



# **UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN**

---

## **UNIDAD DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA  
ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON MENCIÓN EN:  
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**“Aplicación de un programa de juegos motrices para desarrollarla  
coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N°  
10236 Provincia de Cutervo, Región de Cajamarca”**

### **AUTORAS:**

Peralta Alarcon Meri Soledad

Vilchez Vega Ana Melva

### **ASESORA:**

Mg. Mercy Carmen Paredes Aguinaga

CUTERVO

**2017**

# JURADO

---

PRESIDENTE

Mg. SEGUNDO VASQUEZ ZULOETA

---

SECRETARIO

Dra. LAURA ALTAMIRANO DELGADO

---

VOCAL

Mg. WALTHER ZUNINI CHIRA

# DEDICATORIA

A Dios de la Vida, a mis padres, a mi amor y mis hijos quienes me enseñaron el amor al estudio y a todos aquellos que hicieron posible la elaboración de este trabajo.

**Ana Melva**

A mis padres y familiares por darme la oportunidad de seguir adelante y comprenderme, bajo la bendición de Dios todopoderoso.

**Meri Soledad**

## AGRADECIMIENTO

A los profesores que con sus enseñanzas, aportes, guías han hecho posible la realización del presente informe, especialmente a la profesora y asesora Mg. Mercy Carmen Paredes Aguinaga, por su orientación y asesoramiento en la ejecución del presente informe Técnico Profesional.

**LAS AUTORAS**

# INDICE

JURADO.....	2
AGRADECIMIENTO.....	4
INDICE.....	5
<b>RESUMEN</b> .....	6
<b>PRESENTACION</b> .....	7
<b>I. Marco Referencial</b> .....	13
<b>1.1. Referencia teórico conceptual</b> .....	13
<b>1.1.1. Referencia Teórica</b> .....	13
1.1.1.1. Henry Wallon y su teoría de la Psicomotricidad.....	13
1.1.1.2. Jean Piaget y la teoría cognitiva del juego.....	17
1.1.2. Referencia conceptual .....	19
<b>1.2. Propósito de intervención</b> .....	33
1.2.1. Objetivo general: .....	33
1.2.2. Objetivos específicos: .....	33
<b>1.3. Estrategias de intervención</b> .....	34
1.3.1. Coordinaciones previas .....	34
1.3.2. Metodología específica .....	34
1.3.3. Cronograma.....	35
<b>II. Contenido</b> .....	37
<b>2.1. Evaluación de entrada</b> .....	37
2.2. Propuesta o programa.....	44
2.2.1. Generalidades .....	44
a) Información General .....	44
2.2.2. Componente didáctico .....	45
2.2.2. Modelo didáctico .....	45
2.4. Resultados Finales .....	83
<b>III. Conclusiones y recomendaciones</b> .....	87
3.1. Conclusiones .....	87
3.2. Recomendaciones .....	88
Bibliografía .....	89
<b>ANEXOS</b> .....	94

## **RESUMEN**

El presente trabajo académico tiene como objetivo desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de edad los resultados fueron después de haber realizado la actividad. En caminar refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 81% con respecto a una población de 25 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes caminan: por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones, despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga, con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino. En correr refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 83% con respecto a una población de 25 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes corren: libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero, esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse, llevando un objeto en sus manos.

En saltar refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 87% con respecto a una población de 25 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes saltan: utilizando una adecuada coordinación de sus piernas, a muchas direcciones sin caerse, dentro de los círculos dibujados en el piso, hacia adelante y hacia atrás sin caerse.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos motrices,

## **PRESENTACION**

El Departamento de Cajamarca está ubicado geográficamente en la parte norte del Perú, cuenta con 13 provincias: Cutervo, Chota, Bambamarca, San Marcos, Celendín, Contumazá, San Pablo, San Miguel, Santa Cruz, Hualgayoc, Jaén, Cajabamba y San Ignacio. La provincia de Cutervo cuenta con 15 distritos: Callayuc, La Ramada, San Luis de Lucma, Súcota, San Andrés, Santo Tomás, Santa cruz de Cutervo, Pimpingos, Choros, La Sacilia, Querocotillo, San Juan de Cutervo, Cujillo, Santo Domingo de la Capilla, y el distrito de Cutervo, donde se encuentra la Institución Educativa motivo de estudio.

La provincia de Cutervo es una de las trece provincias que conforman el Departamento de Cajamarca, bajo la administración del Gobierno regional de Cajamarca, en el Perú. Limita por el norte con la provincia de Jaén; por el este con el Departamento de Amazonas; por el sur con la provincia de Chota y; por el oeste con la Departamento de Lambayeque.

Desde el punto de vista jerárquico de la Iglesia Católica forma parte de la Prelatura de Chota, sufragánea de la Arquidiócesis de Piura. Como no es conocido aún el origen de los primeros habitantes del Perú, de igual manera sucede con el origen de Cutervo, donde a la fecha no existe un estudio a profundidad para indagar al respecto.

Pero por los vestigios, pictografías y útiles de metal, se considera que Cutervo se ha poblado desde la época preinca. Durante el periodo Pre Incaico, el territorio de Cutervo perteneció al territorio de los Huampos ó Guambos, territorio que formaba parte de las actuales ciudades de Jaén, San Miguel, Santa Cuz, Hualgayoc y Chota.

Algunos estudios indican que los incas poblaron estos territorios por los años 1460. Posteriormente el reino de los Guambos fue convertido a una Wamani o provincia del imperio del Chinchaysuyo.

La fundación Cristiana de Cutervo como bien lo afirma el curioso observador R.P. Fray José Carceller Galindo, se realiza el 15 de agosto del año 1560 cuando el antes nombrado Padre Fray Juan Ramírez, evangelizador de las doctrinas de Huamachuco, Moyobamaba y Leimebamba, Consagrada a la Santísima Virgen de la Asunción como Patrona de Cutervo, dejando establecida desde entonces la tradicional feria de esa fecha.

Durante la colonia española Cutervo fue un pueblo sujeto al corregimiento de Cajamarca, el Teniente Corregidor residía en Chota. en 1561 la provincia de colonial de Guambos también sujeta al corregimiento de Cajamarca fue recortada en las suscripciones de

Sallique, San Felipe, Colasay, Chontali, Huarotoca, Pucara de Huancabamba, La Peca, Cujillo, Pinpingos y Querocotillo que fueron anexadas a la provincia y gobernación de Jaén pertenecieron a ella hasta el siglo XX.

Al producirse la independencia, las suscripciones de Cutervo, pasaron a llamarse distritos, manteniéndose en lo fundamental la organización de la Colonia.

La provincia de Cutervo se encuentra ubicada en la parte central del espacio geográfico del Departamento de Cajamarca, en la Cadena central del sector de los Andes Norteños del Perú. Sus coordenadas son: entre los 5° 40' 39" en su extremo septentrional, formado por la confluencia de los ríos Chamaya y Marañón, en la Jayua, a orillas del río Chotano, distrito de Cutervo. Latitud Oeste: Entre los meridianos 78° 10' 36", en sus extremos occidentales, en el cerro Capitán del distrito de Querocotillo.

Tiene una extensión superficial de 3 028.46 km<sup>2</sup> que representa el 0,2% de la superficie total del país.

Nos detenemos un instante en la Historia de Cutervo y encontramos que a inicios del siglo XX, Cutervo, contaba con dos escuelitas pagadas, muchos estudiaron allí las primeras letras, otros con un poco más de suerte fueron a otros lugares a seguir sus estudios, y fue el año de 1904, durante el gobierno de Don José Pardo, que decreta la creación de 1300 escuelas dentro de su política de gratitud y obligatoriedad de la Educación Primaria, creándose entre ellas la Escuela fiscal de Varones N° 605 de Cutervo, con la Resolución Suprema N° 7999 y que fue rubricada el 10 de mayo de 1906. La flamante escuela es dirigida por el maestro Teodoro Gavidia, con tres secciones en el local de la calle Santa Rosa y laboran como maestras de aula, las reconocidas docentes cutervinas, Señora Edisa Carranza y Herminia De los Ríos. 1912 se transforma en Centro Escolar de Varones N°1011 siendo director el normalista Don Fermín Vargas Villanueva.

En 1945 la Escuela Fiscal de Varones 1011 se transforma en escuela de 2° Grado de Varones, siendo director el señor Antonio Montoya Zulueta, con alumnos desde 2° año de primaria, porque los demás estudiarían en la Escuela Elemental de reciente creación. El local desde este año sería la casona de la calle Comercio (propiedad de la Sra. Carmela Vda. de Delgado). Llegamos al año 1954 siendo director Don Fidel Montenegro Dávila, cambia de nomenclatura y es llamada Escuela Pre Vocacional De Varones N°1011, iniciándose los oficios de mecánica y carpintería.

Nuestra Institución Educativa por extensión del servicio en el 2015 se creó el nivel inicial según R.D. N° 1269 -2015 –GR.CAJ/ UGEL – CUTERVO de fecha 04 de mayo del



2015, bajo la dirección del profesor Luis Homero Segura Tello y que actualmente atiende a dos secciones de 3 años, dos de 4 años y una de 5 años, atendiendo a 105 niños y niñas en este nivel.

El actual jardín se encuentra funcionando en el mismo local de la primaria y cuenta con todos los servicios públicos, como son: luz, agua, alcantarillado y alumbrado; ocupa una superficie de 400 metros cuadrados, el plantel educativo funciona en el primer piso de dos plantas de material noble, de las cuales cuatro aulas que miden cinco por siete metros y una aula hexagonal de 64 metros cuadrados.

El jardín se encuentra distribuido de la siguiente manera, cuenta con una batería de baños para niños y niñas respectivamente, está bajo una misma dirección de inicial y primaria, tiene un patio de juegos, la biblioteca, kiosco, cocina, cancha deportiva, es utilizada por ambos niveles.

Las aulas están construidas de concreto, las ventanas son de madera y con protección; el mobiliario está conformado por: mesas y sillas para los niños, un escritorio y silla para la profesora, pizarrón, estantes y diversos materiales adecuados y aptos para la realización de las actividades dentro del aula. Es importante mencionar que las aulas, están implementadas con estantes, libreros, repisas y la implementación de los sectores las cuales se encuentran decoradas y con los suficientes materiales para que los alumnos lleven a cabo las diferentes actividades. Las áreas verdes, son escasas pues al construirse el patio de juegos recreativos.

El grupo con que se trabaja son niños de 4 años de edad con un total de 25 de niños y niñas del aula “Rayitos de sol”, presentan las características evolutivas con respeto a su edad, es un grupo unido, y acoplado con su maestra de grupo, la mayoría de los niños son de diferentes clases económicas, sin embargo no hay diferencia en ello.

.

El grupo con que se trabaja son de 25 niños y niñas del aula “Rayitos de sol” de la I.E.I N° 10236, tienen 4 años de edad, y presentan las características evolutivas con respeto a su edad, es un grupo unido, y acoplado con su maestra de grupo, la mayoría de los niños son de diferentes clases económicas, sin embargo no hay diferencia en ello.

Estos niños y niñas, presentan un perfil adecuado a su edad, con sus características en las diferentes áreas, son inquietos y muy curiosos, sin embargo presentan necesidades en la coordinación motora gruesa como:

- Que los niños al desarrollar la actividad psicomotriz de caminar lo realizan sin tener en cuenta los obstáculos colocados en el piso
- Con frecuencia los niños al realizar el salto con un pie se cae constantemente
- Torpeza al caminar al compás de determinados ritmos lo cual origina choques y malos entendidos con sus compañeros.
- Algunas dificultades para caminar de espaldas o siguiendo ciertas rutas trazadas anteriormente.
- Además al saltar suelen caerse fácilmente, sobre todo cuando lo hacen de cierta altura.
- Tienen dificultad para correr esquivando algunos objetos pues caen con facilidad.

Frente a esta situación se pudo deducir la necesidad de diseñar el programa de juegos motriz que motiven a los niños y niñas en estudio y propicien aprendizajes activos, agradables, significativos.

El informe técnico profesional en su estructura presenta tres partes:

En la parte I: denominado trata de reunir referencia teórica,- conceptual y plantear los aspectos teóricos y conceptuales que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.

En la parte II: titulada contenido, está conformado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño de un programa de juegos motrices para desarrollar la coordinación motora gruesa, la evaluación final (de salida), y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos.

En la parte III: Se encuentra las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que ayudarán a comprender su contenido

Por último resulta necesario señalar que el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones, que al igual que esta buscan dirigir su accionar hacia el perfeccionamiento del profesorado del nivel inicial comprometido en la

solución de los problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la coordinación motora gruesa y que permitirá, adquirir un conocimiento más profundo y comprensivo de la práctica educativa y de las circunstancias en las cuales se desarrolla.

**I.**

**MARCO**

**REFERENCIAL**

## **I. Marco Referencial**

### **1.1. Referencia teórico conceptual**

#### **1.1.1. Referencia Teórica**

Presentamos los planteamientos de distintos investigadores que han servido de fundamentación teórica a nuestro trabajo de investigación. A continuación resaltaremos los más relevantes en el ámbito de la coordinación motora gruesa con la teoría de la psicomotricidad de Henry Wallon resaltando que el movimiento contribuye a la evolución psicológica del niño y la teoría cognitiva del juego de Jean Piaget. Donde nos dice que el juego es la principal actividad del niño.

##### **1.1.1.1. Henry Wallon y su teoría de la Psicomotricidad.**

Henry Wallon, es uno de los primeros estudiosos ocupados en la problemática de la psicomotricidad, para quien ésta no se reduce o se confunde sólo con la vida fisiológica; ni se reduce o confunde sólo con el movimiento. La vida del organismo es un todo cuya unidad se complica con la diferenciación de sus funciones, sin que desaparezca su condición unitaria. Todo progreso en la especialización, responde a un progreso en la unificación, la cual afecta también a los órganos. No es posible pensar en la actividad de un sistema sin la intervención de otros y aún es más difícil dividir un sistema en partes independientes. Vista desde el movimiento, la psicomotricidad se relaciona con todo lo que es motor, y el movimiento, contribuye a la evolución psicológica del niño.

Como señala la teoría de la psicomotricidad, donde se establece que la psicomotricidad es un descubrimiento; es relación permanentemente actualizable, entre las condiciones físicas y psíquicas referidas a sus condiciones de existencia, materiales y simbólicas, en una sociedad que está en interacción con ella, y determina al sujeto. Esta determinación es en sus formas de ser, de expresarse, comunicarse, de relacionarse con el mundo físico y de los demás.

Wallon, hubiese pensado en la existencia de la Psicomotricidad como disciplina, como práctica; parecería más un accionar reservado al educador y al psicólogo, pero el concepto de lo psicomotor, arraigado en la realidad concreta de un sujeto en evolución, en sus relaciones recíprocas con el medio social; es un descubrimiento científico que le debemos a él.

Para Wallon, el ser humano se desarrolla según el nivel general del medio al que pertenece, así pues para distintos medios se dan distintos individuos.

La psicomotricidad es una técnica educativa que utiliza el movimiento corporal para lograr ciertos fines educativos y de desarrollo psicológico. Actualmente se ha superado el concepto de Educación física como mero desarrollo de la condición física hasta llegar a un concepto más amplio de globalización.

Al utilizar el movimiento corporal la Educación Física, entre otros objetivos, al igual que la psicomotricidad trata de desarrollar el esquema corporal, como base del desarrollo psicológico.

