

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE



TESIS

Programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020.

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Arte,
Especialidad de Pedagogía Artística.

Investigadoras: Alvites Yrigoin, Kelly Carito

Tineo Fernandez, Cinthya Judith

Asesor: Dr. Percy Carlos Morante Gamarra

LAMBAYEQUE – PERÚ

2021

Programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020

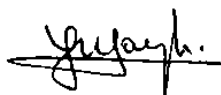
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Arte,
Especialidad de Pedagogía Artística.



Bach. Kelly Carito Alvites Yrigoin
Investigadora.



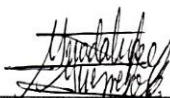
Bach. Cinthya Judith Tineo Fernandez
Investigadora.



Lic. Luis Alfonso Manay Sáenz
Presidente del Jurado.



M. Sc. Luis Mercedes Flores Morillas
Secretario del Jurado.



M. Sc. Grimaldina Guadalupe Guerrero Cabeza
Vocal del Jurado.



Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Asesor.



ACTA DE SUSTENTACIÓN
UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO FACULTAD DE
CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN UNIDAD DE
INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0196-VIRTUAL

Siendo las **12:00 horas**, del día **Miércoles 19 de enero de 2022**; se reunieron **vía online mediante la plataforma virtual Google Meet**, <https://meet.google.com/jzb-ajky-dsv>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 252-2020-V.U.I-FACHSE**, de fecha **16 de diciembre de 2020**, integrado por:

Presidente	: M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz.
Secretario	: M. Sc. Luis Mercedes Flores Morillas
Vocal	: M. Sc. Grimaldina Guadalupe Guerrero Cabeza
Asesor	: Dr. Percy Carlos Morante Gamarra



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **“PROGRAMA DE JUEGOS MUSICALES PARA ESTIMULAR LA COORDINACIÓN MOTORA EN NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA I.E.P DE CHICLAYO, 2020.”**; presentada por las bachilleres **ALVITES YRIGOIN KELLY CARITO y TINEO FERNANDEZ CINTHYA JUDITH** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Arte, especialidad de Pedagogía Artística**.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con los artículos 131 al 140 del Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de (17) (DIECISIETE) en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO

Siendo las **13:00 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
PRESIDENTE

M. Sc. Luis Mercedes Flores Morillas
SECRETARIO

M. Sc. Grimaldina Guadalupe Guerrero Cabeza
VOCAL

OBSERVACIONES:.....
.....
.....
.....
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Kelly Carito Alvites Yrigoin y Cinthya Judith Tineo Fernandez investigadoras principales, y el Dr. Percy Morante Gamarra asesor del trabajo de investigación “Programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 29 de setiembre del 2021

Bach. Kelly Carito Alvites Yrigoin
Investigadora principal

Bach. Cinthya Judith Tineo Fernandez
Investigadora principal

Dr. Percy Morante Gamarra
Asesor

DEDICATORIA

A Dios.

Por haberme protegido siempre, por haberme permitido llegar hasta este momento y por darme fortaleza para continuar con este trabajo de investigación.

A mis padres.

Por haberme apoyado en todo momento, en mis triunfos y derrotas, por ayudarme a levantar cuando la caída era muy fuerte y por hacer que esto sea posible.

A mi hijo.

Posiblemente en éste momento no entiendas mis palabras, pero para cuando seas capaz, quiero que te des cuenta lo que significas para mí. Eres la razón de que me levante cada día esforzarme por el presente y el mañana eres y serás mi mayor motivación.

A mis hermanos y cuñada.

Por todo su amor, apoyo y por ser los mejores del mundo.

CINTHYA.

A Dios.

Por dame vida, salud y sabiduría para realizar el presente trabajo de investigación.

A mis padres.

Porque que en todo momento estuvieron conmigo y me brindaron su apoyo y confianza para cumplir con mis metas, siempre aconsejándome y guiándome con sus enseñanzas.

A mi hijo.

Por llenar de alegría mi vida, gracias porque eres mi inspiración y fortaleza, una sonrisa tuya ilumina mi mundo y me da las fuerzas necesarias para luchar y conseguir mis metas.

KELLY.

AGRADECIMIENTOS

A Dios.

Agradezco a Dios por iluminar mi vida y por permitirme terminar con éxito mi carrera profesional, por darme fuerzas, para poder seguir adelante con mis metas proyectadas.

A mis padres.

Irma Fernandez Herrera y Gilberto Tineo Correa por su apoyo incondicional y por brindarme los recursos necesarios para ayudarme a desarrollar como profesional y poder llegar hasta donde estoy. Gracias por sus valores, sus consejos, sus enseñanzas y su infinito amor. Gracias por nunca dejarme sola y ser mi más grande fortaleza.

A mis maestros.

Agradezco a mis formadores, a los docentes de la Escuela Profesional de Arte de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, por su dedicación y esfuerzo permanente para nuestra formación profesional.

CINTHYA.

A Dios.

Por darme vida y salud para poder ser parte de este mundo y poder cumplir mis metas. Gracias también por haberme dado dedicación y fuerza de voluntad para no permitir que esta tesis se me haga interminable.

A mis padres.

Nilda Yrigoin Saldaña y Ronee Alvites Llanos quienes me brindaron su apoyo emocional y económico para seguir estudiando y lograr el objetivo trazado para un futuro mejor y ser orgullo para ellos y de toda la familia. Gracias por ser mi mayor fortaleza.

A mis maestros.

Por el tiempo y esfuerzo que dedicaron al compartir sus conocimientos, quienes brindaron cariño y sabiduría, por haberme formado y poder desarrollar mis habilidades en el campo laboral.

KELLY.

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	iii
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTOS.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
RESUMEN... ..	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO	13
1.1. Antecedentes de la Investigación.....	13
1.2. Bases teóricas	18
1.3. Definiciones conceptuales	40
1.4. Operacionalización de variables.	41
1.5. Hipótesis	42
CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.	42
2.1 Tipo de Investigación.....	42
2.2. Método de Investigación.....	43
2.3. Diseño de Contrastación	43
2.4. Población, Muestra y Muestreo.....	43
2.5. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.....	44
2.6. Procesamiento y análisis de datos	44
CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.	45
3.1. Resultados	45
3.2. Discusión.....	47
CAPITULO IV. CONCLUSIONES.....	50
CAPITULO V: RECOMENDACIONES.....	51
Bibliografía referenciada	52
ANEXOS.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución del equilibrio en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020	45
Tabla 2. Distribución del ritmo en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020	46
Tabla 3. Distribución de la coordinación visomotriz en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020.....	46

RESUMEN

En el presente estudio tuvo como finalidad Diseñar un programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo,2020; su metodología estuvo basada en un estudio de enfoque cualitativo, según su alcance propositivo, en lo que corresponde al método se utilizó Inductivo-Deductivo, su diseño fue no experimental de corte transversal.

Su población estuvo conformada por 15 niños y niñas de 2 años de la I.E.P “Crayolas” del distrito de ‘José Leonardo Ortiz’, provincia de Chiclayo, región Lambayeque. Su muestra fue igual que la población y se trabajó con toda la población, su muestreo fue no probabilístico. Su técnica fue una ficha de observación y como instrumentos fue la lista de cotejo del cual se obtuvo información para analizar los resultados.

Sus resultados estuvieron basados en diseñar un programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P, en los cuales se creó 10 talleres para mejorar su desarrollo de motricidad de los niños. Asimismo, se analizó mediante una lista de cotejo donde se pudo observar que la mayoría de niños manejan su estabilidad con los movimientos rítmicos, pero son pocos los que les falta mejorar su equilibrio, de esta manera se diseñó este programa para mejorar en su desarrollo psicomotor.

Palabras clave: Programa, juegos musicales, estimulación, coordinación motora, desarrollo psicomotor.

ABSTRACT

The purpose of the present study was to Design a program of musical games to stimulate motor coordination in 2-year-old children of the I.E.P of Chiclayo. 2020; Its methodology was based on a study with a qualitative approach, according to its propositional scope, in what corresponds to the method, Inductive-Deductive was used, its design was non-experimental, cross-sectional.

Its population was made up of 15 2-year-old boys and girls from the “Crayolas” I.E.P from the ‘José Leonardo Ortiz’ district, Chiclayo province, Lambayeque region. Its sample was the same as the population and it was worked with the entire population, its sampling was no probabilistic. Their technique was an observation sheet and as instruments it was the checklist from which information was obtained to analyze the results.

Their results were based on designing a musical game program to stimulate motor coordination in 2-year-old children of the I.E.P., in which 10 workshops were created to improve their children's motor development. Likewise, it was analyzed through a checklist where it could be observed that most children manage their stability with rhythmic movements, but there are few who need to improve their balance, in this way this program was designed to improve their psychomotor development.

Keywords: Program, musical games, stimulation, motor coordination, psychomotor development.

INTRODUCCIÓN

Se presentan juegos musicales que permiten la estimulación de la motricidad como elemento indispensable para el desarrollo del niño con necesidades educativas especiales, lo que permitirá favorecer el movimiento psicomotor con el fin de mejorar las capacidades intelectuales, afectivas y sociales permitiendo la adquisición de los nuevos aprendizajes, llevando al niño a la formación de las estructuras cognitivas de atención, memoria, percepción, lenguaje y a los niveles de pensamiento superiores que le irán permitiendo interpretar las nociones de espacialidad, temporalidad y velocidad, entre otras, al mismo tiempo que su movimiento se hace más autónomo, consciente a través de la expresión y el lenguaje.

El Ministerio de Educación del Perú mediante el Diseño Curricular Nacional señala algunas situaciones presentes en las aulas del nivel pre escolar relacionadas con la motricidad, la actividad lo realizan exclusivamente el docente de aula. El niño se convierte en un agente pasivo que solo escucha y recepciona; en la mayor parte del tiempo sólo realiza las consignas; dejando de lado actividades placenteras como el juego o situaciones que involucren el realizar movimientos del cuerpo, como lo que aporta la motricidad. El juego es un elemento ausente en la programación de trabajo con los niños; en la mayoría de los casos el juego es dirigido por el docente y los niños no realizan los movimientos con libertad, es desestructurado porque no siguen un lineamiento para lograr el objetivo y no cuenta con propósitos pedagógicos claros.

