



**UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO**
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTORICO
SOCIALES Y EDUCACION**
**PROGRAMA DE COMPLEMENTACION
ACADEMICA DOCENTE**

**PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS DE COORDINACION
MOTORA GRUESA, PARA ESTIMULAR LOS APRENDIZAJES
ESCOLARES, EN NIÑOS (AS) DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA INICIAL N° 440 DEL DISTRITO DE CIUDAD NUEVA.
TACNA 2018.**

TRABAJO DE INVESTIGACION

**PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE BACHILLER EN
EDUCACION**

AUTOR

PROF: ROXANA MARIBEL LUPACA CHIPANA

AREQUIPA

2018

TRABAJO DE INVESTIGACION

PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS DE COORDINACION MOTORA GRUESA, PARA ESTIMULAR LOS APRENDIZAJES ESCOLARES, EN NIÑOS (AS) DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 440 DEL DISTRITO DE CIUDAD NUEVA. TACNA 2018.

PRESENTADA POR:

**ROXANA MARIBEL LUPACA
CHIPANA
AUTOR**

**ALFREDO PUICAN CARREÑO
ASESOR**

APROBADO POR:

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

AREQUIPA, 2018

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento se dirige a quien ha forjado mi camino y me ha dirigido por el sendero correcto, a Dios, el que en todo momento está conmigo ayudándome a aprender de mis errores y a no cometerlos otra vez. Eres quien guía el destino de mi vida.

Te lo agradezco, padre celestial.

A mi asesor de tesis el Dr. ALFREDO PUICAN CARREÑO quien se ha tomado el arduo trabajo de transmitirme sus diversos conocimientos y por estar siempre en la disposición de ofrecerme su ayuda para llevar a cabo tan importante tema de investigación.

INDICE

	Pág.
INTRODUCCION	6
RESUMEN	8
ABSTRAC	9
CAPITULO I	12
Capítulo I	
1.1. Planteamiento del Trabajo de Investigación	13
1.2. Formulación del Problema	19
1.3. Objetivos del Trabajo de Investigación	19
1.3.1 Objetivo General	20
1.3.2.Objetivos Específicos	20
1.3.3. Campo de Acción	20
1.3.4. Hipótesis	20
CAPITULO II	21
Capitulo II	
2.0 Marco Teórico y Metodológico	22
2.1 Antecedentes Teóricos	22
2.2. Base Teórica	23
2.2.1. Teoría de Hernández R. y Rodríguez S. (2000:16)	23
2.3. Programa	24
2.3.1. Definición de Programa Educativo	24
2.3.2. Definición de Programa de Juegos	26
2.4. Concepto de Juegos Educativos	26
2.4.1. Etimología del juego	27
2.4.2. Definiciones de algunos autores	27
2.4.3. Características del juego	29
2.4.4. Tipos de Juego	31
• En función a las distintas fases evolutivas según Piaget	31
• En función del área o capacidades que se quieren estimular	32
• En función del proceso de creación del juguete	33
2.5. Coordinación motora gruesa	34
2.5.1. Habilidades motrices del niño de 3 años	35
2.5.2. Importancia de la motricidad gruesa en niños	36
2.6. Los aprendizajes escolares	37
2.6.1. ¿Qué es aprendizaje?	37
2.6.2. ¿Qué es aprendizaje escolar?	38
2.6.3. ¿Cómo estimular las capacidades de los niños de 0 a 3 años?	40
2.6.4. ¿Por qué es importante el aprendizaje en los niños?	41
2.7. Base Metodológica	42
CAPITULO III	46
Capitulo III	
3.0. Resultados de trabajo de Investigación	47
3.1. Análisis del resultado	47

Tabla N° 1 “Acciones de coordinación motora gruesa en la vida cotidiana”	47
Tabla N° 2 “Acciones de coordinación motora gruesa propias de su edad”	50
3.2. Propuesta	52
CONCLUSIONES	55
SUGERENCIAS	56
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	57
ANEXOS	58

INTRODUCCION

Existen muchos padres de familia que no consideran que el juego sea parte importante del aprendizaje escolar de sus hijos. El juego, es la principal herramienta que tienen los pequeños para socializar, conocer, descubrir, imaginar y aprender, es de tal importancia en la infancia, de lo contrario un niño privado de juegos seguramente tendrá repercusiones serias en su vida adulta.

A pesar de la importancia demostrada en los juegos educativos en todos los entornos, muchos adultos no les otorgan la relevancia que poseen. Esto se observa, de manera especial en los padres de familia de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de la ciudad de Tacna, en la que muchos de sus niños no han desarrollado sus habilidades motrices gruesas durante sus actividades cotidianas influyendo así en las habilidades que son propias de su edad, a lo cual, las consideran relegadas a un papel secundario, muy por debajo de sus aprendizajes escolares, generando una deficiencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa es por ello que a través de este trabajo de investigación se quiere enfatizar más la adquisición de determinados juegos educativos, los cuales unidos a la coordinación motora gruesa, proporcionarían un trabajo de mayor calidad, más eficaz y más satisfactorio., planteándonos para la solución de este problema, el siguiente objetivo general: Diseñar un programa de juegos de coordinación motora gruesa para los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva, de Tacna, basándose en los fundamentos teóricos de Hernández y Rodríguez con el propósito de estimular los aprendizajes escolares.

Como objetivos específicos se plantearon los siguientes:

- Diagnosticar e identificar en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de Tacna el desarrollo de la coordinación motora gruesa.
- Identificar, seleccionar y analizar la bibliografía correspondiente al objeto de investigación.
- Analizar y sintetizar los fundamentos teóricos de Hernández y Rodríguez respecto a la coordinación motora gruesa.

- Diseñar un programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa para los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de Tacna.

El campo de acción de la investigación estuvo precisado por el Programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa para estimular los aprendizajes escolares en niños de 3 años, la hipótesis a demostrar fue: **Si** se diseña un programa de juegos educativos de la coordinación motora gruesa a los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de Tacna basándose en los fundamentos teóricos de Hernández y Rodríguez **entonces** se estimulara los aprendizajes escolares.

La estructura del informe final de investigación tuvo el siguiente esquema, el mismo fue distribuido en capítulos. Siendo el Primer Capítulo, el Planteamiento del trabajo de Investigación, en este capítulo se desarrolló la visión factible del problema en donde describimos la tendencia histórica por la que ha atravesado el problema, arribando a determinar la presentación del problema en la institución educativa con todas sus características y cualidades.

El capítulo segundo, referido al Marco Teórico y Metodológico, se analiza las bases teóricas que sustentan la investigación y que han servido como fundamentos teóricos para el desarrollo de nuestra investigación. Se ha hecho uso de los fundamentos teóricos basados en la teoría de Hernández y Rodríguez. Finalmente en este capítulo describimos la forma como se ha desarrollado la investigación.

El tercer capítulo, presenta los resultados producto de la investigación realizada y la propuesta del Programa de juegos educativos de la coordinación motora gruesa diseñado para los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de Tacna.

Pongo a consideración de los Señores Miembros del Jurado el presente informe de trabajo de investigación, esperando poder contribuir al desarrollo de la coordinación motora gruesa para estimular los aprendizajes escolares en nuestra institución educativa

RESUMEN

La presente investigación, permitió observar, de manera especial a los padres de familia de dicha institución, en la que muchos de sus niños no han desarrollado sus habilidades motrices gruesas durante sus actividades cotidianas influyendo así en las habilidades que son propias de su edad, a lo cual, las consideran relegadas a un papel secundario, muy por debajo de sus aprendizajes escolares, generando una deficiencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa es por ello que a través de este trabajo de investigación se quiere enfatizar más la adquisición de determinados juegos educativos, los cuales unidos a la coordinación motora gruesa, proporcionarían un trabajo de mayor calidad, más eficaz y más satisfactorio, se planteó para la solución de este problema, el siguiente objetivo general: Diseñar un programa de juegos de coordinación motora gruesa para los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de Tacna, basándose en los fundamentos teóricos de Hernández y Rodríguez con el propósito de estimular los aprendizajes escolares. El tipo de investigación consistió en un estudio descriptivo, la misma que ha buscado especificar las propiedades, características y los perfiles de los niños y niñas que se sometieron a la prueba, a través de los padres de familia. Es decir que a través de esta investigación se midió, evaluó y se recolectó datos sobre las acciones de coordinación motora gruesa. En este estudio se ha seleccionado una serie de dimensiones sobre los juegos y acciones de coordinación motora gruesa también se ha recolectado información de manera conjunta sobre cada una de ellas para así describir lo que se investiga.

El diseño de investigación se concibió por el diseño no experimental transversal para obtener la información que se deseó y así recolectar datos para describir la variable independiente y analizar su incidencia e información en un momento dado.

La unidad de análisis fue constituida por 16 padres de familia de la Institución Educativa Inicial 440, se determinó de este modo la muestra sobre quienes se recolectaron los datos de 16 niños, determinando dicha muestra a través del procedimiento no probabilístico.

La siguiente etapa consistió en recolectar los datos pertinentes sobre las actitudes o dimensiones de la variable independiente (Juegos educativos de coordinación motora gruesa) de los participantes. Esto implicó elaborar un plan detallado de procedimientos que condujo a reunir datos con un propósito específico. El medio que se utilizó fue el cuestionario, el mismo que fue elaborado previamente, consistió en un conjunto de preguntas respecto a las dimensiones de la coordinación motora gruesa (actitudes). Una vez recolectado los datos se llevó a cabo el procesamiento de los datos obtenidos, haciendo uso de la estadística descriptiva, procediendo a su análisis correspondiente y a su representación de cada uno de los cuadros obtenidos, dichos datos obtenidos de la aplicación del instrumento de investigación a los padres de familia para identificar las acciones de coordinación motora gruesa en los niños de dicha institución tuvo como resultado: Casi nunca los niños tienen desarrolladas acciones de coordinación motora gruesa en la vida y A veces los niños tienen desarrolladas acciones de coordinación motora gruesa propias de su edad.

En conclusión el desarrollo del programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa, logró contribuir para estimular los aprendizajes escolares. Asimismo las maestras podrán planificar y utilizar el programa de juegos educativos a través del taller de psicomotricidad, evitándose así que ellas improvisen sus clases y tengan al alcance los materiales necesarios para el mejor aprovechamiento del tiempo.