Lo “psico” es un prefijo que indica una dirección por la cual la motricidad en el ser humano, adquiere significación. “Psicomotricidad” es la unidad contradictoria de dos términos, tomados antes por separado; es la unión de dos realidades que no pueden existir una sin la otra.

La motricidad adquiere sentido por sus variadas significaciones, ya que en el transcurso de la vida se va integrando a nuevas posibilidades funcionales, renovando en el sujeto los medios de expresión y realización práctica.

El movimiento, primer modo de comunicación, se asienta sobre dos tipos de actividades de fibras musculares: la actividad tónica que tiene como función la expresión de sí y de relación con el otro; y la actividad cinética, cuya función es la acomodación, responsable de los movimientos y de relación con el mundo externo.

La maduración de la estructura biológica en acción recíproca con el medio hará evolucionar el movimiento, integrándose a niveles funcionales superiores (tónico-emocional, sensorio motriz, perceptivo motriz, ideo motriz); integrando las funciones ya adquiridas, bajo el dominio de las nuevas funciones, de manera distinta, más avanzada. “No es la materialidad de un gesto lo que importa sino el sistema al cual pertenece en el instante en que se manifiesta”.

Henry Wallon en el campo psicomotriz influye significativamente en la educación preescolar, marcando una doble acción sobre el sujeto, considerando este en doble vertientes individual y social y es el sentido o nivel psicomotor en el que Wallon aporta la necesidad del movimiento en la educación preescolar, por su influencia en el desarrollo general y porque lo considera como el paso previo hacia el pensamiento conceptual.

Para Wallon, el movimiento revierte una importancia insoslayable en el desarrollo psicológico del niño. Basó sus trabajos en la unidad psicobiológica del ser humano; donde psiquismo y motricidad, no constituyen dos dominios distintos o yuxtapuestos, sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio.

Este autor distingue dos tipos de actividad motriz:

a) **La actividad cinética** (comprende los movimientos propiamente dichos y está dirigida al mundo exterior); y

b) **La actividad tónica** (mantiene al músculo en cierta tensión y viene siendo la tela de fondo en la cual se elaboran las actitudes, las posturas y la mímica).

En este contexto, Wallon, (1959) confiere al tono postural un importante rol, constituyéndose como elemento indispensable tanto en la vida afectiva como en la de relación.

Un estadio, para Wallon, es un momento de la evolución mandar, con un determinado tipo de comportamiento. Para Piaget este es un proceso más continuo y lineal. En cambio, para Wallon, es un proceso discontinuo, con crisis y saltos apreciables. Si el Piaget las estructuras cambian y las funciones no varían, en Wallon las estructuras y las funciones cambian.

Otra diferencia con Piaget es que mientras que este último utiliza un enfoque unidimensional en su estudio del desarrollo, Wallon utiliza un enfoque pluridimensional.

### **Estadios que propone Wallon**

- **Estadio impulsivo.** Abarca desde el nacimiento hasta los cinco o seis meses. Este es el periodo que Wallon llamaría de la actividad preconsciente, al no existir todavía un ser psíquico completo. No hay coordinación clara de los movimientos de los niños en este período, y el tipo de movimientos que se dan son fundamentalmente impulsivos y sin sentido.

En este estadio todavía no están diferenciadas las funciones de los músculos, es decir, la función tónica (que indica el nivel de tensión y postura) y la función clónica (de contracción-extensión de un músculo).

Los factores principales de este estadio son la maduración de la sensibilidad y el entorno humano, ya que ayudan al desarrollo de diferentes formas expresivas y esto es precisamente lo que dará paso al siguiente estadio

- **Estadio Emocional.** Empieza en los seis meses y termina al final del primer año. La emoción en este periodo es dominante en el niño y tiene su base en las diferenciaciones del tono muscular, que hace posible las relaciones y las posturas.

Para Wallon, la emoción cumple tres funciones importantes:

- a) Al ser la emoción un mundo primitivo de comunicación permite al niño el contacto con el mundo humano y por tanto la sociedad.
  - b) Posibilita la aparición de la conciencia de sí mismo, en la medida en que éste es capaz de expresar sus necesidades en las emociones y de captar a los demás, según expresen sus necesidades emocionales.
  - c) El paso según Wallon, de este estadio emocional, en donde predomina la actividad tónica, a otro estadio de actividad más relacional es debido a la aparición de lo que él llama reflejo de orientación.
- **Estadio Sensoriomotor y proyectivo.** Abarca del primero al tercer año. Este es el periodo más complejo. En él, la actividad del niño se orienta hacia el mundo exterior, y con ello a la comprensión de todo lo que le rodea. Se produce en el niño un mecanismo de exploración que le permite identificar y localizar objetos
  - **Estadio del Personalismo.** Comprende de los tres a los seis años. En este estadio se produce la consolidación (aunque no definitiva) de la personalidad del niño. Presenta una oposición hacia las personas que le rodean, debido al deseo de ser distinto y de manifestar su propio yo. A partir de los tres años toma conciencia de que él tiene un cuerpo propio y distinto a los demás, con expresiones y emociones propias, las cuales quiere hacerlas valer, y por eso se opone a los demás, de aquí la conducta de oposición. Este



comportamiento de oposición tiende a repetirse en la adolescencia, ya que los orígenes de ambas etapas son parecidos.

#### **1.1.1.2. Jean Piaget y la teoría cognitiva del juego.**

Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad”, así lo menciona Jean Piaget (1896 – 1980). Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medioambiente en el que se desarrolle.

Para Piaget, en su teoría del desarrollo es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica porque permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Piaget, sostiene que antes del segundo año no se observa una conducta en el niño que implique la evocación de un objeto ausente; los mecanismos senso-motores ignoran la representación.

A partir del segundo año de vida el niño comienza a mostrar claramente la adquisición de la función simbólica, la cual le permite representarse lo real a través de "significantes" distintos de las cosas "significadas".

En el caso del juego simbólico o juego de ficción, la representación es neta y el significante diferenciado es un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos. Los sistemas simbólicos se desarrollan muy rápidamente entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar. El autor afirma que es en el lenguaje donde es más evidente la velocidad, complejidad y facilidad de esta evolución.-

*Piaget* define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta “orientación” lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares “serias”. Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibramiento de los esquemas sensorio-motores.

Para *Piaget*, el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es en el penúltimo estadio del juego reglado con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas.

La espontaneidad es estudiada por *Piaget* como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente. Coloca así *Piaget* el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes, el juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se interpreta el juego como la asimilación relajada del esfuerzo acomodatorio a la realidad o conducta obligada.

El tercer criterio o **del placer** es analizado por *Piaget* en términos de contraposición a la conducta seria, la cual busca habitualmente una meta. Para él, el placer es la cara efectiva del autotelismo.

El cuarto criterio es la **falta de organización del juego**, la carencia de estructura organizada por oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento. De nuevo *Piaget* parece renunciar al principio establecido por él mismo de la organización constructivista y adaptativa de toda acción y proceso psicológico y anuncia su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico.

De cualquier manera el origen de esta desorganización derivaría de la naturaleza exclusivamente asimilatoria que *Piaget* atribuye a la acción lúdica, ya que es la acomodación o ajuste a la evidencia externa la que reequilibra las estructuras cognitivas del sujeto.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

### **1.1.2. Referencia conceptual**

#### **Coordinación motora gruesa.**

La motricidad gruesa según Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los

receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

La motricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo. Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad permite al hombre generar movimiento por sí mismo.

Cuando se trata de motricidad gruesa se hace referencia al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico: movilidad, traslados, práctica laboral, prácticas culturales, sociales (deporte, teatro). Nuestra variable independiente que es la estrategia tarea de movimiento se le denomina a las ejecuciones de los movimientos libres y vivenciados por los propios niños donde el maestro interviene como mediador.

### **Importancia de la coordinación motora gruesa.**

En los tres primeros años de vida del niño las adquisiciones en la coordinación motora gruesa son considerables. Al principio los movimientos son globales e incoordinados y progresivamente van adquiriendo mayor precisión. Durante la etapa preescolar se pretende ejercitar al niño de tal manera que alcance una adecuada disociación de los diferentes segmentos de su cuerpo, entre ellos mismos y en relación al tronco, para adquirir una mayor coordinación de sus movimientos gruesos.

El desarrollo psicomotor en los niños y las niñas, juega un papel relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizajes, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación viso motora o la orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves para el posterior desarrollo de la escritura y la lectura. Los pasos fundamentales en el desarrollo psicomotor que facilitan el posterior desarrollo del aprendizaje son: el arrastre y el gateo.

La correcta realización de estos movimientos sientan las bases para la bipedestación (caminar) y estimulan aspectos básicos del aprendizaje como son:

- La coordinación entre la mano y el ojo.
- El desarrollo del cuerpo calloso.
- Aumentar el conocimiento del propio cuerpo.
- Facilita el proceso de lateralización.
- Estimula el ritmo y por tanto la orientación temporal.
- Facilita el desarrollo de las habilidades visuales.

### **Coordinación general de la coordinación motora gruesa**

La coordinación general es el aspecto más global del dominio motor amplio. Implica que el niño realiza los movimientos más generales en los cuales Intervienen todas las partes del cuerpo y ha alcanzado esta capacidad con una armonía y una soltura que varíaran según las edades. El proceso evolutivo cronológico de estas actividades se ha analizado previamente en el perfil, aquí se plantean las diferentes formas de intervenir para garantizar una maduración.

Antes de analizar los diferentes tipos de actividades propias de la coordinación general es importante valorar el proceso previo. El desplazamiento o capacidad para ir de un lugar a otro sigue un proceso que no puede estandarizarse para determinar la evolución que deberían seguir todos los bebés. Los procesos para llegar a andar se dan de diferentes maneras ya que algunos bebés empiezan gateando otros se arrastran otros muy pronto se ponen de pie.

#### **• Subir:**

Esta actividad es interesante por el hecho de que implica además del desplazamiento, la coordinación de las piernas, el equilibrio en el momento en que debe alternar los pies a la vez que un dominio global del cuerpo especialmente para bajar.

El proceso puede ser más o menos lento según la personalidad del niño y el aprendizaje debe hacerse de forma paulatina. En un principio el niño sube las escaleras ayudado por las manos, con las que se apoya en los peldaños. Se siente seguro pero al no poder bajarlas de la misma manera, las baja de espaldas.

Pronto advertirá que los adultos y otros niños no ponen las manos en el suelo y entonces deseará subirlas de pie. En este momento será necesario ayudarlo a

mantener el equilibrio y según la construcción arquitectónica de las escaleras, tendría más o menos dificultades por lo que se le dará la mano.

• **Correr:**

Al medida que el niño adquiere dominio del desplazamiento irá más deprisa y podrá llegar a correr. Se debe considerar también que es uno de los aspectos del desplazamiento que tiene una evolución más larga no tanto porque el niño tarde mucho en hacer el aprendizaje básico sino porque tarda en adquirir una coordinación una velocidad y una eficacia adecuadas en su ejecución debido a que intervienen muchos factores como: Dominio muscular, fortaleza muscular, dominio de la respiración, coordinación de brazos y piernas, resistencia.

• **Saltar:**

Un paso más en la adquisición del dominio del desplazamiento y la fuerza muscular consiste en poder desplazar el cuerpo suspendido en el aire. Con el salto, el niño conseguirá un movimiento que implica mayor complejidad y a la vez la intervención de aspectos diferentes de los movimientos anteriores. En efecto, el salto implica:

- Tener equilibrio suficiente para volver a tomar contacto con el suelo, en el momento de la caída, sin hacerse daño.
- Tener fuerza suficiente para elevar el cuerpo del suelo.
- Tener dominio y fuerza muscular suficiente para tomar impulso y mantenerlo a fin de alcanzar una longitud determinada más o menos grande.

**Características de la coordinación motora gruesa**

El fin del desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la acción motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento (Gil, Contreras y Gómez, 2008).

Especificaciones se observan las siguientes adquisiciones en el desarrollo motor:

- Al cumplir un año de edad se puede mantener de pie durante pequeños ratitos y camina con ayuda.

- Cuando tiene un año y medio ha conseguido andar y puede subir escaleras con ayuda. Toca todo, se agacha y es capaz de levantarse y sentarse solo en una silla.
- Cuando tiene dos años aparece la carrera y puede saltar con los dos pies juntos. Se puede poner en cuclillas, sube y baja las escaleras apoyándose en la pared.
- A los 3 años controla bien su cuerpo y se consolidan las habilidades motoras adquiridas. Es decir en este año la carrera se perfecciona, sube y baja las escaleras sin ayuda, puede ponerse de puntillas y andar sobre ellas.
- A los 4 años corre de puntillas, puede saltar sobre un pie, se mueve sin parar, salta y corre por todas partes.
- A los 5 años el sentido del equilibrio y del ritmo están perfeccionados.
- A los 6 años la maduración está prácticamente completa por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación del movimiento.

La adquisición del dominio de la motricidad gruesa se logra mediante el dominio parcial y específico de diferentes procesos.

Estos procesos deben aprenderse de forma vivencial y practicarse mediante diferentes partes del cuerpo y permiten, entre estos procesos cabe destacar: el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático.

### **Áreas de la coordinación motora gruesa**

- **Esquema Corporal:** El desarrollo de esta área permite que los niños/as se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como: adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo, primero en relación a su cuerpo y después en relación del cuerpo del otro, referidas al conocimiento, identificación, apropiación y relación mental de su propio cuerpo.
- **Lateralidad:** Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño/a estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su

propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño/a defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada. El trabajo adecuado de ambas lateralidades desde los primeros años fortalece su desarrollo integral.

- **Equilibrio:** Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Los cambios de posición que experimenta el niño/a en su primer año van trabajando esta área y perfeccionándola.
- **Estructuración espacial:** Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio, como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.
- **Tiempo y Ritmo:** Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. La falta de ritmo incide en la desorganización y déficit del control corporal.

### **Etapas de la coordinación motora gruesa**

#### **2 a 3 años**

Suben escaleras perfectamente, saltan a pies juntos y pueden lanzar una pelota con dirección. Ésta es la edad en que se ponen trepadores y tratan de escalarlo todo, por lo que hay que estar observándolos para que no se expongan a peligros. El jardín es un excelente estímulo, por los juegos con los amigos y por el apoyo para desarrollar nuevas habilidades. En la casa se los puede estimular jugando con ellos a los saltos, haciéndolos imitar animales y con pelotas de diferentes tamaños y pesos.



### **3 a 4 años**

Pueden pedalear en un triciclo y tienen dominada la mayoría de las habilidades motoras gruesas. Todo estímulo que apunte a ayudarlos a aprender cosas nuevas es bienvenido: bailar con canciones que impliquen ciertos movimientos, comprarles triciclo y motivarlos a pedalear, enseñarles a dar la vuelta de carnero y todo lo que se pueda, según el avance e interés que el niño vaya demostrando.

### **4 a 5 años**

Ya saltan en un pie, pueden saltar obstáculos, correr hacia atrás y bajar escaleras sin problemas. En esta etapa, ya están capacitados para empezar a hacer deporte. En resumen, son capaces de hacer lo mismo que un adulto, sólo que un poco más lento y con pequeños problemas de coordinación. Éste es el momento para darles autonomía: que abran y cierren puertas, ayuden a poner la mesa, etc. Conviene sacarlos a pasear a lugares abiertos, enseñarles a coordinarse con música y exponerlos poco a poco a nuevos desafíos, porque ya deberían estar preparados para hacer prácticamente cualquier cosa. Lo importante es respetar el interés y la capacidad del niño, para estimularlos adecuadamente y no frustrarlos exigiéndoles más de lo que puede hacer.