En la Educación Inicial los niños y niñas tienen la posibilidad de desarrollar diversas habilidades, que se van favoreciendo y consolidando a medida que van creciendo. Se sugiere que el desempeño motriz se refiere a la habilidad que puedan tener los infantes al momento de realizar movimientos grandes y pequeños. Los cuales se dividen en motricidad gruesa que es la que implica movimientos como gatear, caminar, correr, agachar entre otros, la motricidad fina comprende movimientos más precisos como lo es el agarrar, armar, doblar papel, dibujar, colorear, escribir, estos movimientos son realizados con las manos a través de la coordinación óculo-manual.

Con respecto a la problemática local, en las aulas de la I.E.P 'Crayolas' del distrito de "José Leonardo Ortiz" de Chiclayo los niños y niñas de 2 años han manifestado la dificultad que tienen para desplazarse de un lado a otro (derecha e izquierda), la falta de equilibrio, estabilidad corporal y la dificultad en diferenciar las posiciones (arriba y abajo). Por lo tanto consideramos que la propuesta metodológica de un programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, permitirá que el niño adquiera destrezas, por eso debe ser estimulado desde los primeros años de vida, esto va a constituir una etapa de la existencia especialmente crítica, ya que en ella se van a configurar las habilidades perceptivas, motrices, cognitivas, lingüísticas, afectivas y sociales que posibilitarán una equilibrada interacción con su entorno. Los niños que desarrollen su primera infancia en un entorno poco estimulante, se verán afectados en su desarrollo cerebral y sufrirán retrasos cognitivos, sociales, motrices y de conducta. Por lo tanto, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo es que el programa de juegos musicales permitirá estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo?

Por lo tanto, se planteó el objetivo general; Diseñar un programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo,2020". Y como objetivos específicos: (i) Diagnosticar el nivel de coordinación motora en los niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo a través de un pre test. (ii) Identificar en qué medida los juegos musicales desarrollan la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo.

Para el desarrollo de la presente investigación, en el capítulo I en la cual se plantea el diseño teórico de las variables. Hacemos un análisis de los estudios realizados en las diferentes teorías, enfoques y definiciones de las variables, también características, consecuencias y las causas estudiadas, continua el Capítulo II, en este capítulo se presenta los métodos materiales, la población y muestra en la que se aplicó dicho proyecto, las técnicas e instrumentos utilizados durante el proceso. Capítulo III, se esbozó los resultados de los instrumentos aplicados en tablas, además de la discusión de la investigación, A continuación, en el capítulo IV se presentan las conclusiones a las que se llegó con dicho programa y finalmente en el Capítulo V se brindó las recomendaciones pertinentes basadas en los resultados y conclusiones obtenidos.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la Investigación

Rios & Celi (2020) En Ecuador, en su tesis titulada: La música infantil como recurso para estimular la motricidad gruesa en niños de primer año de educación general básica de la unidad educativa Lauro Damerval Ayora período 2019-2020. Tuvo como objetivo general: Estimular la motricidad gruesa en los niños del primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora a través de la música infantil en el período 2019-2020, con respecto a los resultados obtenidos a través del diagnóstico inicial se logró comprobar con la aplicación de la escala que el 46% de niños tuvieron bajo nivel en locomoción y equilibrio, coordinación de piernas, coordinación de manos; corroborando esto con la observación y la entrevista realizada a las maestras; con la ejecución de la propuesta alternativa marcando el ritmo, basada en la música infantil, el 58% de niñas/os obtuvieron un puntaje alto en la mayoría de indicadores y de actividades, según lo analizado se concluye que la técnica de la música infantil como recurso didáctico dio resultados positivos que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que se recomienda potenciar la motricidad gruesa en los niños desde los primeros años de vida.

Banegas (2017) en Ecuador, en la investigación titulada: Estrategias metodológicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años en la Unidad de Atención MIES, creciendo con nuestros hijos (CNH) Estrellitas radiantes de la parroquia Luis Cordero Vega, del Cantón Gualaceo, periodo lectivo. Tuvo como objetivo formular una propuesta metodológica, utilizando el dibujo, el pintado y el pegado de manualidades como estrategias metodológicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años en la Unidad de atención MIES CNH. Por lo tanto, se concluye que es importante que las instituciones públicas que brindan educación preescolar consideren los procesos lúdicos y del arte de la plástica, como elementos generadores de experiencias educativas llenas de satisfacción en los niños de tempranas edades.

Este estudio es importante ya que permite proveer procesos de formación y capacitación a los educadores y a los mismos padres y madres de familia, así como también a la comunidad a la que forma parte los niños.

Díaz, Flores, & Ramirez (2016) En Córdoba, en la investigación titulada: Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa Bajo Grande – Sahagún. El objeto de estudio de la Pedagogía es la educación. Así, también es posible encontrar la palabra formación como objeto de estudio de la Pedagogía, siendo educación y formación vocablos sinónimos en tal contexto. En ese orden de ideas, la investigación educativa pretende encontrar las razones por las cuales se dan o presentan algunos problemas en el desarrollo motriz de los niños y buscar la forma como corregirlos a través de los procesos de aprendizaje, por ello este proyecto de investigación pretende determinar actividades que logren fortalecer la motricidad gruesa en los niños del grado preescolar de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA BAJO GRANDE- SAHAGÚN

Este estudio es relevante; porque Se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema vestibular.

Delgado (2016) en Ecuador, en la investigación titulada: Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. Guía metodológica dirigida a los docentes del CIBV “Copitos de Miel” ubicado en el D.M.Q. periodo académico 2016; Se identifica como esparcimiento, bienestar y entretenimiento, que habitualmente es evaluada positivamente por quienes las realizan ya que a través del juego tradicional transmiten valores culturales, normas de conducta, resuelven conflictos dependiendo al tipo de juego, educan a los niños(as) y jóvenes desarrollando múltiples facetas de su personalidad. La metodología utilizada es el inductivo deductivo ya que se realizaron encuestas a las maestras y fichas de observación a los estudiantes llegando a la conclusión que si se ven niños con un bajo desarrollo motriz grueso. Con las nuevas políticas de educación, la escuela será la responsable de detectar, intervenir y prevenir las dificultades para un desarrollo óptimo utilizando métodos pedagógicos adecuados para reducir las dificultades motoras. Por lo que se pone a consideración de las maestras de primer año, esta guía, con el fin de que sea utilizada como propuesta

En la ciudad de Quito, Espinosa (2017) resaltó en su trabajo que la música es una estrategia muy eficaz para los maestros/as en el aula ya que les permite por medio del sonido

que el niño/a desarrolle su coordinación general y viso motora. El nombre de su trabajo fue: Diseño de una metodología para la apreciación y práctica musical auditiva y censo perceptiva con niños de segundo año de Educación Básica del colegio Ateneo. La música es un instrumento poderoso para los maestros porque permite además de desarrollar destrezas compartir un momento agradable con los niños, esto alegrará al niño y permitirá que aprenda a imitar, a desarrollar su lenguaje y relacionarse con las demás personas.

En este estudio es relevante ya que el indicador referente al desarrollo de la motricidad gruesa obtuvo un impacto en el alto positivo, una de las finalidades principales para el desarrollo de este trabajo investigativo fue el lograr mediante las actividades escolares de los niños/as incorporar canciones infantiles que desarrollen el área motriz gruesa.

A Nivel Nacional podemos señalar que tenemos: Valerio (2018) en la tesis titulada: Juegos musicales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa Santa Ana de Trujillo – 2017. Tuvo como propósito demostrar que la aplicación de juegos musicales, mejora la expresión corporal en niños de 5 años, Como resultado, la investigación da cuenta que la aplicación de juegos musicales permite mejorar significativamente la expresión corporal situación que fue comprobada a través de la prueba “T de Stundet” de comparación de muestras emparejadas en donde se obtuvo un “t0” calculado superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05.

Este estudio las Instituciones Educativas se les recomiendan capacitar a todo el personal docente sobre la utilización de juegos musicales y la influencia que tiene sobre la expresión corporal.

Aguedo & Hurtado (2019) en la investigación titulada: Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre Arequipa. 2018. Tuvo como objetivo general Determinar los efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault, Los resultados de la tabla y gráfico 5, obtenidos en el pos test reflejaron que un porcentaje mayoritario de más del 50% de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. Tribuno Francisco Mostajo, del distrito de Paucarpata, si utilizan el índice y pulgar para trasladar papel de una caja otra, si coloca botones pequeños en una botella, si recorta con tijeras

siguiendo líneas rectas y curvas, si manipula el punzón para hacer agujeros en una imagen y si perfora con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja. Podemos concluir de acuerdo a los resultados que el Programa de Actividades Grafo plásticas ha estimulado significativamente el desarrollo de la Coordinación Motora Fina de los niños y niñas de 5 años.

Se concluye que a los docentes que tienen a su cargo niños de 3, 4 y 5 años que participen en actividades de capacitación, como cursos de verano, seminarios presenciales o virtuales y similares; así como acceder a información disponible en blogs, círculos de debate y discusión, etc.

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

Alva (2019) en la investigación titulada: Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686, Marcash - Huari, 2018; tiene como propósito determinar que el uso de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018. El tipo de estudio según su carácter fue experimental y se utilizó el diseño pre experimental con pre test y pos test aplicado a un solo grupo de estudio. Con respecto a su validación esta fue hecho por juicio

de especialistas y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach de $\alpha = 0,905$. A partir de los datos obtenidos se emplearon como métodos de análisis, tablas de frecuencia para desagregar categorías y gráficos para observar las características de los datos o variables, estadísticos, distribución de frecuencias y la prueba de hipótesis (la T de Student). Finalmente, los resultados de los gráficos 1 y 5 de la prueba de T de Student demuestran que el uso de juegos recreativos influye en la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018.

