

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**



TESIS

Propuesta de programa de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba – región Amazonas, 2016

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en estimulación temprana y gestión del talento

Investigadora: Luz Maria Callirgos Melendez

Asesor: Dr. Dante Guevara Servigón

Lambayeque- Perú

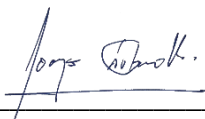
2020

Propuesta de programa de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba – región Amazonas, 2016

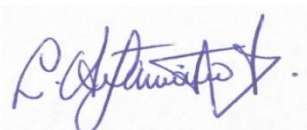
Tesis Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en estimulación temprana y gestión del talento



Bach. Luz Maria Callirgos Melendez
Investigadora



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
Presidente



Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Secretario



Msc. Elmer Llanos Díaz
Vocal



Dr. Dante Guevara Servigón
Asesor



Nº 000152



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



Siendo las 9:30 horas del día 19 de febrero del año dos mil veinte, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 0314-2020 D-FACHSE, de fecha 03/03/18 conformado por:

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi PRESIDENTE(A)

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado SECRETARIO(A)

Msc. Elmer Llanos Díaz VOCAL

Dr. Dante Alfredo Guevara Servign ASESOR(A)

con la finalidad de evaluar la tesis titulada Propuesta de programa de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande Provincia de Utcubamba - Región Amazonas, 2016.

presentado por el (la) / los (las) tesista(s) Luz María Callirgos Meléndez

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 0320-2020 D-FACHSE, de fecha 13/02/2020

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 98°, 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a la sustentante(s), quien _____ procedieron a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 14 puntos que equivale al calificativo de Regular

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de Maestra en ciencias de la Educación, con mención, Estimulación Temprana y Gestión del Talento

Siendo las 10:30 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

Jorge Isaac Castro Kikuchi
PRESIDENTE

Elmer Llanos Díaz
VOCAL

Laura Isabel Altamirano Delgado
SECRETARIO

Dante Alfredo Guevara Servign
ASESOR

Observaciones: _____

En el Acta de Sustentación de Tesis N°152, se evidencia el proceso de sustentación de tesis. La misma que ha sido refrendada por el jurado conformado por el presidente, secretario y vocal, mas no se registra la firma del asesor, cuya labor efectiva es durante el proceso de elaboración de tesis y su presencia en el acto de sustentación de la tesis es voluntaria. Por tanto, su ausencia no invalida el acto de sustentación.

El/la sustentante cumple con los requisitos para la emisión de su grado académico correspondiente.

Lambayeque, 16 de noviembre del 2022.



A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Percy Morante", written over a horizontal line.

Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Director UP-FACHSE

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Luz María Callirgos Meléndez investigadora principal, y el Dr. Dante Guevara Servigòn asesor del trabajo de investigación **“Propuesta de programa de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba – región Amazonas, 2016”** 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, 15 de marzo del 2023



Luz Maria Callirgos Melendez
Investigador principal



Dr. Dante Guevara Servigòn
Asesor

DEDICATORIA

Dedico esta Tesis a Jehová Dios, por darme la existencia y permitir el logro de un objetivo más en mi vida profesional, a mis hijos Cinthia Fernanda y Ricardo Piere que han sido el motivo de mi superación, a mi esposo Luis Arturo por ser mi compañero incondicional, a mis nietos Diego y Caleb por el apoyo moral y espiritual que siempre me han brindado.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo y a los Catedráticos que impartieron sus conocimientos, por la acertada orientación, el soporte y discusión crítica que me permitió un buen aprovechamiento en mi formación como maestrante en la mención de Estimulación Temprana y Gestión del Talento.

ÍNDICE

Tabla de contenido

Índice de tablas	i
Índice de	
Resumen/abstract	iii
Introducción	iv
CAPITULO I:	
1.1. Diseño teórico	
1.1.1. Antecedentes de estudio	13
1.1.2. Base teórica	14
1.1.2.1. El Juego y la Escuela	14
1.1.2.2. Según Piaget:	16
1.1.2.3. El juego en el desarrollo infantil	16
1.1.2.4. Funciones del Juego	17
1.1.2.5. Huizinga (1972)	18
1.1.2.6. Aportes psicopedagógicos sobre la importancia de las manifestaciones corporales en las primeras edades del desarrollo.	20
1.1.2.6.1. Piaget y Espelle (1982),	
1.1.2.6.2. Para Piaget, la relación entre la acción y la operación	21
1.1.2.6.3. Siguiendo con otros autores como Wallón (1987),	21
1.1.2.6.4. Para Wallón (1987),	21
1.1.2.6.5. Las contribuciones de Rousseau (1985),	21
1.1.2.7. Para Arnaiz (1994)	
1.1.2.8 En el informe de la UNESCO de 2003,	26
1.1.2.9. Hudson y colaboradores (1988).	27
1.1.2.10. La Educación Física. Antecedentes Históricos acerca del Surgimiento.	28
1.1.2.11. La teoría cognoscitiva de Jean Piaget	29
1.1.2.12. Para Wallón (1987),	30
1.1.2.14. Piaget	31
1.1.2.13. Habilidades Motrices Básicas	33
1.1.2.13.1. Habilidades especiales,	33
1.1.2.13.2. Fases de desarrollo de la conducción.	34
1.1.2.13.3. La concepción más común de las habilidades motoras.	34
1.1.3. Motricidad gruesa:	35
1.1.3.1. Estadios de energía gruesa del motor:	35
1.1.3.1.1. Antes del nacimiento	36
1.1.3.1.2. 0 a 3 meses	36
1.1.3.1.3. 0 a 6 meses	36
1.1.3.1.4. 7 a 9 meses	36
1.1.3.1.5. 10 a 12 meses	37
1.1.3.2. Para comprender qué son las habilidades de conducción,	39
1.1.3.3. Las habilidades específicas	40
1.1.3.4. Recreación	41
1.1.3.4.1. Harry A. Soverlio (1998),	42
1.1.3.4.2. Martínez del Castillo (1985)	42
1.1.3.4.3. Camero y Castañer (1988, 14)	43
1.1.3.5. La etapa preescolar de 3 a 6 años.	44
1.1.3.6. Beneficios que las Actividades Físicas Recreativas a los niños de Edad Preescolares.	46
1.1.3.7. Tipos de actividades físicas recreativas en Niños de Edad Preescolar	46
1.1.3.8. J PODHER.	47

1.1.3.8.	Caracterización del Desarrollo Motriz de Niños en edad Preescolar	48
1.1.3.9.	Desarrollo motor	48
1.1.3.10.	Desarrollo cognitivo	49
1.1.3.11.	Desarrollo Emocional-Social	51
1.1.3.12.	Caracterización del Desarrollo Motriz de Niños en edad Preescolar 4-5 Años	52
1.2	Marco conceptual	54
12.1.	Juego	54
	El autor Pugmire-Stoy (1996)	54
1.2.2.	Estimulación	55
1.2.3.	Motricidad Gruesa	55
1.2.3.1.	Jiménez, Juan, 1982,	55
1.2.3.2.	Garza Fernández, Franco. 1978	56
1.2.3.3.	El equilibrio	56
1.2.3.4.	Para Kephart,	57
1.2.3.5.	Coordinación Álvarez del Villar (recolectado en Contreras, 1998):	57
1.2.3.6.	Castañer Y Camerino (1991):	58
1.2.3.7.	Jiménez y Jiménez (2002):	58
12.4.	Programa	59
1.2.5.	Actividades lúdicas	59
1.2.5.1.	Beneficios del juego como recurso educativo	60
12.5.2.	El juego como recurso didáctico nos presenta ventajas:	61
	CAPÍTULO II.	
2.1.	Métodos y materiales.	63
2.1.1.	Diseño de la investigación	63
2.1.2	Instrumentos de recolección de información.	64
	CAPÍTULO III.	
3.1.	Resultados y discusión.	65
3.2.	Propuesta de programa de estrategias lúdicas	66
3.2.1.	Presentación:	66
3.2.2.	Fundamentación:	66
3.2.3	Justificación.	67
3.2.4	Objetivos:	68
3.2.4.1	Generales:	68
3.2.4.2.	Específicos	68
	Propuesta:	
3.2.4.1.	Módulos:	69
3.2.4.2.	Habilidades.	69
3.2.4.3.	Contenidos.	69
3.2.4.4.	Actividades.	70
3.2.4.5.	Metodología.	70
3.2.4.6.	Evaluación	70
	Conclusiones	73
	Recomendaciones	74
	Bibliografía	75
	<i>linkografía</i>	77
	Anexo N° 01	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°01 Fichas de observación	65
Tabla N.º 02 Modulo 01	72
Tabla N.º 03 Modulo 02	72
Tabla N.º 04 Modulo 03	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura Nª 01 diseño empleado en la investigación	64
--	----

RESUMEN

Se tuvo como propósito en la indagación establecer un conjunto de actividades recreativas en el nivel inicial de la institución de educación inicial 203, Distrito de Bagua Grande, Provincia de Utcubamba, con el objetivo de desarrollar la motricidad a nivel general específicamente en niños y niñas en el desarrollo de la capacidad atlética que tengan una edad de 4 años pertenecientes al departamento de Amazonas durante el año 2016. Se generó una investigación de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental y de corte transeversal. Creemos que los problemas deportivos graves son causados por la falta de estimulación a través de actividades recreativas y la falta de procedimientos adecuados en las instituciones educativas. Los niños y niñas con graves problemas de movimiento suelen presentar movimientos incontrolables, lo que nos permite observar la falta de tres aspectos básicos de forma sencilla: coordinación, equilibrio y lateralidad. A través de este trabajo, a través del trabajo tripartito, se determinan las desventajas de cada niño y niña de 4 años; niños o niñas, maestros y padres estimulan correctamente la motricidad grande. El docente debe ser el primero en descubrir la falta de coordinación, equilibrio y sesgo; y orientar el trabajo a través de actividades recreativas. En este sentido, de acuerdo con las recomendaciones, definimos el problema de investigación de la siguiente manera: El problema se observó durante la educación y docencia de niños y niñas de 4 años de la institución de educación inicial 203 de Bagua Grande. Existen serios problemas con la psicomotricidad en la provincia de Utcubamba región Amazonas, que se manifiestan en falta de actividades de orientación, falta de control y participación en otros procesos mentales, falta de concentración; qué produce, errores en las actividades escolares y recreativas, dificultad en la organización de actividades y bajo rendimiento académico. Hablamos de esta investigación en los tres primeros capítulos.

(ABSTRACT)

Considering the questions raised, we propose to establish a set of recreational activities at the initial level of the initial education institution 203, District of Bagua Grande, Province of Utcubamba, to develop the general motor skills of 4-year-old boys and girls-Amazonas 2016, the area seeks boys and girls The development of athletic ability. Boys and girls with serious movement problems usually present uncontrollable movements, which allows us to observe the lack of three basic aspects in a simple way: coordination, balance and laterality. Through this work, through tripartite work, the disadvantages of each 4-year-old boy and girl are determined; boys or girls, teachers and parents correctly stimulate large motor skills. The teacher must be the first to discover the lack of coordination, balance and bias; and guide work through recreational activities. In this sense, in accordance with the recommendations, we define the research problem as follows: The problem was observed during the education and teaching of 4-year-old boys and girls from the primary education institution 203 in Bagua Grande. There are serious problems with psychomotor skills in province of Utcubamba, Amazonas Region, which are manifested in lack of orientation activities, lack of control and participation in other mental processes, lack of concentration; what it produces, errors in school and recreational activities, difficulty in organizing activities. and low academic performance. We talk about this research in the first three chapters. We describe the research objects and indicate the methods to be followed. In the second chapter, we point out the theoretical framework, in which we draw on theories and concepts. Come support our work. Among the information collected, "A fun and strategic plan was proposed to improve the general motor skills of 4-year-old boys and girls at the initial level of the initial education institution 203 in the Province of Utcubamba-Amazonas Region, 2016"

INTRODUCCIÓN

El objetivo general de la presente investigación es encontrar instrumentos que estimulen el desarrollo del equilibrio, la coordinación y el aprendizaje por medio del juego, por medio de tales instrumentos, cada actividad que se desarrolle será con el fin de estimular y alentar de manera activa al sistema motor completo en la transición que atraviesa el menor. Tal labor queda encomendada bajo los educadores, quienes plantean una serie de objetivos, que contribuyen a la participación en actividades recreativas con los menores y procurarán el desarrollo de habilidades motoras mayor posible a nivel general tanto física como mentalmente en sus alumnos durante el proceso de aprendizaje. El primer nivel de la educación, es decir el inicial está direccionado a promover el desarrollo de manera integral en los menores, bajo la idea que cada uno es diferente, único e individual que posee características peculiares, intereses y necesidades. En la etapa evolutiva el tema ha sido desarrollado de forma teórica de acuerdo a las habilidades motoras su influencia en los juegos y el papel trascendental que poseen en las actividades que los niños desarrollan como entretenimiento de acuerdo a la edad, el grado escolar y su desarrollo. El presente estudio se encuentra basado en un tipo de investigación crítica en el contexto social la cual facilita una comprensión de manera más profunda tanto del problema en estudio, como el que afecta a los menores para llevar a cabo actividades específicas y la solución del mismo. El objeto de la investigación es el proceso de enseñanza y educativo en menores de cuatro años que son parte de la institución educativa de nivel inicial N°203 en el distrito de Bagua Grande, provincia de Utcubamba Departamento de Amazonas. Con respecto al objetivo general se ha propuesto un Planeamiento direccionado al desarrollo de actividades deportivas con el objetivo de lograr una mejora en las habilidades motoras en niños de cuatro años. Entre los objetivos específicos se llevará a cabo un análisis de los problemas psicomotrices de los menores de cuatro años que forman parte de la institución educativa de nivel inicial N°203 en el distrito de Bagua Grande, provincia de Utcubamba Departamento de Amazonas. En lo que concierne al marco teórico, se explica la utilización de diversas habilidades motrices, la pedagogía y las teorías de carácter científico pertenecientes a la neurociencia con el objetivo de tener un análisis más profundo e interpretación posterior a los resultados obtenidos junto a una serie de recomendaciones necesarias para futuras investigaciones, así como la aplicación de lo analizado. Área de acción: el plan se ha diseñado y desarrollado bajo ciertos procedimientos direccionados por actividades de carácter recreativo con el objetivo de mejorar las habilidades motrices de los niños menores de cuatro años de la institución educativa del nivel inicial N°203 perteneciente al distrito de Bagua Grande provincia de Utcubamba del departamento de Amazonas, en el caso de ser aplicado se espera un resultado positivo con respecto a la mejora en las habilidades motoras de los menores.