### **Juego**

Según los autores.

- **Huizinga** con su *Homo Ludens* (Leyden, Holanda, 1938, citado por Cañeque, 1993) trata específicamente el juego en forma sistemática. En él menciona su definición del juego y el planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego. Su definición acerca del juego y el planteamiento de sus características esenciales, la trascendencia en el desarrollo de los pueblos, se convierte en paradigma para los investigadores de este tema. Distinguía entre un período agonal, en el cual el juego era sustancial a todo hecho social, y un período post agonal, desprovisto de la cualidad ludens o por lo menos con ésta muy mitigada o desvanecida.
- **Spencer –Hall y Gross** se inclinan por las teorías clásicas que se encargan de la revalorización del juego como variable dependiente de la personalidad.

- **Buhler (1928), Chateau(1946), Erikson (1950) y Piaget (1971)** con posturas un poco más modernas, centran su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil. Piaget lo tomó como referencia y centró sus estudios en el juego a partir de los procesos cognitivos.
- **Klein (1929: 28)**, quien destaca “... la labor asociativa del juego” el juego es el mejor medio de expresión del niño, empleando la técnica del juego vemos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados con los que juega.

### **Características del juego**

- El juego es una actividad libre: nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

### **Importancia del juego**

- El juego es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños. Desde pequeños, los niños van superponiendo la imaginación a la realidad para ir descubriendo poco a poco el mundo que les rodea. Pero no sólo eso, jugar contribuye al buen desarrollo psicomotriz del niño, que sentará las bases para su posterior etapa de aprendizaje.

- A través del juego, el niño se ve obligado a pensar en posibles soluciones, lo que influye en su desarrollo cognitivo; a idear soluciones originales, lo que fomenta su creatividad; a relacionarse con otras personas, lo que ayuda a sentar las bases de su desarrollo socioemocional; a adoptar puntos de vista externos a sí mismo, lo que ayuda a la construcción del pensamiento infantil, y un largo etcétera de mecanismos que serán muy útiles para el niño en su vida adulta.
- El juego de los niños no es una actividad sin sentido, al contrario tiene una dimensión plural y definida dentro de su propio desarrollo, es una conducta innata que se inserta y permanece a través de toda la vida, incluso cuando ya se es un adulto.

### **Tipos de juego.**

Si siguiendo la teoría de *Piaget* (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales y al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se “construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

#### **• El juego motor**

Los niños pequeños antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante, golpean un objeto contra otro, lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y cuando descubren algo que les resulta interesante lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas

veces. Para el niño pequeño la tiene y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

*Bruner (1984)*, ha llamado a estas situaciones “formatos” para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y a la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura.

- **El juego simbólico**

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

- **Juegos de reglas**

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo que son las propias reglas.

- **Juegos de construcción**

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo; pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

### **Los juegos motrices**

Los juegos motrices son aquellos que implican algún grado de compromiso corporal y una acción motriz en el contexto de reglas. Juegos en los que la corporeidad y la motricidad devienen protagonistas esenciales de una situación

identificada claramente por los niños como ficticia; “situación que los habilita a disfrutar del “fingir auténticamente”, dado que allí se actúa (aun creativamente) de acuerdo a lo “esperado; en tanto la acción sigue reglas más o menos explícitas que configuran.

Muchos educadores han demostrado que los niños pequeños que han pasado por centros de educación preescolar desarrollan habilidades y conductas básicas, lo que les permite estar mejor adaptados emocional e intelectualmente antes de ingresar en las escuelas de enseñanza primaria. La educación preescolar se ofrece en centros de atención diaria y en instituciones educativas de inicial.

Estos juegos permiten “integrar las habilidades que los niños progresivamente van probando y logrando junto a los aprendizajes sociales conformando un espacio favorecedor de la descentración y la experimentación en situaciones de cooperación y oposición” (Gonzalez,Lady; 1994)

### **Juegos motrices en educación inicial**

Si bien se pueden atribuir a esta disciplina distintas finalidades en la primera infancia, aquí se enuncia una síntesis de los propósitos con los que se intenta expresar su ‘sentido formativo’, sin que esta formulación sea excluyente de otros posibles propósitos igualmente valiosos:

- Promover la constitución corporal y motriz de los niños a través del desarrollo de sus capacidades y adquisición de habilidades motrices, acordes con sus posibilidades evolutivas.
- Propiciar la práctica de hábitos y actitudes de cuidado de sí mismo y de los otros, en la realización de las actividades motrices.
- Facilitar la exploración, disfrute y cuidado del medio ambiente a través de la práctica de actividades lúdicas y motrices en él.
- Fomentar la adquisición de seguridad, autonomía y confianza en sí mismo en el desempeño e interacción motriz con los otros.
- Favorecer la participación placentera en juegos motores, asumiendo roles y respetando reglas.
- Contribuir al enriquecimiento de las posibilidades de resolución de situaciones problema usando acciones motrices diversas, en la relación con los otros, el espacio, el tiempo, los objetos y el entorno.

Los juegos motores pueden clasificarse de distintas formas, a partir de diferentes parámetros. Aquí se propone una clasificación de los juegos desde la perspectiva de su lógica interna, a partir en un enfoque de la praxiología motriz (Lavega Burgués; 2007). Esta clasificación se basa en dos criterios:

- a) Juegos psicomotores o en solitario: no presentan interacción, es decir los niños no interactúan de forma directa entre ellos. Son juegos que favorecen la práctica y automatización de las habilidades motrices, la repetición y constancia, la ejercitación de las capacidades condicionales y el dominio de la propia corporeidad.
- b) Juegos sociomotores: son aquellos que exigen interacción motriz entre los niños. Se distinguen tres subgrupos de situaciones:
  - *Juegos cooperativos*: cuya lógica interna orienta a los jugadores al logro de un propósito común a todos, a buscar una estrategia colectiva y a tomar decisiones de modo compartido, a realizar acciones motrices conjuntamente y a estar en constante comunicación con los otros.
  - *Juegos de oposición*: Se caracterizan por modos de interacción en que los niños asumen roles antagónicos y se enfrentan entre sí.
  - *Juegos de cooperación-oposición*. En estos juegos los niños se agrupan, formando bandos o equipos, lo que conlleva la aparición de los roles de compañeros (con quienes se colabora) y adversarios (con quienes se enfrentan).

De acuerdo a la edad del niño, se observan en el juego seis conductas principales que dan forma al juego (Mack y Gilley 1980: 11-37, Arango 2000: 12-14):

- **Conducta desocupada**. Observa objetos y acciones cercanos a él momentáneamente sin participar directamente (2 y 2 1/2 años).
- **Comportamiento de espectador**. Observa mientras otros juegan, habla con otros pero no se ofrece a participar en el juego (2 y 2 1/2 años).

- **Juego solitario.** Juega solo con otros juguetes, no habla ni juega con los otros aunque puede intervenir en la conversación (2 y 2 1/2 años).

En esta etapa es normalmente el padre u otro adulto, quien puede intentar acercar al infante con los otros niños, o tratar de enseñarle la importancia de compartir con los otros al ser los únicos a quienes permite tomar sus objetos.

- **Juego paralelo.** Elige los mismos juguetes que los niños que lo rodean, pero no hace esfuerzos por interferir con los otros (3 años).
- **Juego asociativo.** Forma libre de juego en grupo y, es el intento inicial de actividad colectiva (3 1/2 a 4 años). En este caso, el niño ya tiene mayor capacidad para socializar y para seguir ciertas órdenes y patrones (de orden y limpieza) que observe a su alrededor. Empieza a tomar decisiones propias sin la necesidad de que un adulto le indique lo que es correcto. Puede interactuar cómodamente con niños que ya conoce, sin necesidad de enfrentarse, de esta manera los momentos en los que juega solo van disminuyendo cada vez más.
- **Juego cooperativo.** Actividad colectiva organizada donde participan en grupo para con una meta específica con materiales (4 a 5 1/2 años). La importancia del juego

A esta edad el juego ya tiene fines más específicos y, la actitud en ellos se va relacionando más con su personalidad y su sexo. Actúa de forma más realista, teniendo la capacidad de hacer nuevas relaciones sociales y desarrollar un mejor autocontrol.

- **Juego grupal.** El niño ya puede asociarse y hacer amigos al encontrar en ellos semejanzas en gustos e intereses (5 1/2 a 7 años). A esta edad el niño ya toma actitudes más reales en relación con el entorno exterior



y, por lo tanto, sus juegos son más organizados y complejos. Se dirige ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

## **1.2. Propósito de intervención**

### **1.2.1. Objetivo general:**

Desarrollar un programa de juegos motrices para mejorar la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

### **1.2.2. Objetivos específicos:**

- Identificar el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10236 de la Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de juegos motrices que permita desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10236 de la Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.
- Aplicar un programa de juegos motrices que permita desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10236 de la Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.
- Evaluar el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10236 de la Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, después de la aplicación de un programa de juegos motrices, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el desarrollo de la coordinación motora gruesa a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10236 de la Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

### **1.3. Estrategias de intervención**

La presente investigación tuvo como finalidad desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, a través de un programa de juegos motrices. Este programa se diseñó y aplicó buscando promover el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños y niñas usando material concreto y gráfico.

#### **1.3.1. Coordinaciones previas**

Se realizó las coordinaciones previas con la Directora de la Institución y se presentó a la secretaria. Esta solicitud nos permitió la autorización de la dirección para la aplicación de un programa de juegos motrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en el aula de los niños 4 años, la cual estuvo conformada por 25 niños, se extrajo de las nómina de matrícula 2016, para efecto del estudio se decidió homogenizar el aula en cuanto a edad, luego se aplicó una evaluación de entrada para medir el grado de nivel que se encuentran los niños.

#### **1.3.2. Metodología específica**

##### **Primer momento**

Se seleccionó el aula de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca. El aula estuvo conformada por 17 niños y 8 niñas para efecto del estudio se decidió homogenizar la muestra en cuanto a edad.

Fuente: nómina de matrícula 2016

##### **Segundo momento**

Luego se procedió a aplicar una evaluación de entrada a través de una evaluación de entrada, para mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los 25 niños de los cuales 15 niños y 10 niñas antes de la aplicación de un programa de juegos motrices. Luego de analizar los resultados se demostró que el grupo de estudio tenía dificultad para desarrollar la coordinación motora gruesa.

##### **Tercer momento**

Se aplicó un programa de juegos motrices para mejorar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca. Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de agosto a octubre.

#### **Cuarto momento**

Para comprobar la eficacia del programa se aplicó la evaluación de salida (Lista de cotejo de salida) cuyos resultados demostraron que los niños del aula de 4 años habían incrementado y mejorar la coordinación motora gruesa de manera significativa.

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida se puede comprobar la validez del programa realizado.

#### **1.3.3. Cronograma.**

N°	Actividades	2016			
		Set	Oct	Nov	Dic
01	Coordinaciones previas	X			
02	Formulación de la problemática		X		
03	Elaboración de instrumento			X	
04	Aplicación de la evaluación de entrada para diagnosticar la coordinación motora gruesa.			X	X
05	Análisis de resultados				X
06	Diseño del programa				
07	Aplicación del programa de 10 sesiones		X	X	X
08	Aplicación de la evaluación de salida para verificar resultados del programa aplicado.				X

**II.**

# **CONTENIDO**

## II. Contenido

### 2.1. Evaluación de entrada

Con la finalidad de conocer en qué situación se encontraba el desarrollo de la coordinación motora gruesa las docentes especialistas autoras del presente trabajo académico elaboraron un instrumento de evaluación adecuado. Este fue una evaluación de entrada la cual consta de diez indicadores relacionados a la coordinación motora gruesa.

Esta evaluación de entrada fue aplicada al grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10236 de la Provincia de Cutervo, Región de Cajamarca, el total de alumnos, entre niños y niñas fue de 25

COORDINACIÓN MOTORA GRUESA			ESCALA LITERAL		
			A	B	C
CAMINAR	1	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.			
	2	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.			
	3	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.			
CORRER	4	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.			
	5	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.			
	6	Corre llevando un objeto en sus manos.			
SALTAR	7	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.			
	8	Salta en diferentes direcciones sin caerse.			
	9	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.			
	10	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.			

## TABLA DE VALORACIÓN

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL
APRENDIZAJE LOGRADO	A
APRENDIZAJE EN PROCESO	B
APRENDIZAJE EN INICIO	C

**TABLA N° 01: RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LAS COORDINACIÓN MOTORA GRUESA**

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.	Corre llevando un objeto en sus manos.	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.	Salta en diferentes direcciones sin caerse.	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.
		CAMINAR			CORRER			SALTAR			
1	Jhenny	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Milagro	B	C	C	C	B	B	C	B	B	B
3	Juan	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
4	Axel	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
5	Elber	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
6	Percy	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
7	Juan	A	A	B	B	B	A	B	A	A	A
8	Luana	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
9	Jhan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Luis	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
11	Jhasury	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

12	Sebastian	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
13	Kiara	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
14	Cristofer	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	Haylli	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
16	Sthefenny	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
17	Hector	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
18	Brayan	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
19	Yampier	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
20	Diana	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A
21	Dahina	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
22	Alejandro	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
23	Anderson	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
24	José	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
25	Antoni	C	C	B	B	B	C	B	B	C	C
Puntaje	A	4	3	3	3	3	4	3	4	4	5
	B	5	5	6	6	7	5	6	6	5	4
	C	16	17	16	16	15	16	16	15	16	16
Porcentaje	A	16%	12%	12%	12%	12%	16%	12%	16%	16%	20%
	B	20%	20%	24%	24%	28%	20%	24%	24%	20%	16%
	C	64%	68%	64%	64%	60%	64%	64%	60%	64%	64%