Este estudio es relevante ya que los docentes deben implementar los juegos recreativos como estrategia para el realizar actividades, orientadas a desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas, en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

Peña (2018) en la investigación titulada: Eficacia del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, para desarrollar la Motricidad Gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018; El objetivo del presente estudio, fue determinar en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa San Rafael, 2018. El diseño de la investigación fue preexperimental, con enfoque cuantitativo. Los resultados obtenidos a través del estadístico grafico T de student y la prueba no paramétrica de Wilcoxon, demostraron que existe deferencias estadísticamente significativas antes y después de la aplicación del programa; dado que antes de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio; no obstante, este resultado cambio drásticamente después de la aplicación del programa, dado que, en la posprueba el 77.8% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro y el 22.2% el nivel de proceso respectivamente.

Morante (2018) en la investigación titulada: Los juegos musicales en el desarrollo de las capacidades de expresión y apreciación musical de los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa N° 10104. Lambayeque-2014. El objetivo del estudio fue determinar en qué medida los juegos musicales desarrollan las capacidades de expresión y apreciación musical en los estudiantes del 4to grado de la, I.E., N° 10104. Lambayeque-2014.

Su metodología fue un estudio experimental, diseño con pre y post test. Los resultados de la presente investigación demuestran la importancia y los efectos favorables que tienen las prácticas musicales en la escuela. Se concluye que al aplicar y dar a conocer el presente trabajo de investigación, los estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa N° 10104 Lambayeque 2014 desarrollarán las capacidades de expresión y apreciación musical.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Teoría Sociocultural de Vygotsky

Vygotsky (2010) señala que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky (2010), establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Según sus propias palabras “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo “

La “zona de desarrollo próximo” es “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces”. Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo. En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten (Vygotsky, 2010).

En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático “. Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación “teatral” y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas (Vygotsky, 2010).

1.2.2. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget (1981)

Piaget & Inhelder (1981) Concibe al ser humano como un procesador de información, activo, explorador, que construye su conocimiento usando esquemas. Un esquema es un

concepto que existe en la mente del individuo para organizar e interpretar la información; dos son los procesos responsables de cómo el niño usa y organiza sus esquemas: la asimilación ocurre cuando el niño incorpora un nuevo conocimiento al ya existente, es el primer proceso de interacción entre el organismo y el medio, entre el sujeto y el objeto de conocimiento y la acomodación que sucede cuando un niño se ajusta a la nueva información.

Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas, cada una relacionada con la edad que se caracteriza por diferentes niveles de pensamiento:

1. Sensorio motora, (desde el nacimiento hasta los dos años) la característica principal es la capacidad del niño por representar y entender el mundo; por lo tanto, la manera de pensar es limitada. Sin embargo, aprende cosas del entorno a través de la exploración y la manipulación constante.

2. Pre operatoria, (desde los tres a los seis años), durante esta etapa el niño representa al mundo a su manera, utiliza símbolos para referirse a objetos, lugares y personas; puede retroceder y avanzar en el tiempo (función simbólica), incrementa su vocabulario, aun no son capaces de realizar operaciones mentales reversibles, pues no tienen la capacidad de pensar de manera lógica, predomina egocentrismo. **3. Operaciones concretas**, (desde los siete a los once años de edad), en esta edad los niños entienden y aplican operaciones lógicas a las experiencias, a condición de que se centren en el momento presente y en el lugar actual.

4. Operaciones formales, el juego para Piaget no es otra cosa que poner en acción el cúmulo de experiencias adquiridas en diferentes escenarios transitados por el niño y puesta en funcionamiento en el momento de la recreación provocada, organizada y ejecutada por el mismo. El niño (a) desarrolla su pensamiento con el juego, una estrategia muy importante esta la especulariedad lo que le da el carácter de soporte y mediador en el proceso de aprendizaje.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego, Piaget asocia tres estructuras básicas del juego como las fases evolutivas del pensamiento humano.

Juegos de ejercicio: características de la etapa sensorio- motora. El cuerpo es la fuente de actividad entonces los juegos serán mirarse las manos, jugar con la voz, etc.

Juegos simbólicos o de ficción: se corresponde con el pensamiento preoperatorio. Antes del simbólico es necesario, la adquisición de una imagen mental que aporte el aspecto representacional que necesita la reutilización para prescindir del objeto. Por ejemplo, jugar a que duerme con una almohada, es este caso el objeto que sustituye a la almohada, remite a una imagen mental que imita en forma interiorizada la actividad de dormir.

Afirma que la declinación del juego simbólico se da de los 4 a los 7 años, donde el símbolo representa un carácter menos egocéntrico, el niño se acerca más a lo real, las construcciones lúdicas van a ser coherentes y ajustarlas a la realidad, comienza el “Simbolismo Colectivo”.

Juegos reglados es posible jugarlo desde que se adquiere el pensamiento operatorio concreto. Al haber una regla, se tiene en cuenta la opinión del otro y no solamente la de un jugador (Navarro, 2010)

1.2.3. Teoría del juego simbólico de Fröebel

Froebel (2005), En su libro “La educación del hombre”, afirma que: “el juego es un medio de comunicación, una actividad que contribuye en el equilibrio de la vida humana; importante para el desarrollo físico, social, emocional e intelectual, mediante el uso de material adecuado a la edad y circunstancias de los niños y niñas” (p. 65).

Por otro lado, nuevamente Froebel nos dice: “que para los niños el juego es “la más pura y espiritual de las actividades humanas de esta etapa, y, a la vez, típica de la vida humana en su conjunto de la vida natural oculta, interior, del hombre y todas las cosas”. Concebía el juego de los niños como actividades muy estructuradas y eran ambivalentes respecto al valor del juego libre y espontáneo y el juego “no era trivial” sino algo “muy serio”. Propicia la “alegría, libertad, gozo, descanso interno y externo, paz en el mundo” (p. 78).

Según Froebel,” El juego no dirigido es una pérdida de tiempo. De las afirmaciones tomadas de Froebel, el valor del juego consistía en promover tanto el desarrollo social como el individual. Al jugar, los niños se encontraban ante la oportunidad de expresarse así mismo, pero también aprendían a cooperar. Sin embargo, en la educación preescolar, una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar a las niñas y los niños hacia el juego, ya que puede alcanzar niveles complejos por la iniciativa que muestran. En ocasiones,

las sugerencias de la maestra propiciarán la organización y focalización del juego, y en otras su intervención se dirigirá a abrir oportunidades para que fluya espontáneamente.

1.2.4. El juego

Etimológicamente, juego significa “ludus ludare” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia.

Con el propósito de mostrar algunos antecedentes del concepto de juego diremos, por ejemplo, que ya Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones". A partir de lo anterior, es posible afirmar que, si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es "auto movimiento y libertad", los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños.

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

Castillo (2011), Juegos Sensoriales. Los juegos sensoriales son los que ejercitan en los niños principalmente los sentidos.

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

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

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

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia, andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque

con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

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

Castillo (2011) señala que los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

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

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

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

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

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

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

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

Juegos de Fantasía; Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo. Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del estimulador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

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

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

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

- a. Juegos tradicionales con Objetos.
- b. Juegos tradicionales con partes del Cuerpo
- c. Juegos tradicionales de persecución
- d. Juegos tradicionales verbales

e. Juegos tradicionales individuales

f. Juegos tradicionales colectivos

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

Castillo (2011) El juego es una actividad clave en la formación del ser humano en relación consigo mismo, con los demás y con el mundo en el cual se desenvuelve en la medida que se le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa, como el juego es inherente al ser humano la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el ser humano se prueba así mismo, pone a prueba sus capacidades, sus destrezas, su creatividad.

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

en que la una es controlada por la sociedad o por la realidad y las otras son una actividad verdaderamente espontánea ya que no es controlada. Un tercer criterio es el goce, el placer; el juego es una actividad para disfrutar mientras que la actividad realizada tiene por meta un resultado útil independientemente de su carácter agradable.

El placer lúdico sería así la expresión afectiva de la asimilación de lo real al yo.

Un cuarto criterio es la falta relativa de organización en el juego: carecerá de estructuras organizadas por oposición al pensamiento serio que siempre es reglamentado. El juego en los niños de 3 a 4 años. Los juegos en los niños de esta edad nos llevan a pensar en la existencia de un gran motor que activa e impulsa al niño a crecer, le da vida y significado a sus acciones y le permite avanzar en su desarrollo. En esta edad mediante las actividades lúdicas el niño ve y representa e imagina el mundo elaborando finalmente sus propias visiones, representaciones imaginaciones en una permanente construcción que involucra las dimensiones cognoscitivas, afectivas y sociales. La situación ideal para aprender aquella en la cual la actividad es tan agradable, que satisface las necesidades del niño por lo tanto, el juego debería ser el primer contexto en donde los educadores inciten el uso de la inteligencia y de la iniciativa. Es la forma de hacer intrínsecamente interesante el aprendizaje y de lograr las transformaciones necesarias para un desarrollo armonioso.

Según el espacio en el que se realizan:

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

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

Los juegos al interior; Los juegos que se realizan al interior son los manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

Según el número de participantes:

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

Juego individual, Se denomina juego individual aquel juego en el cual los niños no se unen con sus pares para la realización del juego. Individualmente el niño juega explorando y

ejercitando su propio cuerpo, también realiza juegos motores, juega explorando los objetos cercanos y juega con los juguetes que le tiene a su disposición, juega a llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

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

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

Juegos según la Actividad que promueve en el niño:

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

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

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

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

Juego Manipulativo; En los juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar,

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.2.6. El juego como estrategia en el desarrollo infantil

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego trabajo. En cada periodo del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

Se llega a la conclusión que, con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

La teoría de Vygotsky (1903), considera que el símbolo lúdico está impregnado de elementos socioculturales de los que la criatura toma sus símbolos personales. Además, dicho autor afirma que, en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo,

considera que en el juego se unen las dos líneas del desarrollo por él propuestas: la natural y el socio histórico.