CAPITULO I:

1.1. DISEÑO TEÓRICO

1.1.1. Antecedentes de estudio

Diversos investigadores se han inclinado por el estudio de un tema tan imponente como lo es el crecimiento y desarrollo de la especie humana en base al aprendizaje constante que adquiere del día a día, así también como el que obtiene de experiencias previas y lo que con ello puedo lograr, por otro lado, se ha evidenciado una creciente insatisfacción en el sector del conocimiento científico que se ha visto reflejado ante los grandes desafíos y demandas cada vez más crecientes de la humanidad, quien en su constante evolución va tras un desarrollo cada vez más amplio y perfeccionista.

Díaz (2011) generó un análisis desarrollado desde un punto de vista dialectico, en el contexto pedagógico se ha enfocado en ir tras la búsqueda de propuestas que resuelvan los problemas psicomotrices, además que solo podrán darse bajo ciertos criterios, debido a que debe cuestionarse si existe una distinción cuantitativa y cualitativa en el proceso de aprendizaje de los individuos. Así mismo se especifica que cuando se habla de unidad, se verán inmersos diversos aspectos como el afectivo, cognitivo, conductual y motriz, teniendo en cuenta que en todo proceso ya sea de aprendizaje o formativo debe trabajarse tanto el área física como mental.

Rafaelina (2005) Se propuso como objetivo principal la descripción de los procesos que estimulen el área sensorial y motriz de los menores que poseen una edad mayor de cero y menor o igual a cuatro años, así mismo la relevancia que posee cuando el menor sobrepasa dicha edad, como resultado se ha obtenido que la motivación sensorio motriz posee gran trascendencia en la manera como el niño enfrentará la vida en un futuro bajo un sentido común, coherencia y discernimiento adecuados, todo ello hace requiere que los encargados de dirigir tales procesos deban aplicar programas de forma física que vayan acorde a las capacidades y la edad del menor.

"Efectos de la Influencia Psicomotora en la edad Preescolar" Autor: López, Pedro (1998) Escuela de Educación de la Universidad Nacional Abierta de Venezuela

Otra investigación del tema en estudio contribuye con información de gran relevancia para el objetivo planteado, el cual es saber los resultados de plan de intervención positiva en el desarrollo psicomotriz de niños que se encuentran en edad preescolar.

El autor de esta idea posterior a haber aplicado diversas pruebas y ejercicios a los menores llega a la conclusión que los niños llevan a cabo el desarrollo de una conciencia basada en espacio y tiempo, debido a que ello les facilita tener mejor coordinación entre su sistema nervioso y muscular.

"Importancia de un programa de ejercicios físicos para niños con edades comprendidas entre 4 y 5 años" Autor: Laya, María (2005) en la Universidad José María Vargas

El autor llevó a cabo una investigación en la cual fija como objetivo, la importancia del ejercicio físico en menores que poseen la edad de cuatro a cinco años, así mismo concluyó que en efecto, se evidencia un desarrollo relevante en relación a la coordinación necesaria para el desarrollo de movimientos dentro del programa de ejercicio en los menores.

Tanto el presente estudio como los anteriores han sido considerados como los antecedentes de la presente investigación, por supuesto incluyendo muchos otros que se encuentran vinculados de una u otra manera al tema que concierne.

1.1.2.BASE TEÓRICA

1.1.2.1. El Juego y la Escuela

Etnológicamente, el sentido del juego es "Ludus Luare", que cubre todo el campo de los juegos, el entretenimiento, las competiciones y los juegos de azar para los niños. Desde finales de la temporada, los Juegos han sido considerados su propia cultura que representan la supervivencia.

Para demostrar algunos precedentes de la definición de juego, se tiene a Heraclito quien afirma que: "Todas las horas son un niño que juega a los peones se ubica en un contexto que podría darse en la realidad". De lo anterior, es cierto que el juego cualquiera que sea no se desarrolla deliberadamente. Dado que el juego se

entiende bajo el criterio de un principio activo y transformador denominado como el principio de realidad, el cual es asumido por el investigador como la base de la existencia porque es "Movimiento de sí mismo y libertad. "Y la base es la base para el desarrollo de buenas habilidades motoras.

En la misma tradición, podemos grabar filósofos muy reconocidos y especialistas en el tema como Hegel y Nietzsche. En relación a ellos Fink los considera como un requisito para el desarrollo de la teoría del juego que debe darse previamente: "el origen relevante del juego siempre ha sido reconocida por una gran filosofía". Entonces, por ejemplo, Hegel dijo que el drama es indiferente, es noble serio y solo la verdad. Nietzsche dijo en Ecce Homo: "Tengo otra forma de manejar las tareas principales, excepto la lectura". Sin embargo, la historia del concepto anterior del juego no es solo una afirmación positiva de la relevancia de los conceptos anteriores. Heraclitus, Hegel y Nietzsche son la consideración de Kant y Schiller. Los juegos solo tienen importancia subjetiva; El tipo de consideración propuesto prevalece en toda la antropología nueva.

El objetivo principal es restaurar la posición del juego como la forma base producto de la realidad humana. Solo desde el regreso del juego, es posible asumir que esto forma la particularidad de la humanidad, ya no es una existencia únicamente racional, sino como un sujeto creativo y transformador, que muestra que los juegos son un gran medio para estimular el deporte. Tratamiento del grosor, formando propios, como el fundamento de la base teórica de este proyecto. Por lo tanto, generalmente se considera al juego como un fenómeno marginal de carácter humano, también una manifestación periférica que no posee una estrecha relación con problemas de vida que posean gran relevancia o complejidad. Por lo tanto, es un complemento para la supervivencia y solo brilla ocasionalmente. En resumen, el juego es una de las muchas otras actividades, que, aunque muchas veces con tachadas como innecesarias, posee gran relevancia en el desarrollo de un individuo y por lo que a algunos concierne no debe ser obligatorio. De esta manera existen ciertos autores lo cuales explanan que los juegos parecen estar limitados a las vidas de los bebés; Por supuesto, los juegos infantiles muestran las características básicas de los juegos humanos, pero en comparación con los juegos para adultos, todavía es inofensivo y poderoso.

Desde una perspectiva social, el juego para un niño es una manera de contactar a otros niños y un negocio de investigación, que suele ser una forma segura. En general, los autores que defienden la teoría de la Asociación señalaron que los niños deben interactuar con otras personas cuando jueguen. Incluso para algunas instituciones y algunos maestros, los juegos se consideran eventos negativos, pérdida de tiempo y acciones que carecen de interés y motivación. Sustituido. A través del entretenimiento, su entrenamiento proviene de ocio, no hacer nada, el consumismo e incluso prohibir el juego, no el juego.

Aunque, por un lado, pesamos los beneficios de los juegos, especialmente los beneficios para los niños, por otro lado, encontramos juegos prohibidos, pero la pedagogía cree que los juegos son herramientas que pueden difundir conceptos, valores, diversos conocimientos y lecciones. Actividades de aprendizaje específicas de bobina en un entorno más interesante. Desafortunadamente, ninguno de los tutores ni los educadores dejó de reflexionar sobre los valores en sus hijos y alumnos respectivamente. Esta situación se ve incrementada por el hecho de que los niños no pueden encontrar oportunidades, recursos y motivación en la escuela o en el hogar para dar un juego completo a sus actividades creativas, reflexivas, juguetonas, divertidas y gratuitas. Él mismo puede comunicarse libremente con los demás, lo que es esencial para todo el potencial de los niños porque le permite encarnar en el proceso de crecimiento y su vida.

1.1.2.2. Según Piaget:

"Los niños entre 6 y 12 años, como los deportes, se sienten felices, dejan que sus cuerpos sean saludables y raza, escalada, hablan, nadan, saltan y se muestran, por supuesto. Son atractivos para los músculos demasiado desarrollados también; enriquecen el programa sensible, de audición, candisa, operaje (memoria, fantasía, el avión, presentación, análisis, síntesis), combinada con estimulación psicomotor (equilibrio, coordinación, proceso, posición), defina algunos factores básicos de la preparación, lo suficientemente competente durante la escritura o la lectura, abarca el nivel de madurez neurológico para coordinar innumerables objetos de tamaño para formar nuevas estructuras.

1.1.2.3. El juego en el desarrollo infantil

Dado que un niño es un adulto de un bebé, su principal desempeño se centra en el desarrollo gradual de todo el trabajo del juego. Cada etapa de desarrollo

cambia el equilibrio entre el trabajo y el cambio de trabajo. Para los niños preescolares, jugar es la actividad principal. La estructura del primer año escolar enseña a los niños a compensar las actividades laborales y de ocio. Cuando el niño se acerca a la pubertad, está cada vez más involucrado en las actividades, organiza y trabaja. Durante la etapa del joven, el enfoque crece en el trabajo. Para adultos, el trabajo y el desarrollo profesional están equilibrados con actividades de ocio activo o pasivo.

A lo largo del tiempo, los educadores y desarrolladores han terminado por brindar diversos conceptos para el vocabulario, pero la importancia esencial de todas estas definiciones es que los juegos son un concepto de participación voluntaria en actividades recreativas. Esta actividad es muy importante, ya que ayuda a los niños a adaptarse a su entorno o cultura desde la observación pasiva de las actividades cooperativas y con un objetivo.

1.1.2.4. Funciones del Juego

Con el pasar del tiempo, los maestros y desarrolladores han explicado múltiples conceptos para el juego de palabras, pero el significado intrínseco de todos aquellos conceptos es que los juegos son la participación voluntaria en las actividades de entretenimiento. El juego es muy importante porque ayuda a los niños a adaptarse a su entorno o cultura. De la observación pasiva a las actividades cooperativas y con un propósito, el juego de los niños ha cruzado más fases.

A los niños les encanta repetir las actividades. Parecen repetidamente y ásperos para obtener una alegría inmejorable. Cómo mejorar las habilidades, los niños pueden agregar otras actividades más complejas que requieran de una mayor coordinación. Las actividades sensoriales y motoras enseñan al menor la realidad física de este mundo, así como las habilidades y límites del cuerpo. El juego también trabaja demasiada energía, lo que restaura el equilibrio del cuerpo, para que el niño tenga más tiempo para dedicarse a un nuevo trabajo. Mejora la percepción de los niños: los eventos u objetos en el entorno del juego permiten a los niños percibir formas y relaciones temporales y espaciales.

Los niños comienzan a clasificar objetos y asociarlos con otros objetos para formar la base del pensamiento lógico. El juego permite a los niños descubrir su sentido de sí mismos y su estabilidad interior. Los niños comienzan a creer en la

estabilidad y la consistencia del medio ambiente. Este tipo de confianza se encuentra con los cimientos de la identidad en sí.

Esta manipulación y combinación de nuevos eventos proporcionan una base para resolver el problema acorde a la estimulación. Cuando los niños participan en juegos simbólicos y dramáticos, tendrán un pensamiento representativo. El pensamiento abstracto se basa en actividades que permiten el desarrollo de la clasificación y las habilidades de resolución de problemas. La experiencia específica del juego permite al niño realizar una evaluación más precisa del medio ambiente y el papel de ello en el medio ambiente.

1.1.2.5. Huizinga (1972)

Dijo: "La verdadera cultura nace en forma de juegos. Solo cuando las personas juegan pueden crear una cultura real, la gran profesión de personas está llena de juegos como lenguaje, mitología, adoración, política y guerra.

Por lo tanto, los juegos son vitales para los seres humanos y la sociedad en los que viven. Asimismo, describo los juegos como una energía importante que trasciende las necesidades inmediatas y estimula el crecimiento. Esta es la posibilidad socializada de participar en actividades de entretenimiento.

Por lo tanto, en la psicomotricidad, los juegos tienen un significado muy importante. De hecho, esto refuerza la afirmación de que los niños tengan juegos dirigidos, inevitablemente, desarrollen su sistema motorizado general, creando así un sentido de seguridad en su comportamiento.

Johann Huizinga (Johann Huizinga) propuso el concepto de juego en su libro "Camarde Luden". Aclara el significado de los juegos para todos los idiomas: acción, ejecución, movimiento, actividad.

Esto demuestra que el juego es una actividad gratuita en la que las personas pueden romper con el entretenimiento diario y entrar en el mundo de la obsesión. De la misma manera, Huiza dijo: "Cuando estudiamos el contenido de nuestras acciones lo más profundamente posible, podemos pensar que todo el comportamiento humano es solo una forma de jugar". Si este es el caso, no hay duda de que este método, puede ser uno de los métodos de enseñanza más efectivos, es decir, aprender cualquier tema del conocimiento; En este caso, estimule las habilidades generales del sistema motor.

Según Huizinga, los juegos son una manifestación natural de todos. Sin embargo, debe ser estimulado y despertado. Aquí es donde se usa este trabajo para promover el equilibrio y la coordinación porque, en esencia, intenta encontrar mejor las habilidades motoras a través de la aplicación de los juegos direccionales porque, cuando sin instrucción, el juego se vuelve molesto y perdido su significado didáctico. El objetivo de organizar el juego es que el juego no debe terminar, sino que debe mantenerse abierto en todo momento para continuar, porque si el juego está terminado, la diversión y la alegría se perderán. Por lo tanto, el juego no debe ser caótico, por el contrario, todo requiere la preparación y la organización para llevarlo a la altura de la pedagogía. No debe dedicar tiempo al entretenimiento o entretenimiento; Los juegos son más que divertidos: es una alegría lo que permite que las personas se ventilen y la autocrítica en sus acciones, por lo que es importante en el aula; Pero él debe enfatizar que debe organizarse y lograr alcanzar los resultados que desea.

De manera similar, los pensadores alemanes Hans G. Gadamer comentaron sobre el contenido de los juegos y la importancia de jugar para las personas en su libro "Verdad y método", que convirtió los juegos a Automaton. En el campo de la pedagogía, los juegos olvidan que el maestro se olvida, que es y las fuerzas para obtener otras instrucciones en el aula.

El tema del juego no es el jugador, sino a través de ellos, el juego puede acceder fácilmente a su manifestación. Esto es cierto para decirnos que tenemos que dirigir el juego y perder el juego de forma gratuita, es decir, en el juego que las acciones del maestro son muy importantes y que el maestro tomará al individuo al lugar individual. Porque en el juego, las reglas de su gravedad deben seguir.

El juego es un proceso natural del hombre y su entorno, porque de la misma manera se acerca a la forma de movimiento natural, de modo que no se preocupe el concepto de construcción en los estudiantes por parte de los juegos, no distorsione la naturaleza que rodea al orador.

