicos abundantes conflictos personales, sin embargo la resolución de conflictos interpersonales es una

vía importante para la maduración afectiva y el progresivo equilibrio de las emociones.

1.9.8. EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

El juego es la actividad preferida por los niños. El juego les produce placer y lo viven tan intensamente que el compromiso se toma en cosa seria. En el juego el niño se entrega por completo, es una vivencia lúdica inaplazable.

Cuando un niño juega se ve con vitalidad; cuando está enfermo o deprimido, por el contrario no desea participar en ninguna actividad que se le proponga. El juego refleja la disponibilidad del niño para asociarse para acercarse, para compartir, para estar en grupo. El juego es terapéutico incluso para los jóvenes y adultos. Genera la visión de múltiples realidades en la medida que descubre otras posibilidades el juego además de ser una experiencia gratificante estimula la expresión de emociones y la manifestación espontánea de lo que el individuo es y desea hacer. A través del juego el niño proyecta y refleja alegrías y tristezas dejándolas aflorar entre la realidad y la fantasía.

El juego aparece desde etapas muy tempranas del crecimiento y está presente en los animales como en los humanos, es una herramienta de aprendizaje muy eficaz que facilita la integración aun grupo o comunidad.

El juego se encuentra relacionado con aspectos significativos que intervienen en el desenvolvimiento psicomotor, en el desarrollo de la inteligencia y en la capacidad de comunicarse y relacionarse con los demás y con el mundo. No es necesario enseñar a jugar el juego siempre aparece, poco a poco se perfecciona creando reglas y adoptando y descubriendo roles. El juego facilita la inserción al medio donde el niño se desarrolló y se convierte en un dinamizador entre el crecimiento del individuo y su adaptación a la cultura.

Por lo regular, las experiencias vividas como placenteras están asociadas al juego. Así que la riqueza pedagógica que se encuentra en el juego como herramienta mitológica aporta múltiples beneficios al niño en su despliegue motor, desarrollo de la inteligencia, expresión de emociones, adaptación a

la realidad descubrimiento de potencialidades, motivación por establecer vínculos con personas, situaciones y objetos. Activa lenguajes y códigos, dinamiza la convivencia con otro articula al individuo con la cultura, reconoce e identifica valores y posibilita el aprendizaje.

Los educadores tienen la necesidad y el compromiso de formar hombres responsables y felices. De igual forma deben hacer de su tarea cotidiana un arte y el arte implica siempre la creación de un nuevo juego de reglas.

La estrategia metodológica es explorar alternativas en el juego. Enseñar a jugar y jugar sin miedo al fracaso es uno de los secretos de la educación infantil.

1.9.9. CLASES DE JUEGOS.

Piaget (1991), descubre el papel del juego dentro del sistema de desarrollo que él establece y describe las formas que adquieren los juegos espontáneos y los identifica con las formas que adquieren las capacidades infantiles.

Clasifica los diferentes juegos en tres apartados, dependiendo en la relación que tienen con el cambio del niño a lo largo de la vida: sensorio motor, simbólico y reglado.

- **Juegos sensorio motores** estos implican la puesta en acción de la capacidad de los niños de construir y operar desde los estímulos que en el provoca el entorno físico, los objetos y su propio cuerpo, elaborando respuestas complejas de carácter motor- manipulativo, es decir, utilizando su cuerpo. Un ejemplo de este juego son los juegos espontáneos a través de esto, el desarrollo se va encontrando con su aprendizaje.
- **Juegos simbólicos:** son todas las actividades representativas que realizan dentro de un marco no estrictamente serio o de comportamiento acomodativo. Un ejemplo de juego simbólico son las imitaciones de movimientos, acciones, etc. las actividades que los niños realizan entre tres y seis años son actividades simbólicas de carácter lúdico.

Para Piaget (1991), el juego se diferencia de la actividad seria porque los niños no se preocupan mucho de que lo que hacen sea exactamente lo que se espera de ellos y lo que deben hacer ellos se relajan y se olvidan de la necesidad de ajustar su acción. Para él, el juego simbólico es más una dimensión que un instrumento de aprendizaje.

- **Juegos de reglas:** es el único juego que Piaget lo considero de naturaleza social, este juego se refiere a un cambio de necesidad interna que tiene todo proceso mental. Los niños no son capaces de pensar en forma lógica y operar razonadamente por lo que podrán comprender los juegos de reglas.

Los niños se pueden incluir en juego ricos e interesantes sin tener dominado completamente las normas, esto les va ayudar en el proceso de sus capacidades mentales físicas y motoras.

La clasificación de los juegos de Piaget (1991), relaciona el juego y el desarrollo cognitivo, por tanto comprende la actuación de los niños dentro de los juegos, pero no es muy práctica para analizar la relación entre el juego, desarrollo y el aprendizaje.

- ✓ Juegos funcionales: la actividad se centra en el conocimiento del cuerpo en su entorno y su funcionamiento. El juego le permite al niño relaciones con su entorno, las formas, colores, etc; donde desarrollamos sus sentidos, todo esto va hasta cuando el niño empieza a incluir objetos como juguetes o cosas que chupa. En general este tipo de juegos suscitan en la niñez.
- ✓ Juegos de imaginación: permiten el desarrollo de la imaginación y asumir todas estas situaciones que queremos emitir de la manera que nos parezca más agradable; este tipo de juegos son importantes en el desarrollo del lenguaje y el manejo de símbolos.
- ✓ Juegos de construcción: los juegos de construcción plantean problemas que en su desarrollo involucran diversidad de

factores motores, intelectuales y efectivos. El éxito posibilita la formación de hábitos de orden, ayuda a mantener la actividad de mejor manera de formar colores, texturas y soluciones.

El éxito de este tipo de actividad depende de que se permita la mayor cantidad posible de elementos para ganar mayor conocimiento y experiencia.

- **Juego de normas:** son aquellos juegos que en su desarrollo implican reglas conocidas, aceptadas o impuestas por los jugadores, implica una previa organización, por realizarse en grupos y se convierte en un medio de convivencia – socialización.

El jugador aprende a decir y manejar sus derechos y respetar el de los demás

1.9.10. TIPOLOGÍA DE JUEGO

- ✓ Según su naturaleza: juegos, rondas, pre deportivos, técnicas de dinámica de grupo
- ✓ Según su forma: individuales o en grupo
Al aire libre o bajo techo:
Juegos libre o dirigidos
- ✓ Según su función: obedece al objetivo que persigue al coordinador del juego

1.9.11. EVALUACIÓN

A través del juego el profesor puede determinar la capacidad del educando en los siguientes aspectos:

- Integración al grupo
- Iniciativa
- Responsabilidad
- Habilidades y destrezas
- Afrontamiento de problemas.
- Cooperación

1.9.12. ORIENTACIONES GENERALES Y SUGERENCIAS PARA EL PROFESOR.

El juego es la actividad natural, espontánea y la forma característica y propia de la expresión creadora del niño.

El juego no requiere de aprendizaje previo ya que es un actividad que brota de la vida misma.

El juego permite la descarga del exceso de energía que mantiene a los niños tensos, irritables y nerviosos, liberando a la ansiedad, hostilidad y agresividad reprimida.

Que el juego es el termómetro con que el niño mide de lo que es capaz y que continuamente experimenta y pone en práctica toda sus habilidades para conocerse mejor y comprobar cada vez sus progresos.

A través del juego el profesor puede conocer y comprender mejor al niño, pues este en forma inconsciente vuelca sus instintos, sus temores, su ansiedad, su hostilidad y su agresión reprimido. Proyecta al exterior el concepto que el niño tiene de si mismo, el concepto que le merecen sus compañeros y la forma como se integra y se relaciona con los demás.

El juego se basa fundamentalmente en la alegría y el interés, que ambos deben ser mantenidos en todo momento. Recordamos también la alegría no debe caer en exceso y que cuando el interés por parte de los niños empieza a declinar es preferible suspender el juego y sustituirlo por otro. Todo juego debe dar lugar a la participación activa de la totalidad del grupo, evitando eliminar a los participantes, y que si el reglamento así lo determina, con mucha inteligencia el profesor buscara la manera de que ese niño siga participando de alguna forma.

El profesor tomara una ubicación tal, que pueda ser visto y escuchado por todos los participantes sin dificultad; el deberá tener una visión total del grupo.