1.2.7. Juego Musical

La música, los elementos de currículo estipulan como un objetivo iniciarse en el descubrimiento y el uso del lenguaje corporal, verbal, matemático, musical y plástico, e indican que la música está incluida dentro de las áreas de comunicación y lenguaje. Los niños y niñas disfrutan escuchando música de su entorno social, reconociendo las canciones y los juegos de falda, participando en las canciones de manera cada vez más activa, explorando las posibilidades de la voz y de otros instrumentos musicales, a la vez que incorporan habilidades y actitudes necesarias para el progresivo desarrollo de sus capacidades (Generalitat de Catalunya, 2012)

El lenguaje musical da forma al gesto para irse convirtiendo en movimiento y danza. Los juegos musicales que permiten explorar los ritmos, la plasticidad del movimiento, la expresividad del gesto, las modulaciones tonales vividas con todo el cuerpo, pueden ir culminando en danzas inventadas y/o ya conocidas. La danza comienza a tomar fuerza a medida que se avanza en el control del propio cuerpo y en la percepción de los diversos ritmos. La música y las danzas suelen ser un buen recurso para favorecer la relación grupal, ya que pueden ser perfectamente adaptadas a las posibilidades de los niños y niñas, favorecen los primeros contactos y suelen ser bien recibidas por todos (Generalitat de Catalunya, 2012).

Para acercar a los niños y niñas al mundo de las creaciones musicales y potenciar su escucha activa, hay que prever la realización de audiciones, tanto de manera indirecta (grabaciones) como directa (audiciones en el centro, salidas a conciertos, etc.). Conviene que el repertorio incluya estilos y géneros diversos, que permita la familiarización con instrumentos variados y que posibilite la interpretación y la imaginación. También hay que procurar situaciones para explorar el silencio y las cualidades del sonido, incidiendo en su análisis más cuidadoso y con el apoyo de los otros lenguajes, siempre en el marco de propuestas lúdicas que partan de la globalidad, como un juego corporal, una audición, etc. (Generalitat de Catalunya, 2012).

La música tiene dos vertientes diferentes: una artística, ligada a la interpretación; y una lúdica, ligada a la expresión mediante el juego. El juego resulta de gran importancia en

la educación musical de los niños y niñas, pues permite que estos se involucren en las actividades de forma absoluta, rompiendo con la rutina y llevando a cabo actividades que implican la puesta en marcha de diversas facultades simultáneamente, como el pensar, el sentir y el actuar (Storms & Church, 2013)

El mismo autor indica que existen dos tipos de experiencia en lo que a los participantes del juego concierne: una de carácter externo, constituida por el juego mismo; y otra de carácter interno, determinada por los sentimientos del participante en el desarrollo de la actividad lúdica.

Los juegos musicales se pueden organizar en tres grupos distintos: los que desarrollan las habilidades personales, los que desarrollan las habilidades sociales, y los que desarrollan la creatividad (Gainza, 2012)

Los juegos que desarrollan las habilidades personales se concentran en el individuo e incluyen las siguientes categorías: juegos de audición; juegos de concentración; y pruebas musicales (Storms, 2013). El desarrollo de las habilidades sociales mediante los juegos musicales permite la unidad y el fortalecimiento de los grupos, el progreso de la comunicación entre los niños y niñas y el fomento de la relación con los demás. El mismo autor clasifica estos juegos en tres categorías, los juegos de presentación, destinados a que los niños y niñas se conozcan, los juegos de interacción y los juegos de confianza.

Un claro ejemplo son los juegos de falda, estudiados en detalle por Jéssica Pérez en su tesis doctoral codirigida por Teresa Malagarriga y Lourdes Molina, en los cuales el niño o niña se sienta en el regazo del adulto acompañante, fomentando así la comunicación entre ambos, creado lazos afectivos, momentos de conversación, de distensión, de risas, centrando la atención, despertando la curiosidad y estimulando el ritmo y el habla (Pérez, 2012)

Diferenciamos varios grupos de juegos de falda: de manos y dedos, en los que se trabaja la psicomotricidad fina donde el niño o niña es consciente de su formación física, descubre sus dedos y los de su acompañante, y donde se realizan diferentes movimientos de tensión y distensión, con la finalidad de disfrutar de canciones e historias en que la coordinación y la seriación marcan el ritmo; de movimiento, en los que se trabajan distintos aspectos de equilibrio, de balanceo de la cadera delante-detrás, abdominales, cervicales, métrica binaria, pérdida y recuperación de equilibrio, comunicación corporal, confianza en

el adulto y concienciación de las distintas partes que componen el cuerpo; de cosquillas, en los que se trabaja diferentes partes del cuerpo estimulando la comunicación corporal a través del tacto, la sensibilidad física, la complicidad, la espera paciente y la inhibición de movimiento de una parte del cuerpo; y de caricias, en los que se trabaja la expresividad de la voz cantada acompañada de la comunicación corporal y afectiva, teniendo en cuenta la rima, el tacto y la confianza del niño o niña con el adulto.

Finalmente, los juegos que desarrollan la creatividad permiten aumentar la confianza de los participantes en su creatividad. Incluyen las siguientes categorías: juegos de expresión e improvisación; juegos de adivinanzas; y juegos de mesa musicales (Storms, 2013).

La Música en la Educación Inicial. La música tiene un extraordinario valor formativo, por eso es considerada ideal para el desarrollo y el aprendizaje en los primeros años de vida. En estudios realizados en los últimos años se comprueba que la música puede producir un aprendizaje, originar mayor motivación y generar un comportamiento más armonioso. Algunos estudios dicen que el escuchar música clásica reduce los niveles de estrés y que, además enseña disciplina y desarrolla la concentración, lo cual ofrece muchas ventajas en el aprendizaje del niño.

La música clásica fomenta el razonamiento lógico, estimula el lenguaje y aumenta la atención, la concentración y la memoria. Howard Gardner (1983), autor de la teoría de las Inteligencias Múltiples, sostiene que los niños están muy ligados a la competencia musical. “Durante la infancia, los niños normales cantan y por igual balbucean: pueden emitir sonidos únicos, producir patrones ondulantes, e incluso imitar patrones y tonos prosódicos cantados por otros con algo más que exactitud casual.” (Gardner, 1983, p. 94) “A la mitad del segundo año de vida, los niños logran una transición importante en sus vidas musicales. Por primera vez, comienzan a emitir por cuenta propia series de tonos punteados que exploran diversos intervalos pequeños, segundas, terceras menores, terceras mayores y cuartas. Inventan canciones espontáneas”. (Gardner, 1983, p. 94)

Por ello resulta importante que la docente emplee música a bajo volumen como fondo durante la jornada, ya que ella ayuda a que los niños se concentren mejor en lo están haciendo, ya que ayuda a reducir el ruido exterior. Al generar entusiasmo aporta una atmósfera más relajada y un ambiente provechoso en el área educativa mejorando el aprendizaje de la lectura

y escritura, facilitando los procesos matemáticos, aumentando la creatividad, enriqueciendo las habilidades sociales, favoreciendo la estimulación sensorial, así como el desarrollo motor. Cuando los niños se manifiestan a través de las diferentes expresiones musicales, evidencian su sensibilidad artística. La música potencia el desarrollo integral del niño. Favorece el aspecto emocional, pues aumenta su autoestima y su seguridad cuando interpreta una canción sencilla acompañada de instrumentos de percusión. Cuando comparte esa experiencia con otros compañeros fortalece la socialización, cuando lo hace también con adultos significativos mejora sus relaciones interpersonales.

Experimenta sentimientos, percibe y genera emociones. La música también ayuda a trabajar hábitos, ya que la actividad musical tiene sus propias reglas y normas, el niño las interioriza y las adquiere como suyas. La música incrementa también el desarrollo motor, tanto en la motora fina como la gruesa, pues el niño sigue el rito o compás de la pieza musical moviendo su cuerpo al bailar, saltar, imitar gestos, posiciones y movimientos estableciendo relaciones entre su cuerpo y objetos. La música enfatiza la seguridad del niño al desplazarse y ubicarse en el espacio y el tiempo.

La música estimula el desarrollo del lenguaje, amplía el vocabulario de los niños, da a conocer palabras y frases nuevas.

El canto es el recurso musical más relacionado con la Educación Inicial. Toda maestra de inicial canta, ya sea para dar inicio a una actividad, durante el desarrollo de ésta o al cierre de la misma.

El niño canta por naturaleza. Lo hace cuando juega, cuando realiza actividades que le complacen, cuando está contento, incluso canta sin motivo aparente. De esta manera está incrementando su vocabulario, estimulando su memoria, facilitando la retención, propiciando así una mayor fluidez en el lenguaje oral, tanto expresivo como comprensivo.

El desarrollo cognitivo también se ve favorecido ya que realza en el niño la capacidad para escuchar y explorar. Favorece el aspecto lógico matemático, pues faculta la clasificación de sonidos pudiendo compararlos entre sí, dentro de estos sonidos se encuentra la diferenciación de timbres (diferentes materiales sonoros), tonalidades (agudo/grave), intensidades (fuerte/suave), velocidad (rápido/lento), duración (largo/corto) con ello

posibilita una construcción progresiva y significativa del pensamiento estableciendo relaciones lógicas, numéricas, matemáticas.

En conclusión, la música se perfila como mediadora del aprendizaje, ya que forma parte importante de la experiencia humana.

1.2.8. Motricidad gruesa

Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación. Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo.

Coll (1987) menciona que “Desde el área de educación física se intenta educar las capacidades motrices de los alumnos. Ello supone desarrollar destrezas y habilidades instrumentales que perfeccionen y aumenten su capacidad de movimiento, profundizar en el conocimiento de la conducta motriz como organización significativa del comportamiento humano y asumir actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz.”. En conclusión, la Motricidad Gruesa es concebida como una técnica que favorece el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño o niña va establecer con el mundo que le rodea. (Lecuyer, 1991, p.80).

Según el autor la expresión corporal del niño de su inteligencia cinestésica, espacial y comunicativa a través de los movimientos de su cuerpo. (Montero, 2012, p.59) García y Berruezo (2012) sostiene que: “La globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho

vínculo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva.” (p.56) Coincidimos con el autor que la motricidad podría entenderse como la globalización de los aspectos motores, psicológicos y afectivos de un ser humano. (García y Berruezo, 2012).