Gadamam declaró que la conciencia intermedia de los Juegos mencionó por primera vez la existencia en obras de arte, porque la naturaleza es un juego actualizado constantemente sin objetivos o intenciones y puede considerarse un modelo de juego. De la misma manera, dice: "Las reglas e instrucciones que definen la implementación de las salas de entretenimiento son la esencia del juego. Cada partido traerá a la persona que juega una tarea específica. Los

propios niños propondrán sus tareas cuando usted Juega siendo estas tareas divertidas, porque el objetivo real del juego es terminar la tarea, pero el comando y la configuración de los actos del juego Gaman son una estructura, el significado de este artículo es que, aunque se menciona la presentación. Eso es un todo importante, y, por lo tanto, se puede mostrar varias veces y varias veces se entiende. Es una aplicación en educación; como ya se ha dicho, el juego debe organizarse y organizarse para cumplir las reglas que el juego podría haber sido más por Entretenimiento que para la prohibición.

Todos los mencionados ofrecen la oportunidad de confirmar que los juegos con fines didácticos son instrumentos importantes para estimular las habilidades motoras generales por coordinación y equilibrio emocionantes. El uso de juegos para fines educativos no es nada nuevo. Esto viene de Platón y ha sido recomendado por todos los educadores. Pero el primero en darse cuenta de que el juego para el crecimiento de los niños es esencial fue Froebel.

Solo los juegos (entretenimiento) en el contexto de la educación física y la capacitación social sirven sistemáticamente y contribuyen a la corrección de la educación y la educación intelectual. Sin embargo, este tipo de método pedagógico se ha implementado en la práctica en todas las áreas de la enseñanza, especialmente en la estimulación deportiva, que los investigadores lo hicieron en este trabajo.

1.1.2.6. Aportes psicopedagógicos sobre la importancia de las manifestaciones corporales en las primeras edades del desarrollo.

Realice una revisión de las contribuciones psicopedagógicas más notables que tengan como objetivo justificar la importancia del organismo en la AGRÍA TIENDA DEL DESARROLLO INFANTIL, puede comenzar en el campo de la psicología para:

1.1.2.6.1. Piaget y Espelle (1982), que pueden considerarse uno de los padres de la psicología de los menores, que ha indicado repetidamente una relación estrecha y directa entre las actividades cognitivas y las actividades de conducción en todos los períodos evolutivos.

1.1.2.6.2. Para Piaget, la correlación entre la operación y la acción no solo encuentra analogías en la lógica operativa, sino para él, tienen el mismo origen: "Las transacciones no son más que acciones internalizadas, cuyos impulsos eferentes no deben constituir movimientos externos" (Flavell, 1984).

1.1.2.6.3. Siguiendo con otros autores como Wallón (1987), el cual se dedica específicamente al crecimiento desde una perspectiva psicobiológica, resaltando el vínculo estrecho entre la actividad física y otros aspectos de la personalidad entre los cuales se destaca el afectivo, también considera a la motricidad llevando a cabo un estudio más complejo de ella. Así mismo el autor señala que el simple hecho de presentar una emoción se genera una actividad como respuesta directa a un estímulo en el cual interviene el aparato psicomotor, con una causa externa. De todo ello se concluye que para Wallon las emociones se materializan por medio de la actividad física, ya sea que el individuo se encuentre en un estado, una posición en específico o un movimiento

1.1.2.6.4. Para Wallón (1987), explana que el movimiento o la actividad resulta totalmente necesaria para expresar el sentimiento a nivel de la conciencia, lo cual posteriormente contribuirá a generar una intuición y reconocimiento de la realidad, esta última no es nada más que el elemento previo que debe atravesar un proceso posterior a haberse suscitado la inteligencia práctica, denominado organización circunstancias, objetos y acciones las cuales se unen y efectúan una función adecuada para la respectiva actividad educativa.

1.1.2.6.5. Las contribuciones de Rousseau (1985), basadas en la consideración y relevancia de ser entregadas a la formación del Movimiento, tiene como objetivo derrotar a la capacitación hasta entonces libre e intelectuales para ganar a aquellos que no se han encontrado en esta tarea de orden de edad, porque se suponía que la lectura o escritura de los niños no se podía transmitir a la formación del movimiento que parece un lenguaje inapropiado, que se desarrolla en niños preescolares junto con el pensamiento creativo, comienza a moverse si se están desarrollando con pensamiento creativo diariamente. La vida y se adapta a los cambios en función de la solución de ciertas tareas, tanto en física como oral. Este concepto es superado por un sistema pedagógico que encuentra la materia prima

de la formación integral en el sustrato físico del niño. En este sentido, la metodología debe establecerse en la educación de los niños sobre lo que se establece en el currículo de la educación física. Debe ser alentado, activo, globalización durante la individualización, con las necesidades que presenta el niño. El estadio de educación infantil es generalmente un estadio de movimiento continuo, que debe ser canalizado por el educador de una manera fundamental basada en la metodología basada en el juego, pero ante el niño con experiencias y experiencias sin fin que necesitan para experimentar la compra de experiencias. Muy motivado y de manera significativa de manera significativa para él.

1.1.2.6. Según Beruzo y Navarro (1995), la psicomotricidad nació desde principios de siglo con los enfoques de los neuropsíquicos de los niños franceses y se despliega a partir de las opiniones de Wallón, que fue impulsada por el equipo de Ajuriasguerra, Soubiran, Diatkine y Zazzhus, ¿Quién es el carácter clínicamente y lo hace en sus aspectos básicos?

- Control postural tónico.
- Tracto respiratorio.
- Saldo. Lado lateral.
- Coordinación dinámica.
- Motoridad.
- Esquema/imagen corporal.
- Reedukation psicomotriz.
- Terapia psicomotráfica. Relajación.
- Estimulación previa. Partido.

Con el transcurso de los años el progreso y desarrollo de la ciencia se ha ido relacionando con el crecimiento del ser humano teniendo un acercamiento a las definiciones sobre este tema hasta el punto de llevarlo a la aplicación, aunque algunos énfasis son invaluable en el desarrollo de los niños, no solo en el aspecto clínico sino también biológico.

Así mismo han surgido una serie de autores que hacen mención de algunas definiciones por medio de sus artículos, para lo cual han visto necesario abordar múltiples estudios en los que señalan con gran precisión y profundidad el tema en estudio, una de las entidades como es la Asociación Española de Psicomotricidad, teniendo una visión más global del ser humano considera la

integración del motor cognitivo, emocional, simbólico y sensorio motriz como la capacidad de estar en un contexto psicosocial y expreso; además señala que debe tenerse en consideración también al campo psicosocial, el cual se encuentra definido para enfatizar un rol fundamental en el desarrollo armonioso de la mejora de la personalidad, teniendo como aplicabilidad la necesidad de enfatizar las formas de intervención psicomotora, abarcando áreas preventivas, pedagógicas, reductivas y terapéuticas.

En esta indagación teóricamente, diversos autores han explicado múltiples conceptos, en este tema, como, por ejemplo, el Barroco (1995) señala al aspecto psicomotor, desde un enfoque de la intervención educativa o terapéutica, cuyo objetivo es desarrollar capacidades expresivas y creativas, afirmando que las posibilidades provienen del cuerpo, esto conllevando a enfocar su actividad e interés en el movimiento, incluyendo todo derivado de él: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje.

1.1.2.7. Para Arnaiz (1994) significa enfatizar del sistema motor y el afectivo, tanto su relación como efectos que origina en el niño. Ante ello Fonseca (2004) subraya la necesidad de fortalecerlo con la relación biológica, fisiológica y morfo funcional con psicofísico o psicocinético paralelo. En la actualidad Hernández (2004), lo conceptualiza como un proceso avanzado que se da sistemáticamente en el que se desarrollan el área biológica, psicológica e interactiva con el entorno social, las capacidades físicas, las habilidades de movimiento y el equilibrio distal en los movimientos distales dándose así una integración entre el movimiento y el sistema psicomotor durante el proceso de formación que recibe el niño.

El autor anterior estima y refleja que existen dos líneas que actualmente están definiendo psicomotor desde un aspecto general:

Está asociado con la unidad entre el motor biológico, emocional, cognitivo y el motor que involucra un proceso de intervenciones preventivas, psicopedagógicas y opuestas en el progreso del niño.

Con este reconocimiento, podemos sintetizar varios aspectos en cuanto a lo psicomotor en función de las habilidades de conocimiento general del hombre, que se inicia desde los primeros años y, entre otras cosas, en la integración que apoya al sistema corporal de su individuo y sus funciones. Asimismo, el desarrollo de psicomotores adecuado, las representaciones más altas y mejores

y una mejor comprensión del mundo debe tener a nuestro alrededor, para que podamos crear relaciones mucho más completas y completas, sociales y espirituales.

También debemos enfatizar que, si abordamos un programa de intervención psicomotor adecuado, si nos acercamos a un programa de intervención psicomotor adecuado en el sistema de influencia pedagógica, garantizan una mejor autonomía y un desarrollo más completo de los aspectos psicosociales.

Resulta necesario mencionar al Programa de intervención psicomotora debido a que el énfasis que se le brinde al tema y los aspectos de su estudio deben estar dentro del sistema de influencia pedagógica. Así mismo se llevará a cabo de forma autónoma y compleja el desarrollo de los aspectos psicosociales en ambos casos. Planteando como principal objetivo el desarrollo multiforme de los menores y su mejora progresiva en la calidad de vida, logrando así establecer un enlace que garantice una mayor autonomía, precisión en sus movimientos, mejor desarrollo motor y la socialización a nivel general.

Por otro lado, se debe saber dirigir los métodos tanto activos como científicos para llevar a cabo un correcto proceso de aprendizaje educativo lo cual significa desarrollar la educación física dentro de un tiempo que abarca múltiples actividades que brindan al niño una serie de habilidades a nivel general y físico estableciéndose un equilibrio entre lo corporal y lo intelectual.

Así mismo se debe tener en cuenta que los educadores deben prepararse para brindar una respuesta por medio de un plan de estudios a nivel general así mismo adecuarlo a los múltiples estudiantes que forman parte de su grupo de clases. Desde esta perspectiva se identifica uno de los principales problemas debido a que en reincidentes oportunidades el educador generaliza o se centra demasiado en las diferencias individuales de los alumnos enfrentándose a un desafío que debe analizar muy cuidadosamente de lo contrario no sabrá como proceder o actuar.

1.1.2.8. En el informe de la UNESCO de 2003, Se consignó que se debe identificar y preparar múltiples recursos con el fin de lograr una igualdad de oportunidades entre los estudiantes, proporcionándoles lo necesario para maximizar sus posibilidades e identidad. De esta manera se considera que la clase educativa debe

llegar a este punto para ser considerada como efectiva, porque de lo contrario no se podrá hacer frente y cumplir con los objetivos planteados inicialmente, así como la diversidad de la propia clase, y otras acciones físicas que se pueden llevar a cabo en distintas áreas.

De acuerdo con lo señalado por López (2003) la consideración a la diversidad del espacio en relación a la educación física abarca múltiples factores, señalando como apreciación propia que una de las diferencias individuales más notables es la evolución y progreso de los niños, así mismo señala que puede darse una diversidad en el aspecto socio cultural, en los cuales se debe procurar abracar las diferencias en las consideraciones y también prestar atención especial a diferentes accesos pedagógicos y de cursos.

En el caso en particular bajo el cual se extiende nuestra investigación, la adecuación pedagógica recomendada debe ser adecuada a un determinado nivel educativo, es decir para el desarrollo de un programa en edad preescolar.

La adecuación a nivel curricular estará direccionada a los niños que se encuentren en una edad preescolar. El programa de educación física se requiere para las adaptaciones a las características de estos grupos por separado (maduración, evolución, psicomotor y desarrollo, dificultades de aprendizaje, etc. En cualquier caso, para adaptarse, limitar o eliminar las actividades que implican algunos riesgos en los objetivos específicos. (Arraz, 1998).

1.1.2.9. La Educación Física. Antecedentes Históricos acerca del Surgimiento.

Con el fin de conocer la forma en que se originó la educación física (EF), resulta preciso tener en cuenta que la antigüedad que poseen las actividades físicas en la historia de la humanidad misma, teniendo como punto de partida una época aún no establecida por el desarrollo terrestre hace cientos de años, la existencia de una raza de monos con características antropomorfas asombrosamente desarrollados que se encontraban cubiertos en su totalidad por cabello, poseían barbas, orejas afiladas y agrupados en forma de manada vivían en territorios de La zona tropical, su habitat consistía en bosques a diferencia de los monos comunes, ellos habían desarrollado la utilidad de los miembros superiores sobre

los inferiores adoptando una postura ajena a su naturaleza, todo ello ha sido considerado como un base para el estudio de los seres humanos en base a la adaptabilidad de tal primate.

El desarrollo y evolución del hombre en la prehistoria se encontraba determinado por la voluntad y el esfuerzo que ejercían para adueñarse de los recursos necesarios, así como la manera adecuada de defenderse y sobrevivir en un contexto silvestre, de ello provienen diversas actividades como la pesca o caza.

Con el pasar de los años sus necesidades lo conllevaron a acudir a nuevas actividades que requerían no solo ingenio sino también fuerza física como escalar, nadar, caminar largas distancias, correr, saltar, entre muchas otras, a partir de ello la teoría de la actividad física se ha considerado como una conducta primitiva que fue producto del instinto y terminó por convertirse en un factor sumamente necesario para el ser humano, con fines de desarrollo y beneficio en su vida diaria.

En escritos como la teoría del libro y la metodología de enseñar la educación física como producto de múltiples autores abarcan diversas maneras de llevar a cabo tales actividades, partiendo desde una agrupación primitiva a la conformación de una sociedad teniendo en cuenta el proceso y los grupos que intervinieron como esclavos del antiguo este quienes llevaron a cabo diversas maneras para alimentarse, implementando actividades de tipo educativo, utilitario, religioso y educativo. Entre los diversos estados se ha fijado al chino como el que mas estudios ha llevado a cabo con objetivo de mantener un estado equilibrado haciendo uso de los avances tecnológicos vincularon la actividad física a programas del área educativa con la consigna de que los ciudadanos que entrenaban o realizaban actividad física se mantenían mas sanos y prolongaban su tiempo de vida.

En otro contexto como la India la actividad física fue implementada desde el ámbito militar con actividades que incluían armas, lanzamiento, combate, bailes en el área religiosa, arco, entre otras, en este aspecto existía un factor negativo

debido a que eran solamente las clases privilegiadas aquellas tenían acceso a la educación por lo que su preparación los dirigía directamente al poder.

En resumen, EF, deportes y ocio, es el derecho de las personas en las que el Estado garantiza las posibilidades de disfrute de este derecho en las instituciones creadas para este propósito.

En la educación preescolar (EP), se debe a una importancia particular para la FEI y su trabajo debe abordarse al desarrollo del niño con quien los logros del desarrollo motor y la creación de los hábitos posturales correctos.