Palabras claves: Coordinación motora gruesa, juegos educativos, aprendizajes escolares.

ABSTRACT

The present investigation allowed us to observe, in a special way, the parents of this institution, in which many of their children have not developed their gross motor skills during their daily activities, thus influencing the skills that are appropriate to their age. which, they consider relegated to a secondary role, far below their school learning, generating a deficiency in the development of gross motor coordination is why through this research work we want to emphasize more the acquisition of certain games educational, which together with coarse motor coordination, would provide a higher quality work, more effective and more satisfactory, was raised for the solution of this problem, the following general objective: Design a program of coarse motor coordination games for children of 3

years of the Initial Educational Institution 440 of the district of Ciudad Nueva de Tacna, based on on the theoretical foundations of Hernandez and Rodriguez for the purpose of encouraging school learning.

The type of research consisted of a descriptive study, the same one that sought to specify the properties, characteristics and profiles of the children who underwent the test, through the parents. In other words, through this research, data on coarse motor coordination actions were measured, evaluated and collected. In this study a series of dimensions has been selected on the games and actions of gross motor coordination. Information has also been collected jointly on each one of them in order to describe what is being investigated.

The research design was conceived by the transversal non-experimental design to obtain the information that was desired and thus collect data to describe the independent variable and analyze its incidence and information at a given time.

The unit of analysis was constituted by 16 parents of the Initial Educational Institution 440, thus determining the sample on whom the data of 16 children were collected, determining said sample through the non-probabilistic procedure.

The next stage consisted of collecting the pertinent data on the attitudes or dimensions of the independent variable (Educational games of gross motor coordination) of the participants. This involved developing a detailed plan of procedures that led to gathering data for a specific purpose. The medium that was used was the questionnaire, which was previously prepared, consisted of a set of questions regarding the dimensions of gross motor coordination (attitudes). Once the data was collected, the data obtained was processed, making use of the descriptive statistics, proceeding to its corresponding analysis and its representation of each of the tables obtained, said data obtained from the application of the research instrument to parents to identify the actions of gross motor coordination in the children of said institution resulted in: Almost never children have developed coarse motor coordination actions in life and Sometimes children have developed coarse motor coordination actions of their own. your age.

In conclusion, the development of the educational program of coarse motor coordination, managed to contribute to stimulate school learning. Likewise, the teachers will be able to plan and use the educational games program through the

psychomotricity workshop, avoiding that they improvise their classes and have at their disposal the necessary materials for the best use of time.

Keywords: Coarse motor coordination, educational games, school learning.

CAPITULO I

CAPITULO I

1.1. PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION.

Los antropólogos han estudiado los juegos infantiles a través de la historia y sus orígenes, llegando a la conclusión de que todas las tribus y los grupos más antiguos de los que se tienen datos consideraban los juegos como algo natural de los niños, impulsando siempre su creatividad e ideando nuevas formas de entretenerlos con artículos lúdicos. Las pinturas rupestres y los artículos que se han encontrado en los lugares donde vivieron antiguas civilizaciones han dado testimonio de este hecho.

Si nos retomamos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aunque el periodo lúdico de los niños era mucho más corto que sería en tiempos posteriores.

Los juegos infantiles a través de la historia primero se desarrollaban con artículos que los niños tenían a la mano, por lo regular eran objetos de la naturaleza y sencillamente se utilizaba la imaginación para recrear escenarios fantásticos o roles de juegos con sus compañeros. Más tarde se empiezan a fabricar los primeros juguetes de los que se tienen datos, contruidos principalmente con madera.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Sorprendentemente a menudo, los niños juegan el mismo tipo de juegos: a la rayuela, a saltar a la cuerda, con muñecos o pelotas. Sin embargo, los juegos y los juguetes suelen diferenciarse en las distintas sociedades, dependiendo este

fenómeno del acceso a diversos tipos de materiales y a los valores existentes relacionados con el juego.

En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional. No se sabe exactamente cuándo se celebraron por primera vez, se sabe que venían celebrándose periódicamente antes del 776 a.C., fecha oficial de su comienzo.

En Roma, según el poeta latino Juvenal (60-130), la principal preocupación del pueblo era «pan y juegos» (panem et circenses). Utilización política de los juegos para adultos. Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego». En otro fragmento menciona que «la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura».

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901) iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freud. Todas las teorías que desarrollan van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, y serán desarrolladas más adelante.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

La gran mayoría de los juegos infantiles se organizan en equipos o con grupos de niños, aunque los infantes tienen la capacidad de jugar solos y utilizar su imaginación en caso de que no existan compañeros de juego. Los juegos tienen la característica de trasladarse a todas partes del mundo, por lo que no es extraño que los mismos juegos infantiles existan en diferentes continentes, independientemente de las distancias.

Aunque los dispositivos móviles y las tecnologías han desplazado un poco la necesidad de los niños de jugar al aire libre, también han realizado

aportaciones sobre todo en el área de la comunicación y la interactividad, ahora por ejemplo, los niños pueden jugar con otros niños que se encuentran del otro lado del mundo por vía internet. Y aun nos esperan sorpresas en el tema de los juegos infantiles a través de la historia.

La importancia de los juegos en la infancia viene determinada por la naturaleza de todos los niños para jugar e interactuar con grupos para desarrollar destrezas y habilidades, así como la confianza y por supuesto las risas y la felicidad. Todos hemos visto la reacción de los niños cuando reciben un juguete nuevo, o sus caras cuando la están pasando bien.

Compartir positivas experiencias lúdicas crea fuertes lazos entre adultos y niños a través de toda la niñez. En una palabra, el jugar es vital para el desarrollo en la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. Aunque los niños aprenden a través del juego con placer, no es un objetivo en sí mismo. Solamente es un medio para alcanzar una meta final. Es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción.

Es por esto que una de las dinámicas más importantes en el crecimiento del niño son los juegos. Los juegos contribuyen a: La inteligencia, Aptitudes físicas, Aptitudes emocionales, Habilidades sociales y a la Imaginación de un pequeño.

Es el primer medio en el que ellos entienden al mundo y se relacionan con él, pues gran parte del aprendizaje de los niños en el jardín de infantes viene a partir de los juegos.

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural.

El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

De igual manera es de suma importancia conocer de dónde se origina la Psicomotricidad. La misma que aparece a comienzos del siglo XX con Duple

(1970), se inicia en Francia y se inspira en el resultado de un riquísimo proceso de producción de ideas científicas y técnicas, experiencias y teorías educativas así como con la aportación de distintas prácticas corporales como la educación física Europea, el yoga oriental, la medicina reeducativa y diferentes corrientes y métodos de relajación, así como la neuro psiquiatría clásica.

El término que nos ocupa hay que subrayar que fue utilizado por primera vez a principios del siglo XX y más concretamente quien lo acuñó y empleó fue el neurólogo Ernest Dupré que lo utilizó para referirse a cómo diversas anomalías o problemas a nivel psíquico y mental traen consigo consecuencias en el aparato motor de una persona. Una idea aquella de la que partieron otros científicos y estudiosos médicos como fue el caso del francés Henri Wallon. Este lo que hizo fue resaltar la importancia que en el niño tiene el movimiento pues es el que conseguirá que se desarrolle perfectamente a nivel psíquico.

Puede decirse que la psicomotricidad tiene como interés el desarrollo de las capacidades de expresión, creatividad y movilidad a partir del uso del cuerpo. Sus técnicas intentan ejercer una influencia positiva en la acción que se produce con intencionalidad, con el objetivo de fomentarla o modificarla de acuerdo a la actividad del cuerpo.

Es posible distinguir entre diversos ámbitos de acción de la psicomotricidad, que derivan en corrientes o disciplinas como la **psicomotricidad clínica** (enfocada a personas con problemas en su evolución, proponiendo tratamientos mediante el uso del cuerpo) y la **psicomotricidad educativa** (que se desarrolla en la etapa escolar y se orienta a personas sanas para fomentar su desarrollo mediante el **juego** y la actividad física).

Los orígenes de la educación inicial en el Perú se remontan al 25 de mayo de 1931 cuando las educadoras Victoria y Emilia Barcia Boniffati, a pedido del Presidente Augusto B. Leguía, fundan oficialmente el primer jardín de la infancia en el Perú.

“La ley peruana señala que los niños desde que nacen tienen derecho a ser educados, primero por los padres y luego por los maestros. Los niños de inicial aprenden muchas cosas y es un referente para la educación posterior. El aprender jugando y jugar es como respirar para ellos”, puntualizó Emma García.

La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad , mirar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

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

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

aprendizaje. Sumado a esto la demostración por la carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor.

En los recreos los niños son tristemente, obligados a jugar en espacios reducidos, presentándose problemas de hacinamiento. Esta misma problemática ocurre porque esta institución no tienen patio ni instalaciones adecuadas; porque es un local comunal adaptado con espacios inadecuados, sus zonas de juego son reducidos, y no existe profesores de educación física, para que le trabajen a los niños y las niñas de una forma adecuada y optima la motricidad gruesa.

De la misma manera un aspecto puntual de este estudio es que muchos de los padres desconocen la importancia del juego en esta etapa de la vida y su incidencia en el aprendizaje. Y no se le permite desarrollar el aspecto motor grueso por darle prioridad a otras áreas del conocimiento. Es pertinente anotar que todas las dimensiones del desarrollo requieren la fomentación de aspectos motrices.

Todo este análisis nos permite formular el siguiente problema de Investigación:

1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

Se observa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de la ciudad de Tacna en el proceso de enseñanza aprendizaje en las áreas curriculares, deficiencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa evidenciándose en acciones como saltar, lanzar, trepar, reptar, equilibrio, imposibilitando el desarrollo de los aprendizajes escolares.

1.3. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACION.