Los trabajos de Wallon, demuestran la importancia del movimiento en el desarrollo evolutivo de los niños/as y por medio de su enfoque “la unidad funcional de la persona”, esto implica la relación que se encuentra en el íntimo entrelazamiento existente entre las funciones motrices y las psíquicas para una coordinación adecuada de sus movimientos para ello todos; padres, docentes deben conocer la conducta de los niños/as en cada área: motriz, cognitiva, afectiva en las diferentes etapas de su desarrollo para que mediante una adecuada estimulación obtengan un buen desenvolvimiento de su cuerpo. En conclusión, el autor sostiene que los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez Juan 1982)

Vygotsky (1934 – 1984). “el movimiento y la mente se relacionan entre sí” (pág. 152). El autor da a entender que el niño capta estímulos visuales y los perfecciona en su mente para luego representarlo en acciones gráficas o movimientos corporales que se delimitan por su espontaneidad y su dimensión analítica y creadora. Mediante el juego los niños desarrollan habilidades correspondientes a las diferentes áreas, por ese motivo ofrece muchos beneficios a los niños. (Rodríguez, Gil y García, 1996).

Armijos (2012). El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc.

1.2.9. El esquema corporal

Gayoso (2016) es una noción que se formula en el siglo XVII, que requiere su importancia en el descubrimiento y control progresivo del propio cuerpo; que los niños y niñas se expresen a través de él que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras aéreas, el aprender nociones como: adelante –atrás, adentro – afuera, arriba –abajo ya que están referidas a su propio cuerpo. Su conocimiento se basa en las partes del cuerpo y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo.

El origen del concepto motricidad gruesa comenzó a estudiarse por Preyer (1888) y Shin (1900), ambos citados por Gayoso (2016) que realizaron descripciones del desarrollo motor, pero es en el siglo XX, concretamente en 1907, cuando Dupre formulara el concepto de “motricidad gruesa” como resultado de sus trabajos de la debilidad mental y la debilidad motriz.

Entendiendo al término, el mismo que podría entenderse de muy diversas formas: como una unidad funcional del ser humano, o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica. La motricidad gruesa en el preescolar tiene una vital importancia, que a lo largo del tiempo se ha atribuido a la educación física, hasta desembocar en la formación de un módulo más complejo de “educación integral”, que constituye en nuestros días con un área distinta en cuanto a fines, métodos y orientación, esta es la educación motriz.

La madurez motriz, fundamenta todos los aspectos del desarrollo integral del niño, puesto que fomenta globalmente todos los planos vitales que constituyen la mente y el cuerpo en general. Al respecto, se hace ver en su psicología genética como la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un mundo “de relaciones simbióticas” determinándose entre la importancia del aspecto emocional en la evolución del individuo.

1.2.10. Dimensiones de la motricidad gruesa

Estas pueden ser: (Equilibrio, Ritmo y Coordinación visomotriz)

- Movimientos básicos del cuerpo.
- Sostenerse

- Girarse
- Arrastrarse y gateo
- Sentarse
- Mantenerse en pie y levantarse
- Caminar
- Subir y bajar escaleras
- Inclinar
- Empujar, levantar y transportar peso
- Correr
- Saltar
- Habilidades básicas de actividades deportivas
- Actividades acuáticas
- Comportamientos complejos vinculados con actividades deportivas.

1.2.10.1. Motricidad gruesa global

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo entre otros).

El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebe el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Gurza, 1978, citado por, Santiago, 2016).

1.2.10.2. Desarrollo motor grueso en los niños de 2 años de edad

La motricidad gruesa en el preescolar tiene una vital importancia, que a lo largo del tiempo se ha atribuido a la educación física, hasta desembocar en la formación de un módulo

más complejo de “educación integral”, que constituye en nuestros días con un área distinta en cuanto a fines, métodos y orientación, esta es la educación motriz.

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

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

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

El movimiento y la motricidad son el medio de expresión de vida psíquica del niño pequeño, apareciendo el gesto antes que el lenguaje hablado, y más tarde acompañara las representaciones mentales”, certifica (Wallon, 2012) y distingue estadios evolutivos en el desarrollo infantil. Para él, la maduración del psiquismo se produce en una interacción del organismo con el medio que lo rodea, por lo que en estos estadios se producen alternativas e integraciones lógicas en cualquier esquema madurativo.

Estos periodos evolutivos coincidentes con el nivel preescolar son: estadio de impulsividad motriz, estadio emocional, estadio sensorio-motor, estadio de personalismo. Todos estos estadios conceptualizan las dimensiones psicomotrices del niño, visualizando simultáneamente la capacidad pensadora y la capacidad motora física que de cierto modo conforma su esquema corporal y fundamentan la realidad de su propio estilo de vida y su participación objetiva en la misma.

El niño aprende, activando sus ritmos y movimientos coordinantes en la capacidad motriz fina y gruesa, que le determinan sus sistemas corporales, es así, como la motricidad gruesa se puede establecer en un primer plano en el desarrollo del niño preescolar.

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

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

1.2.11. Equilibrio: concepto y actividades para su desarrollo

En todas las actividades físico-deportivas, el equilibrio desempeña un papel muy importante en el control corporal. Un equilibrio correcto es la base fundamental de una buena coordinación dinámica general y de cualquier actividad autónoma de los miembros superiores e inferiores.

1.2.12. Equilibrio en el desarrollo humano

En general, el equilibrio podría definirse como “el mantenimiento adecuado de la posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio”.

El concepto genérico de equilibrio engloba todos aquellos aspectos referidos al dominio postural, permitiendo actuar eficazmente y con el máximo ahorro de energía, al conjunto de sistemas orgánicos. Diversos autores han definido el concepto de equilibrio, entre ellos destacamos:

· García & Fernaández (2014) mantenimiento de la postura mediante correcciones que anulen las variaciones de carácter exógeno o endógeno.

· García & Fernández (2014), el equilibrio corporal consiste en las modificaciones tónicas que los músculos y articulaciones elaboran a fin de garantizar la relación estable entre el eje corporal y eje de gravedad.

1.2.13. Tipos de equilibrio

García & Fernández (2014), afirman que existen dos tipos de equilibrio:

- Equilibrio estático: control de la postura sin desplazamiento
- Equilibrio dinámico: reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad.

1.2.14. El juego lúdico

Berruezo (2010) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Es una dimensión del desarrollo humano, que permite el desarrollo psicosocial del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

1.3. Definiciones conceptuales

Juego recreativo: “El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (García, 2012, 32).

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

Motricidad gruesa: “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.” (Conde, 2007, p. 2)

1.4.Operacionalización de variables.

1.4.1. Variables

Variable independiente:

Programa de Juegos Musicales

Variable dependiente:

Coordinación motora.

1.4.2. Operacionalización de variables.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS
Programa de Juegos Musicales	Expresión	Expresa sus emociones mediante las canciones.	Propuesta
	Pertinencia	Sigue la secuencia del ritmo.	
	Coherencia	Realiza la actividad según la música.	
	Finalidad	Para lograr en los niños el desarrollo de la motricidad gruesa.	

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICE	TÉCNICAS
Coordinación motora	Equilibrio	-Manifiesta control de su postura sin movimiento - Evidencia reacción ante el desplazamiento	Dicotómica Si No	Técnica/ Ficha de recolección de datos –Lista de cotejo
	Ritmo	-Utiliza movimientos coordinados - Evidencia fluidez del movimiento		
	Coordinación visomotriz	-Demuestra control de la visión -Existe coordinación vista – manos		

1.5. Hipótesis

Por tratarse de una investigación de corte propositivo, la hipótesis no se hace necesaria. La investigación propositiva concluye con la descripción, análisis y diagnóstico del problema, en base a una teoría, a efectos de construir una propuesta integral.

CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.

2.1 Tipo de Investigación

En este estudio fue de enfoque cualitativo, según su alcance; propositivo.

Cualitativo: Es el de proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

Propositiva; es un proceso dialéctico que utiliza un conjunto de técnicas y procedimientos con la finalidad de diagnosticar y resolver problemas fundamentales, encontrar respuestas a preguntas científicamente preparadas, estudiar la relación entre factores y acontecimientos o generar conocimientos científicos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

2.2. Método de Investigación

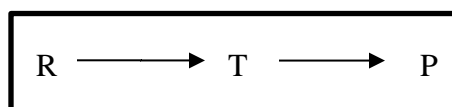
En la presente investigación se utilizó el método Inductivo-Deductivo; porque según (Hernández, 2018), es el método en el cual los investigadores parten de hechos particulares o concretos para llegar a conclusiones generales.

2.3. Diseño de Contrastación

El diseño de investigación; fue No experimental de corte transversal.

(Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). La presente investigación asumió un diseño no experimental de corte transversal; siendo no experimental porque es sistemática y empírica en las variables independientes la cual no se manejan porque ya han ocurrido. Las consecuencias sobre las relaciones entre variables se efectúan sin mediación o influencia directa y dichas recomendaciones se observan tal y como se han dado en su contexto natural.

Es transversal porque se recolectaron fichas en un solo instante, en un lapso único. Su intención fue detallar variables y analizar su ocurrencia e interrelación en un momento dado, dicho diseño se representó de la siguiente manera:



Donde

R: realidad a diagnosticar

T: teoría

P: propuesta

2.4. Población, Muestra y Muestreo

La población estuvo conformada por 15 niños y niñas de 2 años de la I.E.P “Crayolas” del distrito de ‘José Leonardo Ortiz’, provincia de Chiclayo, región Lambayeque.

Para el caso del tamaño de la muestra, por ser una población pequeña se trabajó con el 100%, siendo 15 las personas involucradas en la investigación.

Muestreo no probabilístico: es una técnica utilizada en la muestra estadística, que a diferencia de la muestra probabilística, no permite que todos los individuos de una población a investigar posean las mismas oportunidades de selección.

2.5. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos

En el proceso de recolección de datos, la técnica empleada fue la observación, que según Hernández, Fernández, & Baptista (2014).es un proceso cuya función primera e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración. Esta recogida implica una actividad de codificación: la información bruta seleccionada se traduce mediante un código para ser transmitida a alguien.

El instrumento específico que se utilizó fue para la recolección y registro de datos correspondió a la lista de cotejo, donde se elaboró los ítems a evaluarse considerando las dimensiones e indicadores de la variable dependiente o problema, en este caso sobre la motricidad gruesa.