1.1.2.10. La teoría cognoscitiva de Jean Piaget

Una revisión de las contribuciones psicopedagógicas más importantes dirigidas a justificar la importancia del organismo en la tierna edad del desarrollo infantil puede comenzar en el campo de la psicología:

Piaget y la universidad (1982), que pueden ser considerados uno de los padres de la psicología de los niños, que se puede repetir en una relación estrecha y directa entre la actividad cognitiva y las actividades de conducción en todos los períodos evolutivos.

1.1.2.11. Para Rousseau (1985) la base de la importancia de la importancia de ser entregadas a la formación del Movimiento, apunta a superar la capacitación hasta ahora liberada e intelectual a superar, que no se encontraron en esta tarea de edad, porque no Si se suponía que la lectura y escritura de niños no se suponía que ningún conocimiento podía transferirse a la formación del movimiento, que parece un lenguaje inapropiado, que se desarrolla en los preescolares. Con un pensamiento creativo, comienza a moverse si comienzan a desarrollarse con una vida de pensamiento creativo diario. y se adapta a los cambios basados en la solución de ciertas tareas, tanto en física como en verbal. Este diseño es excedido por un sistema pedagógico que encuentra la materia prima de la formación integral en el sustrato físico del niño. En este sentido, la metodología debe establecerse en la educación infantil sobre lo que se establece en el programa de educación física. Debe ser motivador, activo, globalización durante la individualización, con las necesidades que presenta el niño, cubre.

La fase de la educación de la infancia en general es un paso en el movimiento continuo, que debe ser canalizado por el educador de manera fundamental basada en la metodología basada en el juego, pero ante el niño emitiendo universos de 'experiencias y experiencias que necesitan Vivir una adquisición de experimentos aprendiendo un tipo muy motivador y significativo para él..

El Movimiento

El Dr. Gallahue explana que el movimiento es un término que se encuentra referido a los cambios que son observables en la posición corporal ya sea completamente o solamente una parte.

Un diseño de movimiento o estándar de motor es una sucesión de movimientos que se relacionan entre sí, pero que su sencillez no se considera un motivo básico, por ejemplo, como un ascensor y una disminución en un brazo o una pierna. Por otro lado, los esquemas básicos o de base son más complicados porque comprenden una mezcla de modelos de movimiento de uno o más fragmentos del cuerpo, como los que caminan, saltan, saltan, comienzan, ingresan al juego; Entre otros.

Los modelos de movimiento básicos generalmente se han dividido en cuatro grandes grupos debido al tema que cada uno abarca: cambios, saltos, giros y manipulaciones. Autores como Gallahue, unifica los cambios y saltan a clasificarlo como una sola categoría y dentro de la cual se tiene al grupo de curvas, por lo que son los modelos básicos del movimiento en: locomotones (desplazamientos y saltos; estabilizaciones (curvas y saldo); y manipulación (versiones, recepciones, golpeadas con pies y manos). Al final, las dos clasificaciones funcionan igual.

Más tarde (hace tres a seis años), se desarrolló modelos de movimiento (en una pierna o brazo y brazo y hacia abajo; Mueva el tronco hacia adelante y hacia atrás desde un lado en el lado y el otro), que se debe a la maduración. el movimiento y la combinación de la coordinación de estos movimientos podrían convertir los modelos de movimiento básico (caminar, correr, saltar, basura, saldo).

Cabe señalar que la práctica es posible mejorar y refinar el movimiento para convertirse en una capacidad de conducta.

Para el trabajo práctico, en el campo de la educación física, las habilidades motorizadas se dividieron en: fundamentalmente o fundamentales, específicas y especializadas, aunque algunos autores pegan el nivel específico y especializado en la misma categoría.

1.1.2.12. Habilidades Motrices Básicas

Plataforma para aprender y desarrollar situaciones más complejas y móviles. Como ejemplo, podemos mencionar como una capacidad básica "la raza" (como un movimiento básico integral en el grupo de cambios).

Las capacidades específicas son denominadas también las habilidades del movimiento, cuya educación se encuentra destinada a aprender a aprender uno o más deportes; Es decir, este es el pasaje que conduce a un individuo en un entorno específico, porque es atletismo o fútbol solo con fines recreativos.

1.1.2.1.1. Habilidades especiales,

Este tipo de habilidades difiere de la clasificación previa de las capacidades físicas, como lo son el aprendizaje, el ejercicio de habilidades y la enseñanza, ya que poseen un objetivo competitivo a nivel deportivo que puede llegar a ser demandante de gran cantidad de rendimiento. Aquí se trabaja en los nominales, en las tácticas y tecnología todos los deportes, condición física.

Lo previamente mencionado resulta relevante porque el educador o entrenador que abarca edades de niños y adolescentes funciona correctamente en la experiencia en la que se encuentran en las épocas, etapas o pasos del opresor para aprender sobre motores, motores básicos (o más fundamentales) y motores básicos para estimular las competencias.

1.1.2.1.2. Fases de desarrollo de la conducción.

En este sentido, Sánchez Bañuelos se dividió en cuatro períodos o etapas de progreso motriz:

- El primero es el perfeccionamiento de la capacidad perceptiva por medio de las tareas tradicionales del motor; este abarca la edad de cuatro a seis años.
- El segundo periodo establece si los bosquejos de movimiento de los niños pueden trabajar en algún formulario estructurado; Esto es, con un grado de independencia y posibilidad de correspondencia con su entorno., Esta etapa abarca la edad de siete a nueve años y se distingue por factores como la estabilidad, el afianzamiento y la sofisticación de los modelos del motor y el desarrollo de las habilidades motoras básicas.
- El tercer periodo pertenece al desarrollo de elementos básicos de enfermedades físicas que varían según el autor de diez a trece años así mismo al inicio de las habilidades motoras específicas, cuando es posible iniciar el aprendizaje básico para otros estructurados.
- Por último, el cuarto periodo del desarrollo motor es adecuado para la realización de actividades específicas de conducción, por lo que se inicia el trabajo deportivo adecuado abarcando la edad de catorce o diecisiete años.

1.1.2.1.3. La concepción más común de las habilidades motoras.

La motricidad se conceptualiza como aquella capacidad innata del ser humano y los animales para producir un movimiento en sí. Para darse debe presentarse una coherencia y sincronización apropiadas entre todas las estructuras que incluyen en el movimiento (sistema muscular esquelético, órganos de los sentidos y sistema nervioso,).

La motricidad se puede clasificar en habilidades motoras finas y motor grueso.

Buen motor:

Movimientos delicados y exactos con habilidad. (Fonética, coordinación manual, etc.)

Si hablamos de movimiento, podemos diferenciar un sector dinámico (nervios y músculos) y un sector pasivo (sistema de osteoartículas).

1.1.3. Motricidad gruesa:

Se refiere a grandes movimientos (Coordinación general y visa de motor, tono muscular, equilibrio, etc.).

Muchas otras consideraciones pueden estar relacionadas con el análisis de las preguntas presentadas a la búsqueda de alternativas para brindar los beneficios de los niños en su industria de conducción, tanto fino como de grosor.

1.1.3.1. Estadios de energía gruesa del motor:

Para que el menor esté interesado en su ambiente, la estimulación sensorial es muy relevante. De lo contrario, es difícil para ti sentirte como explorarlo. Salinas. "Es importante que siempre se sienta amado y asegurado, de esta manera aprenderá mucho más rápido en todos los pedidos. Una buena manera es más interesante para hablar contigo, cantar y jugar con ellos".

Esta es una selección estratégica, cuán gruesa debe cerrarse y estimularse. Puede haber aldeas estadísticas que no implican precisamente complicaciones porque existen individuos que se encuentran más avanzados en comparación a los demás.

1.1.3.12.1. Antes del nacimiento

A pesar que dentro del vientre materno el control que posee el individuo es mínimo existen factores de animación como lo es la música clásica.

1.1.3.12.2. 0 a 3 meses

Él posee la capacidad de erguir su cabeza, que en posición de tendido. Luego levanta al tórax y puede alargar y permanecer en sus brazos superiores. Con el fin de motivar sus interacción se debe acostar de espalda en la cama, mueva la cabeza con estímulos sólidos o sensoriales y siéntese en una bola que confirme la maleta para controlar mejor la cabeza.

1.1.3.12.3. 4 a 6 meses

Son capaces de recostarse e inclinarse sobre sus muñecas. Comienzan con el apoyo para sentarse, hasta 6 meses, a veces hacen esto sin inclinarse. Puesto de

espalda, manipula sus pies hacia la boca. Para estimularlos, los calcetines atractivos pueden ser atentos, poniendo una pelota, sujetándolos solo desde las caderas para controlar mejor su pecho y estimular la respuesta de soporte: tomarlos de la parte abdominal y más cerca de la cama o cambiarlo en estirar las manos intentar inclinación.

1.1.3.12.4. **7 a 9 meses**

Sienten sin apoyo y comienzan a arrastrarse y luego gatear. A 9 meses comienza a dejar de apoyar y dar pasos para afirmar. No todos los niños se arrastran, aunque es aconsejable tratar de hacerlo, porque es un gran ejercicio de coordinación y refuerzo de sus músculos. Las formas de estimularlos se colocan en el suelo con ellos y se arrastran a su lado, o para irse a la cama con un paseo con un juguete cerca de tratar de alcanzarlo. Un juguete muy bueno es una pelota, porque continuará adelante cuando el niño lo consigue y se agrietó más.

1.1.3.12.5. **10 a 12 meses**

En este momento, se liberan de su apoyo a movilizarse y, en general, hasta el año pueden llegar a caminar por si solos. Con el fin de ayudarlos, es bueno mantener sus brazos apretados y llamarlos; así mismo ayudarles de una mano para hacerlos caminar o colocarlos entre dos objetos estables, por ejemplo, con algún juguete llamativo en frente para estimularlos de ir y llegar a alcanzarlo pero que tal distancia no sea mayor a un metro de distancia para evitar caídas.

➤ **El desarrollo de las capacidades motoras en el niño.**

A medida que el ser humano aprende a movilizarse por sí solo debido a su capacidad innata con la cual nace y se refina con la maduración y sus propias experiencias, debido a que las etapas descritas comúnmente son aquellas que transcurren cuando el niño atraviesa su paso por la escuela y, por lo tanto, son motivos para estimularlo y que se desarrolle de la mejor manera, así mismo el educador físico juega un papel, porque su trabajo de enseñanza influye en el desarrollo de capacidades motoras.

Por ello se afirma que desde su nacimiento el pequeño continúa con su desarrollo biológico de manera más constante, atravesando múltiples etapas que en estos pocos años poseen gran importancia ya que de ellas depende que

el niño aprenda y desarrolle su aprendizaje motor descubriendo su yo y teniendo conciencia del mundo que lo rodea, su aprendizaje constante y desarrollo activo se encuentra vinculado al descubrimiento de las capacidades perceptivas y de movimiento.

➤ **El desarrollo de motores perceptivos**

es el umbral a partir del cual comienza el movimiento en ser humano desde el momento en que abre sus ojos en este mundo. Es dado por el desarrollo biológico (para qué cambios físicos se observan en peso y altura); Para el desarrollo fisiológico (donde se presentan cambios internos y externos, más observables durante la pubertad; e incluso cambios mentales (donde el comportamiento se transforma como un ser humano, se comunica con sus seres humanos similares hasta que alcanza su propia personalidad).

Según subrayado, estas líneas ocupan el estudio del desarrollo del movimiento, por lo que comenzamos con el proceso de motor perceptivo, que se puede describir como el procedimiento para alcanzar la coordinación de la motocicleta (movimiento) organizando estímulos sensoriales.

Para comprender la importancia de la percepción, es necesario iniciar lo que los sentidos principalmente el vehículo con el que el hombre recibe los encantos desde adentro y en el extranjero. Si una serie de sensaciones fue elaborada posteriormente por el Espíritu, se convierten en una percepción. De esta manera, cada movimiento voluntario se deriva de la información percibida a través de los diversos estímulos sensoriales.

- Las funciones de coordinación desarrolladas en todo el proceso de percepción del motor representan los puntos de partida para el aprendizaje de los movimientos más elaborados que son posibles por la coordinación de la coordinación observada en una ejecución cada vez más efectiva del movimiento.

- **Las percepciones** El desarrollo motriz, por lo tanto, es un asunto que se ha llevado a cabo en el niño, ya que fue de aproximadamente seis o siete años, ya que es el escenario en la etapa para estimular cada una de las habilidades,

las tres aristas básicas hacen componentes: corporativos; tiempo y espacio. La síntesis de todos estos factores se encuentra en el logro del equilibrio y coordinación a nivel posterior, capacidad, el complejo, reconoce que el niño puede aportar conocimiento de sí mismos, espacio, personas y cosas que lo rodean.

- **Pero, ¿qué es una capacidad?** Muchos autores la han conceptualizado como aquella capacidad, principio o cualidad innato del ser humano que se fortalece conforme el individuo va creciendo y aprendiendo, logrando un mayor grado de maduración ya sea física o mental, la practica constante o mejoras se convierten en una capacidad, de esta manera las capacidades a nivel motriz se han constituido como la base y cimiento de las habilidades motrices.

Para que el menor pueda desenvolverse y realizar alguno de los modelo básicos de movimiento, como la caminata, previamente debió a ver atravesado etapas que le ayudaran allegar a ese punto de su desarrollo motriz como reflejos, movimientos que son llevados a cabo en los meses iniciales de vida, seguido a esto debe lograr sensibilizar y sentir los objetos para ello debe realizar movimientos rudimentarios, es decir, más complejos y estructurados, controlar sus extremidades y cuello, también sostener objetos o juguetes, poder ponerse en pie o voltearse así también sentarse.

Posteriormente cuando alcance una edad promedio de tres a seis años empezará a controlar mayor parte como el troco movilizándolo de adelante para atrás o d a los costados, debido a que su correcto desarrollo y manejo le permitirán construir los modelos básicos de movimiento terminados como el saltar, correr, caminar, lanzar, entre otras.

Cabe recalcar que por medio de la constante practica y ejercitación será posible alcanzar una mejora y refinamiento de los movimientos, hasta establecerlos como una capacidad de conducción.

- Para fines de estudio y aplicación inmediata, en el área de Educación, las habilidades motorizadas se han clasificado en: Base o fundamental, específico

y especializado, aunque ciertos investigadores ingresaron en la misma categoría a los específicos y especializados.