Para dar solución al problema antes mencionado nos planteamos los siguientes objetivos:

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

- Diseñar un programa de juegos de coordinación motora gruesa para los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva, de Tacna, basándose en los fundamentos teóricos de Hernández y Rodríguez con el propósito de estimular los aprendizajes escolares.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diagnosticar e identificar en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de Tacna el desarrollo de la coordinación motora gruesa.
- Identificar, seleccionar y analizar la bibliografía correspondiente al objeto de investigación.
- Analizar y sintetizar los fundamentos teóricos de Hernández y Rodríguez respecto a la coordinación motora gruesa.
- Diseñar un programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa para los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de Tacna.

1.3.3. CAMPO DE ACCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa.

1.3.4. HIPÓTESIS:

Si se diseña un programa de juegos educativos de la coordinación motora gruesa a los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 440 del distrito de Ciudad Nueva de Tacna basándose en los fundamentos teóricos de Hernández y Rodríguez entonces se estimulara los aprendizajes escolares.

CAPITULO II

CAPITULO II

2.0. MARCO TEORICO Y METODOLOGICO

2.1. ANTECEDENTES TEORICOS

En la revisión de antecedentes, relacionados a la investigación se presentan estudios internacionales y nacionales sobre el desarrollo psicomotor y otros programas que aportan significativamente el trabajo.

A continuación se menciona los siguientes antecedentes:

Gastiaburú Farfán, Gloria María en su trabajo de investigación titulado: PROGRAMA “JUEGO, COOPERO Y APRENDO” PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA I.E. DEL CALLAO para optar el grado académico de Bachiller de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia, concluyó: La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación viso motora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Rosada Hernández, Silvia Lissette en su trabajo de investigación titulado: "DESARROLLO DE HABILIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA, PARA NIÑOS DE PREPRIMARIA." Para obtener su grado de el TÍTULO Y GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA, concluyó: Las maestras de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea San Gaspar, zona 16 mostraron facilidad al utilizar la

guía de desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de 6 años de edad, con los materiales que la institución ya cuenta. Los niños de párvulos mostraron mayor entusiasmo, motivación y alegría al poder brindárseles suficiente tiempo para realizar sus clases de educación física. La utilización de los materiales fue de gran apoyo para las maestras y alumnos, con anterioridad no utilizaban los materiales porque aún estaban empacados y tenían el temor de perderlos o arruinarlos. El correcto desarrollo y la estimulación adecuada de las habilidades motoras gruesas en los niños se vio reflejado al observarse el esfuerzo de los estudiantes por realizar correctamente los ejercicios. Las maestras planificaron y utilizaron la guía de desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física para niños de 6 años de edad, evitándose así que ellas improvisaran sus clases y tuvieran al alcance los materiales necesarios para el mejor aprovechamiento del tiempo.

2.2. BASE TEORICA.

2.2.1. TEORÍA DE HERNANDEZ R. Y RODRIGUEZ S. (2000:16)

“La coordinación motora gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando y corriendo”.

Hernández R., y Rodríguez S.: El niño posee desde antes de su nacimiento un potencial de desarrollo, el cual podrá ser optimizado en la medida que los factores biológicos y ambientales sean favorables. El desarrollo infantil debe ser entendido como el producto de la continua interacción entre el fondo de experiencias, los factores genéticos y el desarrollo biológico.

Fases o etapas del desarrollo según Hernández R., y Rodríguez S.:

Es la aparición de nuevas conductas, habilidades en distintas etapas del niño, las mismas que le ayudan a la adaptación en su entorno.

Áreas de Desarrollo: Grupo de conductas que tienen una finalidad en común, por ejemplo en la motricidad gruesa está integrado de conductas que le ayudan

al niño adquirir el control del equilibrio del cuerpo con el fin de que el niño llegue a la bipedestación, saltar perfectamente, etc. El área de motricidad fina abarca toda habilidad con sus manos y poder utilizarlas de manera coordinada como; cortar con tijeras, coser, etc... Las áreas del desarrollo tienen una interacción una área con la otra. Una clara explicación de esto, cuando un niño tiene un retraso en el área cognitiva, por ende va a tener un retraso en el área de lenguaje y en el área motora.

Las estrategias para el desarrollo integral infantil, deben incluir el trabajo con padres, madres, miembros de la comunidad, instituciones gubernamentales que proveen servicios, de salud, educación, registro de nacimiento, y a organizaciones no gubernamentales, que proveen servicios y atención a niños y niñas entre 0 y 5 años.

2.3. PROGRAMA

El concepto de **programa** (término derivado del latín *programma* que, a su vez, tiene su origen en un vocablo griego) posee múltiples acepciones. Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso; la presentación y organización de las materias de un cierto curso o asignatura; y la descripción de las características o etapas en que se organizan determinados actos o espectáculos artísticos.

2.3.1. DEFINICIÓN DE PROGRAMA EDUCATIVO

Un **programa educativo** es un **documento** que permite **organizar y detallar un proceso pedagógico**. El programa brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir.

Los programas educativos suelen contar con ciertos contenidos obligatorios, que son fijados por el Estado. De esta manera, se espera que todos los ciudadanos de un país dispongan de una cierta base de conocimientos que se considera imprescindible por motivos culturales, históricos o de otro tipo.

Más allá de esta característica, los programas educativos presentan diferentes características aún en un mismo país. Cada centro educativo incorpora aquello

que considera necesario y le otorga una fisonomía particular al programa educativo que regirá la formación de sus alumnos.

En el caso de España, por ejemplo, está establecido por la pertinente ley orgánica de educación, que los programas educativos deben fomentar una serie de aspectos o principios como son los siguientes:

La equidad.

La igualdad de oportunidades.

La no discriminación.

La inclusión educativa.

Por lo general, un programa educativo incluye el detalle de los contenidos temáticos, se explican cuáles son los objetivos de aprendizaje, se menciona la metodología de enseñanza y los modos de evaluación y se aclara la bibliografía que se utilizará durante el curso.

Otra manera de entender el concepto de programa educativo es asociándolo a un software que sirve para enseñar algo. En este caso, se trata de un programa informático interactivo con fines didácticos.

Un programa educativo también puede ser un programa de televisión que, al igual que el software, busca difundir conocimientos de manera didáctica para que el televidente pueda asimilarlos y aprender.

A lo largo de la historia de la televisión han existido numerosos programas educativos que han pretendido servir a los espectadores para que aprendieran todo tipo de conocimientos. En concreto, entre los más importantes o alabados se encuentran estos:

“El concierto”. Entre los años 2000 y 2009, se emitió en España este espacio que lo que pretendió fue acercar la música clásica a los más pequeños. Para ello, con la colaboración de la Orquesta Filarmonía, se mostraban a los niños algunas de las piezas más importantes de este tipo de música mediante juegos y actividades de lo más divertidas.

“Érase una vez...el hombre”. En la década de los años 80 y 90 fue cuando se popularizó esta serie francesa de dibujos animados, que enseñó a los niños no sólo cómo fue el origen del hombre sino también algunos de los hechos históricos más relevantes. El hombre de Neanderthal, Marco Polo, la guerra de

los cien años, el rey Sol o la Revolución Francesa son algunos de los protagonistas de esta producción, realizada por Albert Barillé. Es importante saber que existieron otras muchas versiones de la misma, para acercar todo tipo de conocimientos a los más pequeños: “Érase una vez...la ciencia”, “Érase una vez...el espacio”, “Érase una vez...las Américas”...

Un ejemplo de programa educativo puede ser un ciclo televisivo que enseñe a hablar inglés. En los diversos programas, un docente explica cuestiones vinculadas a la pronunciación, la conjugación de los verbos y otros detalles

2.3.2. DEFINICIÓN DE PROGRAMA DE JUEGOS

Los programas de juegos educativos pueden llegar a ser una herramienta muy eficaz para enseñar cosas concretas a personas de todas las edades.

Cuando se habla de enseñar, aprender, la gente suele relacionarlo con estudiar, sentarse en una mesa con un libro y memorizar, o sea, una actividad poco atractiva. Sin embargo, si se trata de ejecutar un juego, con sus gráficos, sus músicas y sonidos sus objetivos, su diversión... y además el juego es altamente instructivo, entonces estamos consiguiendo que el aprender sea divertido. Y si es divertido, será rápido y llegará a más gente.

2.4. CONCEPTO: JUEGOS EDUCATIVOS

Estos son juegos que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es un juego que espontáneamente realizan los niños sin un objetivo educativo, pero podemos transformar en educativo en el momento que lo diseñamos para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos. Los micro juegos que presentamos en esta página, son actividades lúdicas con el objetivo de

estimular el desarrollo evolutivo del niño preescolar, en ese sentido son juegos didácticos, pensados para enseñar o estimular aspectos del desarrollo evolutivo.

El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje.

En el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente entendemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

El juego nos presenta dos elementos muy importantes como son: la creatividad y la libertad, implicando valores morales como; espíritu de superación, lealtad, cortesía, alegría, responsabilidad, perseverancia, espíritu deportivo, dominio de sí mismo. Valores físicos como; habilidad, reflejos, rapidez, fuerza, destreza. Valores humanos; tanto intelectuales como: inteligencia, atención, memoria, iniciativa, observación, creación, sentido colectivo.

2.4.1. ETIMOLOGIA DEL JUEGO:

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

2.4.2. DEFINICIONES DE ALGUNOS AUTORES:

K. Groos: Sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la 1º edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente.

Surge de considerar a esta actividad como una conducta adaptativa, partiendo de 3 ideas

- El juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida,
- Permite un desarrollo de los órganos y sus funciones,
- Los instintos se deben a una selección natural.

Esta teoría, de naturaleza biológica sirve para explicar algunos juegos elementales que realiza el niño, pero deja de lado aspectos subjetivos en diversas modalidades de juegos como los simbólicos y los sociales. Por otra parte no considera la actualidad del juego para el propio niño, como forma de expresión de su momento histórico y vital como forma de interpretar la realidad en que vive.

En este planteo biológico se observa las posturas siguientes:

Schillier: complementado por el filósofo Herbert Spenser, plantean el juego como un excedente de energía.

Claparede: en una de la teoría de Groos dice: que el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc.

Buytendijk: Tiende a señalar que el juego depende de la dinámica infantil marcando que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar.

Jean Piaget: Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

Eric H. Erikson: Indica sin respecto a las constricciones realizada por los niños puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en el destino de una persona, expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernar por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al

gozo del auto expresión. Si parecen delicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital.