Cuando se construye un instrumento, el proceso más lógico para hacerlo es transitar de la variable a sus dimensiones o componentes, luego a los indicadores y finalmente a los ítems o reactivos. Por esta razón se empleará la técnica de la observación y su instrumento la lista de cotejo, el cual fue elaborado en función a las dimensiones e indicadores de la variable dependiente. Dicho instrumento fue elaborado en base al marco teórico.

Está constituido por 18 ítems. Los valores considerados en la escala de calificación son: 1 es una apreciación “No”; 2 es una apreciación “Sí”

2.6. Procesamiento y análisis de datos

Se requirió permiso a la dirección de la I.E.P Crayolas del distrito de José Leonardo Ortiz de Chiclayo, para poder ejecutar la investigación a través de una solicitud el cual fue aceptado; posteriormente se explicó a los padres de familia la importancia y relevancia de la información; a través de una orientación sistemática acerca del llenado de la ficha de recolección de datos. Y de esta manera se redactó un consentimiento informado para que sea más confiables los datos que se obtuvo del instrumento aplicado a los padres de familia concerniente a sus niños, dicho informe fue de mucha ayuda a nuestra investigación.

CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

3.1. Resultados

Los resultados analizados, en la Institución Educativa Particular “Crayolas” del Distrito de José Leonardo Ortiz, mediante una lista de cotejo para conocer el estado en que se encontraba el desarrollo de motricidad gruesa de los niños, los docentes especialistas autoras de este informe de tesis elaboraron una ficha de recolección de datos para evaluar la cual consto de 18 ítems, conformado por 3 dimensiones e indicadores relacionados al tema de estudio, de esta manera se obtuvo resultados de la aplicación de la lista de cotejo:

Tabla 1. Distribución del equilibrio en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020

Equilibrio	Si		No	
	N	%	N	%
Realiza movimientos con los ojos cerrados	15	100,0	0	0,0
Gira en su propio eje central	15	100,0	0	0,0
Salta en dos pies de forma alternada	15	100,0	0	0,0
Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse	1	6,7	14	93,3
Recorre figuras en zigzag	0	0,0	15	100,0
Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse	1	6,7	14	93,3

Análisis e interpretación

En la tabla 1, se muestra que el equilibrio destacó en tres aspectos al 100% como realizan movimientos con los ojos cerrados, gira en su propio eje central y salta en dos pies de forma alternada, mientras es inadecuado cuando se realiza balanceo de un lado a otro sin caerse (6,7%), recorre figuras en zigzag (0%), cambia de posición izquierda – derecha sin caerse (6,7%).

Tabla 2. Distribución del ritmo en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020

Ritmo	Si		No	
	N	%	N	%
Baila ritmos sencillos	15	100,0	0	0,0
Realiza movimientos en su propio eje central	15	100,0	0	0,0
Realiza desplazamientos a la derecha al tiempo de la música	15	100,0	0	0,0
Realiza desplazamiento a la izquierda al tiempo de la música	15	100,0	0	0,0
Salta en un pie en líneas trazadas al compás de la música	14	93,3	1	6,7
Recorre un circuito en dos pies al compás de la música	15	100,0	0	0,0

Análisis e interpretación

En la tabla 2, se muestra que los niños si cuentan con una adecuada coordinación en su dimensión del ritmo que destaca del 93,3% a un 100%.

Tabla 3. Distribución de la coordinación visomotriz en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020

Coordinación visomotriz	Si		No	
	N	%	N	%
Lanza la pelota a una caja	15	100,0	0	0,0
Encesta balones	15	100,0	0	0,0
Recorre el camino, sorteando obstáculos	15	100,0	0	0,0
Recoge objetos ubicados en puntos definidos	15	100,0	0	0,0
Recorre una telaraña llevando objetos	15	100,0	0	0,0
Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)	15	100,0	0	0,0

Análisis e interpretación

En la tabla 3, se muestra que los niños cuentan con una adecuada coordinación visomotriz en todos sus indicadores.

3.2. Discusión

Al diseñar un programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo. Mediante estos resultados encontrados con la aplicación de la lista de cotejo, se pudo identificar que todos los niños, en el caso de algunos que todavía le falta desarrollar algunas actividades motoras; pero con este programa también se busca mejorar si los niños ya lo han aprendido. Este programa está basado en 10 sesiones, la primera sesión es: Bailando con todo el cuerpo, su objetivo es fomentar la expresión corporal e identificar el ritmo de la música. La segunda sesión es: El cuento motor; su objetivo es adquirir las habilidades motoras básicas e interiorizar los efectos de la música (lluvia, aire). La tercera sesión es: Círculos de música; y tiene como objetivos la formación rítmica e iniciación de la danza, distinción silencio-música, y agudeza visual auditiva. La cuarta sesión es: Bailando al compás de la música; y su objetivo es la coordinación de movimientos. La quinta sesión es: Uno, dos, tres, estatua; y su objetivo es la coordinación de movimientos. La sexta sesión es: Zapatero, y su objetivo es la coordinación de movimientos. La séptima sesión es: Sonidos de papel; y su objetivo es la expresión musical instrumental. La octava sesión es: Sonido y silencio; y su objetivo es el lenguaje musical. La novena sesión es: Buscando a mis amigos; y su objetivo es la expresión musical vocal. Y finalmente la décima sesión tiene por nombre: Mi cuerpo es maravilloso; y tiene como objetivo la coordinación de movimientos. Estas sesiones planteadas en el programa se diseñaron con la finalidad de que los niños de la Institución, puedan desarrollar por medio de estos juegos musicales su coordinación motora.

En la tabla N°1, podemos analizar, que en la dimensión de equilibrio de la lista de cotejo de los 6 ítems; en la pregunta 1, 2 y 3, el 100% de todos los niños realizan esas actividades con la ayuda de sus padres, en la pregunta 4, que dice realiza balanceo de un lado a otro sin caerse, pues señala que solo 1 (6,7%) de los niños puede hacerlo, mientras que 14 (93,3%) de ellos se les hace difícil. Asimismo, en la quinta pregunta; recorre figuras en zigzag, señala que los 15 (100%) de los niños tampoco realizan esta actividad y con respecto a la 6 pregunta, solo 1(6,7%) manifiesta que los niños pueden cambiar de posición izquierda-derecha sin caerse mientras que 14 (93,3%) de los niños no lo pueden realizar. Según Durivage (2007) señala que esta dimensión es la capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad, el sentido del equilibrio o capacidad de

orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola. Asimismo, los trastornos del equilibrio afectan la construcción del esquema corporal, dificultad en la estructura espacial y temporal. Además, provoca inseguridad, ansiedad, imprecisión, escasa atención y en algunos casos, inhibición.

En la tabla N°2, con respecto a la segunda dimensión que es el ritmo, todas las preguntas del 1 al 12 tienen el (100%) menos la pregunta 11; que 14 (93,3%) saltan con un pie en líneas trazadas al compás de la música, y solo 1 (6,7%) niño desarrolla esa actividad. Por lo tanto, el autor manifiesta Alva (2019) señala que el ritmo es la capacidad subjetiva de sentir la fluidez del movimiento controlado o medido, sonoro o visual, generalmente producido por una ordenación de diferentes elementos. Orden y proporción en el espacio y en el tiempo, el ritmo lo vivimos, lo sentimos, todo nuestro cuerpo y nuestro alrededor tiene un ritmo. Todo en el ser humano es ritmo. Las experiencias vividas a diario por los niños y los jóvenes tienen que ver con los ritmos básicos del individuo y afectan su relación con los demás, de ello se deduce la importancia de compartir con las personas que tengan ritmos de interacción complementarios a los de cada uno. Cada temperamento posee su propio ritmo. Para que exista ritmo y coordinación es preciso que la integración de las fuerzas corporales, psíquicas, espirituales y la coordinación motora está dada por el ritmo. La economía de la acción motora incluye el ritmo; es más fácil ejecutar movimientos rítmicos porque nos cuestan menos esfuerzo intelectual, la fatiga disminuye y las tensiones tienden a desaparecer pues hay menos concentración en el gesto, el ritmo lo hace fluir con mayor naturalidad. Respecto al ritmo en el movimiento, se verifica una secuencia de movimientos rítmicos presenta gran facilidad en su ejecución y ocasiona menos esfuerzo y fatiga que la ejecución de la misma secuencia, pero sin ritmo, la ejecución y la disminución de la fatiga se ven superadas con la inclusión de audición simultánea de sonidos rítmicos y musicales de iguales características.

Por lo tanto en la tabla N° 3; el (100 %) concerniente a la coordinación visomotriz, manifiesta que todos los niños realizan este tipo de actividades. El autor Díaz (2016) afirma que la coordinación visomotriz es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la

visión. La visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa de movimientos para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie. Del mismo modo, es la visión del objetivo la que provoca los movimientos de impulso precisos ajustados al peso y dimensiones del objeto que queremos lanzar para que alcance el objetivo. Fundamentalmente concretamos la coordinación visomotriz en la relación que se establece entre la vista y la acción de las manos, por ello habitualmente se habla de coordinación óculo-manual. El desarrollo de esta coordinación óculo manual tiene una enorme importancia en el aprendizaje de la escritura por lo que supone de ajuste y precisión de la mano en la prensión y en la ejecución de los grafemas, siendo la vista quien tiene que facilitarle la ubicación de los trazos en el renglón, juntos o separados, etc.

CAPITULO IV. CONCLUSIONES

Después haber aplicado la lista cotejo y diseñado el programa se analiza los resultados y se puede llegar a la conclusión de:

Se demuestra en la Institución Educativa Particular “Crayolas” del Distrito de José Leonardo Ortiz; que los programas de juegos musicales mejoran significativamente el nivel de desarrollo de motricidad en los niños y niñas de 2 años.

Se pudo demostrar que los efectos de estos juegos musicales mejoran el nivel de la dimensión equilibrio y la mayoría de los niños en estudio los desarrollan, pero algunos de los niños les falta tener más estabilidad en su cuerpo.

De acuerdo a los resultados se llega a la conclusión que en la dimensión el ritmo, los 15 niños y niñas de la Institución Educativa Particular “Crayolas” del Distrito de José Leonardo Ortiz, manejan y desarrollan de manera eficaz los movimientos que se les enseña en la institución.