Fuente: Evaluación entrada octubre 2016

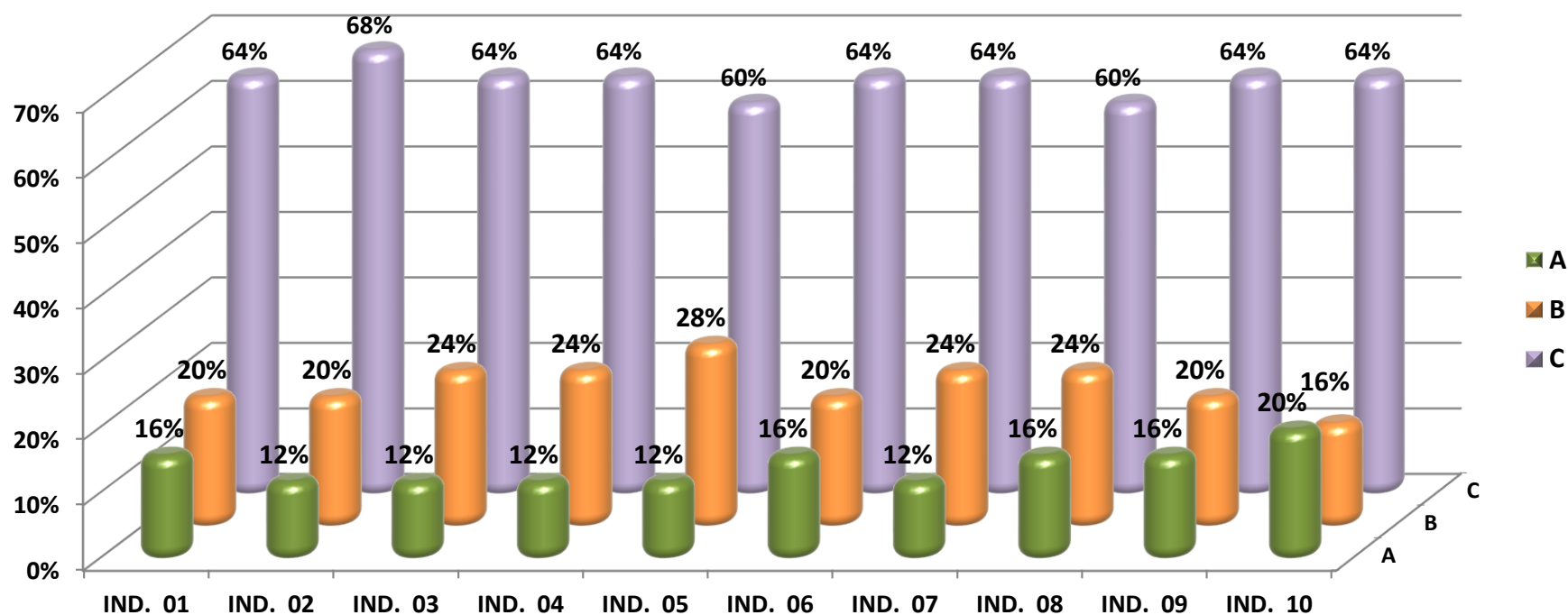


**TABLA N° 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**

COORDINACIÓN MOTORA GRUESA			EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
			A		B		C		A	B	C
CAMINAR	1	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.	4	16%	5	20%	16	64%	13%	21%	66%
	2	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.	3	12%	5	20%	17	68%			
	3	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.	3	12%	6	24%	16	64%			
CORRER	4	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.	3	12%	6	24%	16	64%	13%	24%	63%
	5	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.	3	12%	7	28%	15	60%			
	6	Corre llevando un objeto en sus manos.	4	16%	5	20%	16	64%			
SALTAR	7	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.	3	12%	6	24%	16	64%	16%	21%	63%
	8	Salta en diferentes direcciones sin caerse.	4	16%	6	24%	15	60%			
	9	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.	4	16%	5	20%	16	64%			
	10	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.	5	20%	4	16%	16	64%			

**Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2016**

**GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA**



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2016

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**

En la tabla N° 02 nos indica el porcentaje de indicadores en la evaluación de entrada, para medir la coordinación motora gruesa; en los niños de 4 años de la I.E.I N° 10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca; se puede notar que el logro de aprendizaje es bajo.

En caminar, el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 13%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 21% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 66%, todo con respecto a una población de 25 niños (100%).

En correr, el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 13%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 24% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 63%, todo con respecto a una población de 25 niños (100%).

En saltar, el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 16%; en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 21% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 63%, todo con respecto a una población de 25 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cuatro años los niños; caminan: por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones, despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga, con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino; corren: libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero, esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse, llevando un objeto en sus manos; y saltan: utilizando una adecuada coordinación de sus piernas, a muchas direcciones sin caerse, dentro de los círculos dibujados en el piso, hacia adelante y hacia atrás sin caerse.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de aplicar un programa de juegos motrices, encaminadas a mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa, niños del aula de 4 años.

## 2.2. Propuesta o programa

### 2.2.1. Generalidades

#### a) Información General

**-I.E.I** : N° 10236 Cutervo - Cajamarca

**-Edad** : 4 años

**-Número de niños** : 25

**-Docentes responsables** : Meri Soledad Peralta Alarcón

Ana Melva Vílchez Vega

**-Docente asesora** : Mercy Paredes Aguinaga

#### b) Objetivos:

Desarrollar la coordinación motora gruesa en caminar, saltar, correr en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 10236 Provincia Cutervo, Departamento Cajamarca a través de la aplicación de un programa de juegos motrices.

#### c) Programa:

N°	LISTADO DE JUEGOS MOTRICES
1	"Saltando nos divertimos"
2	"Saltando con soga"
3	"Camina en diferentes direcciones"
4	"Corriendo de acuerdo a la música"
5	"Corremos por todo el patio"
6	"Caminemos sin chocarnos"
7	"Corriendo con mis amigos"
8	"Juguemos a las carreritas"
9	"Juguemos en caminar en diferentes posiciones"
10	"Caminemos imitando a los animales"

### 2.2.2. Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de juegos motrices los niños de 4 años de la I.E.I. N° 10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, realizaran actividades en caminar, correr y saltar, realizaran sus desplazamientos en forma correcta y dentro del espacio,

Utilizar los juegos motrices como estrategia didáctica para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca. El programa se encuentra distribuidos en 10 juegos motrices adecuados, dosificados y pertinentes para su edad. Las cuales se utilizó con una secuencia didáctica que se presentan de la siguiente manera:

- **Asamblea:** Los niños, niñas y la educadora salen al patio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar, elaboran juntos las reglas o normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso del material.
- **Expresión motriz:** Se invita a los niños y niñas a que jueguen con el material, que lancen una pelota hacia arriba y lo recepcionen, luego en parejas uno frente al otro lanza la pelota al compañero, la profesora propone otras actividades utilizando de diferente forma la pelota.
- **Relajación:** La educadora propicia de tranquilidad donde los grupos eligen un lugar acogedor para echarse e ir normalizando su respiración después de la experiencia de juego vivida.
- **Expresión gráfico Plástica:** Los niños expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo del juego.
- **Cierre:** La educadora, al recoger los trabajos de los niños preguntará sobre su producción, felicitándoles a seguir mejorando. Luego los colocará en un lugar visible, para que todos los niños del aula lo aprecie.

### 2.2.2. Modelo didáctico

En el programa de juegos motrices para los niños de 4 años de la I.E.I. N°10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, la propuesta corresponde al componente contenido como dimensión práctica del conocimiento para lograr los objetivos planteados y su estructura sea desarrollada en forma lógica.

## SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

### I. Parte Informativa

Dedicada a registrar los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los estudiantes, las referencias curriculares, el tema y los autores.

### II. Aspectos didácticos

Donde se ordenan los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje:

#### 2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

#### 2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

Como se ha dicho, en el acápite de los conocimientos corresponde a ubicar el tema propuesto.

#### 2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida toma en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñe y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos.

El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también, los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión.

## SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:10236 Provincia Cutervo, Región Cajamarca.
1.2.- NIVEL EDUCATIVO:	Inicial
1.3.- SECCI	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR:	Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN:	“Saltando nos divertimos”
1.6.- FECHA:	17 de octubre 2016
1.7.- DURACIÓN:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES:	Peralta Alarcón Meri Soledad. Vílchez Vega Ana Melva.

### III. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: saltar hacia una distancia coordinando los movimientos de sus piernas, en actividades cotidianas con responsabilidad y autonomía.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Coordinación motora gruesa	saltar hacia una distancia coordinando los movimientos de sus piernas	Con responsabilidad y autonomía.



### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiem po	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar a través de una dinámica.</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar un competencia de saltar por todo el patio”</li> </ul>	<p>Dinámica</p> <p>Diálogo</p>	10 min	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <p>La docente junto con los niños y niñas se dirigen al patio.</p> <p>Los niños y las niñas se ubican en círculo. La docente les muestra a los niños unas orejas de conejo y unos costales, ¿Qué son? ¿A quién les pertenece? ¿Qué hacen? Los niños y niñas escuchan con atención la explicación que da la docente acerca de las reglas del juego.</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>Los niños y niñas se colocan las orejas de conejitos, y exploran el área del</p>	<p>Cartulina plumones</p> <p>Hoja bond</p>	35 min.	<p>saltar hacia una distancia coordinando</p>

	<p>recorrido. Formando grupos de siete. Al oír la canción que la docente coloca (saltan saltan los conejitos.)</p> <p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo.</li> <li>❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela.</li> <li>❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas.</li> </ul> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	Lápiz		los movimientos de sus piernas
S A L I D A	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</li> </ul>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

## SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° 10236 Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: "Saltando con soga"

1.6.- FECHA: 20 de octubre 2016

1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Peralta Alarcón Meri Soledad.

Vílchez Vega Ana Melva.

### III. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: saltar con soga sin caerse hacia adelante hacia atrás teniendo equilibrio en su cuerpo con autonomía y responsabilidad.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Coordinación motora gruesa	Realizar acciones motrices como: saltar con soga sin caerse hacia adelante hacia atrás teniendo equilibrio en su cuerpo	Con autonomía y responsabilidad.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mom ento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiem po	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: <i>“Jugando con mi cuerpo”</i></li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué puedo hacer con mis manos?</li> <li>• ¿Qué puedo hacer con mis pies?</li> </ul> </li> </ul> <p>Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a saltar con los dos pies ”</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <p>La docente muestra unas sogas pregunta ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Saben lo que vamos hacer?</p> <p>Escuchan con atención las indicaciones que da la docente, sin olvidar las normas.</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>La docente forma 2 grupos, ubicando a los niños una tras de otro, en fila india. Coloca delante de ellos las sogas sostenidas en cada extremo por un compañerito.</p> <p>Cada sog a tiene una distancia adecuada del piso hacia donde está ubicada la sog a (hacia arriba)</p> <p>Todas las sogas tienen diferente altura y</p>	<p>sogas silbato</p> <p>Cartulina plumones</p>	35 min.	✓ Realizar acciones motrices como: saltar con sog a sin caerse hacia adelante hacia atrás teniendo equilibrio en su cuerpo.

	<p>están separadas a distancias prudenciales una de otra para que los niños puedan correr y tomar impulso.</p> <p>Saldrán en forma ordenado esperando cada uno su turno. Todos los niños y niñas saltaran con cuidado sin caerse porque cada sog a tiene una altura diferente</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Todos realizan movimiento de relajación moviendo los brazos lentamente, respirando y expirando a la vez.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

## SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° 10236 Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: “Camina en diferentes direcciones”

1.6.- FECHA: 24 de octubre 2016

1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Peralta Alarcón Meri Soledad.

Vílchez Vega Ana Melva.

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar por diferentes direcciones enmarcadas en el piso en forma individual y con responsabilidad.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: caminar	Realizar acciones motrices como caminar por diferentes direcciones enmarcadas en el piso	En forma individual y con responsabilidad.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mom ento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mp o	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar a caminar por diferentes direcciones”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se les dará las normas del juego estableciendo algunos acuerdos hechos por los niños</li> </ul> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>Hacen un reconocimiento del espacio recorriendo al ritmo de una canción y exploran el material. La docente da las pautas del juego que van a realizar, se colocan en el piso los conos, varas en forma de sic sac dejando un espacio por c/u, formando dos grupos. En columna de dos grupos: 5 niños (amarillo) y 5 niñas (verde) se entrega una pelota a c/u y a la orden del silbato caminan rápidamente tratando de no topar en los conos pasándolo rápidamente a sus compañeros. El que ha dejado más rápido las pelotas es el ganador. Este juego se continuará con los otros grupos.</p> <p><b>Relajación</b></p>	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realizar acciones motrices como caminar por diferentes</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo.</li> <li>❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela.</li> <li>❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas.</li> </ul> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> </ul> <p><b>Cierre</b> Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Cartulina plumones</p> <p>Hoja bond Lápiz</p>		direcciones enmarcadas en el piso
S A L I D A	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</li> </ul>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva



## SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° 10236 Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: “Corriendo de acuerdo a la música”

1.6.- FECHA: 27 de octubre 2016

1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Peralta Alarcón Meri Soledad.

Vílchez Vega Ana Melva.

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: correr a los compas de la música llevando objeto en la mano, cumpliendo las reglas del juego.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realizar acciones motrices: corre	Realizar acciones motrices básicas como: correr a los compas de la música llevando objeto en la mano	Cumpliendo las reglas del juego.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mp o	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar en el juego del dado</li> <li>❖ Los niños realizan diferente movimiento de acuerdo a la imagen que salió del dado.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a correr al compas de la música”</li> </ul>	<p>dado</p> <p>Diálogo</p>	10 min	✓Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <p>Se les presenta a los niños los materiales con las que se va a jugar y se hace recordar las reglas del juego.</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>- Invitamos a los niños a correr libremente por el espacio y el ritmo del toctoc; rápido y lento. Cuando decimos “Se cierra la cajita”, los niños se arrodillan, colocan su cabeza sobre sus rodillas y los brazos a los costados de la cabeza, envolviéndose como si fuesen unas cajas cerradas.</p> <p>Luego corren al compás de la pandereta rápido lento Cuando decimos “Se cierra la cajita”, los niños se arrodillan, colocan su cabeza sobre sus rodillas y los brazos a los costados de la cabeza, envolviéndose como si fuesen unas cajas cerradas.</p> <p>Y luego lo harán con el sonido del silbato</p> <p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo.</li> <li>❖ Por último los invitamos a acostarse,</li> </ul>	<p>Toctoc Silbato pandereta</p> <p>Cartulina plumones</p>	35 min.	Realizar acciones motrices básicas como: correr a los compas de la música llevando objeto en la mano

	<p>levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		
S A L I D A	<p>Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	5mi	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

## SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° 10236 Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: “Corremos por todo el patio”

1.6.- FECHA: 04 de noviembre 2016

1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Peralta Alarcón Meri Soledad.

Vílchez Vega Ana Melva.

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: correr por todo el patio desplazándose en forma individual, con seguridad y autonomía

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO		CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: correr.		Realizar acciones motrices básicas como: correr por todo el patio desplazándose en forma individual.	Con responsabilidad y autonomía.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo me nto	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a jugar corriendo por todo el patio”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Nos reunimos con los niños y niñas en semicírculo y conversamos acerca de la actividad que vamos a realizar y los cuidados que debemos tener cuando realizamos una actividad de movimiento.</li> <li>❖ Se les presenta los materiales (papeles de colores, postas, vinchas, banderines, silbato) y exploramos sus características. (Anexo 2)</li> <li>❖ Se les invita a cada niño y niña a sacar un papel de color para así formar grupos de 5 integrantes.</li> <li>❖ Luego se les entrega una cinta de color según corresponda para identificar sus equipos.</li> <li>❖ Conversamos sobre las reglas de juego que hay que tener en cuenta:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ubicarse por filas, según su color.</li> <li>✓ El juego se inicia al escuchar el sonido del silbato, desde el punto de salida.</li> <li>✓ Cada niño o niña entregará la posta a su compañero que se encuentre delante de él hasta llegar a la meta.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realizar acciones motrices</p>

	<p>✓ <i>Ganará el equipo que llegue primero a la meta.</i></p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los niños y niñas en forma organizada participan de la competencia.</li> <li>❖ Se mueven usando el espacio que se les indico.</li> <li>❖ Luego la docente hace rotar de posiciones a los niños y niñas para que todos tengan la posibilidad de empezar el juego.</li> <li>❖ Se repite el juego según su el interés de los estudiantes..</li> </ul> <p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo.</li> <li>❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela.</li> <li>❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas.</li> </ul> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Cartulina</p> <p>plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>básicas como:</p> <p>correr por todo el patio desplazándose en forma individual.</p>
S A L I D A	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ A través de la dinámica “La papa caliente” se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</li> </ul>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

## SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° 10236 Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: "Caminemos sin chocarnos"

1.6.- FECHA: 08 de noviembre 2016

1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Peralta Alarcón Meri Soledad.

Vílchez Vega Ana Melva.