Los medios de trabajo didáctico deberán estar a la mano y los niños estar familiarizados con cada uno de los elementos a emplearse. El juego procura al niño oportunidades para actuar con libertad frente a situaciones dadas, expresar sus emociones y tomar por si mismo, decisiones para

resolver los problemas que se le presenten de acuerdo a lo expresado el profesor dejara en lo posible al niño de acuerdo a sus interés y afinidades, buscando el momento preciso a estimularlo y a cambiar de compañeros.

Físicamente el juego contribuye a que los niños tomen conciencia de sus habilidades y de su capacidad frente así mismo, ayudándole a comprender y controlar el mundo en el que se desenvuelve.

A través del juego el niño aprende del grupo a conocer lo que es correcto o incorrecto, lo que es bueno y lo que es malo. Lo hace aceptable e inaceptable, en una palabra, el niño aprende a ser un buen compañero y ser honesto y justo.

CAPÍTULO II

MARCO OPERATIVO

2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los niños de 3 años de la Institución Educativa San Pedro Chanel presentan falta de coordinación motora gruesa al realizar actividades de su vida diaria y su evolución académica, situación que preocupa a todos los educadores.

Durante el trabajo de observación llevado en la institución se percibió que en la clase de psicomotricidad algunos niños al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se le dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece además la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón.

Esta realidad nos lleva a la gran pregunta:

¿Por qué razón o razones nuestros niños de la Institución Educativa San Pedro Chanel tienen dificultades en su motricidad gruesa?

a.- PROPUESTA ALENTADORA

Es muy probable que la aplicación del “Programa de juegos recreativos” contribuya a desarrollar la motricidad gruesa en niños de 3 años de edad. Este Programa es un programa elaborado por nosotras las investigadoras con la intención de favorecer y potenciar las necesidades del niño en la edad preescolar. Las experiencias implican movimiento y expresión considerando que las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo

transicional. El individuo nace, es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

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

2.2. JUSTIFICACIÓN

El trabajo de aplicar el “Programa de juegos recreativos” para el desarrollo de la motricidad gruesa, consideramos que se justifica dado que es una oportunidad para comprobar que las habilidades psicomotrices del niño están relacionadas directamente con el juego que involucra movimientos motores.

La investigación fundamentada en el juego como estrategia para desarrollar coordinación. La actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral. El infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

Sin ninguna duda, la motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que

aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas gnoseológicas.

Desde el punto de vista del interés de las investigadoras, este proyecto busca centrar el interés en el juego para el niño en edad preescolar, lo tenga como un referente de su desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

Por ello, los resultados que se esperaban obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas de la Institución Educativa San Pedro Chanel alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que los estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

Desarrollar una buena motricidad gruesa en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

En la siguiente investigación tendremos la oportunidad de dar respuestas a las siguientes interrogantes:

-¿Cómo se encuentra la motricidad gruesa en los niños de 3 años de Institución Educativa. San Pedro Chanel?

-¿Aplicando el “Programa de juegos recreativos” mejorara las habilidades de motricidad gruesa de los niños?

-¿Cuáles serán los efectos en las habilidades de motricidad gruesa después de aplicar el “Programa de juegos recreativos”?

2.3. OBJETIVOS.

2.3.1. OBJETIVO GENERAL

Demostrar si al implementar y ejecutar el “Programa de juegos recreativos”, los niños de 3 años de la Institución Educativa. San Pedro Chanel de distrito de Cerro Colorado –Arequipa-, desarrollan las habilidades de motricidad gruesa.

2.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Identificar el nivel de la motricidad gruesa, antes de la aplicación del “Programa de juegos recreativos”, de los niños de tres años de la Institución Educativa. San Pedro Chanel.
- Implementar y aplicar el “Programa de juegos recreativos”
- Comprobar la eficacia del “Programa de juegos recreativos” para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa, en los niños de tres años de la Institución Educativa San Pedro Chanel.

2.4. HIPÓTESIS

Si desarrollamos el “Programa de juegos recreativos” con los niños de tres años de la Institución Educativa. San Pedro Chanel es probable desarrollen sus habilidades de motricidad gruesa.

2.5. VARIABLES.

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Programa de juegos recreativos

2.5.1.1. INDICADOR

Implementación y ejecución del programa de juegos recreativos acorde a un plan de actividades.

2.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Habilidades de motricidad gruesa

2.5.2.1. INDICADORES

Logro del nivel de:

- Movimientos locomotores
- Coordinación dinámica gruesa
- Disociación
- Coordinación viso motriz
- Equilibrio

2.6. CARACTERÍSTICAS DE LA INVESTIGACIÓN

2.6.1 Método de la investigación

El método utilizado en el presente trabajo de investigación es el método científico el cual se rige en los procesos confiables y acordes con la realidad a investigar y además porque es el único que permite el uso de técnicas de una realidad objetiva, llegar a conclusiones básicas contrastables.

2.6.2 Diseño

El tipo de investigación es cuasi experimental con un solo grupo al que se aplicará un pre test, luego el “Programa de juegos recreativos” para finalmente obtener resultados a través de un post test
Esto es:

$$O1 \quad x \quad O2$$

Donde:

- O1 : Pre-test
- x : Programa de juegos recreativos
- O2 : Post-Test

2.6.3 Técnicas e instrumentos.

Para la investigación se utilizaran

TÉCNICAS:

- Ficha de observación

INSTRUMENTOS

- Sub test de motricidad del TEST de TEPSI (12 ítems)

2.7. ÁREA DE LA INVESTIGACIÓN

2.7.1. Población y muestra

EDAD	SECCION	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
3 años	única	16	20	36
TOTAL	1	16	20	36

NOTA: Todo el proceso de investigación ha sido aplicado a los 36 niños y niñas sin distinguir su género, condición social, aptitudes o actitudes psico biológicas.

2.8. INFORME DE RESULTADOS

El test de desarrollo psicomotor TEPSI (TEst de desarrollo PSIcomotor), validada por la efectividad demostrada en decenas de pruebas informadas en tesis y libros de distintos autores, es un test que mide de manera gruesa el rendimiento en cuanto a desarrollo psicomotor del niño de dos a cinco años en relación a una norma, y determina si el niño presenta un rendimiento normal o si está bajo lo esperado.

El TEPSI consta de 3 sub test, los cuales representarían mediciones de 3 grandes áreas dentro del desarrollo psicomotor del niño: la coordinación psicomotricidad fina, el lenguaje y la motricidad gruesa. El sub test de coordinación consta de 16 ítems, el sub test de lenguaje consta de 24 ítems y el sub test de motricidad de 12 ítems. Para cada sub test y para el puntaje total se han establecido normas que permiten detectar la existencia de algún atraso del niño en su desarrollo psicomotor general o en algún aspecto particular.

Nosotros aplicamos el sub-test de “motricidad” que informa acerca del movimiento y control del cuerpo en actos breves o largos y también se evalúa

el equilibrio, el manejo de su propio cuerpo a través de conductas como agarrar una pelota, saltar en un pie, andar de puntillas, pararse de un pie y otras que vemos en el siguiente cuadro.

La siguiente tabla es el formato con el que hemos aplicado a los 36 niños y niñas tanto en el Pre Test como en el Post Test. La razón por la que presentamos ambos resultados es para observar la diferencia entre los resultados de uno y otro luego de la aplicación del “Programa de juegos recreativos”

FORMATO DE LA LISTA DE COTEJO DEL SUB TEST DE MOTRICIDAD DEL TEPSEI

Código del niño(a) _____ Edad _____ Profesora _____			
COD	SUB TEST MOTRICIDAD	SI	NO
1M	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		
2M	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.		
3M	Lanza una pelota en una dirección determinada.		
4M	Se para en un pie sin apoyo 10 s o más.		
5M	Se para en un pie sin apoyo 5s o más.		
6M	Se para en un pie 1s o más.		
7M	Camina en punta de pies 6 o más pasos.		
8M	Salta 20 Centímetros con los pies juntos.		
9M	Salta en un pie 3 o más veces sin apoyo.		
10M	Coge una pelota		
11M	camina hacia adelante topando talón y punta		
12M	Camina hacia atrás topando punta y talón.		
	TOTAL SUB TEST MOTRICIDAD		

2.8.1. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST Y POST TEST.