- Posterior a su vinculación se afirma que las habilidades básicas de conducción se conceptualizan como la familia de habilidades que se dan de manera amplia y general. En el lenguaje común se denomina como "vocabulario básico de nuestra motricidad", constituyéndose como la base para el siguiente aprendizaje. Tales habilidades son la iniciativa para la creación de una plataforma de aprendizaje y desarrollo de situaciones que podrían resultar complejas y que requieran de movimiento en el cual debe intervenir el aspecto motor. Por ejemplo, se puede establecer como una habilidad base a la caminata debido a que ha sido establecida como un movimiento básico integrado en el grupo de transporte y desplazamientos. Por lo que conforme el niño reciba estímulos externos que contribuyan a su proceso de maduración se podrá ir perfeccionando llegando a caminar más equilibradamente.

1.1.3.13. **Las habilidades específicas** denominadas como aquellas propias del movimiento que tienen por objetivo el aprendizaje deportivo ya sea uno en específico o varios; en otras palabras, son las habilidades que permiten la conducción y especialización de un individuo hacia uno o más deportes en un determinado territorio, ambiente y con un objetivo recreativo, como por ejemplo la natación, el fútbol o atletismo.

A diferencia de las habilidades específicas cuyo fin es recreativo, existen las habilidades especializadas, donde el aprendizaje, y práctica van direccionados con fines competitivos, por lo que se busca del individuo su perfeccionamiento y alto rendimiento en el área, desarrollo de técnicas que requiera cada deporte, así como un acondicionamiento físico y en mejor estado de modo que le sea favorable para su desempeño.

Lo mencionado previamente resulta de gran importancia debido a que con los niños, debe funcionar de acuerdo con los siglos en los que se encuentran en las fases, las fases o las fases de los adaptados para estimular el aprendizaje de los modelos de motores, los modelos básicos (o los motores fundamentales) y las

competencias aumentan en el Motor básico. En este aspecto, Sánchez establece cuatro etapas o fases del desarrollo del motor:

- **la primera** consiste en el desarrollo de la percepción por medio de actividades de conducción cotidianas; abarca la edad de cuatro a seis años.
- **la segunda** se trata de los modelos de movimiento para los niños los cuales ya pueden trabajar algo estructurado; Es decir, con un cierto nivel de independencia y posibilidad de interrelación con su ambiente. Esta etapa se distingue por la estabilización, la fijación y el refinamiento de los regímenes del motor y el desarrollo de las habilidades motoras básicas, abarca la edad de siete a nueve años.
- **La tercera** abarca al comienzo de las habilidades motoras específicas y el desarrollo de aspectos básicos de las enfermedades físicas que se basan en el autor de diez a trece años en las que pueden comenzar el aprendizaje básico a otras estructuras.
- Finalmente, la matrícula y la fase final del desarrollo del motor, catorce a dieciséis o diecisiete años, si el adolescente es adecuado para el desarrollo de actividades de conducción específicas, por lo que se inicia el trabajo deportivo correcto.

1.1.3.14. **Recreación**

El termino comúnmente posee una referencia agradable, mientras que para otros, no solo consiste en la diversión, sino también en el entretenimiento o descanso. La recreación puede ser coloreada por el matiz de esta y por otros, pero como es en este momento una disciplina, que actualmente se explica como una vida humana formativa y enriquecida, es necesario indicar mejor su propósito de aceptar que el más joven es Como educación, es aún más difícil definir.

1.1.3.14.1. **Harry A. Soverlio (1998)**, aumenta: "La recuperación es el desarrollo agradable y espontáneo del individuo en un tiempo libre, con una tendencia a suplir el deseo, el entretenimiento, la expresión, la aventura y la socialización psico-espirituales". En este sentido el concepto para la recuperación restringida, aunque conciba el aspecto sociable y el inconfundible entretenimiento de la recreación.

En Argentina, se desarrolló una definición muy aceptable y completa, durante un acuerdo de recreación tuvo lugar en 1967, la definición que toma toda su

validez y elevación: "La recreación es capacidad humana que le permite a un individuo sentirse libre, pasar un momento agradable, puede darse de forma individual o colectiva. La oportunidad que se les brinda a las personas de usar su tiempo libre puede variar dependiendo de sus intereses o gustos ya que puede darse en formas espontáneas u organizadas, con las que pueden regresar al mundo de la vida natural e integrarlos en el mundo creativo del mundo, que sirve a su integración de la comunidad, y su reunión consigo mismo se reúne, y al final, gana su plenitud y su fortuna".

Otros autores de los médicos recreativos, reciclaje de camaradas recreativas de su punto de vista físico, para que tengan más relaciones con nuestro objetivo y su actividad, incluyendo:

1.1.3.14.2. **Martínez del Castillo (1985)** define esto ", como el estado interior emocional del individuo, que emana de las sensaciones de bienestar y su satisfacción basada en la preparación, realización y/o resultados de una de las diversas actividades de formas físicas (para Los propósitos no son presentes productivos, militares, terapéuticos) disponibles ". En este sentido, este autor se refiere a la recuperación de las actividades físicas y muestra el bienestar, que actualmente ofrece al individuo.

1.1.3.14.3. **Castañer y Camero (1988)** conceptualizan a las actividades recreativas como aquellas que son producto de la flexibilidad de los horarios de las personas que además de permitirle un momento de diversión le facilitan la instalación continua de módulos técnicos y comportamientos estratégicos, con la posibilidad de aceptación entre los integrantes participantes de los roles que se intercambian durante la actividad, además tales actividades permiten la constitución y establecimiento de grupos heterogéneos con similitudes de edad y sexo, ambos factores de gran importancia en los procesos comunicativos y empáticos que pueden intervenir en la aplicación de tratamiento concreto educativo y no especializado, debido a que no posee fines competitivos.

Existen ciertos criterios que ocasionan ideas y formas aleatorias con respecto al concepto de los investigadores, ya que cabe la posibilidad de utilizar estas

actividades con fines pedagógicos, que se han determinado para los niños de estos tiempos.

➤ **Actividad física:**

La actividad física es aquella mediante la cual un individuo pone en movimiento su cuerpo permitiéndole a futuro gozar de mejor salud y fuerza, pero para la realización y medida de la fuerza que requiere la actividad física se debe plantear o conocer previamente los objetivos que se desea lograr a nivel individual como por ejemplo una persona podría llevarla a cabo para perder peso, mientras que otra lo hace para ganar masa muscular, o simplemente estar más saludable y llevar una vida disciplinada, es decir mediante la actividad física una persona llevará a cabo movimientos con el fin de obtener un desgaste de energía, un mayor rendimiento, mantener su estética corporal, incrementar resistencia en deportes o para desahogarse.

➤ **Actividades de ocio:**

Estas actividades no se encuentran direccionadas a una meta específica debido a que su temporalidad puede variar entre corta o indefinidamente, así mismo pueden ser desarrolladas de manera directa o indirecta. Entre estas actividades, música, juegos, atracciones, alternativas, donde los grupos pueden optar por comportarse de acuerdo a sus principales metas en el campo del ocio.

➤ **Actividad física-recreativa:**

Este tipo de actividad permite el ejercicio de las actividades del movimiento corporal, específicamente las vinculadas con sus habilidades de conducta en un ambiente de recreación, al conceder satisfacción con las necesidades fisiológicas, espirituales, educativas y sociales en varias etapas de la vida del ser humano.

Vale mencionar que la etapa preescolar es una de las que mas haces uso de este tipo de actividad, al poder incluirse en entornos educativos y no institucionales, pueden llegar a ser una manera de organización dentro de la entidad educativa en la asignatura de educación física contribuyendo con el desarrollo de menores en los primeros años de su vida.

Así mismo se establece que la actividad del ser humano se evidencia a través de las habilidades de conducción formadas por acciones que poseen elementos adecuados para las actividades y su unión estructural en el desarrollo.

➤ **La capacitación y el desarrollo de una habilidad motora en humanos** se llevan a cabo por acciones como caminando, corriendo, saltando, lanzando, disparando, golpeando, cuadrúpeda, levantarse, escalar, subir, la unión entre ellas y su variabilidad. Es por ello que las actividades de movimiento poseen gran importancia en la vida y desarrollo del individuo, teniendo un carácter físico de las primeras edades, que se perfeccionan en las primeras etapas de su vida especialmente la preescolar.

1.1.3.15. La etapa preescolar de 3 a 6 años es propicia para el desarrollo de actividades físicas recreativas.

El comportamiento del niño pone en evidencia todos los movimientos logrados determinando el desarrollo motriz el cual es expresado por medio de las habilidades básicas motrices mencionadas previamente. Todo ello resulta posible para la ejecución de las habilidades motoras que facilitan la posibilidad de interacción con el entorno que los rodea.

La motorización, estructura la premisa para un mayor desarrollo en diferentes edades a nivel intelectual, en relación con el manejo de la actividad con objetos y el entorno.

Por lo tanto, para remarcar la importancia que puede tener durante la recreación, se han llevado a cabo actividades de tipo físico tomándose en cuenta la selección de los objetos. Además, teniendo en cuenta que en los últimos años que la tecnología ha sido la principal fuente de consumo especialmente con fines de ocio y volviéndose necesarios y siendo utilizados principalmente por los niños trayéndoles consecuencias como limitar el ejercicio del cuerpo y la mente.

Entre 4 y 5 años, los individuos llevan a cabo movimientos que necesitan de una mayor orientación espacial y temporal. Tienen la capacidad de comunicadores verbales y mejor cuerpo con mayor energía, para que puedan llevar a cabo

múltiples acciones con su cuerpo, ya sea individualmente o para combinarlas en grupos reducidos y más grandes más adelante. En estas épocas, pueden organizar su actividad de conducción, construir haciendo uso de diversos objetos y recursos que poseen las condiciones de su negocio, posteriormente realizando la actividad de conducción.

En esta fase, se produce un intenso desarrollo a nivel de los sentidos lográndose el perfeccionamiento de las orientaciones y las relaciones con el entorno así mismo el manejo de situaciones y/u objetos en tiempo y espacio.

La interacción que el menor establece con su entorno la hace por medio de un proceso referido a la realidad que atraviesa, la cual se adapta de acuerdo con sus necesidades y las acciones que debe emplear para el desarrollo de tal actividad.

Los individuos responsables del desarrollo de actividades de recreación con niños en edad preescolar deben promover su desarrollo en constantemente, incluidos los físicos, pero estos fines no siempre se tienen en cuenta, tanto por la concepción educativa como por las obras comunitarias, y muchas a veces incluyen la ignorancia de su relevancia del porque y como llevarlas a cabo. De esta manera, se genera la necesidad de enriquecer y capacitar la perspectiva de expertos y adultos en general que tienen que se encargan de actividades recreativas estableciendo y teniendo en cuenta la manera de organización de educación física o uso de tiempo libre.

1.1.3.16. Beneficios que las Actividades Físicas Recreativas pueden aportar a los niños de Edad Preescolares.

- Ayudan completamente a fortalecer su corporación y su progreso, que generalmente asisten al desarrollo intelectual y pedagógico.
- Se utilizan como un conocimiento general de la vida cuando todos los elementos son considerados con sus necesidades, características y perspectivas.
- Ilustrar el perfeccionamiento de las características a nivel moral y social de la personalidad humana.

- Comparte la importancia de la comunicación, las emociones y los sentimientos amicales.
- Habilitas tu autónoma expresión y su auto confirmación.
- Ofrece capacitación a los hogares en relación a sus hijos y el papel positivo en los contextos sociales en general.

1.1.3.17. Tipos de actividades físicas recreativas en Niños de Edad Preescolar

Juegos motrices o de movimiento

En la etapa de preescolar las diversas habilidades básicas se complementan con los tipos de juegos de movimiento (senderismo, ejecución, saltando, lanzando, sosteniendo entre otros).

El uso de variantes en esta clase de actividad le facilita ejecutar más de una capacidad de conducción la cual es perceptible, un mayor desarrollo también se logra ampliando las acciones y perfeccionamiento de los aspectos básicos de la capacidad motriz de hecho, se evidencian según los contenidos así mismo si estos se trabajan con menos o más intención.

1.1.3.8. J PODHER.

Explica la siguiente definición, el juego puede ser un factor muy positivo y estimulante, mucho más si se desarrolla en un ambiente educativo así mismo posee gran importancia en la vida del niño permitiéndole ser más experto, perspicaz, ligero, derecho, rápido y fuerte, logrando todo ello de una forma divertida, ya que por medio del juego el niño podrá aprender a crear lo que quiera conforme a su imaginación de acuerdo con sus gustos y sus deseos.

Debido al rol significativo que posee el juego en el desarrollo de un menor, debe ser aprovechado para incluir un factor importante como la actividad física en este caso de motores o movimiento, entre otras actividades, debido a que brindan la posibilidad de ejecutar y poner en práctica diversos movimientos, entre las ventajas que conlleva incluir la actividad física en el juego se destaca el requerimiento de grandes actividades, el uso de músculos pequeños, mejoramiento en la circulación sanguínea, una mejor respiración y oxigenación,

incremento de la vitalidad del organismo, desarrollo a nivel neuronal, la fijación y descubrimiento de las cualidades fundamentales de la personalidad, emociones favorables, ejecución de procesos motrices, y reflejos en las reacciones ante estímulos.

Además de poseer un rol relevante en el desarrollo en el área psíquica, física y social del menor, es un excelente entorno educativo que influye en su desarrollo al hacerlo sentirse motivado, en relación con la actividad física, sin saber que es como tal, Él es realizado por el juego, educando la aduana, la disciplina, el colectivismo y la organización.

El juego de conducción es un fragmento sólido de la vida del niño, instituyéndose como un material de educación promedio físico y fundamental en las edades tratadas en el contenido; Así mismo, si están bien aplicados permitirán, el desarrollo de las capacidades motoras en los pequeños realizando habilidades motoras básicas.

Además de ello el juego incluye valores educativos, los cuales poseen una influencia positiva en los menores, llevando a cabo el desarrollo de hábitos y habilidades en su sistema motor.

1.1.3.18. Caracterización del Desarrollo Motriz de Niños en edad Preescolar

Las capacidades que el menor adquirió en sus primeros dos años de vida le permitieron desempeñar un rol mucho más activo en su relación con su entorno: teniendo la capacidad de desplazarse libremente por lo que se ha despertado un cierto grano de curiosidad del mundo que lo rodea en búsqueda de respuestas se ve motivado a explorarlo entusiasmado, en busca de ello desea ser más autónomo. La etapa de preescolar comienza aproximadamente 2 años, con la aparición de marzo y lenguaje y se extiende hasta 5 o 6 años.

1.1.3.19. Desarrollo motor

El proceso motriz mejora de forma considerable en esta etapa. Así mismo el desarrollo a nivel físico está aumentando rápidamente durante la etapa

preescolar sin diferencias significativas en relación al crecimiento de los menores. Los sistemas musculares, nerviosos, así como la estructura del sistema óseo están madurando y se tiene la presencia total de la dentadura. Los niños evidencian avances en la coordinación al por mayor y los músculos pequeños y la coordinación de los viscos automotrices.