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar con velocidad adecuada esquivando obstáculo que encuentre en situaciones de juego denominado "Caminemos sin chocarnos" con autonomía.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Camina en situaciones de juego denominado "Caminemos sin chocarnos"	Realizar acciones motrices básicas como: caminar con velocidad adecuada esquivando obstáculo que encuentre	Con autonomía

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “moviendo mi cuerpo”</li> <li>❖ Los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a caminar sin chocarnos”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min	✓Participa activamente de juegos de grupos.
Proceso	<p><b>Asamblea</b></p> <p>Se les motiva a los niños y niñas diciéndoles que hoy tendrán una visita de unos amiguitos que nos acompañarán en el aula para jugar todos juntos lo llamaremos amiguitos vengan por favor! Le preguntamos ¿Quiénes serán?, ¿Cómo hacen?, ¿Dónde viven?, ¿tienen algunos de ellos en casa? Entonamos la canción: El gato ron ron estaba el señor don gato ron ron, Comiendo muchos ratones ron ron vino la señora gata ron ron trayendo muchos gatitos ron ron para que coman también</p>	juego	35 min.	✓Escucha con atención las reglas del juego.



	<p>ratones ron ron. La docente les informara lo que van a Realizar en el juego, respetando las normas del juego</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>Se les colocara material como obstáculo en todo el patio y los niños realizaran una caminata por todo el patio esquivando los obstáculos sin chocar con el material</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Terminamos el juego, echamos boca arriba en el piso con los ojos cerrados, mientras la docente coloca una música de sonidos de la naturaleza.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	Conos Latas cajas		Realizar acciones motrices básicas como: caminar con velocidad adecuada esquivando obstáculo que encuentre
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

## SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° 10236 Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: “Corriendo con mis amigos”

1.6.- FECHA: 11 de noviembre 2016

1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Peralta Alarcón Meri Soledad.

Vílchez Vega Ana Melva.

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: correr en forma grupal en un espacio amplio sin chocarse, demostrando agilidad y resistencia en la actividad.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Acciones motrices básicas como: correr	realizar acciones motrices básicas como: correr en forma grupal en un espacio amplio sin chocarse	Demostrando agilidad y resistencia en la actividad.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mom ento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mp o	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: "Cuando los niños bailan"</li> <li>❖ Los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: "Hoy vamos a correr con mis amigos"</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Nos reunimos con los niños y niñas en semicírculo y conversamos acerca de la actividad que vamos a realizar y los cuidados que debemos tener cuando realizamos una actividad de movimiento.</li> <li>❖ Conversamos sobre las reglas de juego que hay que tener en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ubicarse por filas, según su color.</li> <li>✓ El juego se inicia al escuchar el sonido del silbato, desde el punto de salida.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>Preparamos los equipos y volvemos a explicar el juego.</p> <p>Existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un a la orden de la docente el equipo de cada grupo saldrá corriendo un compañero.</p>	<p>Postas</p> <p>silbato</p> <p>Cartulina</p> <p>plumones</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>realizar acciones motrices básicas como: correr en forma grupal</p>

	<p>Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. Explicamos que el campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.</p> <p>Cada persona del grupo contrario cogida será un punto positivo para el grupo.</p> <p>Ganará el equipo que antes llegue a 10 puntos.</p> <p>Variantes, se pueden cambiar las consignas para que no sean tan similares.</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Los niños se ubicaran echados en el piso por 5 minutos relajando su cuerpo.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>en un espacio amplio sin chocarse</p>
<p>S A L I D A</p>	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5mi</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

## SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° 10236 Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: “Juguemos a las carreritas”

1.6.- FECHA: 15 de noviembre 2016

1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Peralta Alarcón Meri Soledad.

Vílchez Vega Ana Melva.

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: saltar dentro y fuera de círculos dibujados en el piso cotidianas asumiendo responsabilidad en su acción.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: saltar	Realizar acciones motrices básicas como: saltar dentro y fuera de círculos dibujados en el piso	Asumiendo responsabilidad en su acción

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mom ento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mp o	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a realizar diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar saltos como los canguros.</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	<p>10 minu</p>	<p>✓Participa activamente de juegos de grupos.</p>
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <p>Sentados en el patio los niños y niñas escuchan una adivinanza que le formula la docente: Adivina, adivinador...¿Qué animalito será, el que tiene 2 patas cortas y 2 largas?, ¿Qué no deja a su cría para nada y lo lleva a todas partes?.</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>La docente explica que se realizara el juego saltar como los diferentes animales, dando a conocer las normas y pautas del juego.</p> <p>Se forma cuatro grupos 6 integrantes, el primer grupo se ubica en una línea de partida y ante el silbato saltan como canguro evadiendo obstáculos en el patio hasta llegar donde está su cría y la colocan en su delantal y regresan al punto de partida, gana el que llega</p>	<p>silbato</p>	<p>35 min.</p>	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓Realizar acciones motrices básicas como: saltar dentro y fuera de círculos dibujados en</p>

	<p>primero y así sucesivamente con los demás grupos. Los cuatro ganadores participan nuevamente y se le premia al único ganador(a).</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Se les pide a los niños colocarse boca abajo, luego la docente les cuenta un lindo cuento de “El Cangurito”, acompañado de un fondo musical. Terminado de contar el cuento, se sientan, luego se paran y se ubican en sus mesas.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <p>Se les proporciona a los niños plastilina para modelar lo que más les gusta de la clase.</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		el piso.
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	5min	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

## SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I.N° 10236 Provincia Cutervo, Región Cajamarca.
- 1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial
- 1.3.- SECCION: Única
- 1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad
- 1.5.-DENOMINACIÓN: “Juguemos en caminar en diferentes posiciones”
- 1.6.- FECHA: 18 de noviembre 2016
- 1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos
- 1.8.- DOCENTES: Peralta Alarcón Meri Soledad.

Vílchez Vega Ana Melva.

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar en diferentes posiciones llevando un ritmo adecuado de su cuerpo con autonomía y precisión.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realizar acciones motrices: caminar	Caminar en diferentes posiciones llevando un ritmo adecuado de su cuerpo.	Con autonomía. Y precisión



### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Mo men to	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tie mpo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Con ayuda de una pandereta, invitamos a los niños y niñas a explorar el espacio que lo rodea.</li> <li>❖ Poco a poco se les va dando diferentes consignas como: dar pasos de gigantes, saltar con las piernas juntas, con un solo pie. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: "Hoy vamos a caminar en diferentes posiciones"</li> </ul>	<p>pandereta</p> <p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	<p>.</p> <p>10 min</p>	<p>✓Participa activamente de juegos de grupos.</p>
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <p>Con los niños y niñas realizamos breves ejercicios escuchando una canción infantil.</p> <p>Realizamos ejercicios de estiramiento de músculos; luego les mencionados que vamos a imitar algunos animales la forma de caminar.</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>Ubicamos a los niños y niñas en círculo, se hará las indicaciones cuando suena el silbato realizaran otro movimiento en su cuerpo, los niños proponen otros movimientos.</p> <p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar</li> </ul>	<p>silbato</p> <p>silbato</p>	<p>35 min.</p>	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Caminar en diferentes posiciones llevando un ritmo adecuado de su cuerpo.</p>

	<p>profundo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela.</li> <li>❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas.</li> </ul> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		
S A L I D A	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</li> </ul>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

## SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 10

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° 10236 Provincia Cutervo, Región Cajamarca.

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: "Caminemos imitando a los animales"

1.6.- FECHA: 24 de noviembre 2016

1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Peralta Alarcón Meri Soledad.

Vílchez Vega Ana Melva.

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar imitando a los animales con responsabilidad y autonomía.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realizar acciones motrices: caminar	Acciones motrices básicas como: caminar imitando a los animales	Con responsabilidad y autonomía.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento”</li> <li>❖ Los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar gateo imitando como los animales”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min	✓Participa activamente de juegos de grupos.
PROCESO	<p><b>Asamblea</b></p> <p>Salimos al patio y formamos un círculo.</p> <p>- La docente entona la canción “forma de caminar” los niños escuchan con atención la canción.</p> <p>- La docente pregunta: ¿De quién habla la canción? ¿Qué es lo que hacen? ¿Quiénes caminan en 4 patas?</p> <p>- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente.</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>La docente explica que se realizara la actividad de caminar imitando a los animalitos dando a conocer las normas y pautas del juego. utilizando mascararas</p> <p>Se forma 4 grupos 4 integrantes, el primer grupo se ubica en una línea de partida y ante el silbato los niños van</p>	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Acciones motrices básicas como: caminar imitando a los animales</p>

	<p>imitando a los animales que caminan en cuatro patas acompañado de su sonido onomatopéyicos evadiendo obstáculos en el patio hasta llegar a la meta, gana el que llega primero y así sucesivamente con los demás grupos.</p> <p>Los cuatro ganadores participan nuevamente y se le premia al único ganador(a).</p> <p><b>Relajación</b></p> <p>Se pide a los niños que se acueste en el suelo y escuchen con los ojos cerrados una canción instrumental de relajación, la docente indica que respiren lentamente.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

**TABLA N° 03: RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LAS COORDINACIÓN MOTORA GRUESA**

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.	Corre llevando un objeto en sus manos.	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.	Salta en diferentes direcciones sin caerse.	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.
		CAMINAR			CORRER			SALTAR			
1	Jhenny	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Milagro	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Juan	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Axel	B	C	B	B	B	B	C	B	B	B
5	Elber	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Percy	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Juan	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Luana	A	B	B	A	B	A	B	A	A	A
9	Jhan	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Luis	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	Jhasury	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

12	Sebastian	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Kiara	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	Cristofer	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	Haylli	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
16	Sthefenny	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
17	Hector	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
18	Brayan	B	B	B	B	B	B	B	A	B	A
19	Yampier	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B
20	Diana	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
21	Dahina	A	B	B	B	B	B	B	A	B	A
22	Alejandro	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
23	Anderson	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
24	Jose	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
25	Antoni	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Puntaje	A	21	20	20	21	20	21	20	23	21	23
	B	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2
	C	1	2	1	1	1	1	2	0	1	0
Porcentaje	A	84%	80%	80%	84%	80%	84%	80%	92%	84%	92%
	B	12%	12%	16%	12%	16%	12%	12%	8%	12%	8%
	C	4%	8%	4%	4%	4%	4%	8%	0%	4%	0%

Fuente: Evaluación salida diciembre 2016

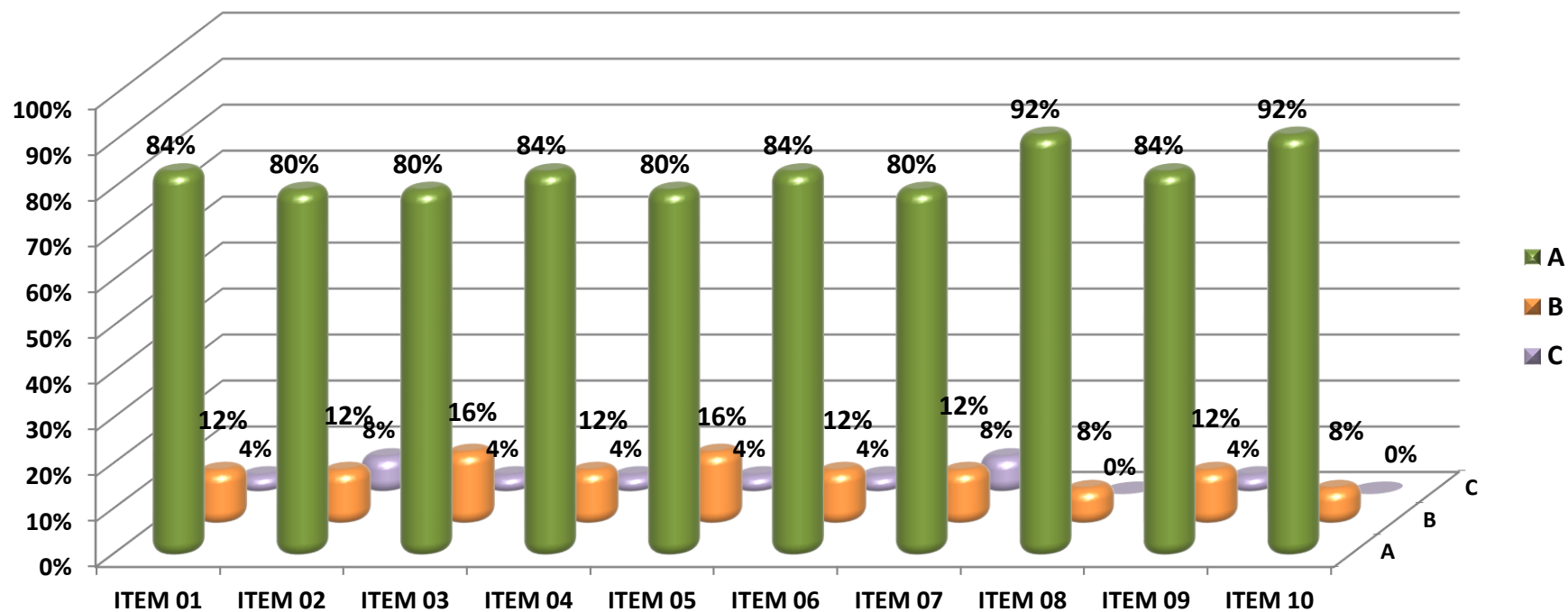
**TABLA N° 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA**

COORDINACIÓN MOTORA GRUESA			EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
			A		B		C		A	B	C
CAMINAR	1	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.	21	84%	3	12%	1	4%	81%	13%	6%
	2	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.	20	80%	3	12%	2	8%			
	3	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.	20	80%	4	16%	1	4%			
CORRER	4	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.	21	84%	3	12%	1	4%	83%	13%	4%
	5	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.	20	80%	4	16%	1	4%			
	6	Corre llevando un objeto en sus manos.	21	84%	3	12%	1	4%			
SALTAR	7	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.	20	80%	3	12%	2	8%	87%	10%	3%
	8	Salta en diferentes direcciones sin caerse.	23	92%	2	8%	0	0%			
	9	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.	21	84%	3	12%	1	4%			
	10	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.	23	92%	2	8%	0	0%			

**Fuente: Resumen de la evaluación de salida diciembre 2016**



GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida diciembre 2016

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA**

En la tabla N° 04 nos indica el porcentaje de ítems logrados en la evaluación de salida, para medir la coordinación motora gruesa, en los tres aspectos elegidos para efectos de esta intervención didáctica: Caminar, correr y saltar; luego de haberse aplicado el programa de juegos motrices en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca; se puede notar los logros alcanzados.

En caminar refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 81% con respecto a una población de 25 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes caminan: por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones, despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga, con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.

En correr refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 83% con respecto a una población de 25 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes corren: libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero, esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse, llevando un objeto en sus manos.

En saltar refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 87% con respecto a una población de 25 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes saltan: utilizando una adecuada coordinación de sus piernas, a muchas direcciones sin caerse, dentro de los círculos dibujados en el piso, hacia adelante y hacia atrás sin caerse.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos motrices, encaminadas a mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños de cuatro años.