Huisinga: El juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte.

Elkonin: en las distintas épocas de la historia según fueran las condiciones socio históricas, geográficas y domesticas concretas de la vida, los niños practicaron juegos de diversa temática. Son distintos los temas de juego de los niños de distintas clases sociales, como pueblos libres, pueblos oprimidos, pueblos nórdicos y los meridionales, hijos de obreros industriales, de los pescadores, de los ganaderos o de los agricultores.

Bauzer Madeiros: Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego.

Vygotski: El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

2.4.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es ésta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica.

Los docentes podemos sugerir a un niño y/o niña que juegue a tal o cual cosa, se le puede estimular a que juegue con otros niños y niñas pero cuando tal estímulo es tan fuerte que lleva al niño y/o niña a jugar sin tener ganas el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo.

El juego posee características fundamentales como actividad propia que los niños y niñas saben manejar con naturalidad.

Para Dewey (1859-1956), según Díaz el juego es una actividad desarrollada inconscientemente sin importar los resultados que de ella puede obtenerse.

Al respecto John y Elisabeth opinan: que el juego de un niño es la expresión perfecta de sí mismo como individuo en etapa de desarrollo.

El juego es el hecho de producirse de forma espontánea, no requiere de una motivación y preparación, el niño y la niña siempre está preparado para iniciar uno u otro juego, siempre en función de sus necesidades e interés de cada momento.

La actividad fundamental del niño y la niña es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño y la niña debe disponer del tiempo y espacio suficiente para la misma según sea la edad y la necesidad del juego.

El juego, de acuerdo a lo expuesto por Díaz (2002) presenta las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre,
- No tiene interés material,
- Se desarrolla con orden,
- El juego manifiesta regularidad y consistencia,
- Tiene límites que la propia trama establece,
- Se auto promueve,
- Es un espacio liberador,
- El juego no aburre,
- Es un fantasía hecha realidad,
- Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción,
- Se expresa en un tiempo y un espacio,
- El juego no es una ficción absoluta,
- Puede ser individual o social,
- Es evolutivo,
- Es una forma de comunicación,
- Es original.

En conclusión, para el niño y la niña el juego o actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación,

probándose y reafirmando en todas sus capacidades. Comprenderlo permite hacer sugerencias para que los padres y docentes consideren su participación en el juego infantil.

2.4.4. TIPOS DE JUEGOS

- **EN FUNCIÓN DE LAS DISTINTAS FASES EVOLUTIVAS SEGÚN PIAGET**

Si realizamos una clasificación a escala evolutiva infantil y como se manifiesta a través de los juegos tenemos que tomar como referencia a Piaget.

Juegos Funcionales

Es el típico juego de la fase sensorio motora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo aunque se escapen del alcance de su vista.

Juegos simbólicos

Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les acompañan en los juegos.

En las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles.

Juegos reglados

Predominan entre los 6 y 12 años, desde los 6 a los 12 las reglas se van complicando. Este tipo de juegos permite que los niños interactúen entre sí, comprendan las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación. Antes de los 6 años los niños ya han ido desarrollando algunas habilidades que les permiten entender posteriormente este tipo de juegos. Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil.

En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada.

Juegos de bloques o de construcción

En este tipo de juegos los niños crean construcciones, vehículos de transporte o cualquier tipo de objeto mediante la suma de pequeñas piezas de distinto tamaño, color y forma.

En los juegos de construcción se incorporan elementos del juego simbólico pero más complejos y con mayor detalle. Si antes, con los juegos simbólicos, una caja de cartón representaba un coche, ahora son un conjunto de piezas con bastante similitud a un coche, incluso tiene ya cuatro ruedas. Los juegos de construcción, a medida que evolucionan, se van asemejando las construcciones al objeto real.

Para jugar el niño ya debe dominar la motricidad fina y coordinación visual motora para colocar las piezas correctamente. Este tipo de juegos son los que más perduran en el tiempo. Cuando nos preguntan qué juego es el más rentable, desde luego son los juegos de construcción, ocupan prácticamente toda la infancia y jamás pasarán de moda. Hoy puedes comprar un juego de construcción y dentro de treinta años puede seguir utilizándolo si las piezas son de calidad.

- **EN FUNCIÓN DEL ÁREA O CAPACIDADES QUE SE QUIEREN ESTIMULAR**

Dependiendo qué capacidades o áreas se pretendan estimular los juegos se pueden dividir en:

Juegos cognitivos: relativos a la construcción de la lógica, estrategia y razonamiento.

Juegos emocionales o afectivos: construyen su capacidad para expresarse y entender sentimientos propios y ajenos, así como a compartir experiencias y calificar sus estados emocionales.

Juegos psicomotores: facilitan la capacidad para integrar habilidades motoras, sensaciones auditivas, visuales, en general estímulos sensoriales a escala cognitiva.

- **EN FUNCIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN DEL JUGUETE**

Juegos preparados o adquiridos

Aquellos juegos, como su nombre indica, el juguete está ya creado. Por tanto, no existe una fase previa al proceso del juego, cualquier juego comprado.

Juegos caseros o hechos por ellos mismos

Una de las mejores maneras de pasar un buen rato con nuestros niños es construir un juguete con ellos. Los niños no entienden de dinero, les da igual si un juguete es caro, barato. Sin embargo, sí que les importa si el juguete lo han hecho ellos. Entonces el grado de satisfacción es mucho mayor. Con este tipo de juego se trabaja doblemente las habilidades: durante el proceso del juego y antes, en la creación del juguete, donde intervienen varias habilidades que además no tienen por qué ser las mismas que las que se desarrollan durante el proceso del juego en sí.

En determinadas ocasiones el proceso de creación del juego es más productivo que el propio del desarrollo del juego.

Los niños tienen una creatividad increíble que, a veces, se reprime con juegos ya fabricados o comprados. No pueden moldearlos a lo que ellos imaginan. Ellos tienen una visión de lo que quieren. Por ejemplo, si han visualizado un garaje o una tienda, es más fácil adecuar cajas de cartones a lo que han visto que comprar un juguete que impone la estructura y la distribución.

Fabricando juguetes propios también contribuimos a que los niños aprendan a reciclar, a reutilizar las cosas que ya no usamos. Les ayuda a mejorar su autoestima ya que juegan con juguetes creados por ellos. Si viene alguien a verlos, enseguida les explican que ese juguete lo han hecho ellos, no que estaban jugando con ese juguete. En sus palabras te das cuenta donde ellos ponen la importancia, el valor y de lo que se sienten más orgullosos: de haber participado en la creación del juguete.

Para fabricar juguetes caseros sólo necesitamos herramientas habituales que tenemos en casa: tijeras, cinta para pegar, pegamento, grapadora, cutter, etc.

2.5. COORDINACIÓN MOTORA GRUESA:

Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección cefalo-caudal es decir primero cuello, continúa con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño.

La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.

Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio...etc

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos.

2.5.1. HABILIDADES MOTRICES DEL NIÑO DE TRES AÑOS

- El pequeño empieza a trabajar la atención y las actividades manuales
- Al niño de tres años le encanta correr, saltar, subir y bajar escaleras o ir en triciclo. No obstante, ya empieza a disfrutar de actividades más tranquilas, que exigen cierta atención y concentración por su parte. Puede entretenerse haciendo puzzles, doblar papeles, hacer trazos, le interesan algunos porqués de las cosas. Se prepara para la vida escolar, que muy probablemente ya ha empezado ese año con gran expectación.
- Le gusta la actividad motora gruesa, pero ya se entretiene con juegos sedentarios durante períodos más largos. Le atraen los lápices y se da una manipulación más fina del material del juego.
- Ante una caja con una pelota dentro, trabaja tenazmente para sacarla y una vez que lo consigue, prefiere estudiar el problema a jugar con la pelota, lo que refleja un cambio en los intereses motores.
- En el dibujo espontáneo e imitativo muestra mayor capacidad de inhibición y delimitación del movimiento. Sus trazos están mejor definidos y son menos difusos y repetidos; es capaz de hacer trazos controlados. También en la construcción de torres muestra mayor control: levanta torres de 9 o 10 cubos.
- Puede doblar un pedazo de papel a lo largo y a lo ancho, pero no en diagonal.
- Tiene sus pies más seguros y veloces. Su correr es más suave, aumenta y disminuye su velocidad con mayor facilidad, da vueltas más cerradas y domina las frenadas bruscas.
- Puede subir escaleras sin ayuda, alternando los pies, aunque bajar le resulta más difícil. Puede saltar del último escalón con los pies juntos. También es capaz de saltar con los pies juntos desde una altura de hasta 30 centímetros.
- En el andar hay menos balanceo y vacilaciones; está cerca del dominio completo de la posición erguida y durante un segundo o más puede pararse sobre un solo pie.
- Pedalea en un triciclo.

El desarrollo motor grueso en niños de 3 a 6 años debe incluir:

- Mayor habilidad para correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear
- Habilidad para atrapar una pelota que rebota
- Habilidad para pedalear un triciclo a los 3 años, pero quizá no manejar bien el volante sino hasta los 4 años
- Alrededor de los 4 años, habilidad para saltar en un pie y balancearse luego sobre un solo pie durante unos 5 segundos
- Habilidad para caminar apoyando desde el talón hasta los dedos

2.5.2. IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS

Una de las partes más importantes del desarrollo infantil es la motricidad gruesa puesto que, para el futuro desarrollo de la motricidad fina, es necesario que previamente se desarrolle la motricidad gruesa. Cuando un niño ha desarrollado y coordinado sus movimientos gruesos está listo para comenzar el desarrollo de la motricidad fina y la posterior grafo motricidad.

Las actividades para desarrollar la motricidad gruesa son especialmente importantes porque ayudan a perfeccionar y a coordinar las que el niño ha estado desarrollando desde que inició la marcha o comenzó a caminar.

Un niño que ha desarrollado bien su motricidad gruesa tendrá menos problemas para aprender a escribir, para practicar deportes y tendrá más estabilidad y equilibrio, algo fundamental para mantener movimientos coordinados. Será un niño seguro de sí mismo, más competitivo físicamente y reaccionará de manera más rápida que otros, por lo que ejercitarla desde el primer ciclo de infantil, es fundamental para perfeccionarla.

La motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral de tu hijo, ya que implica acciones relacionadas con los movimientos de todo tu cuerpo.

La motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Su correcto desarrollo le permite a su hijo poder subir la cabeza, gatear, incorporar a la postura inicial, voltear y mantener el equilibrio, entre otras habilidades.

Este tipo de motricidad permite que tu pequeño sea capaz de desplazarse, además facilita que te atrevamos a conocer su entorno experimentando con todos sus sentidos.

Por otro lado, los tipos de motricidad, sea fina o gruesa, constituyen la base para el desarrollo de la zona cognitiva de tu hijo.

2.6. LOS APRENDIZAJES ESCOLARES

2.6.1. ¿QUÉ ES APRENDIZAJE?

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero

no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes).

2.6.2. ¿QUÉ ES APRENDIZAJE ESCOLAR?

Gerardo Mora (México) IBERCIENCIA.

La “matriz del aprendizaje escolar” es la forma en que el estudiante integra sus conocimientos, habilidades y actitudes hacia las tareas escolares. Puede ser ordenada, desordenada, activa o pasiva. Diagnosticarla sirve al profesor para definir el tipo actividades, grados de dificultad y estrategias didácticas.

Definir las características de cada estudiante resulta fundamental para definir las estrategias didácticas que logren los aprendizajes esperados por la escuela. Se han elaborado diversas clasificaciones para los “estilos de aprendizaje” que parten de algunas características cognitivas de los alumnos, pero que son poco útiles a los profesores. En la práctica, los clasifican respecto a la “disciplina” o sus conocimientos.

Recurriendo al concepto “matriz de aprendizaje”, lo adecuamos al contexto escolar para definir cuatro tipos de acuerdo al comportamiento y saberes del alumnado. En este sentido, la matriz de aprendizaje escolar es la forma en que el alumno utiliza sus conocimientos para lograr los aprendizajes escolares y adecuar su conducta a este fin. De acuerdo a sus conocimientos son “pasivos o activos” respecto a su proceso de aprendizaje, y “ordenados o desordenados” respecto a la adecuación de su conducta. En efecto, tenemos cuatro tipos básicos:

- Ordenado-activo o autorregulado. Al que denominamos alumno “autónomo”. Se caracteriza por tener hábitos de estudio, prepararse para las clases, poner atención y realizar las tareas escolares. Tiene motivación intrínseca.
- Ordenado-pasivo. Denominado “pasivo”. Requiere motivación extrínseca y la guía del profesor para realizar las tareas escolares.

- Desordenado-activo. Denominado “activo”. Sus conocimientos no se enfocan en el aprendizaje escolar. Si el profesor se interpone con sus intereses se torna rebelde.

Desordenado-pasivo. Denominado “desordenado”. Tiene problemas conductuales que causan conflictos que interfieren en su aprendizaje, por lo que sus conocimientos suelen ser limitados.

La minoría de alumnos es de autónomos, habiendo casos en que no existan en un grupo escolar. Pero también hemos visto casos en que son numerosos y el profesor los trata como pasivos.

Las causas que originan estas tipologías son familiares, culturales y escolares. La funcionalidad familiar del alumno y del profesor se traslada al aula, conformándose una familia ampliada donde alianzas y límites se tratan de reproducir. La cultura proveniente del entorno social, también se reproduce en la escuela. Y las formas de enseñanza, usualmente transmisivas, afectan los procesos de aprendizaje. En este contexto, los alumnos autorregulados son casos atípicos.

Para el diagnóstico de estas tipologías establecemos procedimientos complementarios. Primero, la observación del cuaderno y la conducta del alumno en clase. Si hubiera dudas con alguno, la aplicación de un test de funcionalidad familiar o la clasificación de los niveles de desarrollo moral de Kohlberg. Por ejemplo, resulta difícil distinguir al activo del desordenado, pero sólo el primero es capaz de cumplir un contrato pedagógico.

Distinguir estos tipos resulta esencial para definir estrategias de gestión ambiental que repercuten en la calidad de los aprendizajes:

- Para los autónomos: Garantizarles la integridad y reconocimiento en el aula, pues suelen ser acosados por los demás alumnos. Y proponerles tarea con retos cognitivos.
- Para los activos: negociación y contratos pedagógicos.
- Para los pasivos: tareas regulares y evaluación continua.
- Para los desordenados: Reglas, límites, con estímulos positivos y negativos. Estos estímulos son personalizados, no son sanciones genéricas.

Por supuesto, los alumnos con necesidades educativas especiales o “capacidades diferentes” requieren adecuaciones curriculares o canalización, además de las estrategias de gestión ambiental mencionadas.

La existencia de los cuatro tipos en un grupo escolar requiere adecuar la dificultad de dominio procedimental para cada uno de ellos, así como la organización grupal de la clase (binas, equipos, individual) y seleccionar a un alumno para controlar el avance de la enseñanza (alumno-eje). Asimismo adecuar el tipo de actividades, recursos y procesos de evaluación. Todo lo cual debe reflejarse en la planificación de la enseñanza.

2.6.3. CÓMO ESTIMULAR LAS CAPACIDADES DE LOS NIÑOS DE 0 A 3 AÑOS

Todos los seres humanos nacen con una estructura neurológica inmadura que se configura, desde antes del nacimiento y a lo largo de toda la vida, gracias a dos componentes: el componente genético y el componente ambiental. Intervenir sobre este componente ambiental es posible. Pero, ¿cómo estimular las capacidades de los niños de 0 a 3 años? Precisamente, esta inmadurez, gracias a la cual existe la posibilidad de aprender y de adaptarse al entorno cultural en el que se nace, se relaciona con los mecanismos madurativos que configuran el Sistema Nervioso Central [SNC]: la plasticidad neuronal y la especialización. Aunque son temas amplios y difíciles de delimitar, se puede decir que la plasticidad anatomofuncional permite la adaptación del niño a los azares que alteran el programa genético. La especialización, en cambio, hace referencia a que cada una de las partes del cerebro vaya adquiriendo una función determinada.

El papel del ambiente en el desarrollo de las capacidades del niño

A lo largo de la historia, se ha intentado medir la influencia que puede ejercer sobre la inteligencia, el componente genético y el componente ambiental. Y aunque resulta bastante difícil cuantificarlo, la interacción de ambos factores parece influir positiva o negativamente en la inteligencia.

Como medida general, podemos afirmar que cualquiera que sea la carga genética del niño, es conveniente cuidar el ambiente en el que se mueva, para ayudar a desarrollar correctamente sus capacidades.

Influencia del entorno escolar

El niño desarrolla sus capacidades en el entorno familiar, escolar y social. Sin embargo, el entorno escolar (con el apoyo directo de los padres) es el medio en el cual todos los niños (tengan o no trastornos) deben conseguir el desarrollo pleno de sus facultades. Por esta razón, es lógico pensar que las actividades que se desarrollan en él, engloben las finalidades educativa, terapéutica y preventiva. La educación temprana en la etapa de preescolar, es decir, de los 0 a los 3 años, puede ser muy beneficiosa para los niños debido a esta plasticidad de su cerebro.

2.6.4. ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS?

Todos los seres humanos comenzamos a aprender desde el momento en que nacemos. Durante los primeros años de vida, es cuando el cerebro está en su máximo potencial de maduración, y por ende se debe aprovechar para estimularlo desde temprana edad. El aprendizaje en edad temprana promoverá el desarrollo del niño(a), incitando su formación motora, social e intelectual.

Existen importantes evidencias en los campos de la fisiología, nutrición, salud, sociología, psicología y educación, las cuales demuestran que el desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social en los seres humanos ocurre más rápidamente durante los primeros años. La estimulación intelectual insuficiente puede llegar a provocar daños graves y posiblemente irreversibles sobre el desarrollo. He aquí una de las razones más importantes para comenzar la educación de sus hijos en los primeros años de vida.

Cuando el cerebro se desarrolla bajo condiciones óptimas, aumenta el potencial de aprendizaje y disminuyen las posibilidades de fracaso en la escuela. Por ello, los programas educativos que promueven la interacción con el medio físico, natural y socio-cultural pueden fomentar el desarrollo cerebral y las potencialidades de aprendizaje. Además, la mitad del desarrollo del intelecto se produce antes de los cuatro años de edad, debido a la relación existente entre la tasa de crecimiento del cerebro durante los primeros años y el efecto de la estimulación perceptual sobre la estructura y organización de las conexiones neuronales.

Según Piaget, durante los primeros 3 años de vida los niños(as) son como “esponjas”, ya que absorben todo lo que les rodea; se da la imitación de los juegos simbólicos, dibujos, conductas y del lenguaje hablado. Rodríguez, autor de La mente del niño. Cómo se forma y cómo hay que educarla, indica que el 75% de la maduración del sistema nervioso está programado genéticamente mientras que el 25% restante depende de la experiencia. Por lo que recomienda comenzar el aprendizaje de los niños y niñas tempranamente. Es justamente en esta etapa que se favorece el desarrollo niño(a) si se le ofrecen percepciones sensoriales en ambientes enriquecidos. Asimismo, desde el punto de vista emocional, en los primeros 6 años de vida el sujeto construye las bases de su autoestima, desarrolla confianza, seguridad, autonomía e iniciativa, en su relación con otras personas y con la cultura a la que pertenece.

Es por esto que es sumamente importante comprender el significado del aprendizaje durante los primeros años de vida ya que se busca satisfacer las necesidades de los niños y niñas. El enfoque de la educación hace énfasis en el crecimiento y desarrollo general del niño y en su individualidad. Debe darse por profesionales, en un lugar con un ambiente acogedor, agradable y seguro que ofrece una aventura para los niños y niñas a la hora de descubrir el mundo que los rodea.

2.7. BASE METODOLOGICA.

El tipo de investigación trata de un estudio descriptivo, la misma que ha buscado especificar las propiedades, características y los perfiles de los niños y niñas que se sometieron a la prueba, a través de los padres de familia. Es decir que a través de esta investigación se mide, evalúa y se recolectaron datos sobre las acciones de coordinación motora gruesa. En este estudio se ha seleccionado una serie de dimensiones sobre los juegos y acciones de coordinación motora gruesa también se ha recolectado información de manera conjunta sobre cada una de ellas para así describir lo que se investiga.