CUADRO N°1

SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR

PRUEBAS	PRE TEST			POST TEST		
ALTERNATIVAS	fi	%	Fi	Fi	%	Fi
NO	33	92%	33	2	6%	2
SI	3	8%	36	34	94%	36
TOTAL	36	100%		36	100%	

Fuente: Base de datos 2014

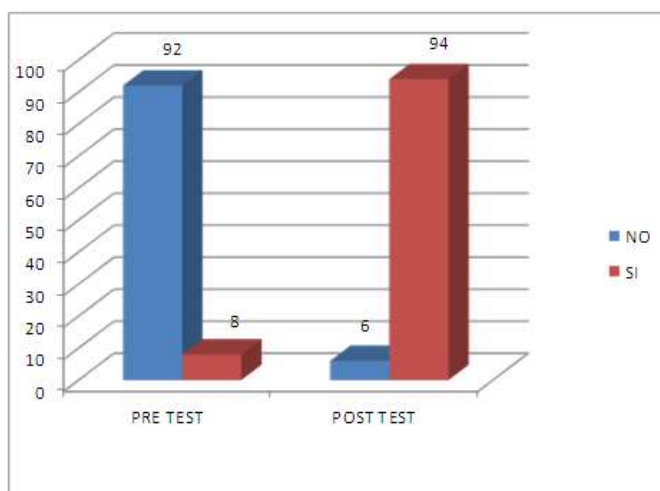
INTERPRETACIÓN

En el cuadro n° 1, salta con los dos pies juntos en el mismo lugar vemos que en el pre test 33 niños (92%) no logran saltar con los dos pies juntos en el mismo lugar y el 8 % restante si logro. En el post test el 94% logro saltar con los dos pies juntos en el mismo lugar y el 6% no lo logro.

Analizando los cuadros vemos que la mayoría de los niños de la I.E. San Pedro Chanel el 94% logran saltar con los dos pies juntos en el mismo lugar mejorando sus habilidades coordinación motora gruesa gracias a la aplicación del programa experimental donde se realizaron actividades de coordinación óculo pedal.

GRÁFICO N° 1

SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR



CUADRO N° 2

CAMINA 10 PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA

PRUEBAS	PRE TEST			POST TEST		
ALTERNATIVAS	fi	%	Fi	Fi	%	Fi
NO	31	86%	31	6	17%	6
SI	5	14%	36	30	83%	36
TOTAL	36	100%		36	100%	

Fuente: Base de datos 2014

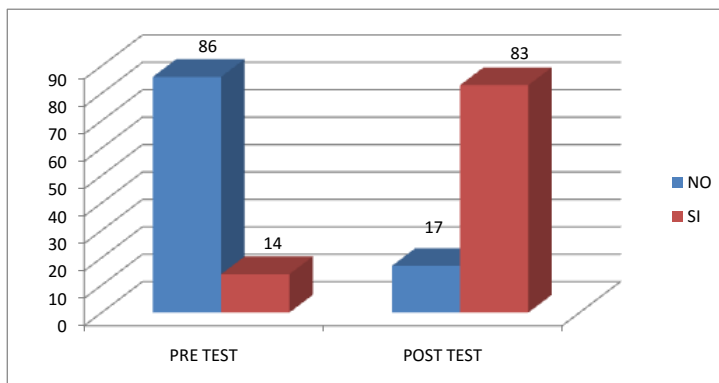
INTERPRETACIÓN

En el cuadro n° 2; camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua en el pre test 31 niños que es el 86% no logro y 5 niños que son el 14% lo lograron en el post test 30 niños que son el 83% lo lograron y 6 niños que son el 17% no lo lograron.

Analizando los resultados indica que la mayoría de niños de la I.E. San pedro chanel (83%) logro caminar 10 pasos llevando un vaso lleno de agua mejorando sus habilidades de coordinación ojo mano pie gracias al entrenamiento de acciones motoras.

GRÁFICO N° 2

CAMINA 10 PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA



CUADRO N° 3

LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCIÓN DETERMINADA

PRUEBAS	PRE TEST			POST TEST		
ALTERNATIVAS	fi	%	Fi	fi	%	Fi
NO	28	78	28	7	19	7
SI	8	22	36	29	81	36
TOTAL	36	100%		36	100%	

Fuente: Base de datos 2014

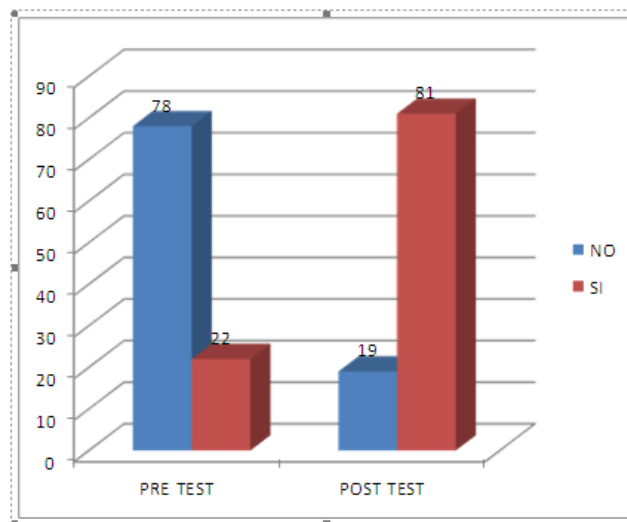
INTERPRETACIÓN

En el cuadro n° 3 lanza una pelota en un dirección determinada en el pre test 28 niños que son el 78 % no logran y 8 niños que son 22% lo lograron. En el post test 29 niños que son el 81 % lo lograron y 7 niños que son el 19% no lo lograron.

Analizando los resultados se indica que la mayoría de niños de la I.E. San Pedro Chanel con un 89 % han logrado lanzar la pelota en una dirección determinada mejorando así su coordinación motora gruesa.

GRÁFICO N° 3

LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCIÓN DETERMINADA



CUADRO N° 4

SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEGUNDOS O MAS

PRUEBAS	PRE TEST			POST TEST		
ALTERNATIVAS	fi	%	Fi	fi	%	Fi
NO	33	92%	33	8	22%	28
SI	3	8%	36	28	78%	36
TOTAL	36	100%			100%	

Fuente: Base de datos 2014

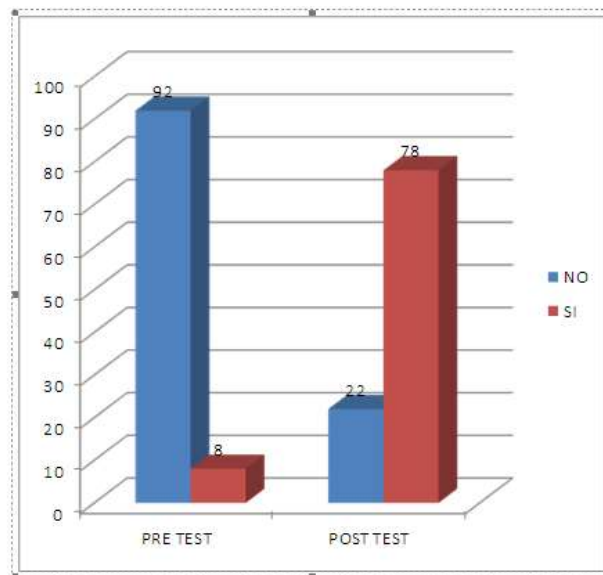
INTERPRETACIÓN.

En el cuadro n° 4 se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más en el pre test 33 niños (92%) no lo lograron y 3 niños (8%) si lo lograron. En el post test 28 niños que son el 78 % lo lograron y 8 niños que son el 22 % no lo lograron.

Analizando los resultados indica que la mayoría de los niños de la I.E. San Pedro Chanel con un 78% lograron pararse en un pie sin apoyo por 10 segundos o más mejorando aumentando su coordinación motora gruesa debido a que en el programa experimental hay actividades de coordinación dinámica y equilibrio.