En la Institución Educativa Particular “Crayolas” del Distrito de José Leonardo Ortiz; se puede influenciar que la coordinación visomotriz en los niños es favorable y con el programa se mejorará.

CAPITULO V: RECOMENDACIONES

Se recomienda a los directivos y docentes de la Institución Educativa Particular “Crayolas” del Distrito de José Leonardo Ortiz, aplicar programas de juegos musicales para estimular la atención en los niños a fin de mejorar sus capacidades, conocimientos y actitudes necesarios para crear un aprendizaje significativo y motivacional.

Los docentes de la Institución Educativa Particular “Crayolas” del Distrito de José Leonardo Ortiz, deben proponer capacitarse de manera permanente en las nuevas estrategias metodológicas y didácticas que les permita innovar y mejorar su desempeño profesional.

Se sugiere a los docentes crear los programas de actividades musicales, ya que son necesarias para mejorar la expresión oral porque ayudan a los niños a expresar sus vivencias y emociones, fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo expresar o representar su realidad.

Se sugiere a los directivos de las instituciones educativas que deben propiciar y facilitar la implementación y capacitación de los docentes en el manejo de estrategias que recurran a los juegos musicales recreativos en la planificación y ejecución de sus sesiones de aprendizaje en educación inicial.

Bibliografía referenciada

- Aguedo, A., & Hurtado, J. (2019). Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre Arequipa. 2018. Tesis post grado, UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA, Arequipa.
- Alva, E. (2019). Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686, Marcash – Huari. Tesis post grado, UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE , Huaraz.
- Banegas, T. (2017). Estrategias metodológicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años en la Unidad de Atención MIES. Tesis post grado, Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca- Ecuador .
- Berrueto, P. (2010). El contenido de la psicomotricidad reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico. Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado, 22(2), 34.
- Cabrera, M., & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive. Revista de Educación, 17(2), 222-239.
- Carhuapoma, K. (2017). El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.G.P “Los Ángeles de Chimbote. Tesis post grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote , Chimbote .
Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2275/ACTIVIDADES_LUDICAS_ENFOQUE_COOPERATIVO_CARHUAPOMA_CHAVEZ_KAREN_JENNYFER.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Delgado, M. (2016). Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. Guía metodológica dirigida a los docentes del CIBV “Copitos de Miel” ubicado en el D.M.Q. periodo académico 2016. Tesis post grado, Instituto tecnológico Cordillera, Quito.
- Díaz, A., Flores, O., & Ramirez, Z. (2016). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa Bajo Grande – Sahagún. Maestria, Universidad los Libertadores, Córdoba.

- Espinosa, V. (2017). Diseño de una metodología para la apreciación y práctica musical auditiva y senso perceptiva con niños de segundo año de educación básica del Colegio Ateneo. Tesis post grado, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador .
- Froebel, F. (2005). La educación del hombre. España: Editorial del Cardo.
- Gainza, V. (2012). La educación musical entre dos siglos: del modelo metodológico a los nuevos paradigmas . Buenos Aires: Documentos de trabajo.
- García, E. (2018). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín. Tesis post grado, UNIVERSIDAD SAN PEDRO, Celendín.
- García, L., & Fernández, R. (2014). . Psicomotricidad y técnicas corporales. Universidad de Zaragoza.
- Gayoso, A. (2016). los juegos cooperativos lúdicos como estrategia para mejorar la creatividad a través del movimiento corporal de los alumnos del cuarto grado de la Institución Educativa Luis Guillermo Lumbreras. Tesis post grado.
- Generalitat de Catalunya. (2012). Currículum i orientacions. Barcelona: Servei de Comunicació i Publicacions. Obtenido de Educació infantil.
- Gurza, F. (1978). El control motor grueso. Madrid: Inde.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (5 ta ed.). México: McGraw-Hill.
- Hui-Tzu, J. (2017). A Study on Gross Motor Skills of Preschool Children. Journal of Research in Childhood Education, 19(1), 32-43. doi:10.1080 / 02568540409595052
- Kate, K. (2018). Cómo las dificultades del procesamiento sensorial pueden afectar las destrezas motoras. Understood, 42(3), 231-390.
- Martínez , G., & Torres, M. (2016). LA IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD FINA en edad Preescolares. Manual de Educación Psicomotriz para educadores creativos, Barcelona. Obtenido de Manual de Educación Psicomotriz para educadores creativos.
- Ministerio de Educación. (2016). Diseño Curricular Nacional de educación básica regular. Obtenido de MINEDU: <http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf>

- Navarro, V. (2010). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: Inde.
- Peña, G. (2018). Eficacia del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, para desarrollar la Motricidad Gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018. Tesis post grado, UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN, Lima.
- Pérez, J. (2012). La música a la vida quotidiana d’infants de dos anys. Anàlisi de situacions musicals que es desenvolupen en context escolar. Tesis Doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1981). Psicología del Niño (Decimocuarta edición ed.). Madrid: Morata S.L.
- Pons, M. (2016). Aportaciones de la estimulación musical en niños y niñas de 2 a 3 años, con la colaboración de los padres, al proceso de adquisición de las conductas sociales y actitudinales. Dialnet.
- Rios, C., & Celi, G. (2020). La música infantil como recurso para estimular la motricidad gruesa en niños de primer año de educación general básica de la unidad educativa Lauro Damerval Ayora período 2019-2020. Tesis post grado, Universidad Nacional de Loja, Loja- Ecuador.
- Santiago, J. (2016). El juego, para estimular la motricidad gruesa. Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. Tesis post grado, Universidad Complutense de Madrid.
- Storms, L., & Church, J. (2013). 101 juegos musicales. Divertirse y aprender con ritmos y canciones. Barcelona: Graó.
- Valerio, F. (2018). Juegos musicales para mejorar la expresión corporal en niños de 5 años de la institución educativa Santa Ana de Trujillo – 2017. Tesis post grado, CONSERVATORIO REGIONAL DE MÚSICA DEL NORTE PÚBLICO, Trujillo.
- Vygotsky, L. (2010). Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas (Ediciones Fausto ed.). Barcelona.
- Wallon, H. (2012). La importancia de la música en el desarrollo motriz.» En La importancia de la música en el desarrollo motriz. Barcelona: Crítica.

ANEXOS

Anexo 1: LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Nº	ÍTEMS	VALORACIÓN	
		SI (1)	NO (2)
EQUILIBRIO			
1	Realiza movimientos con los ojos cerrados		
2	Gira en su propio eje central		
3	Salta en dos pies de forma alternada		
4	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse		
5	Recorre figuras en zigzag		
6	Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse		
RITMO			
7	Baila ritmos sencillos		
8	Realiza movimientos en su propio eje central		
9	Realiza desplazamientos a la derecha al tiempo de la música		
10	Realiza desplazamiento a la izquierda al tiempo de la música		
11	Salta en un pie en líneas trazadas al compás de la música		
12	Recorre un circuito en dos pies al compás de la música		
COORDINACIÓN VISOMOTRIZ			
13	Lanza la pelota a una caja		
14	Encesta balones		
15	Recorre el camino, sorteando obstáculos		
16	Recoge objetos ubicados en puntos definidos		
17	Recorre una telaraña llevando objetos		
18	Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)		

PROPUESTA

Título: Programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020.

Introducción

El presente programa se ha estructurado con el propósito de desarrollar la coordinación motora en niños de 2 años. Se busca mejorar a través de los juegos musicales infantiles un aprendizaje a largo plazo motivacional; se requiere que los docentes brinden estrategias innovadoras para atender a los niños en sus necesidades e interés.

Justificación

La coordinación motora en los niños se forma en sus primeros años de vida y son clave para sus habilidades psicomotoras finas y gruesas, desarrollando las coordinaciones necesarias de acuerdo a sus intereses, y a actividades cotidianas como pintar, recortar, correr, saltar, entre otros. Que en su época preescolar y escolar son claves para su formación. Además, comprende la propuesta de un programa.

Fundamentación teórica

Las habilidades motoras se relacionan con la capacidad de mover y sincronizar diferentes músculos y huesos del cuerpo, como las manos y los dedos, para realizar tareas rutinarias e intrincadas. Las habilidades motoras se clasifican en dos tipos: habilidades motoras finas y gruesas (Woo, 2019).

La música hace que el cerebro descargue las sustancias químicas para sentirse bien llamadas endorfinas. Como resultado, la vivacidad y la atención del niño también pueden mejorar. Es por ello que muchos profesores utilizan canciones y música en el aula. Además de utilizar la música como ayuda para mejorar la concentración, combinarla con movimientos corporales transversales como balancearse y agitar puede conducir a mejoras en las habilidades motoras y la capacidad mental (Woo, 2019).

Educational Playcare (2017) los beneficios de la música y el movimiento incluyen:

- Desarrollar pequeñas habilidades motoras
- Desarrollar grandes habilidades motoras
- Aprender a expresar emociones
- Mejorando el equilibrio y la coordinación

Porque en cuando se compararon las habilidades motoras finas de los niños que participaron en dos años de instrucción de instrumentos musicales y los que nunca habían recibido entrenamiento musical formal antes y después de la instrucción. Se encontró una mejora significativa en las habilidades motoras finas solo para los niños que recibieron las lecciones, y se encontró una diferencia significativa en la velocidad de respuesta entre los dos grupos al final de los dos años de instrucción. Las innumerables oportunidades para evaluar, refinar y cronometrar sus respuestas motoras a estímulos específicos durante la práctica musical y la disponibilidad de retroalimentación evaluativa constante (es decir, sonido) pueden permitir a los músicos mejorar la precisión y velocidad de percepción y respuesta a estímulos relevantes (Costa, 2016).

La educación musical, en niños de 2 a 3 años llega la edad con un ritmo de crecimiento tan profundo debido a que es capaz de relacionar acciones que antes estaban aisladas ha establecido conexiones entre sus sentidos y el mundo, la asociación de la actividad motriz con la actividad sensorial le permite reproducir y modificar otras sensaciones que repercutirán. Los gestos han adquirido significado concreto y pueden ayudarle a recordar; en relación al sonido le permite enriquecer su sentido rítmico, la imitación musical y motriz, así como de conductas y valores, ya que está en su mejor momento; el juego es imprescindible la atención del niño no es voluntaria, sino que está vinculada a la intensidad del estímulo recibido y de las capacidades desarrolladas.