1.1.3.20. **Desarrollo cognitivo**

La creciente destreza de que el preescolar posee al dominar el lenguaje y le facilita la creación de ideas que le permiten hacer que su propio punto de vista constantemente dejando sorprendidos a quienes lo tutelan. Despliega su capacidad para utilizar símbolos en reflexiones y acciones empezando a lidiar con cuestiones como el tiempo, los años, el lugar. Pero a pesar de ello, aún no es capaz de separar completamente la realidad y su lengua es fundamentalmente egocéntrica. Sin embargo, es difícil aceptar el punto de vista de otra persona. Piaget, que está al comienzo de una de las listas más importantes, como se mencionó en el principio, concretamente en su enfoque que es la etapa del pensamiento prioritario, es decir, que la escena donde las figuras y el pensamiento se vuelven más flexibles. La función simbólica se muestra por medio de la voz, la imitación y el juego educativo.

1. Desarrollo de una función fotográfica, es decir, la habilidad de identificar o plasmar imágenes, o dibujos que se asemejan al objeto representativo.
2. Comprensión de las identidades: comprender que ciertos objetos siguen siendo iguales, aunque hayan cambiado de forma, tamaño o apariencia. El desarrollo y la convicción de esto no son definitivos, pero es constante.
3. Comprensión de las funciones. El menor empieza a establecer la vinculación fundamental entre dos sucesos, pero en un aspecto generalista y no tan completo, es decir con falta de precisión. Esto representa que el mundo del niño ya es más identificable y organizado, pero aún hay características que hacen que el pensamiento preoperativo sin la lógica.
4. Centrarse: El niño se enfoca en un punto determinado de la situación, dejando de lado otros aspectos que le resultan irrelevantes

5. Irreversibilidad: Si hemos pedido un alumno de preescolar, que, si tiene un hermano, lo afirmará, pero si se le pregunta si su hermano tiene un hermano lo negará.
6. Acción más que la abstracción: el menor aprende y piensa teniendo en cuenta el desarrollo de una secuencia de sucesos de la realidad, pero a nivel mental.
7. Razonar "trasductivo": el menor no presenta sentido deductivo, ni inductivo. Al expresarse o accionar pasa de particular a otros no particulares, sin considerar el general. Puede determinar o establecer una relación causa-efecto con dos eventos que no se encuentran relacionados entre sí.
8. Egocentrismo: un niño en este momento está enojado con un zancudo que Zumba y dice "Vuela, ve a tu hogar con tu familia". Él toma a los demás seres vivos como si se tratase de él, asumiendo que tienen vida y sentimientos y debido a ello puede dirigirlos a hacer lo que manda.

Entre 3 y 6, la preescolar comienza a dominar varios conceptos:

9. Tiempo: para el menor todo día que ya ha transcurrido se convierte en ayer y todo día futuro se convierte en mañana.
10. Espacio: empieza a diferenciar el lugar y espacio de las cosas es decir la diferencia entre "cerca" y lejos ", entre" diminuto "y" grande".
11. Empieza a relacionar cosas a través de una serie, clasifica objetos en categorías lógicas.

El niño evidencia que puede identificar características particulares, como el aroma, la forma y el tamaño y la clasificación de forma general. La capacidad comunicativa de tipo oral posee aquí un papel muy relevante para que el menor mencione y exprese lo que ha percibido. Los preescolares recuerdan cada parte del proceso. En general, se ha comprobado que poseen gran habilidad de reconocimiento, pero aún no han desarrollado completamente su memoria, pero ambos mejoran entre 2 y 5 años.

1.1.3.21. **Desarrollo Emocional-Social**

En el primer período de esta fase, se consolida la sensación de autonomía. La capacidad de expresar sus necesidades y pensamientos a través del idioma lo

ayuda a ser más "independiente". Comienzan a distinguir más claramente del mundo. Según Erickson, el conflicto básico a esta edad es que la iniciativa que le permite hacer cumplir, programar, programar, programar, programar, programar, programar, programar, programar, programar, programar. Este error se debe en parte a la rigidez del Super Yo. Los niños necesitan aprender a equilibrar el sentido de responsabilidad y la capacidad de disfrutar de la vida. Los niños comienzan a jugar con colegas a esta edad, pero si creemos que sus pensamientos son muy individualista y que tienen dificultades para distinguir entre un efecto físico y la intención psicológica detrás de esta acción, podemos ver que estos juegos pueden ver juntos sí, no verifican. otros. Aunque al final del escenario, son ciertas relaciones de la realidad de la amistad, las relaciones básicas con sus padres.

El kindergarten se está moviendo entre las diferentes fuerzas, identificadas, identificadas, imitadas, modelos de estudiantes, y por otro lado intentan volverse independientes de desarrollar su autonomía para desarrollar su autonomía. Negativo y lo opuesto se traducen en la edad de persistencia. Los niños siguen siendo de lado y su imaginación tiende a no ser atenuada.

En resumen, las propiedades del comportamiento preescolar son:

- Físicamente activo
- Lábil emocional, ambivalente
- Persistente, negativista
- Información sexual
- Con crecientes temores
- Idioma y función simbólica en el desarrollo
- Se aprenden las cosas de autocuidado.
- La sensación de autonomía está consolidada
- la iniciativa

1.2 MARCO CONCEPTUAL

En este estudio se explican algunos conceptos que han sido considerados esenciales para la ejecución y comprensión del mismo:

1.2.1. Juego

El autor Pugmire-Stoy (1996) conceptualiza al juego por una parte como aquel medio por el cual se puede simular en cierto modo el mundo adulto, y por la otra como la posibilidad de vincular al mundo de fantasía o también llamado imaginario con el real. Tal acto se desarrolla a través de tres fases: diversión, estimulación de la actividad e incidencia.

En la misma línea de investigación Perez y Gimeno (1989) determinan al juego como un conjunto de actividades por medio de las cuales una persona refleja sus deseos, emociones o incluso interceptándolo con el lenguaje ya sea oral o fotográfico proyecta su personalidad.

Para ambos investigadores, el juego es el medio por el cual los individuos expresan algo, lo que muchas veces se ve limitado al tratarse de la vida real, un ambiente de libertad y falta de influencia o control es esencial para el desarrollo del juego.

De acuerdo con Jacquin, el juego es una actividad que se da espontáneamente sin intereses pero que requiere de ideas establecidas que le permitan al individuo cumplir con un objetivo o sobrepasar una dificultad, el juego de acuerdo a este autor es catalogado como aquel que brinda al individuo el sentimiento de triunfo al desarrollarse por si mismos y bajo sus pensamientos.

1.2.2. Estimulación

De acuerdo a lo explicado en la enciclopedia Escuela para maestros en su página 1015, menciona que el juego debe ser estimulado, es decir debe exteriorizarse información que pueda ser captada a nivel sensorial. La amplia capacidad de los estímulos así mismo su intensidad, constancia y duración precisa, genera un buen y correcto desarrollo del cerebro.

De acuerdo con la página web www.seg.guanajuato.gob. Se define como la agrupación equilibrada y metódica de estímulos que pueden ser percibidos por los sentidos y también a nivel afectivo así como social e intelectual que facilitan al pequeño, desempeñar y fortalecer potencialmente y de forma armónica sus

habilidades, así de paso ir preparándolo también, para el aprendizaje pedagógico.

El Dr. Karina Paiva, mediante su libreo acerca de la estimulación prematura, exactamente en una de sus páginas define al juego como un conjunto de tácticas e instrumentos que deben usarse en favor del individuo para potenciar sus capacidades que presenten algún déficit, así también para perfeccionar de forma adecuada sus capacidades individuales.

El manual de docente lo señala como un grupo de acciones de carácter sistemático que abarcan el análisis, diagnóstico, detección, emisión de procesos estratégicos de objetos con el objetivo de incrementar su capacidad.

1.2.3. Motricidad Gruesa

1.2.3.1. Jiménez (1982) lo explana como el conjunto de funciones en el sistema nervioso y muscular que facilitan la coordinación y movilización de las partes del cuerpo, así como la locomoción. Tales movimientos se llevan a cabo gracias a dos acciones que son la relajación y la contracción ya sea de uno o más músculos. Para llevar a cabo tal acción existen a nivel de la piel receptores sensibles que mandan señales y comunican antes que los receptores musculares donde los tendones recién están empezando con la acción. Ya sean los de la piel o musculares, poseen la función de informar al sistema nervioso del si el movimiento es el adecuado e existe la necesidad de modificarlo.

1.2.3.2. Garza Fernández, Franco. 1978 define un Motorix grueso o global: está relacionado con el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también se llama masivamente, estos lideran al niño de la dependencia absoluta del movimiento. (Control de la cabeza, siéntate, para encender, arrastrarse, permanecer de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota).

Para el investigador, la motricidad gruesa es la capacidad de cumplir grandes movimientos generales, como sacudir un brazo o levantar una pierna. Este control requiere la coordinación adecuada y el funcionamiento de los músculos, los huesos y los nervios.

La definición de equilibrio del equilibrio dice: "Estado del cuerpo cuando difiere y encontró fortalezas que funcionan para compensarse mutuamente".

1.2.3.3. El equilibrio es un comportamiento motorizado básico a nivel psicomotor que, en conjunto con la regulación del peso y la coordinación adecuada, facilita al individuo la realización de las actividades motoras.

La reacción es una acción básica que se evidencia en la conservación de cada esquema motriz necesario para la marcha que proporciona experiencias de diferentes posiciones para la conservación del peso corporal. Cuando el menor camina, corre y salta; lleva a cabo un trabajo que puede resultar de cierto modo pesado, por lo que ve superpuesta la contracción, que viene a ser la acción por la cual el cuerpo se prepara para hacer movimientos con capacidades en el espacio. Está compuesto como parte de un nivel cortical, en donde el estímulo recae específicamente en el pie, conduciéndolo a la ejecución de un salto o paso correcto.

El control tónico junto con la estabilización del equilibrio, , tiene una duración aproximada de 10 años, para tener un buen manejo; Por lo tanto, en el menor que se encuentra en edad escolar está en proceso el establecimiento, por lo que al hacer sus movimientos recurre constantemente al reequilibrio y ajustes de su musculatura corporal para mantener un centro estable de su centro de gravedad: permitiéndole saltar en un solo pie, caminando en la parte superior de sus pies, los cuales con la practica constante se va evidenciando el logro de ejercicios en la adquisición de este dominio.

Agregar en estas actividades los ejercicios de tipo vestibulares es de vital importancia para llegar una tarea fundamental, debido a que el equilibrio es dependiente de la proporcionada y buena organización efectuada por los receptores mediante una sensibilidad profunda; direccionada directamente por el cerebelo.

Estos ejercicios contribuyen al refuerzo y/o estimulación:

- **Mantenimiento de balance estático** permanecer en una determinada posición, durante unos segundos: ya sea descansando sobre una pierna, por lo que la otra pierna se encuentra flexionada en el nivel de la rodilla.
- **Control de balance dinámico** En una posición específica: Situación de pie o detenido el conocimiento durante la ejecución de una actividad dinámica: ejecute el pestillo. Le recordamos que los propios receptores nos proporcionan información fundamental acerca de actitudes posiciones, posturas.

1.2.3.4. Para Kephart, el equilibrio y el mantenimiento de la postura obedecen las relaciones del cuerpo con la fuerza de gravedad y en el niño, este proceso aún no está bien establecido en el período de los niños; Lo que hace posible junto con la estructuración de su motor de aprendizaje perceptivo, aprendizaje de tipo escolar.

1.2.3.5. Coordinación Avarez del Villar (recolectado en Contrás, 1998): la coordinación es la capacidad neuromuscular para ajustar con precisión el coraje y diseñado de acuerdo con el conjunto de la imagen por medio de la guía de la inteligencia a la necesidad de movimiento.

1.2.3.6. Castañer Y Camerino (1991): La coordinación se refiere a los aspectos de armonía, precisión, eficiencia y economía.

1.2.3.7. Jiménez y Jiménez (2002): Es esa posibilidad corporal para combinar el funcionamiento de varios músculos, con la el objetivo de llevar a cabo ciertas acciones.

Un grupo de investigadores, define a la coordinación como capacidad que las personas poseen para manejar el movimiento, experiencias, estímulos y experiencias de los movimientos motores que han adquirido en las fases anteriores.

- **Nivel Prescolar** la página web [www. Educación especial.com](http://www.Educación.especial.com), lo señala como el espacio donde los niños poseen la oportunidad de incrementar su creatividad,

para fortalecer su confianza afectiva, estimular su curiosidad y seguridad en sus habilidades, pudiendo ser capaces de llevar a cabo el trabajo grupal, para fines resueltos en este nivel, los pequeños poseen la noción, aparentemente simple pero esencial, que la escritura representa el idioma oral y sirve para transmitir acciones, ideas en objetos y situaciones.

- De acuerdo con Wiki, lo conceptualiza como el nombre que se le asigna al ciclo de estudio previo a los de la educación general que se ha impuesto en diversas partes del planeta. En algunos puntos, forma del sistema educativo de tipo formal y en otros como centros de atención. La edad promedio de los niños que asisten varía entre tres y seis años, aprenda cómo comunicarse, jugar e interactuar con otros de manera adecuada. En todos los países del mundo existe este sistema pedagógico, aunque varíe por el idioma y que en cada uno de ellos, es conocido por diversas formas, se resumen y unifica como la educación infantil.
- Según el sitio web [www. Seg. Guanajuato. TROZO](http://www.Seg.Guanajuato.TROZO). Lo definen como un antecedente no obligatorio de educación primaria y un espacio en el que se imparte una serie de conocimientos y se fomenta la implementación de hábitos y el aumento de las competencias que se lleva a cabo en niños que poseen la edad de uno a tres años.

El equipo de investigación lo define según lo ofrecido por el Hijo por su desarrollo completo en los aspectos biológicos, cognitivos, psicomotores, afectivos y espirituales, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativa.

El programa del término (del programa en latino, que a su vez proviene de una palabra griega) tiene varias aplicaciones. Puede ser la explicación previa de lo que está destinado para cada tema o una ocasión;El tema dado para un discurso;el sistema y distribución de un curso o un tema;Y el anuncio o exposición de las partes, se deben componer ciertos actos o espectáculos.

Un programa también es una unidad temática que forma una transmisión de televisión o radio, o las instrucciones del dispositivo con las que una computadora puede realizar diferentes funciones.

Un programa es el término que nos permite nombrar la serie de acciones organizadas para mejorar las condiciones de vida de alguien o algo así.

Este es un programa de ayuda y contribución para superar los problemas que mostramos.