GRÁFICO N° 4

SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEGUNDOS O MAS



CUADRO N° 5

SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEGUNDOS O MÁS

PRUEBAS ALTERNATIVAS	PRE TEST			POST TEST		
	fi	%	Fi	fi	%	Fi
NO	26	72%	26	4	11%	4
SI	10	28%	36	32	89%	36
TOTAL	36	100%		36	100%	

Fuente: Base de datos 2014

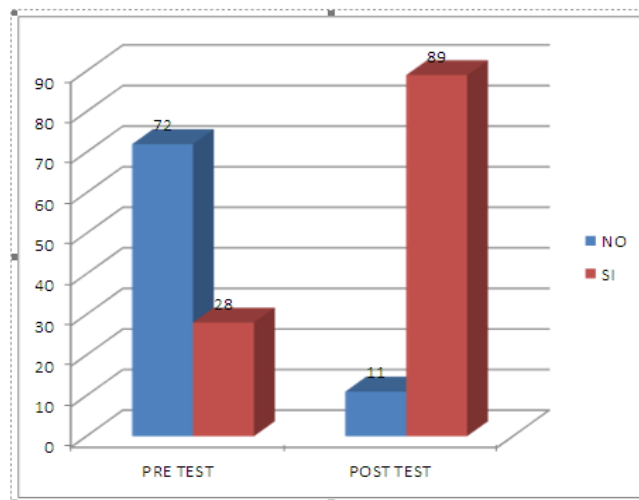
INTERPRETACIÓN

En el cuadro n° 5 se para en un pie sin poyo 5 segundos o más en el pre test 26 niños (72%) no lo lograron y 10 niños (28%) lo lograron. En el post test 32 niños que representa el 89% lo lograron satisfactoriamente y 4 niños que son el 11% no lo lograron.

Analizando los resultados observamos que la mayoría de alumnos de la I.E. San Pedro Chanel logran pararse en un pie sin apoyo por 5 segundos o más Y califican de bueno aumentando su coordinación motora gruesa debido a que en el programa experimental hay actividades de coordinación dinámica y equilibrio.

GRÁFICO N° 5

SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEGUNDOS O MÁS



CUADRO N° 6

SE PARA EN UN PIE SIN APOYO POR UN SEGUNDO O MÁS

PRUEBAS	PRE TEST			POST TEST		
	fi	%	Fi	fi	%	Fi
NO	21	58%	21	0	0	0
SI	15	42%	36	36	100%	36
TOTAL	36	100%		36	100%	

Fuente: Base de datos 2014

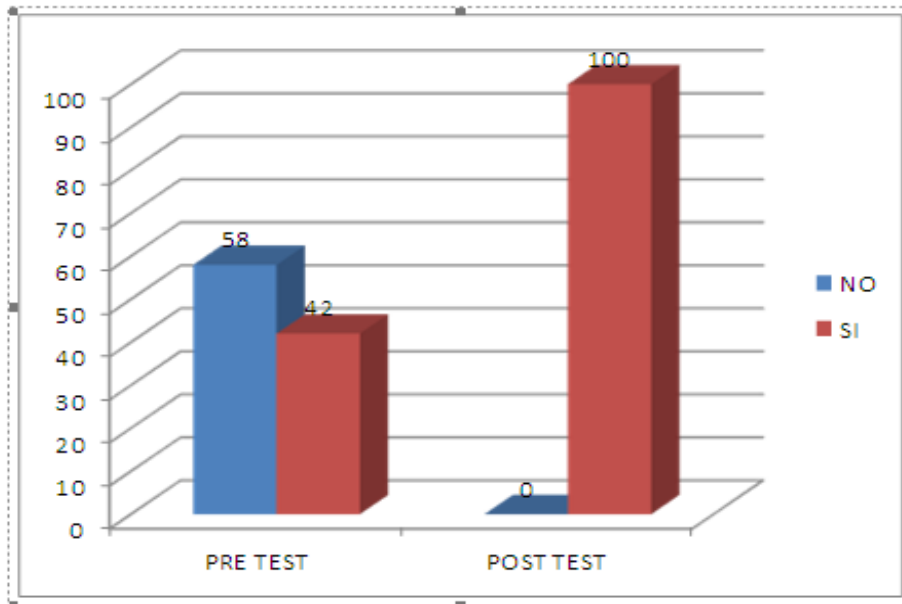
INTERPRETACIÓN.

En el cuadro n° 6 se para en un pie sin apoyo por un segundo o más en el pre test 21 niños (58%) no pueden hacer y 15 niños (42%) si lo pueden hacer. En el post test 36 niños que representa el 100% en su totalidad logran pararse en un pie sin apoyo por un segundo o más.

Analizando los resultados observamos que la mayoría de alumnos de la I.E. San Pedro Chanel el 100% que son todos los niños logran pararse en un pie sin apoyo por un segundo o más aumentando su coordinación motora gruesa debido a que en el programa experimental hay actividades de coordinación dinámica y equilibrio.

GRÁFICO N° 6

SE PARA EN UN PIE SIN APOYO POR UN SEGUNDO O MÁS



CUADRO N° 7

CAMINA EN PUNTA DE PIES 6 O MÁS PASOS

PRUEBAS	PRE TEST			POST TEST		
ALTERNATIVAS	fi	%	Fi	fi	%	Fi
NO	32	89%	32	8	22%	8
SI	4	11%	36	28	78%	36
TOTAL	36	100%		36	100%	

Fuente: Base de datos 2014

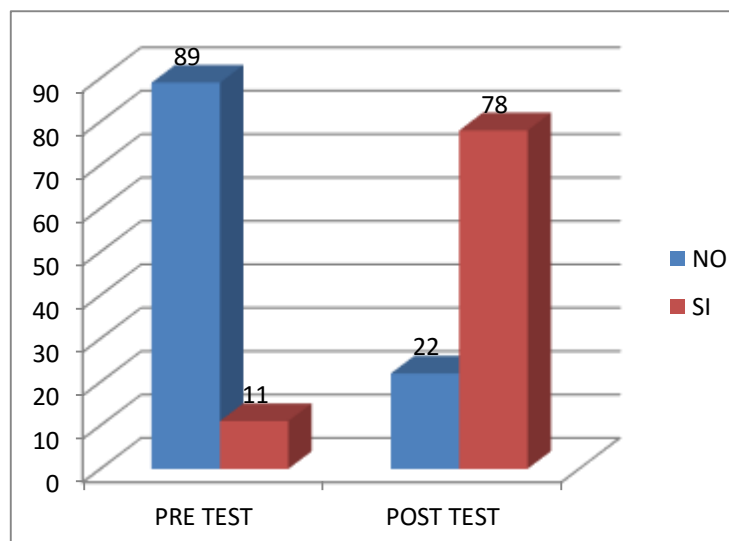
INTERPRETACIÓN.

En el cuadro N° 7 camina en punta de pies 6 o más pasos en el pre test 32 niños que representan el 89 % no lo logran y 4 niños (11%) lo logran. En el post test 28 niños que representa el 78% lo logran y 8 niños (22%) no lo logran

Analizando los resultados observamos que la mayoría de los niños de la I.E. San pedro Chanel en un 78% logran caminar en punta de pies 6 o más pasos aumentando su coordinación motora gruesa gracias al programa experimental.

GRÁFICO N° 7

CAMINA EN PUNTA DE PIES 6 O MÁS PASOS



CUADRO N° 8

SALTA 20 CENTÍMETROS CON LOS PIES JUNTOS

PRUEBAS	PRE TEST			POST TEST		
ALTERNATIVAS	fi	%	Fi	fi	%	Fi
NO	28	78%	28	4	11%	4
SI	8	22%	36	32	89%	36
TOTAL	36	100%			100%	

Fuente: Base de datos 2014

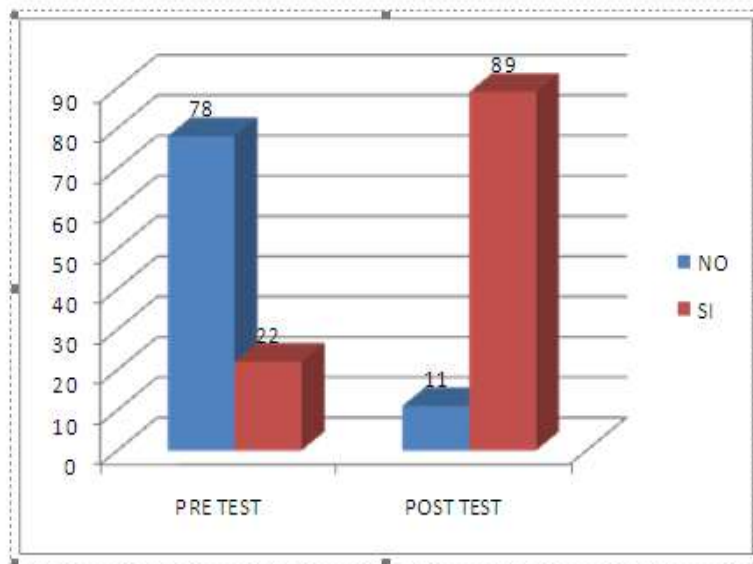
INTERPRETACIÓN.