El diseño de investigación o plan de investigación se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea, en nuestro caso utilizamos el diseño no experimental transversal .Que consistió en recolectar datos en un

solo momento, en un tiempo único. Su propósito fue describir la variable independiente y analizar su incidencia e información en un momento dado.

La unidad de análisis estuvo constituida por 16 padres de familia de la Institución Educativa Inicial 440, se determinó de este modo la muestra sobre quienes se recolectaron los datos constituyendo la muestra de 16 niños y niñas, determinando dicha muestra a través del procedimiento no probabilístico, es decir que la elección de los elementos no dependen de la probabilidad sino de causas relacionadas con las características de la investigación.

Una vez que seleccionamos el diseño de investigación y la muestra no probabilística de acuerdo con nuestro problema de estudio o hipótesis la siguiente etapa consistió en recolectar los datos pertinentes sobre las actitudes o dimensiones de la variable independiente (Juegos educativos de coordinación motora gruesa) de los participantes. Recolectar los datos implicó elaborar un plan detallado de procedimientos que nos conduzca a reunir datos con un propósito específico. Este plan incluyó determinar:

- a) Cuáles son las fuentes de donde podamos obtener los datos? Es decir los datos deben ser proporcionados por personas, en nuestro caso padres de familia de los niños y niñas de la Institución Educativa.
- b) A través de qué medio o método vamos a recolectar los datos? El medio que utilizamos fue el cuestionario, el mismo que fue elaborado previamente.
- c) Hicimos uso de una prueba piloto, la misma consistió en administrar el instrumento a personas con características semejantes a las de la muestra. Sometimos a prueba no sólo el instrumento de medición sino también las condiciones de aplicación y los procedimientos involucrados.
- d) Antes de recolectar los datos se gestionó la autorización a los directivos de la Institución Educativa.
- e) Administración del instrumento, fue el momento de la verdad, todo nuestro trabajo conceptual y de planeación se confrontó con los hechos.
- f) El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario, consistió en un conjunto de preguntas respecto a las dimensiones de la coordinación motora gruesa (actitudes) Una actitud es una predisposición aprendida para responder coherentemente de una manera favorable o desfavorable. Las actitudes tienen diversas propiedades, entre las que destacan

dirección (positiva o negativa) e intensidad (alta o baja), estas propiedades formaron parte de la medición.

Hicimos uso del escalamiento de Libert, compuesto de 20 items que se presentaron en forma de afirmaciones para medir la reacción del sujeto en cinco categorías: Siempre, Casi Siempre, A Veces, Casi Nunca, Nunca.

La aplicación de esta escala fue de manera auto administrado, es decir se le entregó el cuestionario con las 20 afirmaciones a los 16 participantes y estos marcan, respecto de cada afirmación la categoría que mejor describe su reacción.

- g) Una vez recolectado los datos ¿De qué forma se prepararon para ser analizados y respondamos al planteamiento del problema? Para ello utilizamos el programa Excel 2010 y llevamos a cabo el procesamiento de los datos obtenidos, haciendo uso de la estadística descriptiva, procediendo a su análisis correspondiente y a su representación de cada uno de los cuadros obtenidos.

En el proceso de la investigación hicimos uso de los métodos teóricos y los métodos empíricos. Los primeros nos permitieron revelar las relaciones esenciales del objeto de investigación no observables directamente. Participaron en la etapa de asimilación de hechos, fenómenos y procesos y en la construcción de la propuesta.

Entre estos métodos podemos mencionar al Análisis/ Síntesis/ Abstracción/ Inducción y Deducción. Dentro de estos métodos teóricos se destacan los métodos históricos y los métodos lógicos. Dentro de los métodos históricos hicimos uso del método histórico tendencial el mismo que estuvo vinculado al conocimiento de las distintas etapas del objeto en su sucesión cronológica para conocer la evolución y desarrollo del fenómeno de investigación. Y dentro de los métodos lógicos usamos el método hipotético deductivo a través del cual propusimos una hipótesis como consecuencia de las inferencias del conjunto de datos empíricos. El método sistémico estructural dirigido a modelar el objeto mediante la determinación de sus componentes así como la relación entre ellos. El método causal, que consistió en establecer un modelo que precise las características que posee el objeto de investigación estableciendo sus relaciones, determinando cuales de ellas son

causas y cuales efectos. Los métodos empíricos fueron aquellos que revelaron y explicaron las características fenomenológicas del objeto. Se utilizaron fundamentalmente en la etapa de acumulación de información empírica.

CAPITULO III

CAPITULO III

3.0. RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACION.

3.1. ANÁLISIS DEL RESULTADO:

Se presenta a continuación los datos obtenidos como resultado de la aplicación del instrumento de investigación a los padres de familia para identificar las acciones de coordinación motora gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 440 del distrito de ciudad Nueva de Tacna.

TABLA N°1
A. ACCIONES DE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LA VIDA COTIDIANA

Ítems	NUNCA		CASI NUNCA		A VECES		CASI SIEMPRE		SIEMPRE		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
1	0	0%	7	44%	2	12%	0	0%	7	44%	16	100%
2	5	31%	0	0%	3	19%	8	50%	0	0%	16	100%
3	0	0%	7	44%	5	31%	3	19%	1	6%	16	100%
4	3	19%	8	50%	4	25%	0	0%	1	6%	16	100%
5	3	19%	1	6%	8	50%	4	25%	0	0%	16	100%
6	0	0%	7	44%	5	31%	3	19%	1	6%	16	100%
7	3	19%	3	19%	5	31%	5	31%	0	0%	16	100%
8	15	94%	1	6%	0	0%	0	0%	0	0%	16	100%
Total	29	23%	34	27%	32	25%	23	18%	10	8%	128	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Padres de Familia de la I.E.I 440

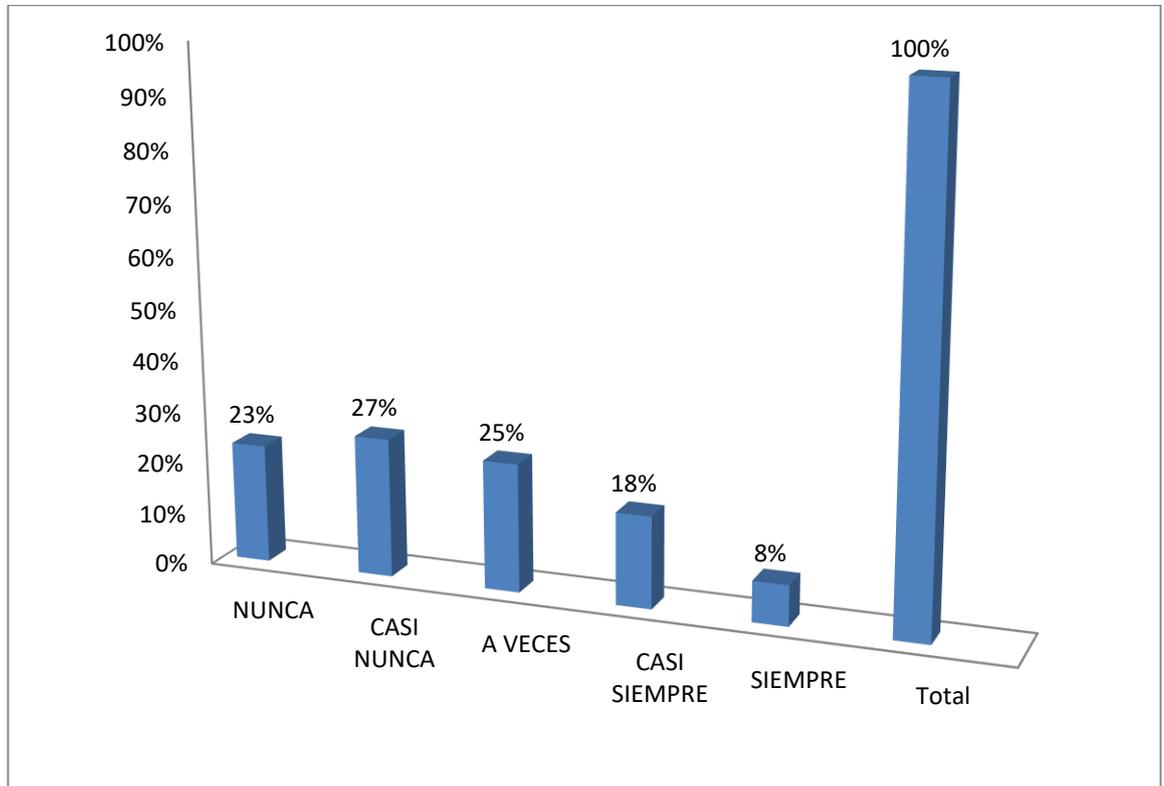
INTERPRETACIÓN:

En la Tabla N° 1 podemos observar lo siguiente:

- a). El 44 % de padres de familia casi nunca su niño juega en casa.
- b). El 0% de los padres de familia participan en el juego que su niño realiza.
- c). 7 padres de familia que representan el 44% afirman que casi nunca su niño comparte sus juguetes con los demás.
- d). El 50 % que representa a 8 padres de familia casi nunca a su niño le gusta bailar cuando escucha música agradable.
- e). Mientras que 1 padre de familia que representan el 6 % afirman que casi nunca su niño se viste sin ayuda.
- f). El 44 % de los padres de familia manifiesta que su niño se alimenta sin ayuda.
- g).3 padres de familia que representan al 19% afirma que casi nunca su niño se asea solo.
- h).Finalmente el 6% de los padres de familia menciona que su niño puede amarrarse el calzado solo.

En resumen: Casi nunca los niños tienen desarrolladas acciones de coordinación motora gruesa en la vida.