La música es un recurso educativo para favorecer la habilidad de escucha, mejora la atención en los niños de preprimaria. Los estudios señalan que, al escuchar y tocar música, tanto como el canto y el baile con o sin instrumentos musicales son maneras divertidas para ejercitar destrezas mentales importantes para su desempeño escolar.

Metodología

Juegos rítmicos: son aquellos en los que interviene el factor musical o en los que los movimientos están determinados por el tiempo. Los niños aprenden a moverse junto a un ritmo o compás de tiempo; por lo que además de ejercitarse y divertirse el niño también empieza a tomar control de su cuerpo y sus acciones.

Desarrollo del programa

Talleres de aprendizaje

SESIÓN N°1	Bailando con todo el cuerpo
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">❖ Fomentar la expresión corporal.❖ Identificar el ritmo de la música.
DURACIÓN	<ul style="list-style-type: none">❖ 15 – 20 minutos
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">❖ USB con música de diferentes ritmos❖ Laptop❖ Parlantes
ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none">❖ Distribuidos en el aula escuchan atentamente una canción, luego empezarán a mover: Las cejas, ojos, nariz, labios, cabeza, etc. Después continúan con el tronco y las extremidades hasta que todo su cuerpo esté en movimiento, al ritmo de la canción que se escucha.

SESIÓN N°2	Cuento motor
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Adquirir las habilidades motoras básicas. ❖ Interiorizar los efectos de la música (lluvia, aire,...).
DURACIÓN	❖ 15 – 20 minutos
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ❖ audios (lluvia, truenos, pájaros, árboles y viento). ❖ Laptop ❖ Cuento ❖ Parlantes
ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se irá contando un cuento, y conforme el cuento vaya avanzando se irán poniendo en diferentes lugares de la sala e iremos imaginándonoslo. En algunos lugares escucharemos diferentes audios (lluvia, aire, animales,...), debiendo hacer los movimientos que se indiquen.

SESIÓN N°3	Círculos de música
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Formación rítmica, iniciación de la danza. ❖ Distinción silencio – música. ❖ Agudeza visual-auditiva.
DURACIÓN	❖ 15 – 20 minutos
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Música ❖ Laptop ❖ Aros de colores o ula ula ❖ Parlantes
ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ❖ En el suelo se extenderán los aros o en su defecto se harán marcas circulares con papel de colores. Hay un número menor de aros que de niños. Cada participante deberá introducirse en un aro cuando la música deje de sonar. Mientras que la música suena los niños deberán bailar por el espacio sin pisar los aros o marcas procurando llevar el ritmo de la música. El participante que no se introduzca en el aro cuando pare la música se eliminará, solo puede introducirse un niño por aro o marca.

SESIÓN N°4	Bailando al compás de la música
OBJETIVOS	❖ Coordinación de movimientos.
DURACIÓN	❖ 15 – 20 minutos
MATERIAL	❖ Música (Mis dos manitas - Tradicional popular) ❖ Laptop ❖ Instrumento elaborado en casa ❖ Parlantes
ACTIVIDAD	❖ Previamente escucha y selecciona un grupo de canciones que tengan movimientos localizados (por ejemplo, la canción “Mis dos manitas”). Invita a los niños a seguir el movimiento que se sugiere en la canción. Este tipo de canciones se pueden trabajar con desplazamientos como caminar, correr, saltar, rodar, gatear. También puedes utilizar canciones que muestren los oficios como la del campanero, el carpintero, el panadero y pedir a los niños que representen estos oficios.

SESIÓN N°5	Uno, dos, tres, estatua
OBJETIVOS	❖ Coordinación de movimientos.
DURACIÓN	❖ 15 – 20 minutos
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Música El teléfono -Tradicional popular. ❖ Laptop ❖ Instrumento elaborado en casa ❖ Parlantes ❖ Tarjetas de colores (rojo, amarillo)
ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludamos a los niños y los invitamos a moverse naturalmente al ritmo de canciones infantiles y de rondas. Les indicamos que cuando pare la música deben detener el movimiento y quedar como una estatua. Paramos la música y ellos quedan inmóviles, luego hacemos sonar la música de nuevo. Esto se repite varias veces. Cuando se produce la acción de estatua podemos elegir la posición más bonita, la más alocada, la más rara, la más espontánea, los niños pueden dar ideas sobre qué estatua se elegirá.

SESIÓN N°6	Zapatero
OBJETIVOS	❖ Coordinación de movimientos.
DURACIÓN	❖ 15 – 20 minutos
MATERIAL	❖ Música el zapatero ❖ Media ❖ Parlantes
ACTIVIDAD	❖ El niño con una media hace los movimientos de envolver y desenvolver, así como estirar a los costados la media y uniendo. Y repetir según la música del siguiente link. https://www.youtube.com/watch?v=1MAyFzkagzc

SESIÓN N°7	Sonidos de papel
OBJETIVOS	❖ Expresión musical instrumental
DURACIÓN	❖ 15 – 20 minutos
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Hoja de papel ❖ Goma, papel bond, colores, plumones ❖ Parlantes
ACTIVIDAD	<p>❖ Organizados en círculo.</p> <p>El docente entrega una hoja de papel a cada uno de los niños.</p> <p>Se indica que haciendo uso del papel produzcan diferentes sonidos.</p> <p>Escuchan una canción y descubren su ritmo.</p> <p>Con ayuda del papel acompañan rítmicamente la canción.</p> <p>Cuando el papel está completamente arrugado, crean una silueta, la pegan sobre una hoja en blanco y con ayuda de colores y plumones decoran. Y repetir según la música del siguiente link.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=nMz9uBpay40</p>

SESIÓN N°8	Sonido y silencio
OBJETIVOS	❖ Lenguaje musical
DURACIÓN	❖ 15 – 20 minutos
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Papelógrafo ❖ Equipo de sonido ❖ Carteles
ACTIVIDAD	<p>❖ La profesora presenta a los niños el texto de una canción. Con ayuda de la pista de la canción aprendida entonan en coro. La profesora presenta dos carteles: Uno representa el sonido y el otro el silencio. Pide a los niños que entonen la canción y cuando presente el cartel que indica silencio, deben continuar cantando; pero en voz muy baja, apoyándose de las palmadas para no perder el ritmo. Cuando presenta el cartel que indica sonido, deben cantar en voz alta. Y repetir según la música del siguiente link.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oSPWXSKLmro</p>

SESIÓN N°9	Buscando a mis amigos
OBJETIVOS	❖ Expresión musical vocal.
DURACIÓN	❖ 15 – 20 minutos
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tarjetas con dibujos de animalitos ❖ Papel, plumones ❖ Parlantes
ACTIVIDAD	<p>❖ La profesora distribuye una tarjeta a cada uno de los niños. A la indicación deben desplazarse simulando el movimiento que realiza el animalito que contiene su tarjeta, observan a sus compañeros y sin emitir ninguna clase de sonido deben agruparse. En grupo deben representar en el papel y utilizando plumones el recorrido que realiza el animalito que se les ha asignado. Identifican y relacionan el desplazamiento de los animalitos con los ritmos que conocen. Y repetir según la música del siguiente link.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=89fdcwJnaWk</p>

SESIÓN N°10	Mi cuerpo es maravilloso
OBJETIVOS	❖ Coordinación de movimientos.
DURACIÓN	❖ 15 – 20 minutos
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Carteles, plumones, goma ❖ Siluetas ❖ Parlantes
ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Jugamos con los niños a ser robot, caminamos por el aula, bailamos como robot, nos agachamos, saltamos ❖ Preguntamos: ¿Qué pasa con nuestro cuerpo?, ¿Hemos podido bailar o saltar?, Porque no lo hemos podido hacer? ❖ Luego escuchamos una música y bailamos libremente y les preguntamos. ❖ ¿Les gusta bailar y moverse bien?, ¿Por qué lo podemos hacer? ❖ La profesora explicará a los niños que en nuestro cuerpo tenemos partes que nos permiten movernos y realizar diferentes actividades como; bailar, saltar, patear, agacharse, y que estas partes se llaman articulaciones y les mostramos cuales son utilizando una muñeca articulada, que ellos manipularán con ayuda de botones, broches. ❖ Luego en su cuerpo y en la de sus compañeros ubican las articulaciones. Y repetir según la música del siguiente link. https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Kelly Carito Alvites Yrigoin
Título del ejercicio: INFORME FINAL
Título de la entrega: INFORME FINAL
Nombre del archivo: Informe_final_de_Tesis._3.docx
Tamaño del archivo: 290.49K
Total páginas: 66
Total de palabras: 17,771
Total de caracteres: 94,890
Fecha de entrega: 27-oct.-2021 09:06p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega... 1686139669

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE



TESIS

Programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020.

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Arte

Investigadoras: Alvites Yrigoin, Kelly Carito

Tineo Fernandez, Cinthya Judith

Asesor: Dr. Percy Morante Gamarra

LAMBAYEQUE – PERÚ

2021

INFORME FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1 %
2	biblio3.url.edu.gt Fuente de Internet	1 %
3	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	1 %
6	scielo.sld.cu Fuente de Internet	1 %
7	www.understood.org Fuente de Internet	1 %
8	psicobloga.blogspot.com Fuente de Internet	1 %

9	Submitted to Universidad Nacional de Educación a Distancia Trabajo del estudiante	1 %
10	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Nacional Evangélica, Santiago Trabajo del estudiante	<1 %
12	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
15	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
17	www.mundoingenieritos.com Fuente de Internet	<1 %
18	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
19	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

20	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %
21	www.fhumyar.unr.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
23	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	www.primal-page.com Fuente de Internet	<1 %
25	juegospredep.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
27	bibliotecavirtualoducal.uc.cl Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	www.crefal.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
30	Verónica Martínez, Aránzazu Antón. "Effects of a psychomotor intervention programme in preadolescents with Down syndrome / Efectos de un programa de intervención	<1 %

psicomotriz en preadolescentes con síndrome de Down", Infancia y Aprendizaje, 2017

Publicación

31

www.sepln.org

Fuente de Internet

<1 %

32

mejorconsalud.as.com

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Perdomo', with a large, stylized flourish underneath.