En el cuadro n° 8 salta 20 centímetros con los pies juntos en el pre test 28 niños (78%) no lo logran 8 niños (22%) lo lograron. En el post test 32 niños con el 89 % lo logran y 4 niños (11%) no lo logran.

Analizando los resultados observamos que la mayoría de alumnos de la I.E. San Pedro Chanel el 89 % de los niños logro saltar 20 centímetros con los pies juntos mejorando su coordinación motora gruesa debido a que en el programa experimental hay actividades de movimientos locomotores.

GRÁFICO N° 8

SALTA 20 CENTÍMETROS CON LOS PIES JUNTOS



CUADRO N° 9

SALTA EN UN PIE TRES O MÁS VECES SIN APOYO

PRUEBAS	PRE TEST			POST TEST		
ALTERNATIVAS	fi	%	Fi	fi	%	Fi
NO	33	92%	33	7	19%	7
SI	3	8%	36	29	81%	36
TOTAL		100%			100%	

Fuente: Base de datos 2014

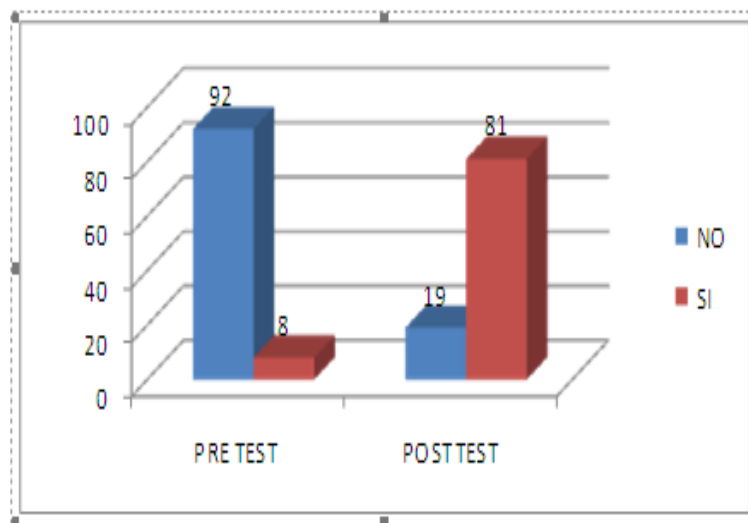
INTERPRETACIÓN

En el cuadro N° 9 salta en un pie tres o más veces sin apoyo. En el pres test 33 niños (92%) no lo lograron 3 niños (8%) lo lograron. En el post test 29 niños que es el 81% lo lograron y el 19 % restante no lo logro.

Analizando los resultados observamos que la mayoría de niños de la I.E. San Pedro Chanel el 81% logro saltar en un pie tres o más veces sin apoyo mejorando así su equilibrio postural gracias al programa experimental.

GRÁFICO N° 9

SALTA EN UN PIE TRES O MÁS VECES SIN APOYO



CUADRO N° 10

COGE UNA PELOTA

PRUEBAS	PRE TEST			POST TEST		
ALTERNATIVAS	fi	%	Fi	fi	%	Fi
NO	19	53%	19	0	0	0
SI	17	47%	36	36	100%	36
TOTAL	36	100%		36	100%	

Fuente: Base de datos 2014

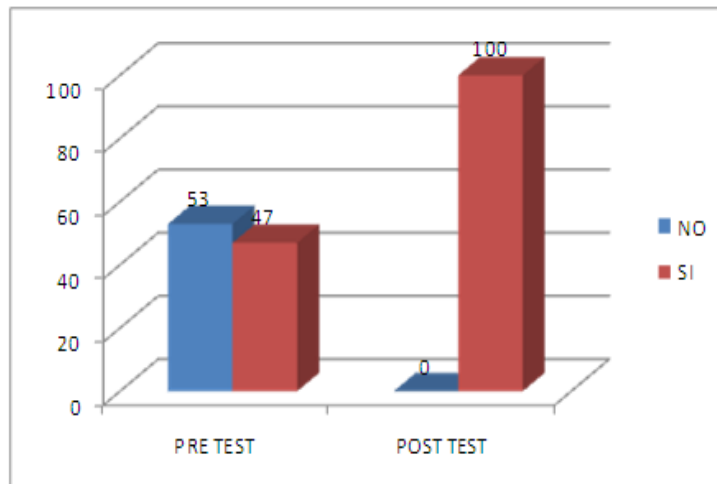
INTERPRETACIÓN.

En el cuadro N° 10 coge una pelota en el pres test 19 niños (53%) no lo lograron y 17 niños que son el 47 % lo lograron. En el post test el 100% logro coger una pelota.

Analizando los resultados observamos que todos los niños de la I.E. San Pedro Chanel en un 100% lograron coger la pelota logrando aumentar su coordinación ojo-mano mejorando su coordinación motora gruesa.

GRÁFICO N° 10

COGE UNA PELOTA



CUADRO N° 11

CAMINA HACIA DELANTE TOPANDO TALÓN Y PUNTA

PRUEBAS	PRE TEST			POST TEST		
ALTERNATIVAS	fi	%	Fi	fi	%	Fi
NO	25	69%	25	4	11%	32
SI	11	31%	36	32	89%	36
TOTAL	36	100%			100%	

Fuente: Base de datos 2014

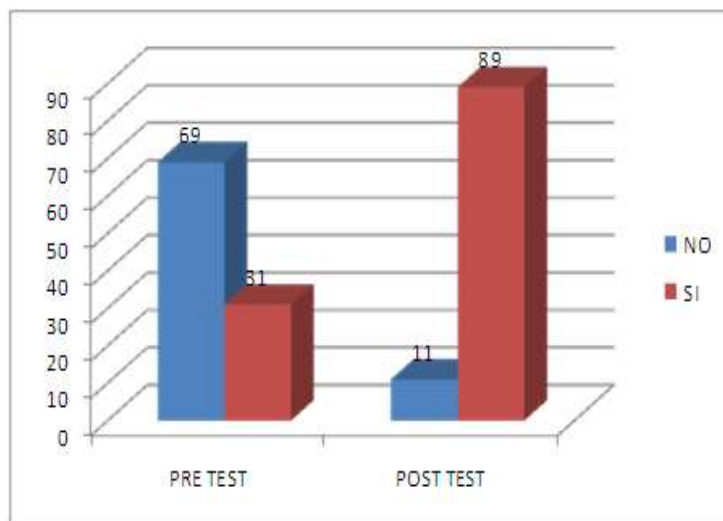
INTERPRETACIÓN.

En el cuadro N° 11 camina hacia delante topando talón y punta en el pre test 25 niños (69%) no lo logran y 11 niños que son el 31 % lo lograron. En el post test 32 niños (89%) lo lograron y 4 niños (11%) no lo lograron.

Analizando los resultados observamos que la mayoría de los niños I.E. San Pedro chanel el 89 % logro caminar hacia delante topando talón y punta mejorando su coordinación motora gruesa.