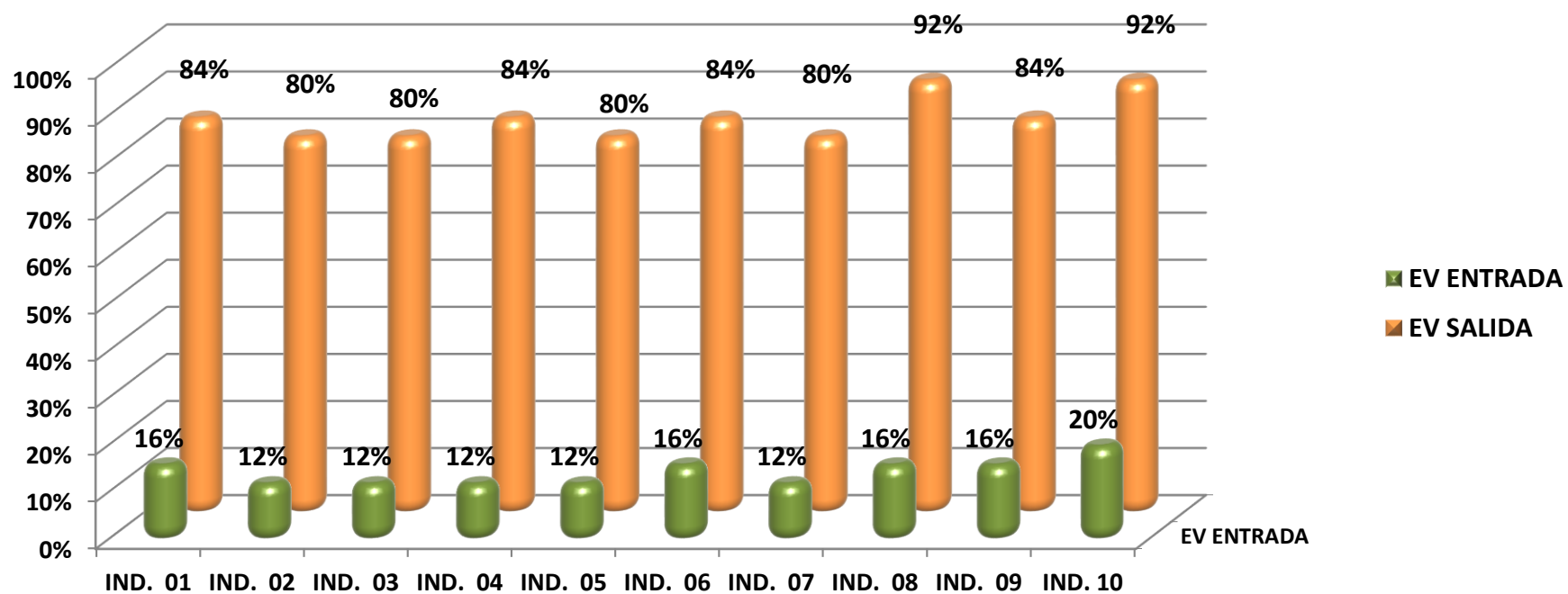
## 2.4. Resultados Finales

**TABLA 05: RESULTADOS FINALES OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA**

COORDINACIÓN MOTORA GRUESA			EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% MEJORA
			A		A		
			F	%	F	%	
CAMINAR	1	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.	4	16%	21	84%	68%
	2	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.	3	12%	20	80%	68%
	3	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.	3	12%	20	80%	68%
CORRER	4	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.	3	12%	21	84%	72%
	5	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.	3	12%	20	80%	68%
	6	Corre llevando un objeto en sus manos.	4	16%	21	84%	68%
SALTAR	7	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.	3	12%	20	80%	68%
	8	Salta en diferentes direcciones sin caerse.	4	16%	23	92%	76%
	9	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.	4	16%	21	84%	68%
	10	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.	5	20%	23	92%	72%
PROMEDIO							69%

Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre– diciembre 2016

**GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA**



Fuente: Evaluación de entrada y salida octubre– diciembre 2016

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA**

En la tabla N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de juegos motrices resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 69%.

En caminar se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 13%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 81%, ambos respecto de una población de 25 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 68%, de esta manera los niños caminan: por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones, despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga, con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.

En correr se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 13%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 83%, ambos respecto de una población de 25 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 70%, de esta manera los niños corren: libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero, esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse, llevando un objeto en sus manos.

En saltar se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 16%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 87%, ambos respecto de una población de 25 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 71%, de esta manera los niños saltan: utilizando una adecuada coordinación de sus piernas, a muchas direcciones sin caerse, dentro de los círculos dibujados en el piso, hacia adelante y hacia atrás sin caerse.

En los ítems evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la motricidad gruesa, entre el 12% al 20%; sin embargo luego de la aplicación del programa de juegos motrices, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, con logros entre 80% y 92%.

Según los resultados obtenidos, los 25 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de su motricidad gruesa.

### **III. Conclusiones y recomendaciones**

#### **3.1. Conclusiones**

- Al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N°10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual los niños no les permite caminar esquivando obstáculos , al correr por las diferentes direcciones no lo logran, cuando saltan con una adecuada coordinación de sus piernas aun no lo realizan adecuadamente por lo que se propone aplicar un programa de juegos motrices.
- El diseño y aplicación de juegos motrices basado en la teoría cognitiva del juego de Jean Piaget, implico establecer un programa didáctico y como parte de él la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichos juegos motrices para desarrollar la coordinación motora gruesa.
- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el desarrollo de la coordinación motora gruesa, después de aplicar la evaluación de salida, el logro de aprendizaje se obtuvo en un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) estos logros se deben a la aplicación de un programa de juegos psicomotrices donde los niños caminan por líneas trazadas en el piso en diferentes direcciones, corren en diferentes direcciones, salta en diferentes direcciones sin caerse.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza entre el 68% y 76% con un promedio del 69%; esto se debe a la aplicación de un programa de juegos motrices, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

### **3.2. Recomendaciones**

- A los docentes de la I.E.I.Nº 10236 Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, se les recomienda aplicar el programa de juegos motrices en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa con la finalidad de realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial, para obtener mayores y mejores beneficios en su formación especialmente, a fin de acreditar la competitividad en el proceso de la enseñanza aprendizaje tal como lo requiere la sociedad actual.
  
- Llevar a la reflexión crítica, sobre las ventajas de la aplicación de juegos motrices para el desarrollo de la coordinación motora gruesa, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.
  
- El programa de juegos motrices, son necesarias para mejorar la coordinación motora gruesa porque ayudan a los niños a expresar sus vivencias y emociones, fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo a expresar o representar su realidad.



## Bibliografía

- AJURIAGUERRA, J. (1978) manual de psiquiatría Barcelona; científica – médica.
- ALOMAR, A. (1994). Temario de Educación Física. Tomo I. Barcelona. Ed. Inde Publicaciones.
- ALVAREZ DE ZAYAS, Carlos (2003). Didáctica de la educación superior, Sexta Edición, Fondo Editorial FACHSE. Chiclayo. • BLANCO GUIJARRO, Rosa y MASSINA RAIMONDI, Graciela (2000). Estado del Arte sobre las innovaciones Educativas en América Latina, Primera Edición, Chile.
- ÁLVAREZ, A. y del Río, P. (1992). Educación y Desarrollo: La teoría de Vigostki y la zona de desarrollo próximo. Ed. Alianza Psicología. Madrid.
- AUSUBEL OLP. Et al. (1991): Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas, México.
- BARRIOS, Joaquín y Ranzola, Alfredo (1995) Manual para el deporte de iniciación y desarrollo. La Habana, Editorial Deportes. 140 p.
- BARROS, Marbel (1988). La actividad Lúdica. Paidós. Buenos Aires . p. 30
- BARROW, H. y Brow, J. (1992). Hombre y Movimiento. Principios de educación física. Barcelona. Ed. Española, Ediciones Doyma S.A.
- BATLLE, L.R. (1994) Investigo y aprendo. Desarrollo del Pensamiento Lógico. (5-6 años). Bogotá. Ed. CEP
- BERGER, K.S. y Thompson, R.A. (1997):Psicología del Desarrollo. Infancia y Adolescencia. Madrid, Panamérica..

- BERGK, Ivonne. (2005): Vivir tu cuerpo para una pedagogía del movimiento. Madrid. Ediciones Madrid.
- BERRUEZO P.P del barrio; C GARCÍA Núñez .J.A (1993) desarrollo cognitivo y motor –Madrid: M.E.C..
- BERRUEZO, P. P. (2004) "La importancia de jugar a la pelota". Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. Nº 33: 85-92. Madrid: CITAP.
- BIJOU, Sydney W. (1982):Psicología del desarrollo infantil. México, D. F. Trillas.
- BLÁZQUEZ Domingo y Emilio ortega (2005): la actividad motriz en el niño de 3 a 6 años edit.
- Blázquez, D. y Ortega, E. (1991).La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Madrid. Ed. Cincel S.A.
- Borja i Solé, M. (1994): Las ludotecas como instituciones educativas. Enfoque sincrónico y diacrónico. Rvta. Interuniversitaria de Formación del Profesorado, Nº 19, Enero/Abril, pp. 19-41.
- Boscanif. (1988): psicomotricidad e integración escolar Madrid García Núñez
- Bozhovich, L. I. (1976): La personalidad y su formación en la edad infantil. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Bravo, I.:Condemarin M.; Chadwick, M. ; Milicia, N. y Orellana, E. (1998): El niño y la escuela (4ta ed.) Santiago de Chile: Ediciones Nueva Universidad.
- Brown, Jaine (2002). Hombre y Movimiento. Principios de Educación Física. 1ª ed. Barcelona. Dogma.

- Bruner, J. (2001) Acción, pensamiento y lenguaje. Compilación de José Luis Linaza. Madrid: Alianza.
- capella riera, Jorge (1999) Aprendizaje y Constructivismo, Primera Edición, Perú.
- castro j. (2004). Acción Pedagógica: El Desarrollo de la Noción de Espacio en el niño de Educación Inicial. Volumen 13. Venezuela. Ed. Táchira.
- Centauro editores. (2005). Cuerpo y movimiento en juego, de la vivencia al conocimiento. 1º Congreso Internacional de Psicomotricidad. Lima Perú.
- Comellas y carbó M, J. Y Perpinyá T, A. (1990).La Psicomotricidad en preescolar Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España.
- CoraL, J., Masegosa, A. Y Mostazo, A. (1990). Actividades psicomotrices en la educación infantil. Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España.
- Cratty, B. (2003) Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan. México: Pax.
- Cratty, B.J. (1990). Desarrollo perceptual y motor en los niños. Barcelona. Ed. Paidós.
- CHokler, M. (2000). Psicomotricidad: Qué, porque y para qué en Educación inicial. La educación en los Primeros Años. Ediciones novedades educativas
- DA FONSECA, V. (1996).Estudio y Génesis de la Psicomotricidad. INDE Publicaciones. Primera edición. Barcelona España
- De Almeida, Paula Nunes. Educación Lúdica. 3ª edición. Editorial Loyola. Sao Paulo –Brasil. p. 39-43.

- DE Quirós, Julio B.; Schrager, Orlando L. (1979) Lenguaje Aprendizaje y Psicomotricidad. Argentina. Médica Panamericana, 1979. p. 231.
- Decroly, O.; Monchamp, E. (2006) El juego educativo. Madrid: Morata. 2ª ED. 2006
- Defontaine, J. (1978). Manual de reeducación psicomotriz. Primer año. Barcelona: Editorial Médica y Técnica.
- Diccionario de la lengua española -real academia española-. (2001). Madrid. 22ª edición. Ed. Espasa Calpe S.A.
- Durivage, Johanne. Educación y Psicomotricidad. 1ª ed. México. Trillas, 2204. p. 90.
- Elkonin, D. B. (2000) Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río. 2000.
- Fonsecar. V Da (1979): infancia y aprendizaje Nº 6(pág. 68 – 76).
- Furtch, H.G.; Wachs, M H. (1978) La Teoría de Piaget en la Práctica. 1ª ed. Argentina. Haperlusz. p. 235.
- Garcés Carracedo, José (2005). Nueva concepción del programa de educación física para niños con retraso. Tesis Doctoral. (Doctorado en Ciencias Sociales ) Ciudad de la Habana, ISCF Manuel Fajardo.
- García Núñez, J. A.; Fernández Vidal, F. (2001) Juego y Psicomotricidad. Madrid: CEPE.
- Grinberg, Adriana (2001) La sonrisa, efecto de un corte. Nuevos aportes del Taller de Ex presión Corporal en Hospital de Día. Revista Psyché. Navegante.
- Harris, P. L. (2000) Los niños y las emociones. Madrid: Alianza.
- Huizinga, J. (2005) Homo ludens. Madrid: Alianza.

Humphrey, Doris

(1972). El arte de componer una Danza. La Habana, Instituto Cubano del Libro. 225p.

# ANEXOS

## ANEXO N° 01

### EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS

Nombre:.....

COORDINACIÓN MOTORA GRUESA			ESCALA LITERAL		
			A	B	C
CAMINAR	1	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.			
	2	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.			
	3	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.			
CORRER	4	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.			
	5	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.			
	6	Corre llevando un objeto en sus manos.			
SALTAR	7	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.			
	8	Salta en diferentes direcciones sin caerse.			
	9	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.			
	10	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.			