GRÁFICO N°1
A. ACCIONES DE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LA VIDA COTIDIANA



Fuente: Encuesta aplicada a los Padres de Familia de la I.E.I 440

TABLA N°2
B. ACCIONES DE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA PROPIAS DE SU
EDAD

Ítems	NUNCA		CASI NUNCA		A VECES		CASI SIEMPRE		SIEMPRE		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
1	7	44%	3	19%	6	37%	0	0%	0	0%	16	100%
2	0	0%	1	6%	3	19%	12	75%	0	0%	16	100%
3	0	0%	3	19%	9	56%	4	25%	0	0%	16	100%
4	3	19%	5	31%	8	50%	0	0%	0	0%	16	100%
5	11	69%	5	31%	0	0%	0	0%	0	0%	16	100%
6	1	6%	0	0%	7	44%	8	50%	0	0%	16	100%
7	3	19%	4	25%	8	50%	1	6%	0	0%	16	100%
8	1	6%	4	25%	7	44%	4	25%	0	0%	16	100%
9	0	0%	1	6%	7	44%	7	44%	1	6%	16	100%
10	1	6%	5	31%	7	44%	3	19%	0	0%	16	100%
11	3	19%	7	44%	4	25%	2	12%	0	0%	16	100%
12	15	94%	0	0%	1	6%	0	0%	0	0%	16	100%
Total	43	24%	38	20%	67	35%	41	21%	1	1%	192	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los Padres de Familia de la I.E.I 440

INTERPRETACION:

En la Tabla N° 2 podemos observar lo siguiente:

- a). El 37 % de padres de familia a veces su niño puede saltar la cuerda.
- b). El 19% de los padres de familia su niño trepa un tobogán y se resbala
- c). 9 padres de familia que representan el 56% afirman que a veces su niño salta en un pie.
- d). El 50 % que representa a 8 padres de familia a veces su niño mantiene el equilibrio parándose en un solo pie.
- e). Mientras que ningún padre de familia que representan el 0 % afirman que no juegan a la rayuela.
- f). El 44 % de los padres de familia manifiesta que su niño golpea un balón con el pie y corre

detrás de él.

g).8 padres de familia que representan al 50% afirma que a veces su niño lanza una pelota y corre a recibirla antes que rebote en el piso.

h).El 44% que representa a 7 padres de familia manifiesta que su niño a veces trepa el mueble y salta de él al piso

i). Del mismo modo 7 padres de familia que representan al 44% a veces su niño corre sin caer.

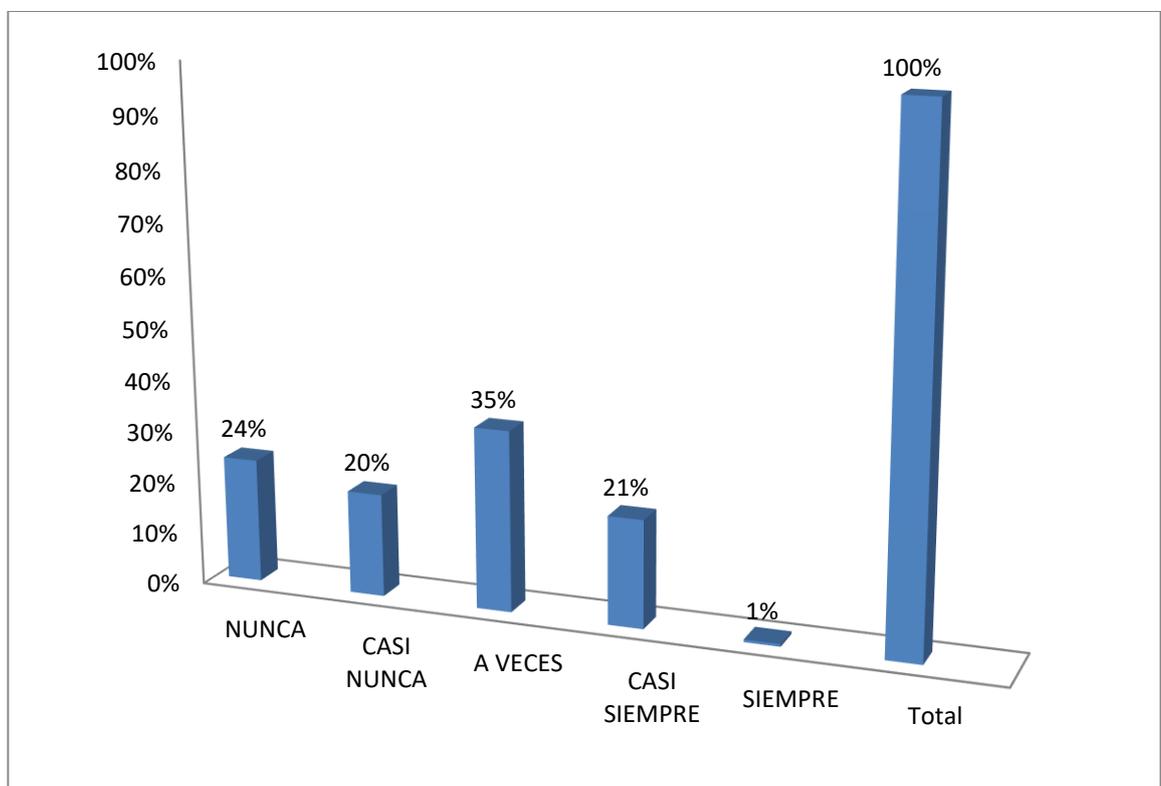
j). De igual forma el 44% de padres de familia menciona que su a veces se balancea en el columpio.

k) Por otro lado el 25% de padres de familia declara que su niño marcha como soldado.

l) Finalmente el 6% de los padres de familia menciona que su niño puede nadar sin dificultad.

En resumen: A veces los niños tienen desarrolladas acciones de coordinación motora gruesa propias de su edad.

GRÁFICO N°2
A. ACCIONES DE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA PROPIAS DE SU
EDAD



Fuente: Encuesta aplicada a los Padres de Familia de la I.E.I 440

3.2 PROPUESTA

El programa de Juegos Educativos de Coordinación Motora Gruesa que se propone en esta investigación ha sido diseñado atendiendo por una parte a los fundamentos teóricos sobre el tema (coordinación motora gruesa) y por otra parte a las demandas y necesidades recogidas y detectadas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial como consecuencia del cuestionario aplicado a los padres de familia y a la experiencia de la autora de este trabajo.

Descripción de la Propuesta

La propuesta “Programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa para estimular los aprendizajes escolares en niños de 3 años”, pretende facilitar a las maestras de la Institución Educativa Inicial 440 una programación de actividades que se pueden realizar con los niños y niñas, según las sub-áreas del DCN, y de esta forma fortalecer los talleres de psicomotricidad. Se busca también concientizar a las maestras de los beneficios de poner en práctica actividades que desarrollen el área motora gruesa en el proceso educativo para estimular los aprendizajes escolares en niños de esta edad.

La planificación del programa está dividida en tres dimensiones, las cuales se distribuirán de la siguiente manera:

Dimensión Uno: Desarrollo de habilidades de estructuración espacio-temporal (10 sesiones).

Dimensión Dos: Desarrollo de habilidades de coordinación y equilibrio (9 sesiones).

Dimensión Tres: Desarrollo de habilidades motrices (5 sesiones).

El programa cuenta con un instrumento de evaluación, la cual debe evaluarse al término de cada dimensión para evidenciar los logros y dificultades de cada niño y niña. Se recomienda efectuar la evaluación al inicio (pre diagnóstico) y al final (post diagnóstico) para determinar las dificultades individuales y los logros alcanzados durante el ciclo escolar.

Es importante llevar un control del desarrollo motor, y así solicitar refuerzo a los padres para que trabajen en casa las áreas que aún se tenga dificultad. Las actividades pretenden que el aprendizaje escolar del dominio de su coordinación motora gruesa por parte del niño y la estimulación por parte del maestro sea

desarrollado a través de actividades atractivas y dinámicas que permitan un desarrollo integral del niño.

La propuesta del Programa de Juegos Educativos para niños y niñas de 3 años basada específicamente en el DCN, dividida en tres dimensiones, la cual sugiere 24 sesiones para desarrollar la coordinación motora gruesa, el dominio de esta área es la base de todo aprendizaje lecto-escritor.

Estrategias metodológicas del programa.

La metodología del Programa de Juegos Educativos de coordinación motora gruesa es activa-participativa con enfoque constructivista, donde el niño(a) sea partícipe y actor principal de su propio aprendizaje, mejorando su desarrollo psicomotor.

En el nivel inicial se debe tener en cuenta las estrategias como recursos que ayuden a los niños a desarrollar sus potencialidades. Es por ello que se es necesario desarrollar la educación a través de su cuerpo haciendo uso del movimiento. Las actividades psicomotrices y las actividades recreativas crean en los niños y niñas condiciones que los llevan al conocimiento y buen uso de su esquema corporal, moviéndose con seguridad y un mejor control. Progresivamente harán un mejor uso de su cuerpo a través de coordinaciones cada vez más precisas. La utilización de estrategias deben de llevar al logro de competencias, capacidades y actitudes (Loli y Silva, 2007).

Nuestro Diseño Curricular actual da orientaciones metodológicas donde la mejor estrategia como actividad lúdica es el “juego”, ya que los niños necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad el juego es esencialmente corporal y sensorio motor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad (Ministerio de Educación, 2008).

Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego que lo ayuda a aprender y crecer mejor. El juego proporciona un aprendizaje infantil, entre las cuales tenemos: practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar.

Se debe considerar la organización del espacio: donde los niños se desenvuelvan en la escuela, donde haya materiales significativos que puedan manipular y aprender, así mismo el tiempo de la actividades que se realice con

los niños debe ser planificado, secuenciado y organizado (Ministerio de Educación,2008).

Las sesiones del Programa de Juegos Educativos de coordinación motora gruesa para estimular los aprendizajes educativos son activas participativas, se dará tres veces por semana y hacen una suma de 24 sesiones, con una duración de 45' aproximadamente cada una de ellas, donde se integra las dimensiones de Desarrollo de habilidades de estructuración espacio-temporal, Desarrollo de habilidades de coordinación y equilibrio , Desarrollo de habilidades motrices; mediante las actividades de juegos psicomotrices y de juego simbólico. Para desarrollar el programa se necesita de un espacio físico destinado exclusivamente para ese fin y de los materiales adecuados. Se ha seleccionado las competencias, capacidades, conocimientos y actitudes de las áreas de desarrollo según el Diseño Curricular Nacional del nivel inicial de la edad de tres años, determinando los respectivos logros e indicadores de aprendizaje. Las fases planteadas en las sesiones son las siguientes: inicio, desarrollo y cierre.