GRÁFICO N° 11

CAMINA HACIA DELANTE TOPANDO TALÓN Y PUNTA



CUADRO N° 12

CAMINA HACIA ATRÁS TOPANDO PUNTA Y TALÓN

PRUEBAS ALTERNATIVAS	PRE TEST			POST TEST		
	fi	%	Fi	fi	%	Fi
NO	29	81%	29	6	17%	6
SI	7	19%	36	30	83%	36
TOTAL	36	100%		36	100%	

Fuente: Base de datos 2014

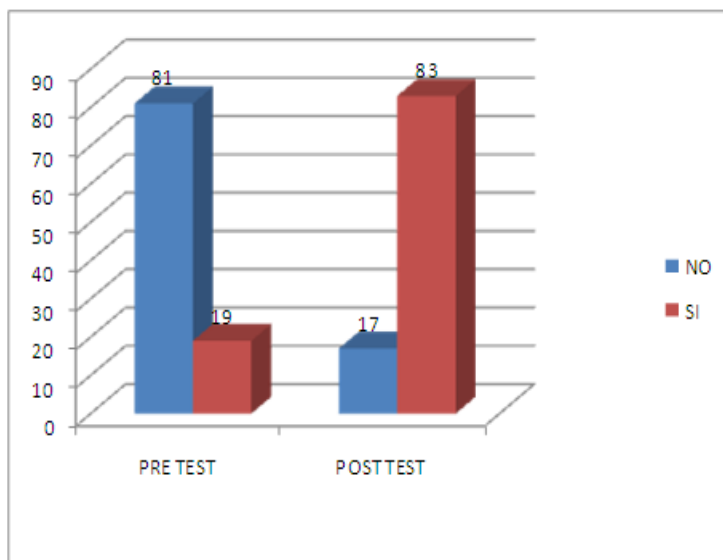
INTERPRETACIÓN.

En el cuadro N° 12 camina hacia atrás topando punta y talón en el pre test 29 niños (81%) no lo lograron y 7 niños (19%) si lo lograron. En el post test 30 niños (83%) lo lograron y 6 niños (17%) no lo lograron.

Analizando los resultados observamos que la mayoría de los niños de la I.E. San Pedro Chanel el 83 % logro caminar hacia atrás topando punta y talón mejorando su coordinación motora gruesa gracias a al programa experimental.

GRÁFICO N° 12

CAMINA HACIA ATRÁS TOPANDO PUNTA Y TALÓN



2.8.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

PRUEBA ESTADÍSTICA DE LA HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	18	18
Varianza	129.0434783	193.2173913
Observaciones	36	36
Coefficiente de correlación de Pearson	- 0.834302712	
Diferencia hipotética de las medias	10	
Grados de libertad	23	
Estadístico t	- 2.024200379	
P(T<=t) una cola	0.027357544	
Valor crítico de t (una cola)	1.713871528	
P(T<=t) dos colas	0.054715087	
Valor crítico de t (dos colas)	2.06865761	

Extraemos los valores necesarios para la comparación de valores y determinación de la hipótesis válida

estadísticos	valor
Estadístico t	2.024200379
Valor crítico t (una cola)	1.713871528

Si el valor absoluto del estadístico t es mayor al valor crítico de t, se determina que la hipótesis de investigación es válida,

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

3.1. JUSTIFICACIÓN

En el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción y por el pensamiento.

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos

Por tanto, uno de los elementos para lograr lo antes expuesto es el empleo de la educación motriz, por medio de esta se proponen distintas situaciones a partir de movimientos sencillos hasta llegar a los más complejos, de acuerdo con el desarrollo físico y mental del niño y la niña, permitiendo así el equilibrio tanto del cuerpo como de la mente, logrando una óptima adquisición de los conocimientos para que perduren en el tiempo y en el espacio del aprendizaje del infante.

3.2. OBJETIVOS

3.2.1. OBJETIVO GENERAL.

Aplicar el “Programa de juegos recreativos”, elaborada por las autoras de este informe, en los niños de tres años de la Institución educativa San Pedro Chanel, para potenciar el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa, luego de haber identificado deficiencias en las mencionadas habilidades.

3.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Planificar el programa de juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa mediante las sesiones.
- Utilizar el “Programa de juegos recreativos” para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa de los niños de 3 años de edad.

3.3. ACTIVIDADES

3.3.1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

COORDINACION EN LOS MIEMBROS INFERIORES Y SUPERIORES	SESION N°	FECHA.
La batalla del calentamiento	SESION N° 1	06/06/14
El canguro	SESION N° 2	13/06/14
Salto a la botella tumbadora	SESION N° 3	20/06/14
El gavilán y las gallinas	SESION N° 4	27/06/14
Los bastones	SESION N° 5	04/07/14
Pegando patitas	SESION N° 6	11/07/14
Carrera de tortugas	SESION N° 7	18/07/14
Jirafa y los sapitos	SESION N° 8	25/07/14
Saltando la soga	SESION N° 9	01/08/14
Lagartos a la vista	SESION N° 10	08/08/14
Cargando bolsitas	SESION N° 11	15/08/14
Llenando las jarras	SESION N° 12	22/08/14

El barco se hunde	SESION N° 13	29/08/14
Los conejitos hambrientos	SESION N° 14	05/09/14
Bedor y pompón	SESION N° 15	12/09/14
Los sapitos verdes	SESION N° 16	19/09/14
Los meseros	SESION N° 17	26/09/14
Puntería	SESION N° 18	03/10/14
Escondiendo tesoros	SESION N° 19	10/10/14
El juego del remolino	SESION N° 20	17/10/14
El juego del cangrejo	SESION N° 21	24/10/14
Aplicación del Post test		
30 y 31 de octubre		

3.3.2 DISTRIBUCIÓN DE CAPACIDADES

Capacidades seleccionadas de acuerdo al DCN y rutas de aprendizaje.

AREAS		COMPETENCIAS	INDICADORES
P.S.	1.2	Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el ritmo de desplazamientos, coordinación y equilibrio postural	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta diversos movimientos vivenciando el ritmo en los desplazamientos. • Ejecuta diversos movimientos demostrando equilibrio postural • Realiza juegos motrices coordinando brazos y piernas en diversas actividades. • Ejecuta con precisión y eficacia su coordinación bimanual (brazo y mano, brazo y pie, mano y pie). • Ejecuta movimientos demostrando

COM	1.6	Demuestra creciente coordinación de brazos y piernas al desplazarse, caminar, rodar, correr, saltar en dos pies.	control postural de su cuerpo, seguridad física, control tónico de su cuerpo, coordinación motriz y tono muscular.
	1.7.	Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación bimanual: óculo manual, óculo podal: lanzar objetos, patear pelota.	
	5.1.	Realiza diferentes actividades donde se observa cualidades de los movimientos: control tónico, control del equilibrio, coordinación motriz, respiración, tono muscular y velocidad.	

3.3.3. PROGRAMA DE ACTIVIDADES

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
1.4. GRADO : 3 AÑOS
1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

“LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO”

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLOGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO:</p> <p>Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizaran círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizaran círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO “LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO”</p> <p>Los participantes realizan movimientos con los diferentes segmentos corporales nombrados.</p>	30'	EL CUERPO

FINAL	<p>En la batalla del calentamiento Se hace sentir la fuerza del valiente Soldados a la carga Con una mano, con la otra. En la batalla del calentamientos hace sentir la fuerza del valiente Soldados a la carga Con un pie, con el otro , etc..... Se repite el corro y se siguen nombrando diferentes segmentos corporales</p> <p>Forman dos columnas y en completo orden se dirigirán a los servicios higiénicos para el aseo personal. Forman dos columnas y regresan al salón de clases en completo orden</p>	5	
-------	---	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

EL CANGURO

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO “ EL CANGURO “ Los jugadores se ubican sobre una línea uno al lado del otro, con el balón medicinal sostenido con las rodillas. A la señal toda deben partir saltando, sin que el balón caiga el que pierde el balón debe de iniciar desde el punto de inicio ganando el primero que llegue a la meta.</p>	30'	el cuerpo pelota
FINAL	<p>Forman dos columnas y en completo orden se dirigirán a los servicios</p>		

	higiénicos para el aseo personal. Forman dos columnas y regresan al salón de clases en completo orden	5'	
--	--	----	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

SALTO A LA BOTELLA TUMBADORA

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO “SALTO A LA BOTELLA TUMBADORA” Por equipos boca abajo separados entre sí un metro aproximadamente. A la señal, el último de cada grupo se levanta y va pasando a los compañeros hasta llegar al final, en donde se tumba como los otros, para que el siguiente compañero realice la misma tarea. Gana el equipo que primero vuelva a la formación inicial.</p>	30'	Una botella

FINAL	Se forman en dos columnas y se dirigirán al salón de clase en completo orden.	5'	
-------	---	----	--

FINAL	<p>corrales. El que no llega hacerlo, pasa hacer gavián y así sucesivamente (y el que fue gavián se convierte en gallina al atrapar a otros compañeros)</p> <p>Se forman en dos columnas y se dirigirán al salón de clase en completo orden.</p>		
-------	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