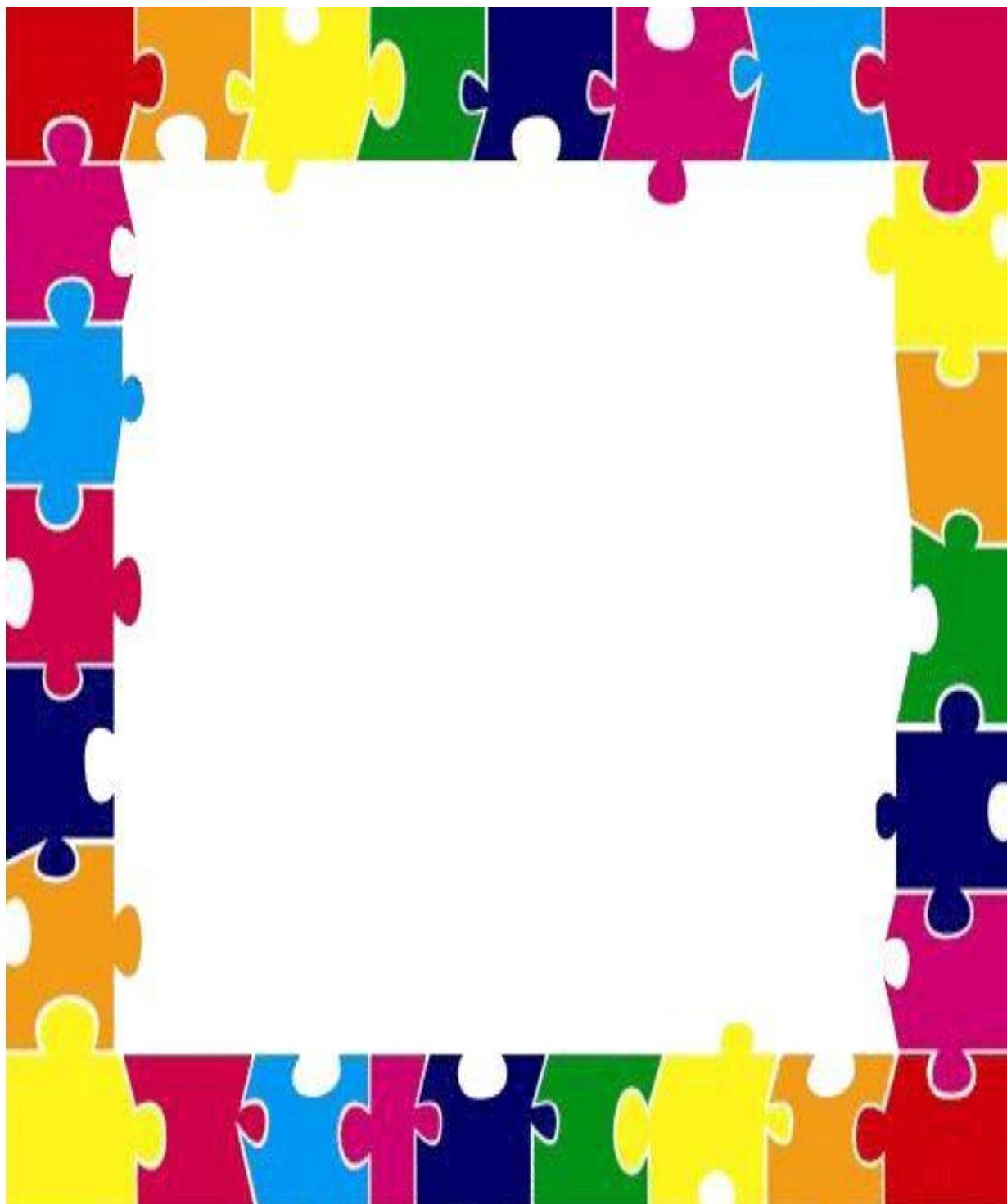
**ANEXO N° 02: FICHAS DE TRABAJO**

**FICHA DE TRABAJO N° 01**

**“SALTANDO NOS DIVERTIMOS”**

**NOMBRE:**\_\_\_\_\_ **FECHA:**\_\_\_\_\_

**CONSIGNA:** Dibuja y colorea la actividad realizada



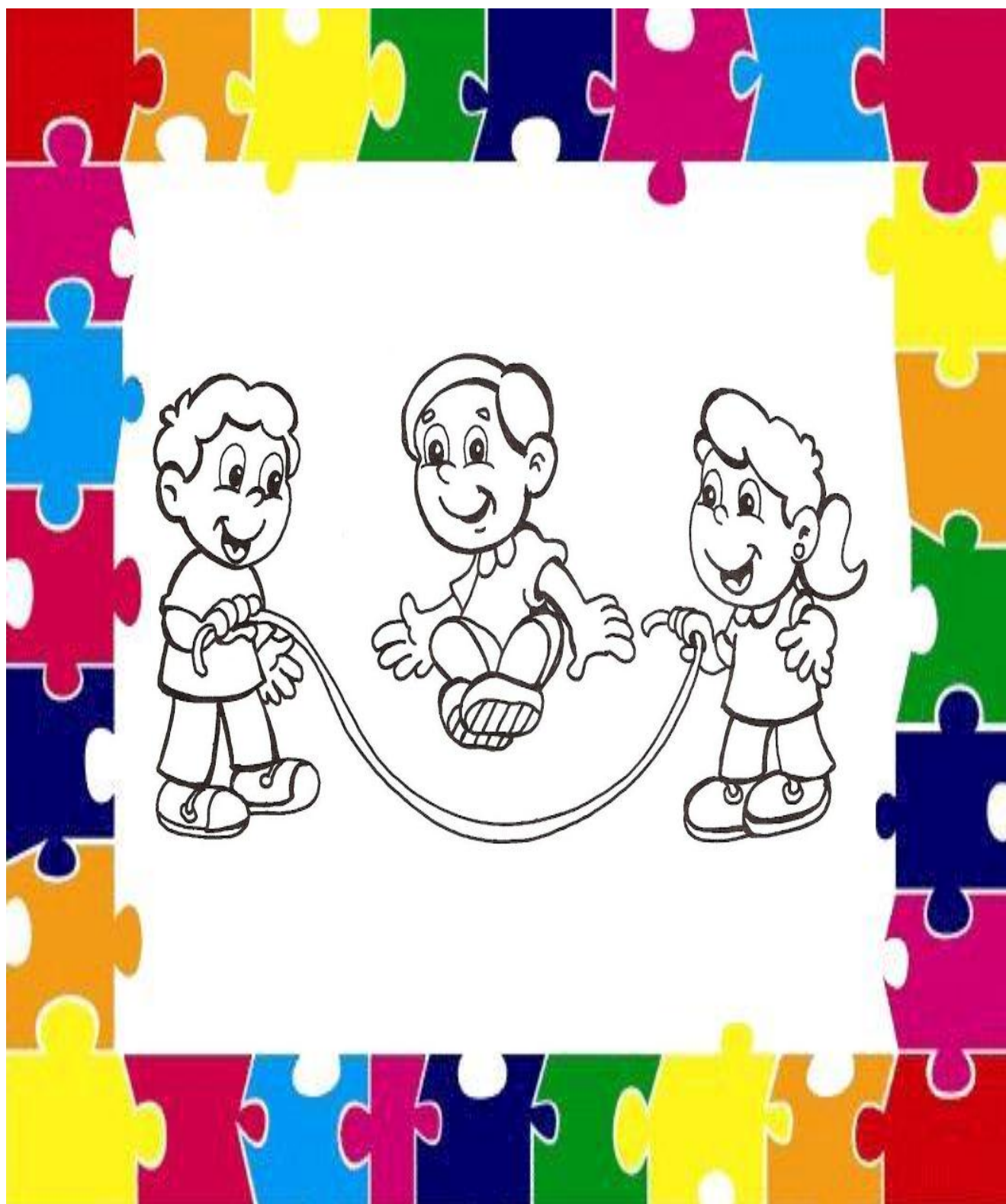


## FICHA DE TRABAJO N° 02

### “SALTANDO CON SOGA”

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

CONSIGNA: Colorea la imagen

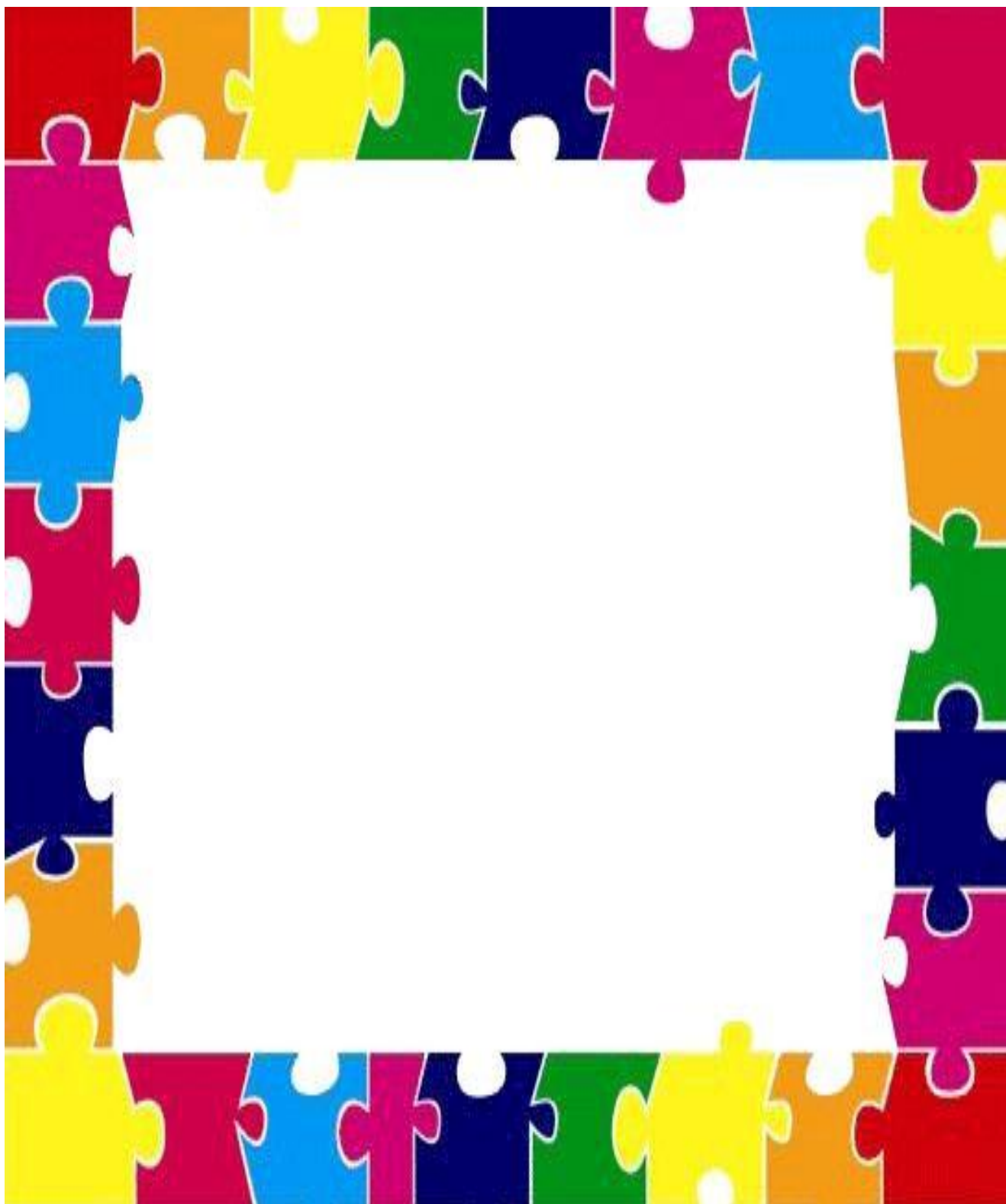


## FICHA DE TRABAJO N° 03

### “CAMINA EN DIFERENTES DIRECCIONES”

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

CONSIGNA: Dibuja y colorea la actividad realizada



## FICHA DE TRABAJO N° 04

### “CORRIENDO DE ACUERDO A LA MÚSICA”

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

CONSIGNA: Colorea la imagen





## FICHA DE TRABAJO N° 05

“CORREMOS POR TODO EL PATIO”

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

CONSIGNA: Colorea la imagen

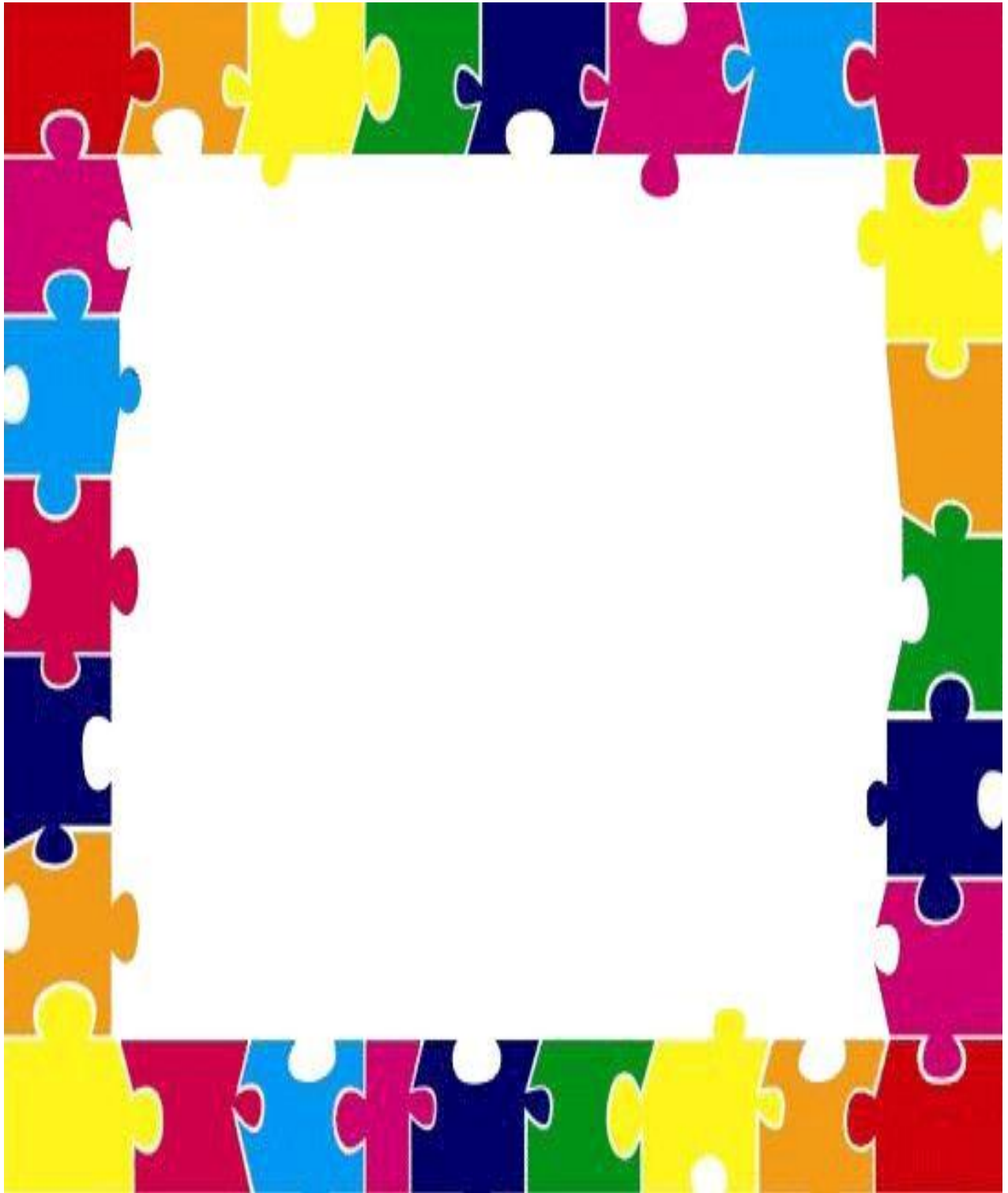


## FICHA DE TRABAJO N° 06

“CAMINEMOS SIN CHOCARNOS”

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

CONSIGNA: Colorea la imagen.

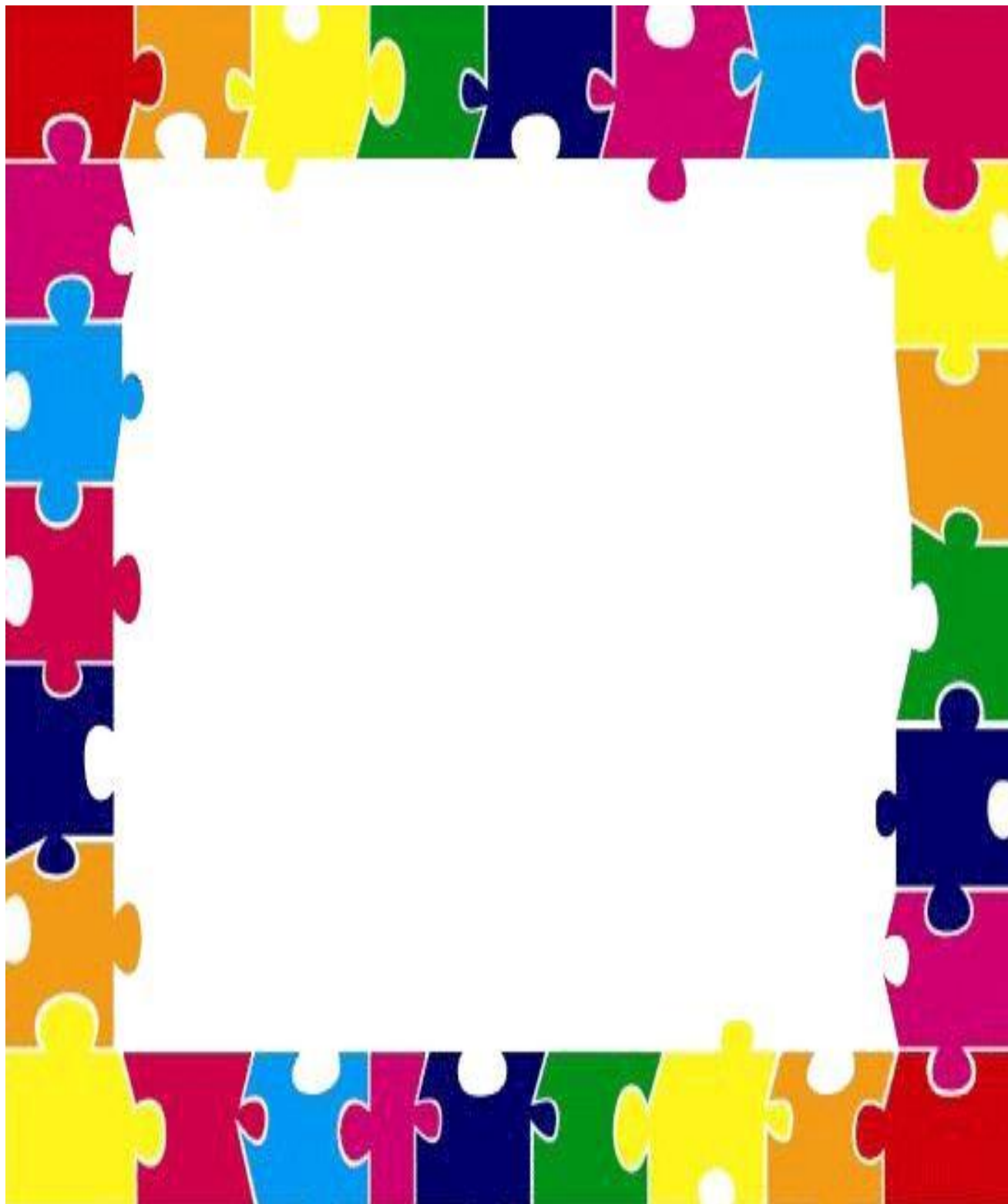


## FICHA DE TRABAJO N° 07

“CORRIENDO CON MUCHA ALEGRÍA”

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

CONSIGNA: Colorea la imagen.