1.2.4. Actividades lúdicas

Es impresionante en qué medida influye el concepto lúdico y como se ha extendido a diversos campos de aplicación y sus espectros. Estableciendo juegos en diversos entornos los cuales se encuentran relacionados con emociones que producen, con la escena infantil y hemos puesto algunos obstáculos que han estigmatizado los juegos en una aplicación que se reduce en aspectos y profesionales graves y la verdad es que está lejos de la realidad.

De las historias en las terapias e incluso en el par de parejas, en materiales didácticos, en la enseñanza y en el juego entre individuos. El que juega crea ambientes mágicos, alegría, ambientes agradables, emociones, y placer.

Los juegos se pueden desarrollar en múltiples fases de los procesos de aprendizaje del individuo. El valor educativo es obvio que el juego tiene etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han sido lentos para identificar el partido como un motivador de aprendizaje. Para muchos jugando, es equivalente a pasar el tiempo sin hacer mucho o nada, y no es que se encuentren equivocados si en la aplicación del juego, no hay estructura, significado y contenido.

1.2.5.1. Beneficios del juego como recurso educativo

El juego es un método de enseñanza participativa dirigida a desenvolverse mediante técnicas de gestión y comportamiento correctos, motivando así la organización con un nivel preciso de decisión y autodeterminación; por lo que no solo promueve la acumulación del conocimiento y el desarrollo de las capacidades, sino que también contribuye para alcanzar la motivación por sujetos; es decir, constituye una manera de trabajo de enseñanza que proporciona una amplia variedad de procedimientos para la capacitación estudiantil en el proceso de toma de decisiones para la solución de diversos problemas.

El juego es una actividad de naturaleza feliz que desarrolla claramente la personalidad del hombre y, en particular, su capacidad de creatividad. Como una actividad pedagógica tiene un carácter educativo marcado y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y preciosos de una manera lúdica.

1.2.5.2. El juego como recurso didáctico nos presenta ventajas:

- Promociona la decisión a nivel cognitivo, es decir, facilita a los niños determinar las relaciones de juego entre ellos incluso determinar a los que jugarán a su lado.
- Permite la evaluación de aprender la observación del profesor. El maestro que observa el juego de los niños puede reconocer y evaluar errores de aprendizaje de los maestros, ya sea que cumplan con las expectativas didácticas. Además, la observación le permite reconocer varios factores que intervienen en el desarrollo del niño, así como su personalidad, su naturaleza de la relación, etc, que puede servir como alarma para una intervención rápida y rápida en niños con diferentes necesidades educativas.

Con el juego, los educadores dejan de ser el punto medio de la clase, considerados como los “expertos” en una termino, pasar a ser los que facilitan y conducen el proceso de aprendizaje y enseñanza, para potenciar aún más su utilización reparten el trabajo en pequeños grupos o parejas.

- **Los juegos de drama** pueden ser llevados a cabo por diversos juegos dramáticos, de gran desarrollo y complejidad permitiendo permiten la expresión de forma espontánea tanto de niños como de niñas. Entre los juegos más adecuados para este nivel se tienen a los de roles y eventos. Estos juegos se ejecutan sin demanda de disfraces o escenarios especiales. Es suficiente para que los menores accionen con su ropa cotidiana, mejorando con los recursos que disponen en el aula.
- **Juegos de roles** en la vida cotidiana cada individuo desempeña diferentes roles: padres, médico, comprador, etc. Cada rol incluye un comportamiento en particular. Como, por ejemplo, en el rol del comprador, se espera que el vendedor lo convenza para adquirir su producto. Debido a dichas

características en los roles, es posible establecer una clase de actividad denominada con precisión Rolling.

- **Escenificación** esta etapa es una actividad dramática que abarca la materialización de un suceso ya sea este real o ficticio. En su gran cantidad de veces se desarrolla por medio de una historia, existen ocasiones que gira en torno a un hecho de la historia. Lo que está involucrado es que los menores representan a los personajes de la historia o la historia, lo que reproduce un diálogo y situaciones difíciles.
- **Juego de símbolos:** A través de esto, los niños pueden representar a seres o realidades imaginarias de manera compleja, donde predomina lo fantasioso pero relacionado al mundo real, se establece mediante una actividad psicomotora. Los niños ejercen la capacidad de pensar al mismo tiempo, así como sus habilidades motrices. El juego de símbolos permite a los niños a estimular la reincidencia de las actividades fijas, permitiendo la creciente socialización.
- **Juego de construcción** Es de gran importancia que el niño juegue, debido a que origina experiencias agradables, incrementando la creatividad y desarrollar habilidades. Es un proceso entre la acción egocéntrica y actividad social. En esta clase de juego, los pequeños tratan de construir con sus acciones las situaciones más cercanas a la realidad en la que vive. Los recursos que utiliza son de la mayor relevancia, por lo que debe ofrecerles diversos instrumentos, porque su uso afectará, las criaturas y todo esto llevará a implementar un conocimiento bien desarrollado. Al jugar los niños trabajarán con otros por lo que empezarán a relacionarse con otros, dando parte a la cooperación.

De la misma manera el menor atraviesa una etapa de transición, entre las sesiones ya sean de corta duración o que incluyan diversas actividades más largas, pero no se debe olvidar que el niño requiere seguir aprendiendo por medio del juego; En este aspecto, los periodos de aprendizaje y enseñanza deben traer consigo el carácter lúdico para lograr el aprendizaje.

CAPÍTULO II.

MÉTODOS Y MATERIALES.

3.1. Diseño de la investigación

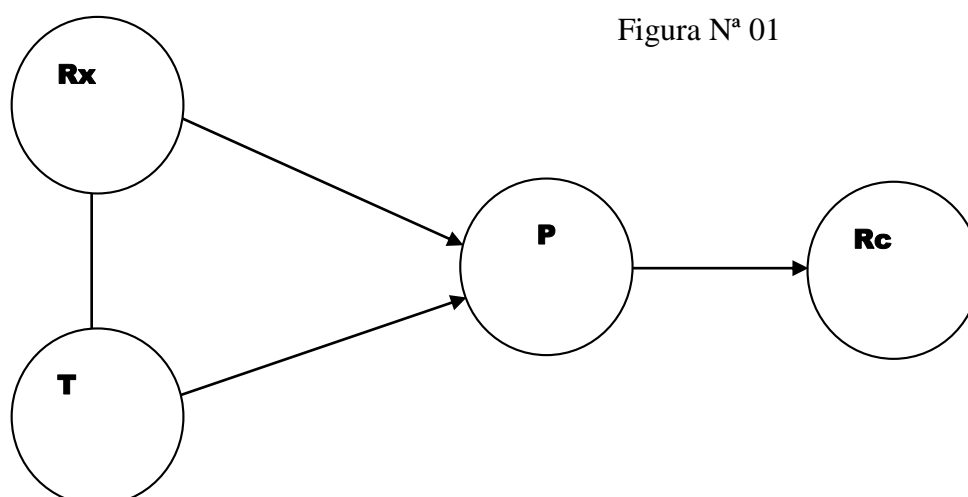
En vista de la hipótesis y los objetivos formulados para el presente trabajo de investigación, estamos ubicados en el nivel de investigación de socio crítico, ya que analiza la realidad y propone cambiarlo en beneficio de un niño mejor y la mejor institución educativa de 4 años N° 203 Distrito de Bagua grande de la provincia Utcubamba - Región de Amazon, 2016, por lo que las técnicas utilizadas para la recopilación y el análisis de datos son cualitativas. El objetivo del estudio relacionado con la persona que estudia y el grado de subjetividad se reducirá al máximo, aplicando el rigor científico.

El estudio tuvo como guía la hipótesis en 25 niños de 4 años de institución educativa inicial No. 203 Distrito Bagua Grande Provincia de Utcubamba - Amazonas con el objetivo de desarrollar psicomotricidad gruesa La población que se ha considerado para la investigación actual, está representada por todos Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 203 Distrito Bagua Grande Provincia de Utcubamba - Región del Amazonas

Muestra que el tamaño de la muestra será de 25 estudiantes en la sección maracuyá.

La presente investigación se centra en proponer un programa de estrategia basado en el juego de actividad de ocio para desarrollar el espesor psicomotriz de los niños de 4 años de la institución educativa inicial No. 203 Distrito Bagua Grande Provincia de UTCUBUBAMBA - Región del Amazonas.

El diseño empleado en la investigación es el siguiente:



Leyenda:

Rx : Diagnóstico de la realidad

T : Estudios teóricos o modelos teóricos

P : Propuesta

Rc : Realidad cambiada

3.2 Instrumentos de recolección de información.

La recopilación de información se ha llevado a cabo aplicando una hoja de observación: con un conjunto de preguntas con tres evaluaciones con respecto a las variables a medir.

CAPITULO III.

3.1. Resultados Y Discusión.

Fichas de observación aplicada a niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la
Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba
– región Amazonas.

CUADRO N°01:

N°	PREGUNTA	CRITERIO						TOTAL	
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA			
		ni	%	Ni	%	ni	%	ni	%
01	Se mantiene derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder el equilibrio	03	12	04	16	18	72	25	100
02	Mantiene el equilibrio de puntillas durante diez períodos de tres segundos cada uno.	02	08	03	12	20	80	25	100
03	Completa un recorrido de cinco obstáculos de dificultad moderada.	01	04	03	12	21	84	25	100
04	Anda a gatas por debajo de una escoba sostenida entre dos sillas	02	08	02	08	21	84	25	100
05	Salta sobre una escoba suspendida entre los travesaños de dos sillas	01	04	03	12	21	84	25	100
06	Repta a lo largo de una caja de cartón grande y robusto, con las solapas de los extremos cortadas	02	08	02	08	21	84	25	100
07	Camina entre dos muebles colocados casi juntos, de manera que tenga que ponerse de costado para caber entre ellos.	03	12	04	16	18	72	25	100
08	Da saltos de rana sin parar ni caerse.	01	04	03	12	21	84	25	100
09	Se pones en cuclillas y saltas unas veces.	01	04	03	12	21	84	25	100
10	Camina hacia atrás con un pie detrás de otro sin cruzarlos.	02	08	02	08	21	84	25	100
11	Camina de lado, moviendo un pie y luego otro sin cruzarlos	01	04	03	12	21	84	25	100
12	Camina hacia delante sobre un cinta poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho.	02	08	02	08	21	84	25	100
13	Da Saltos de lado a lado de la cinta manteniendo los pies juntos	21	04	03	12	01	04	25	100
14	Camina de lado cruzando un pie sobre otro.	18	72	04	16	03	12	25	100

FUENTE Niños de 4 años, de la institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba

Después de verificar la información recopilada mediante la aplicación de los archivos de observación, se han alcanzado los siguientes resultados antes de que la pregunta se mantenga a un pie de aproximadamente cinco segundos sin ayuda y sin perder el saldo. El 12% siempre responde al 16% a veces 18 de los 25 estudiantes que representan El 72%, nunca dice el 80% de ellos, a veces, a veces un 12% y siempre el 08% cuando se les pregunta si es el equilibrio de los lazos para diez personas, cada uno de los tres segundos es. Los obstáculos de la dificultad moderada, el 04% siempre reacciona, a veces el 12% y el 84%, lo que nunca reacciona que nunca reacciona el mismo porcentaje que el mismo porcentaje nunca,

el 08%, que a veces se observó a los 25 estudiantes, que corresponde al 08%, como ¿Cuánto se sorprenda si va a los gatos debajo de una escoba continua entre dos sillas cuando se le pregunta si salta sobre un martillo suspendido entre las barras de transversal, haz sillas? El 04% siempre reacciona lo que a veces reacciona 12% y 21 de los 25 estudiantes observados, que es un 84% equivalente al 08% que siempre el 08% dice que a veces y el 21% responden que nunca casi entre dos muebles, entonces se debe colocar. Lado para encajar entre ellos que el 72% nunca responde a ese 16%, lo que a veces, y el 12% responde que siempre hay ranas, sin parar o parar a caer. Agachándose y saltando unas cuantas veces. Si regresa con un pie tras otro sin cruzarlos, el 04% responde que el 04% es siempre del 12% que nunca y el 84% de lo que nunca, el mismo porcentaje para el mismo criterio responde que siempre el 08% es que a veces responde y, a veces, responde. y el porcentaje siempre dice eso; Antes de la pregunta, va a una cinta que pone el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo a la derecha responde al 04% responde que siempre, a veces el 12% y el 84% dicen que nunca salta el lado lateral del lado de La cinta sosteniendo los pies juntos, ya sea hacia un lado, junto a un pie cruzado en el otro.

3.2.Propuesta de programa de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba – región Amazonas, 2016

3.2.1. Presentación:

Esta propuesta resulta de la necesidad de desarrollar una psicomotricidad gruesa a través de la propuesta del programa de estrategias lúdicas aplicada a los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa inicial n ° 203 Distrito Bagua Grande Provincia de Utcubamba - Región Amazonas, 2016

3.2.2. Fundamentación:

El examen actual basado en el juego como una estrategia para estimular la coordinación y los saldos es importante que la acción motora de la dimensión física, mental y espiritual del niño juegue un papel esencial para facilitar su desarrollo integral, porque el bebé tiene inteligencia, cuerpo y Espíritu en el proceso de construcción y desarrollo. El juego luego toma un lugar privilegiado dentro de los

medios de comunicación de los niños. En el juego, el niño aprende a enfrentar su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La auto caravana requiere un lugar importante en el desarrollo temprano, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño, que debe aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo a través de sus habilidades y habilidades mentales. En el futuro, en el futuro, en cualquiera de los desafíos requeridos por el mundo posmoderno, es efectivo y efectivo; Por lo tanto; Es de la educación preescolar, en la que comienzan con puertas muy claras en todos los procesos, donde se basa el movimiento, con puertas muy claras.

Desde el punto de vista del interés del investigador, este proyecto tiene como objetivo enfocar intereses en el juego para el niño preescolar, tiene como referencia a su desarrollo de conducción y lo alienta a que esté estructurado por los primeros años escolares en relación con el Administración de su sistema muscular esquelético.

Los resultados que deben lograrse en esta investigación están destinados al hecho de que los niños del nivel inicial de la institución educativa n° 203 provincia de Bagua Grande provincia de Utcubamba - Región de Amazon, 2016 un desarrollo motor de acuerdo con su área mental y crónica La edad que quería fomentar, a tener ejercicio y tener un punto de referencia en el juego para adquirir habilidades físicas en las coordinación y equilibrio, según su edad escolar, que refleja sobre la vida adulta del individuo.

Los efectos que esta investigación se centrará en el desarrollo que los niños obtienen su proceso de aprendizaje, porque sus logros académicos en su actividad académica, porque sus logros académicos han desarrollado bien estas variables, por razones obvias, y también su trabajo. Su trabajo será mejorado debe funcionar socialmente y personalmente.