Los bastones

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO LOS BASTONES Formados en columnas. Cada niño juega con un bastón, explorando sus posibilidades libremente. Cuando el profesor diga andar a caballo, los niños ejecutan de acuerdo a su ejecución, subir una montaña o desfilan como soldados con el fusil en el hombro.</p>	30'	bastones
FINAL	<p>Forman dos columnas y completo orden</p>	5'	

	se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase		
--	---	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

Pegando patitas

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLOGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizaran círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizaran círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>PEGANDO PATITAS: Se colocan en parejas alrededor del salón. Se forman equipos, sentados como indios, se reparte a cada uno unas patitas, en el otro extremo se coloca dos pies más grandes. Deberán de pegar su patita en el pie que le corresponde pero ojo deberán ir caminando sobre la línea y volver corriendo, gana el equipo que habrá</p>	30'	Patitas de papel

FINAL	pegado todas sus patitas. Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase	5'	
-------	---	----	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

JUEGO “CARRERA DE TORTUGAS”

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno.</p> <p>Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor.</p> <p>Forman un círculo :</p> <p>Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo.</p> <p>Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>“CARRERA DE TORTUGAS”</p> <p>Se forman en columnas en dos grupos en una línea pre determina se deben de limitar el trayecto de la carrera.</p> <p>Todos los alumnos deben tener una caja pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan la caja sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga) al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae la caja de la espalda deben de regresar al</p>	30'	<p>silbato</p> <p>Una caja</p>

FINAL	<p>punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán de avanzar muy despacio para llegar más rápido la tortuga que llega primera es la ganadora</p> <p>Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase</p>	5'	
-------	---	----	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

JUEGO JIRAFAS Y LOS SAPITOS

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO JIRAFAS Y LOS SAPITOS Los alumnos deben colocar en un líneas onduladas lejos de ella se traza la llegada a la señal del profesor, parten caminando sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados Asia arriba y regresan saltando en un pie. Los 6 primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego es necesario que los niños que hagan el recorrido en la posición indicada.</p>	30'	El cuerpo
FINAL		5	

	<p>Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase</p>		
--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

“SALTANDO LA SOGA”

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLOGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno.</p> <p>Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor.</p> <p>Forman un círculo :</p> <p>Realizaran círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo.</p> <p>Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Se agarran los hombros y realizaran círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>“SALTANDO LA SOGA”</p> <p>Los alumnos se ubican formando un círculo sencillo las ovejitas son traviesas y se escapan del corral y saltan la sogá, el lobo espía detrás de un árbol esperando para atraparlo cuando estas se acercan las persigue y las Ovejas corren hacia el refugio la que es atrapada ocupa el lugar del lobo.</p>	30'	Una sogá

FINAL	Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase	5'	
-------	--	----	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

LAGARTOS A LA VISTA

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO LAGARTOS A LA VISTA Los niños y niñas se acuestan en el piso boca abajo y empiezan a raptar como lagartos impulsándose con los codos iniciando haciéndolo despacio y continúan cada vez más de prisa de acuerdo al ritmo de la música rápido y lento.</p>	30'	El cuerpo música
FINAL	<p>Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal.</p>	5'	

	Luego pasan en completo orden al salón de clase		
--	---	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

JUEGO CARGANDO BOLSITAS

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO CARGANDO BOLSITAS Se forman en grupos de dos y se les entrega una bolsita de arroz de 250g la cual lo llevarán encima de la cabeza sin hacerla caer siguiendo el recorrido de líneas onduladas en cada llegada le entregará la bolsita a su compañero el equipo que logre completar todos los niños será el ganador.</p>	30'	Bolsitas de arroz

FINAL	Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase	5'	
-------	--	----	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

JUEGO LLENANDO LAS JARRAS

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO LLENANDO LAS JARRAS Se les indica que formen tres filas a cada uno se le entrega un vaso lleno de agua el cual deberán de hacer llegar por una línea recta hasta las jarras el equipo que logre llenar la jarran en un tiempo determinado gana el juego</p>	30'	Jarras y vasos
FINAL.	Forman dos columnas y completo orden	5'	

	se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase		
--	---	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

EL BARCO SE HUNDE

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO “EL BARCO SE HUNDE” Formamos 4 grupos de 8 niños empiezan a navegar encima de una mesa el primer grupo cantando la canción el barco se hunde la profesora grita “el barco se hunde” y los niños tendrán que saltar del barco y tendrán que caer dentro de los círculos simulando que son los salvavidas el niño que salte fuera del círculo pierde el juego.</p>	30'	MESA TIZA
FINAL		5'	

	<p>Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase</p>		
--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

Los conejitos hambrientos

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>LOS CONEJITOS HAMBRIENTOS Pedimos a los niños que formen dos columnas y al escuchar el silbato los niños saldrán saltando como conejitos en busca de su zanahoria que está escondido en un lugar del patio el que logre recolectar más zanahoria en su saquito ganara el juego</p>	30'	
FINAL	Forman dos columnas y completo orden	5'	

	se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase		
--	---	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

BEDOR Y POMPON

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno.</p> <p>Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor.</p> <p>Forman un círculo :</p> <p>Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo.</p> <p>Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO "BEDOR Y POMPON"</p> <p>Colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos "Bedor", al siguiente, le damos la otra y la llamamos "Pompón".</p> <p>A la señal de la profesora, se pasarán las dos pelotas en la misma dirección, intentando que Bedor pille a Pompón. Si una pelota se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento.</p> <p>Cuando Bedor alcance a Pompón</p>	30'	Pelotas y silvatos

FINAL	pasará a ser Bedor el perseguido por Pompón. Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase	5'	
-------	--	----	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

LOS SAPITOS VERDES

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLOGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizaran círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizaran círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO LOS SAPITOS VERDES: Forman 3 grupos se les coloca 3 filas de llantas las cuales tendrán que saltar dentro de la llanta simulando que son piedritas y evitar caer al agua cantando la canción el sapito verde el equipo que logre llegar al otro extremo del lago gana el juego</p>	30'	llantas
FINAL	<p>Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo</p>	5'	

	personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase		
--	---	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

LOS MESEROS

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>LOS MESEROS Formamos dos columnas se le entrega a cada niño una plato con una manzana encima el cual deberán de llevar al otro extremo sin dejarla caer y luego regresar y entregárselo al siguiente mesero.</p>	30'	Platos Manzanas silvato
FINAL	<p>Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo</p>	5'	

	personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase		
--	---	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

PUNTERIA

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>PUNTERIA Formamos 3 grupos el primer grupo armara una torre de 10 latas. El segundo grupo tendrá que tumbar las latas con solo con un pelota primero con la mano luego con los pies el equipo que logre derribar más latas es el ganador.</p>	30'	Latas Pelotas silbato
FINAL	<p>Forman dos columnas y completo orden</p>	5'	

	se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase		
--	---	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN ESCONDIENDO TESOROS

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLOGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizaran círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizaran círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>JUEGO ESCONDIENDO TESOROS. Formamos 4 grupos los círculos los cuadrados los triángulos y los rectángulos las cuales deberán de esconder si figura geométrica en diferentes partes del patio cada grupo deberá de buscar al sonido del silbato cada parte de la figura y el primer que logre descubrir la figura escondida será el que encontró el tesoro escondido.</p>	30'	Figuras Silbato
		5'	

FINAL	Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal. Luego pasan en completo orden al salón de clase		
-------	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

EL JUEGO DEL REMOLINO

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p>	10'	
DESARROLLO	<p>EL JUEGO DEL REMOLINO Los niños pueden jugar al “Remolino”. Un juego que permite desarrollar ambos tipos de equilibrio: el estático y el dinámico. La edad apropiada para este juego es de 4 y 5 años, y se deben formar grupos pequeños de 7 u 8 niños. Cada grupo tendrá que formar un círculo o una cadena. Los niños de cada grupo tendrán que unirse cogidos de las manos. El primero del círculo tendrá que guiar a sus compañeros al ritmo de</p>	30'	Música