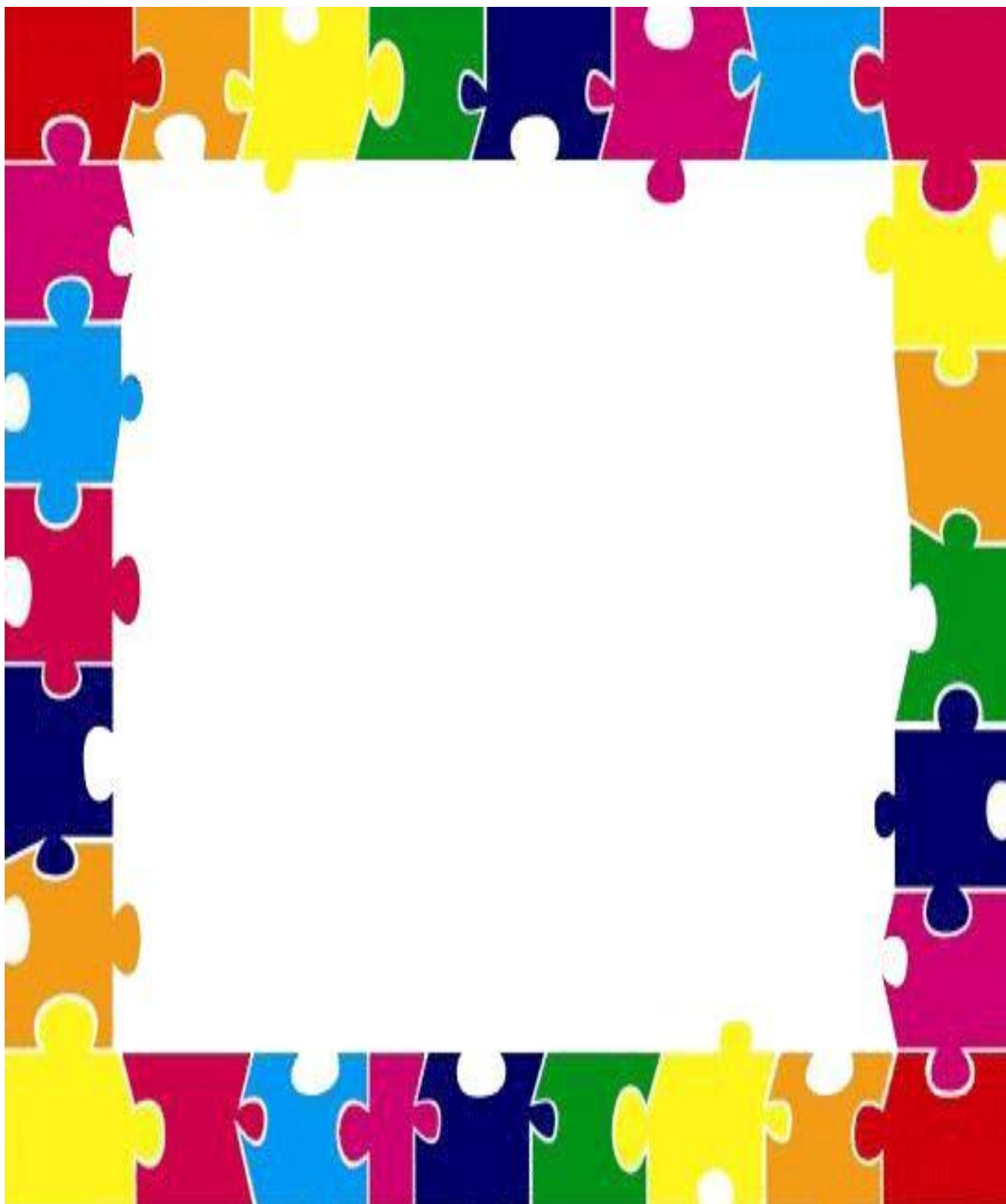


## FICHA DE TRABAJO N° 08

### “JUGUEMOS A LAS CARRERITAS”

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

CONSIGNA: Dibuja y colorea la actividad realizada

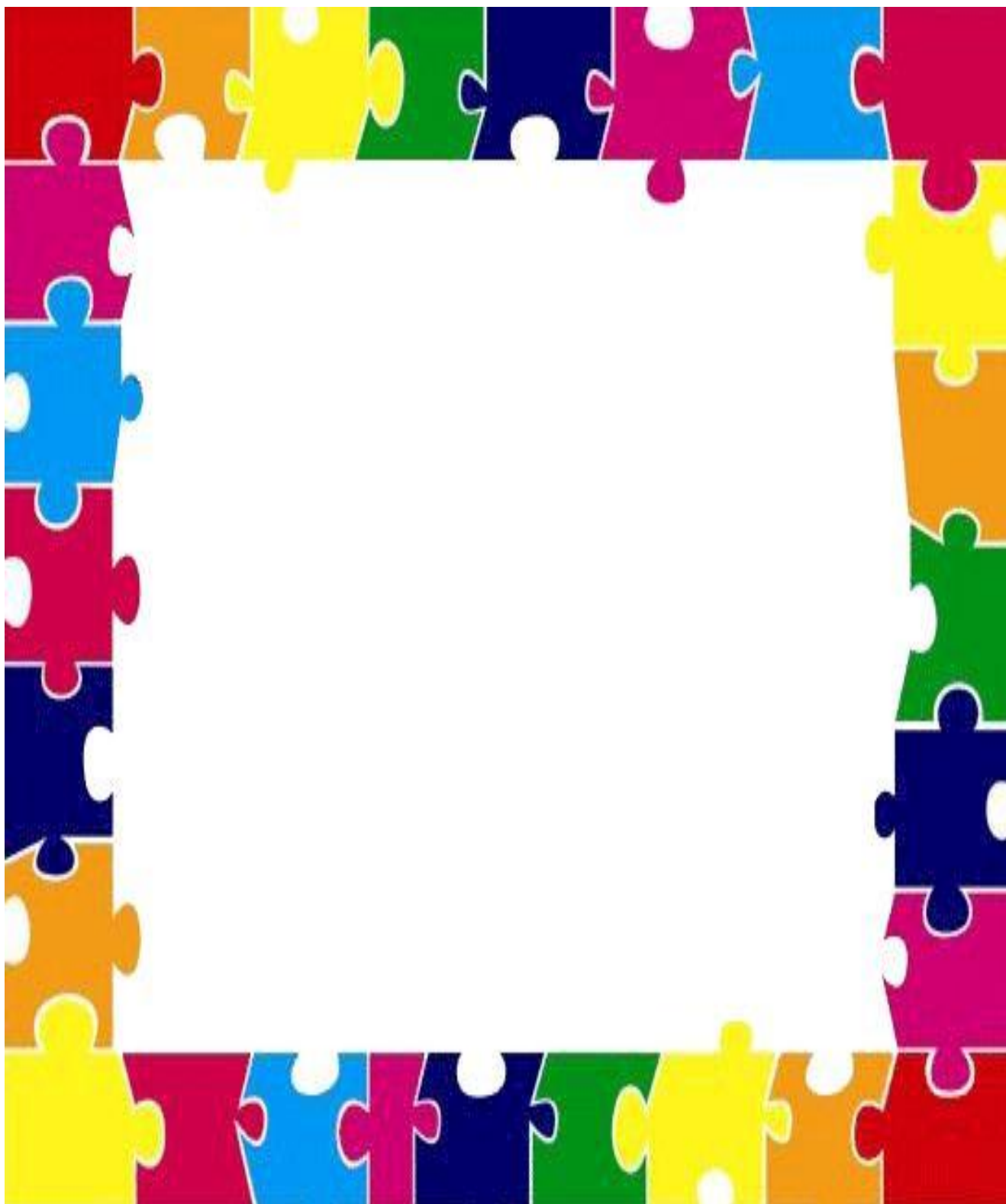


## FICHA DE TRABAJO N° 09

“JUGUEMOS EN CAMINAR EN DIFERENTES POSICIONES”

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

CONSIGNA: Dibuja y colorea la actividad realizada



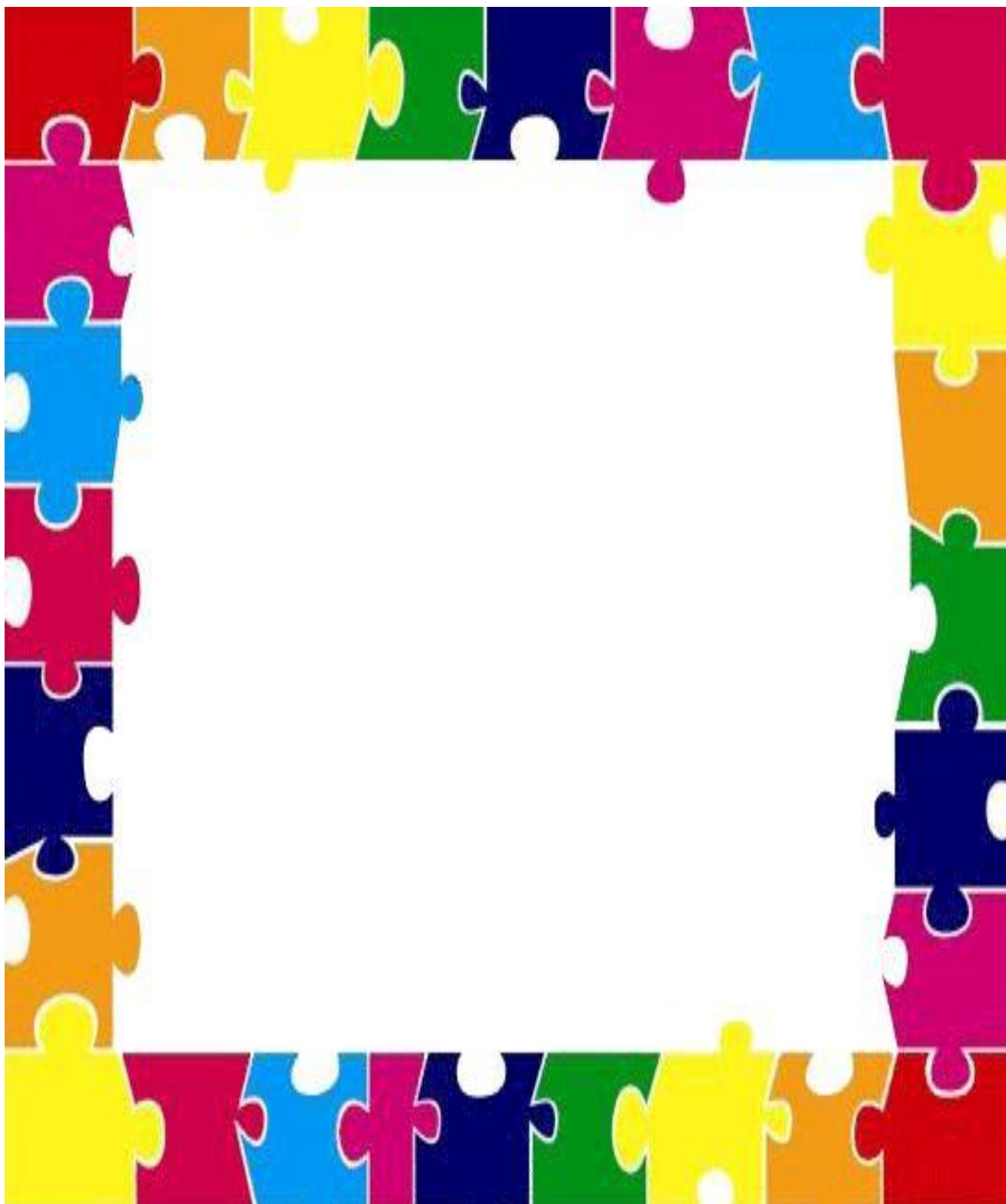


## FICHA DE TRABAJO N° 10

“CAMINEMOS IMITANDO A LOS ANIMALES”

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

CONSIGNA: Dibuja y colorea la actividad realizada



### ANEXO N° 03: GALERÍA FOTOGRÁFICA







# CONSTANCIA

A las docentes: **MERI SOLEDAD PERALTA ALARCÓN; ANA MELVA VILCHEZ VEGA;** estudiantes de la Universidad “Pedro Ruiz Gallo” – Lambayeque, Facultad de Ciencias Históricas Sociales y educación – Unidad de pos grado, Programa de segunda especialidad, para obtener el título de Especialista en Didáctica de la Educación inicial, quienes **APLICARON EL PROGRAMA “JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. I. Nº 10236 DE LA PROVINCIA DE CUTERVO, REGION CAJAMARCA”** desde el 5 de setiembre al 7 de diciembre del 2016, demostrando responsabilidad y eficiencia en el desarrollo de dicho programa.

Cutervo, 19 de diciembre de 2016.

Mg. Luis Homero Segura Tello  
Director.

EL DIRECTOR DE LA I.E.I.P N° 10236-EX 1011- CUTERVO, OTORGA LA  
PRESENTE

# CONSTANCIA

A las docentes: **MERI SOLEDAD PERALTA ALARCÓN; ANA MELVA VILCHEZ VEGA;** estudiantes de la Universidad “Pedro Ruiz Gallo” – Lambayeque, Facultad de Ciencias Históricas Sociales y educación – Unidad de pos grado, Programa de segunda especialidad, para obtener el título de Especialista en Didáctica de la Educación inicial, quienes **APLICARON EL PROGRAMA “JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. I. N° 10236 DE LA PROVINCIA DE CUTERVO, REGION CAJAMARCA”** desde el 5 de setiembre al 7 de diciembre del 2016, demostrando responsabilidad y eficiencia en el desarrollo de dicho programa.

Cutervo, 19 de diciembre de 2016.



Mg. Luis Homero Segura Tello  
Director.