El desarrollo de buenas motocicletas gruesas en un niño, garantiza un seguro para adultos que pueden tomar las mejores decisiones en el momento adecuado, porque los motivos difíciles para mejorar el pensamiento crítico, un pilar fundamental en las acciones de una persona.

3.2.3 Justificación.

Se considera que al desarrollar la implementación del programa de estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa permite reunir en este contexto diferentes herramientas estratégicas que serán procesadas a partir de funciones cognitivas, puesto que éstas consienten el manejo de sus impulsos, respuestas y otra conducta que está planificada y explorada.

En ese sentido, el estudiar las estrategias lúdicas como medio pedagógico, se debe ingresar la flexibilización y proceso de la labor a las particularidades, intereses y diferentes ritmos de aprendizaje de los menores.

Desde la mirada del maestro, debe consistir en generar diferentes opciones de trabajo, con la finalidad de mejorar en los menores una intervención autónoma y progresiva.

Requieren, en ese sentido, en un conjunto didáctico del aula que incida en el actuar libre y significativo de los menores de sus conocimientos, posibilidades e intereses para generar un aprendizaje óptimo.

3.2.4 Objetivos:

3.2.4.1 Generales:

Mejora de la psicomotora gruesa del nivel inicial de la institución inicial de la Institución Educativa N ° 203 Distrito de Bagua Grande de la Provincia de Utcubamba - Región de Amazonas, 2016 para que cumpla con las actividades de orientación, un control efectivo y participación con otros procesos psicológicos que se enfoca.

3.2.4.2. Específicos

- 3.2.4.2.1. Ofrecer al niño la conformidad de experimentar, los ejercicios de equilibrio del equipo con sus compañeros
- 3.2.4.2.2. Promover experiencias que permitan al niño promover su autoestima, expresarse, integrarse socialmente. y optimice los procesos cognitivos de atención y concentración en los ejercicios de saltos

- 3.2.4.2.3. Orientación de la realización de un mejor conocimiento de su cuerpo, la percepción del espacio y sus relaciones con las habilidades y el programa de coordinación.

Propuesta:

3.2.4.3. Módulos:

- 3.2.4.3.1. Desarrollar medios de creatividad cognitiva para ejercicios de equilibrio.
- 3.2.4.3.2. Desarrollar estrategias de noción cognitiva a través de ejercicios de salto y concentración contra actividades de juego.
- 3.2.4.3.3. Desarrollar medios para prevalecer el actuar mantenido en el desarrollo de ejercicios de gimnasia.

3.2.4.4. Habilidades.

- 3.2.4.3.1. Evalúa y monitorea los trabajos bajo equilibrio y trabajo en equipo.
- 3.2.4.3.2. Mejora las preocupaciones a través de ejercicios como el salto.
- 3.2.4.3.3. Mejora la motivación, atención y aprendizaje bajo la gimnasia.

3.2.4.5. Contenidos.

- 3.2.4.4.1. Gestiona estrategias cognitivas para desarrollar el trabajo bajo ejercicio de balance.
- 3.2.4.4.2. Optimizar las ansiedades y la concentración en el mantenimiento de ejercicios.
- 3.2.4.4.3. Mejora la motivación, la protección, atención y el aprendizaje bajo la gimnasia.

3.2.4.6. Actividades.

- 3.2.4.6.1. Para proporcionar al niño la oportunidad de experimentar con ejercicios de Equipo con sus pares

- 3.2.4.6.2. Promoción de experiencias que permiten al niño promover su autoestima para. Integra los procesos sociales y la optimización de la concentración social en los ejercicios de saltos
- 3.2.4.6.3. Orienta logrando un mejor conocimiento de su cuerpo, percepción espacial y relaciones de tiempo y coordinación del conocimiento.

3.2.4.6. Metodología.

- 3.2.4.6.1. Participar activamente en actividades planificadas.
- 3.2.4.6.2. Participar activamente para mejorar relaciones interpersonales
- 3.2.4.6.3. Superar la conducta a través del desarrollo de la tarea y el desarrollo de acciones.

3.2.5.6. Evaluación

- . A los participantes:
 - De entrada.
 - De proceso.
 - De salida

Cuadro N° 02

MODULO 01: Desarrollar estrategias de creatividad cognitiva para ejercicios de equilibrio.

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Evalúa y monitorea los trabajos en ejercicios de equilibrio de equipo con sus compañeros	Desarrolla estrategias cognitivas para evaluar y verificar para lograr el trabajo en ejercicios de balance con sus pares.	Para proporcionar al niño la oportunidad de experimentar con ejercicios de Equipo con sus pares	Participar activamente en actividades planificadas para experimentar, ejercicios de equilibrio con sus pares.	cuatro semanas

Cuadro N° 03

Módulo 2 Desarrollar estrategias de aprendizaje cognitivo para optimizar los resultados en ejercicios de salto y concentración contra actividades de juego.

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Optimiza las preocupaciones cognitivas y los procesos de concentración en los ejercicios de salto.	Desarrolla estrategias de aprendizaje cognitivo para optimizar las preocupaciones y la concentración en el mantenimiento. ejercicios.	Promoción de experiencias que permiten al niño promover su autoestima para. Integra los procesos sociales y la optimización de la concentración social en los ejercicios de saltos	Participar activamente en las actividades del juego que mejoran sus relaciones interpersonales	cuatro semanas

Cuadro N° 04

MODULO 03 Desarrollar estrategias cognitivas para superar la conducta mantenida en el desarrollo de ejercicios de gimnasia.

HABILIDADES	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	DURACIÓN
Mejorar la motivación, atención y aprendizaje en ejercicios de gimnasia.	Desarrolla estrategias de aprendizaje cognitivo para optimizar las preocupaciones y la concentración en el mantenimiento. ejercicios.	Orienta logrando un mejor conocimiento de su cuerpo, percepción espacial y relaciones de tiempo y coordinación del conocimiento.	Funciona en colaboración para superar el comportamiento preservado en el desarrollo de la tarea y el desarrollo de acciones.	Cuatro semana

CONCLUSIONES

- ✓ Los menores del nivel inicial presentan dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, esto se manifiesta en la falta de las actividades de orientación, en el escaso control y participación en otros procesos psicológicos, en la falta de concentración en el trabajo; lo que genera, errores en las tareas escolares y lúdicas, dificultad en organizar sus actividades y bajo rendimiento académico.
- ✓ Con el enfoque teórico desarrollado sobre las variables de estudio, se concluye que es significativo abordar las mismas para explicar e interpretar los hallazgos de la indagación, lo cual sirvió para elaborar la propuesta.
- ✓ Se gestionó la propuesta de programa “Estrategias Lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa” de los niños y niñas de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba – región Amazonas, 2016

RECOMENDACIONES

- ✓ Desarrollar estrategias lúdicas que estén orientados a superar las dificultades de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba – región Amazonas, 2016
- ✓ Sugerimos la aplicación del programa de actividades lúdicas para gestionar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba – región Amazonas, 2016

BIBLIOGRAFIA

1. Ajuriaguerra, A. (1989) Psicología y Epistemología Genética. (2ª ed.). México. D.F: Nociones.
2. Arias, F. (2006) El Proyecto de Investigación. (5ª ed.). Caracas: Episteme.
3. ARRIBAS, H. Y ÁNCHEZ, I. (1999). La Actividad Física como Educación el Ocio. En Actas de I Congreso Internacional de E.F. FEDE. Jerez.
4. Batalla, Flores Albert (2000). Habilidades motrices". INDE: España. pp. 8-14.
5. BOSCAINI, F. (1992): "Hacia una especificidad de la psicomotricidad". Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. 40, 5-49.
6. Castañer, Balcells Martha y Oleguer Camerino Foguet (2001), La educación física en la enseñanza primaria, Barcelona, INDE.
7. CASTAÑER, M. Y CAMERINO, O. (1991). La Educación Física en la Enseñanza Primaria. Barcelona. Inde.
8. Clenaghan, Bruce A. & David Gallahue (1998), Movimientos fundamentales, su desarrollo y rehabilitación. Buenos Aires, Panamericana.
9. Contreras, Jordán Onofre Ricardo (1998), Didáctica de la educación física. Un enfoque constructivista, Barcelona, INDE. Pp. 179-196.
10. Cratty, Bryant (2002), Desarrollo perceptual y motor, México, Pax.
11. DENIS, D. (1980): El cuerpo enseñado. Barcelona. Paidós.
12. Díaz F. y Hernández G. (2001). Estrategia Docente para un Aprendizaje significativo.
13. Díaz, Lucea Jordi (1999), La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas, España, INDE.
14. Gallahue, D.L., & Donnelly, F. (2003), Developmental Physical Education for All Children (4th Ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
15. Gallahue, D.L., & Ozmun, J.C. (2002), Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults (5th Ed.) Boston: McGraw-Hill.
16. *Generalización, Deducción y Abducción*. Ponencia presentada en la III Jornada de enseñanza y práctica del conocimiento. Universidad del Zulia, Maracaibo.

17. Generelo, Lampa Eduardo y Susana Lapetra Costa, (1998), "El desarrollo de las habilidades motrices básicas" en Fundamentos de Educación Física para la enseñanza primaria, Vol. I 2da. Ed. Barcelona, INDE.
18. Genevieve, G. (2003) *Las Transformaciones Básicas del Conocimiento: Inducción*
19. GLEYZE, Jacques. (1992). "Pierre Parlebas, sa vie". En: Dossiers revues EPS N°.15, 1992. France.
20. González, E. (1996). Estadística Descriptiva. Caracas-Venezuela: Trilla.
21. Granada, Juan e Inmaculada Alemany (2002), Manual de Aprendizaje motor. Una perspectiva educativa, España, Paidós.
22. Hernández, C y Sampieri, L. Metodología de la Investigación. (3ª ed.). México: Realis.
23. LAGARDERA, F. y LAVEGA, P. (2003). Introducción a la Praxiología Motriz. Editorial Paidotribo, Barcelona.
24. Laya, M. (2005) "*Influencia de un programa de ejercicios físicos para niños con edades comprendidas entre 5 y 7 años*". Universidad José María Vargas, Caracas.
25. López P. (1998), "*Efectos de la Influencia Psicomotora en la edad Preescolar*". Universidad Nacional Abierta, Barcelona.
26. Mendoza, R. (2005) "*La estimulación sensorio-motriz en niños y niñas de 0 a 1 año*". Universidad Central de Venezuela, Caracas.
27. PARLEBAS, P. (1ª Edición, 1988). Elementos de Sociología del deporte. Editorial Unisport, 2ª edición revisada, 2003, Málaga.
28. PARLEBAS, P. (2001). Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad. Editorial Paidotribo, Barcelona.
29. PARLEBAS, Pierre. "Problemas teóricos y crisis actual en la Educación Física" En: Lecturas de Educación Física y Deportes. Año 2, N° 7. Octubre 1997. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com>
30. Ramírez, T. (2001). Como hacer un proyecto de investigación. (2ª ed.). Caracas-Venezuela: Leguis
31. Rink, E. Judith, (2002), Teaching Physical Education for Learning. USA, McGraw Hill.
32. Ruiz, Pérez Luis. (2000). Deporte y aprendizaje. Procesos de adquisición y desarrollo de habilidades. Visor Dis: Madrid. P. 94.
33. Sánchez, Bañuelos Fernando y Luis Ruiz Pérez (2002), "El desarrollo de la competencia motriz de los estudiantes" en Didáctica de la Educación Física, España, Prentice Hall. Pp. 45- 56.
34. SAVATER, R. (1997): El valor de educar. Barcelona: Ariel.

35. SILVA, Ramos José Ricardo Da. "Semiología y Educación Física. Un diálogo con Betty y Parlebas". <http://www.efdeportes.com> Revista Digital. Buenos Aires. Año 5 - No - Abril 2000.
36. Tamayo, M. (2004) *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Noriega
37. Universidad del Zulia (1994). *Introducción a la Investigación Educativa*. Maracaibo: Chávez, N.
38. Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. (1999) *Psicología del Aprendizaje*. Caracas: Castillo D.
39. Wallón, H. (1987) *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil*. Madrid, Visor-Mec
40. Williams, Harriet G. (1983), *Perceptual and Motor Development*, USA, Prentice Hall.
41. ZAGALAZ, Sánchez Ma. Luisa. (2001). "Corrientes y tendencias de la Educación Física". INDE: Barcelona, España.
42. ZUBIRI, X. (1986): *Sobre el hombre*. Madrid: Alianza.

linkografía

- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos89/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar2.shtml#ixzz3XgNNNLM2>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos89/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar.shtml#ixzz3XgMAGNdL>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos89/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar.shtml#ixzz3XgLSW6B9>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos89/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar.shtml#ixzz3XgLSW6B9>
- ✓ <http://www.efdeportes.com> Revista Digital. Buenos Aires. Año 5 - No - Abril 2000.
- ✓ <http://www.efdeportes.com> Problemas teóricos y crisis actual en la Educación Física"
- ✓ <http://www.efdeportes.com> Revista Digital. Buenos Aires. Año 5 - No - Abril 2000.
- ✓ Internet www.educacionespecial.com



Digital Receipt

This receipt acknowledges that **Turnitin** received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Gustavo Ventura
Assignment title: Entrega 5
Submission title: Díaz
File name: INFORME_FINAL_TESIS_LUZMARIA_turnitin.docx
File size: 4.32M
Page count: 68
Word count: 19,072
Character count: 102,874
Submission date: 15-Mar-2023 07:41PM (UTC+0300)
Submission ID: 2037879860

Dr. DANTE ALFREDO GUEVARA SERVIGÓN

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

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN



TESIS

Propuesta de programa de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba – región Amazonas, 2016

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en estimulación temprana y gestión del talento

Investigadora: Luz María Callirgos Meléndez

Asesor: Dr. Dante Guevara Servigón

Lambayeque- Perú

2023

0

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

hdl.handle.net

Internet Source

2%

2

repositorio.unprg.edu.pe

Internet Source

1%

3

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Student Paper

<1%

4

repositorio.uct.edu.pe

Internet Source

<1%

5

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Student Paper

<1%

6

repositorio.uladech.edu.pe

Internet Source

<1%

7

archive.org

Internet Source

<1%

8

repositorio.unjfsc.edu.pe

Internet Source

<1%

9

www.coursehero.com

Internet Source

<1%

10

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Student Paper

<1 %

11

Submitted to Webster University

Student Paper

<1 %

12

1library.co

Internet Source

<1 %

13

www.mef.gob.pe

Internet Source

<1 %

14

doaj.org

Internet Source

<1 %

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

< 10 words



Dr. DANTE ALFREDO GUEVARA SERVIGÓN