FINAL	<p>la música. Cuando la música deje de sonar los niños tendrán que soltarse de las manos y dar vueltas en torno a su propio eje y con los brazos extendidos, en forma de cruz. En este momento, si algún niño se cae al suelo quedará descalificado. Pero el juego continuo para los que mantienen el equilibrio. Cuando la música vuelve a sonar los niños vuelven a la posición inicial que tenían en el círculo o cadena.</p> <p>Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal.</p> <p>Luego pasan en completo orden al salón de clase</p>	5'	
-------	--	----	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°21

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E : SAN PEDRO CHANEL
 1.2. DIRECTORA : LOURDES YUCRA MAMANI
 1.3. DOCENTE : YANETH YUCRA/FRECIA HUARACHA
 1.4. GRADO : 3 AÑOS
 1.5: DURACIÓN : 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA SESIÓN

El cangrejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

TIPO DE ACTIVIDAD	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	TIEMPO	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>CALENTAMIENTO Trotan alrededor del campo deportivo en columna de uno. Caminan alrededor del campo deportivo realizando inspiración y expiración a la voz del profesor. Forman un círculo : Realizarán círculos con la cabeza acompañada con movimientos del cuello hacia el lado derecho y hacia el lado izquierdo. Realizan círculos de brazos hacia adelante y hacia atrás. Se agarran los hombros y realizarán círculos de los hombros hacia adelante y hacia atrás. Realizan flexión y extensión del tronco hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>EL JUEGO DEL CANGREJO</p>	10'	
DESARROLLO	<p>Un juego divertido y útil para potenciar el equilibrio del niño es el llamado juego del "Cangrejo". Para esta actividad sólo se necesita <u>música</u> y concentración. Los pequeños se deben poner en fila, uno detrás de otro y de rodillas. Las manos deben agarrar los talones del niño que tienen delante. Así, los niños deben andar hacia atrás y al ritmo de la</p>	30'	
FINAL		5'	Música cuerpo

	<p>música. Si la música es lenta los pequeños deben desplazarse lentamente. Por el contrario, si la música suena más rápida los niños deberán desplazarse más rápido. En este juego, los pequeños no deben soltar las manos de los tobillos del compañero y tienen que seguir el ritmo de la música. Forman dos columnas y completo orden se dirigen a los SS.HH. para el aseo personal .Luego pasan en completo orden al salón de clase</p>		
--	--	--	--

3.4. BENEFICIARIOS

3.4.1 BENEFICIARIOS DIRECTOS

- Maestro.
- Niños.

3.4.2. BENEFICIARIOS INDIRECTOS

- Colegio
- Padres de familia
- Sociedad en general.

3.5. RECURSOS

3.5.1. RECURSOS HUMANOS

- Profesoras
- Niños
- Supervisor

3.5.2.- RECURSOS FINANCIEROS.

- Autofinanciado

3.6. EVALUACIÓN

- El director de la I.E. supervisará la ejecución del programa.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Al aplicar el pre test en los niños de la Institución Educativa San Pedro Chanel de 3 años de edad, se observó que el 90% de los niños tienen una deficiente coordinación y equilibrio ya que al aplicar el pre test del TEPSI los niños no lograron realizar los juegos motrices indicados por ello los niños no pueden realizar actividades de su vida diaria como saltar, correr, trepar, patear, lanzar, etc. y su evolución académica.

SEGUNDA: Al elaborar y aplicar el programa experimental de 21 juegos motores en espacios apropiados, aplicando métodos de mando directo, descubrimiento guiado, asignación de tareas utilizando medios educativos apropiados para cada juego como bastones, globos, colchonetas, latas, conos, ula-ula, sillas, mesas, balones, sogas, con una duración de 5 meses y 4 horas cronológicas a la semana los juegos fueron apropiados y adecuados a la edad cronológica de los niños lograron así mejorar el desarrollo en sus habilidades de motricidad gruesa.

TERCERA: Al final de la aplicación del programa cuasi experimental el 92% de los niños lograron realizar las actividades indicadas como saltar con los dos pies juntos en el mismo lugar, caminar llevando un vaso lleno de agua lanzar una pelota, pararse en un pie sin apoyo, caminar en punta de pies, caminar topando talón y punta, etc. lograron mejorar sus habilidades de motricidad gruesa gracias a ello los niños tienen un mejor

desenvolvimiento en sus actividades diarias y evolución académica por lo cual comprobamos la hipótesis planteada.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Los docentes de la especialidad de educación inicial deben de capacitarse e informarse de la importancia y las consecuencias que conlleva no tener una adecuada motricidad gruesa y los efectos que pueda tener a futuro.

SEGUNDA: Las docentes deben de realizar la mayoría de sus actividades pedagógicas fuera del aula aumentando juegos dinámicos que le permitan captar el interés, atención y agrado de los niños para su mejor desenvolvimiento motriz.

TERCERA: La Institución Educativa San Pedro Chanel deben implementar los talleres de psicomotricidad con materiales adecuados para un buen desarrollo de su motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aller Martínez, Carlos. (1991). Juegos y actividades de lenguaje oral, procesos didácticos. Ed. Marfel. Mx.
- Crespillo Álvarez, Eduardo. (1960). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Narcea. Madrid. Es.
- Escobar, J Luis. (2004). Educación infantil (novena edición). Pearson Educación. Es.
- Édouard Claparede. (1940). Psicología del infante y pedagogía experimental. Instituto Rousseau. Fr.
- Friedrich Wilhelm Froebel. (1826). Educación del hombre. Keilhau. Al.
- Jimenez, Mauro. (2002). Manual de Psicomotricidad. Printed. Es.
- Kaufman, Roger. (2006). Planificación de Sistemas Educativos. Trilles. Mx.
- Lora, Karl. (1991). Tonos y actitudes. Ariel. Co.
- Mira StánBack. (1963). Desarrollo del tono muscular en los niños. CELSA. Mx.
- Piaget, Jean. (1991). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación. FCE. Mx. D.F.
- Sutton-Smith y Robert (1981). Teoría y desarrollo del juego. Celsa. Mx.
- Winnicott, D.W. (1993). Realidad y juego. Editorial Gedisa. Barcelona.

BIBLIOGRAFÍA.

- CASTAÑER Y CAMERINO (1991) Educación motriz y Educación psicomotriz. Pre escolar (INO). Producciones S.A. España.
- CONTRERAS.1998) La educación psicomotriz. Editorial GRAO. De I.R.I.F.S.L, España.
- CUELLAR, N.(2011) el juego en el desarrollo del niño, Editorial Paidós. España.
- GARCIA Y FERNANDEZ (2002), Los juegos en la motricidad. INO. Producciones. España.
- GESELL Y AMES. (1947), psicomotricidad. Printed. .In, España.
- GUNDLACH J. (1968) Clasificación de las capacidades motoras.
- HUIZINGA. (1972) Juegos sensoriales y de conocimiento corporal, Edición Editorial Paidos, España
- JIMENEZ, N. (2009) educación lúdica. Editorial Loyola, sao Paulo Brasil
- PIAGET.J. (1956) Psicología, editorial Mac Graw Hill, México
- PICQ Y VAYER. (1977), El juego infantil. Books Publishing, Londres. Openg
- RUTAS DE APRENDIZAJE. (2014) Ministerio de la Educación.
- SANTIAGO J. (2010) Los juegos en la motricidad infantil. INO. Producciones España.
- TRIGUEROS Y RIVERA, (1991) investigación y juego motor en España. Editorial Universidad de Granada, España.
- VIGOTSKY,L.S, (1982) El papel del juego en el desarrollo . Edit. Critica. Barcelona.

ANEXOS

SUB TEST DE MOTRICIDAD DEL TEPSE

SUB TEST MOTRICIDAD		
()	1M	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.
()	2M	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.
()	3M	Lanza una pelota en una dirección determinada.
()	4M	Se para en un pie sin apoyo 10 s o más.
()	5M	Se para en un pie sin apoyo 5s o más.
()	6M	Se para en un pie 1s o más.
()	7M	Camina en punta de pies 6 o más pasos.
()	8M	Salta 20 Centímetros con los pies juntos.
()	9M	Salta en un pie 3 o más veces sin apoyo.
()	10M	Coge una pelota
()	11M	camina hacia adelante topando talón y punta
()	12M	Camina hacia atrás topando punta y talón.
		TOTAL SUB TEST MOTRICIDAD: PB

FOTOS