CONCLUSIONES.

- El desarrollo de los juegos educativos de coordinación motora gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 440 del distrito de Ciudad Nueva, requiere de un programa con entrenamiento de este tipo de juegos educativos para que pueda contribuir a estimular los aprendizajes escolares.
- Las acciones de coordinación motora gruesa en la vida cotidiana y las propias de su edad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 440 del distrito de Ciudad Nueva Provincia de Tacna, requiere del desarrollo de un programa de juegos educativos de coordinación motora gruesa para poder construir en la estimulación de los aprendizajes escolares.
- El correcto desarrollo y la estimulación adecuada de las habilidades motoras gruesas en los niños se verá reflejada al observarse el esfuerzo de los niños y niñas por realizar correctamente los ejercicios.
- Las maestras podrán planificar y utilizar el programa de juegos educativos a través del taller de psicomotricidad, para niños y niñas de 3 años de edad, evitándose así que ellas improvisaran sus clases y tuvieran al alcance los materiales necesarios para el mejor aprovechamiento del tiempo.

SUGERENCIAS

- Se recomienda a la Dirección de la Institución Educativa Inicial N° 440 del distrito de Ciudad Nueva Provincia de Tacna desarrolle este Programa de Juegos Educativos de Coordinación Motora Gruesa que se está proponiendo, con el propósito de estimular los aprendizajes escolares.
- Utilizar todos los materiales que cuenta la institución para el mejor aprovechamiento de los recursos y descartar el material que está quebrado, para evitar que los niños se lastimen
- Continuar estimulando en los niños el área motor gruesa en la precisión y exactitud al realizar cada ejercicio.
- Que, las autoridades den oportunidades a investigadores de este tema para la realización, ejecución de programas que promuevan un adecuado desarrollo psicomotor en los niños y niñas del nivel inicial.
- Que las maestras de inicial apliquen las actividades propuestas del Programa como estrategias para promover el desarrollo de juegos educativos de la coordinación motora gruesa y puedan innovar otras, según la edad de los niños.
- Que, se promueva de manera más continua la participación de los padres de familia orientándolos a la promoción del desarrollo psicomotor de sus hijos.

BIBLIOGRAFIA

- Autores: Julián Pérez Porto y María Merino. Publicado: 2008. Actualizado: 2012.
Berjer y Thompson 1997, Importancia del Juego
- Definiciones: Definición de programa (<https://definicion.de/programa/>)
- Autores: Julián Pérez Porto y María Merino. Publicado: 2013. Actualizado: 2015.
Definición de: Definición de programa educativo (<https://definicion.de/programa-educativo/>)
- Fassari, P. (2010). Psicomotricidad en el desarrollo del niño. Recuperado de <http://psicoaprendizajes.wordpress.com/tag/motricidad-gruesa/Guerra>.
<http://magalitaarmijosp.blogspot.pe/>
<http://www.monografias.com/trabajos104/desarrollo-habilidades-motrices-ninos/desarrollo-habilidades-motrices-ninos.shtml#desarrolla>
<http://www.monografias.com/trabajos104/desarrollo-habilidades-motrices-ninos/desarrollo-habilidades-motrices-ninos.shtml#desarrolla#ixzz5BfVM4f8I>
<http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/habilidades-motrices-nino-de-tres-anos>
<https://edukim.cl/index.php?route=phpblog/blog&id=21>
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html#HT4t0KvIO65PlcAe.99>
<https://definicion.de/aprendizaje/>
<http://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Matrices-de-aprendizaje-escolar>
<http://www.hacerfamilia.com/bebes/inteligencia-emocional-estimulacion-ninos-capacidades-ninos-20161130150410.html>
<http://www.contigosalud.com/la-importancia-del-aprendizaje-en-edad-temprana>
<https://babybedblocks.com/la-importancia-de-los-juegos-en-la-infancia/>
- Loli y Silva, 2007
- Ministerio de Educación, 2008
- Ministerio de Educación. (2008). Diseño Curricular Nacional. Lima: El autor
- Loli, G. & Silva, Y. (2007). Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral. Lima: Bruño.
- Piaget(1932, 1902, 1966) Psicología Educativa

ANEXOS

**CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA COORDINACIÓN MOTORA
GRUESA**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:.....

INSTRUCCIONES:

Estimado padre de familia, se le irá haciendo este tipo de preguntas para que responda con el mayor grado de conciencia posible, la misma que nos servirá para estimular y mejorar la coordinación motora gruesa de su hijo(a).

A continuación te presento una serie de proposiciones, respecto a la coordinación motora gruesa de tu niño(a), en cada una de ellas, escoge una de las 5 alternativas de respuesta que te presento y marca con un X la que a tu juicio consideras lo que realiza tu niño (a). Las alternativas son las siguientes: 1. Nunca, 2. Casi Nunca, 3. A Veces, 4 Casi Siempre, 5 Siempre.

**A. ACCIONES DE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LA VIDA
COTIDIANA**

Ítems	Proposiciones	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
1.	¿Tu niño(a) juega en casa?					
2.	¿Participas en el juego que tu niño(a) realiza?					
3.	¿Comparte tu niño(a) sus juguetes con los demás?					
4.	¿A tu niño(a) niño(a) le gusta bailar cuando escucha música de su agrado?					
5.	¿Tu niño(a) se viste sin ayuda?					
6.	¿Tu niño(a) se alimenta sin ayuda?					
7.	¿Tu niño(a) se asea solo?					
8.	¿Tu niño(a) puede amarrarse el calzado solo?					

B. ACCIONES DE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA PROPIAS DE SU EDAD

Ítems	Proposiciones	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
1.	¿Tu niño(a) puede saltar la cuerda (soga)?					
2.	¿Tu niño(a) trepa un tobogán y se resbala?					
3.	¿Tu niño(a) salta en un pie?					
4.	¿Tu niño(a) mantiene el equilibrio parándose en un solo pie?					
5.	¿Tu niño(a) juega a la rayuela?					
6.	¿Tu niño(a) golpea un balón con el pie y corre detrás de él?					
7.	¿Tu niño(a) lanza una pelota y corre a recibirla antes que rebote en el piso?					
8.	¿Tu niño(a) trepa el mueble y salta de él al piso?					
9.	¿Tu niño(a) corre sin caer?					
10.	¿Tu niño(a) se balancea en el columpio?					
11.	¿Tu niño(a) marcha como soldado?					
12.	¿Tu niño(a) nada sin dificultad?					

GRACIAS

AREAS, COMPETENCIAS Y CAPACIDADES SELECCIONADAS PARA LA EJECUCION DEL PROGRAMA

AREA	COMPETENCIA	ORGANIZADOR	CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	ACTITUDES/INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	Reconoce, explora, nombra y utiliza las partes gruesas de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra autónomo en sus acciones y sus movimientos • Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales. • Aprecia y cuida su cuerpo, Disfruta de sus logros. • Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés. • Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc., en sus actividades cotidianas y juegos libres • Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros.
	Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.			
Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo.				
Demuestra creciente coordinación de brazos y piernas al desplazarse, caminar, rodar, correr, saltar en dos pies.				
Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación viso motriz: óculo manual, óculo podal: lanzar objetos, patear pelota, rasgar papel, pintar con crayolas gruesas, enhebrar cuentas grandes, etc.				
Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.				
Construye Su Corporeidad		Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su		

			cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	
	Se identifica como niño o niña, reconociendo y valorando sus características físicas y afectivas, respetando las diferencias.	CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMÍA	Se reconoce como niña o niño identificando sus características corporales.	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta placer o malestar ante determinadas situaciones que lo afectan en su interacción con los demás.
	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándolos como parte de un grupo social.	DESARROLLO DE LAS RELACIONES DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	Reconoce su derecho a ser llamado por su nombre y a ser escuchado.	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta con agrado la ayuda y protección de la familia y otros adultos en diversas situaciones.
MATEMÁTICA	Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute.	NÚMERO Y RELACIONES	Identifica y relaciona objetos en función de características perceptuales: color, forma, tamaño, consistencia (duro, blando).	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta al realizar actividades matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.

	Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relacionando espontáneamente objetos y personas.	GEOMETRIA Y MEDICION	Construye y compara colecciones de objetos de distintas cantidades utilizando cuantificadores (muchos, pocos)	
	Realiza cálculos de medición utilizando medidas arbitrarias y resolviendo situaciones en su vida cotidiana	GEOMETRÍA Y MEDICIÓN	Establece relaciones de ubicación: delante de y detrás de. Compara la longitud (largo y corto) al medir diferentes objetos utilizando medidas arbitrarias.	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra iniciativa al explorar el espacio. • Demuestra libertad al realizar desplazamientos. • Disfruta descubriendo en objetos diferentes formas.
COMUNICACION	Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas, y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas.	EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL	Utiliza palabras nuevas para nombrar de manera sencilla características de objetos y seres vivos y comunicar sus necesidades deseos e intereses.	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés frente a las situaciones comunicativas (cuando le preguntan o responde preguntas).

<p>Comprende e interpreta mensajes de diferentes imágenes y textos verbales de su entorno, expresando con claridad y espontaneidad sus ideas.</p>	<p>COMPRENSIÓN DE TEXTOS</p>	<p>Nombra imágenes de ilustraciones: dibujos, fotografías, pinturas, ceramios, tejidos, etc. Y describe algunas de sus características</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés por comunicar y mostrar sus producciones
<p>Produce textos, empleando trazos, grafismos, o formas convencionales (letras) de escritura de manera libre y espontánea con sentido de lo quiere comunicar.</p>	<p>PRODUCCIÓN DE TEXTOS</p>	<p>Utiliza la lengua escrita como un medio de comunicación e información, haciendo diferentes signos y grafías según sus posibilidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta la producción libre y espontánea de trazos, signos y grafías.
<p>Expresa espontáneamente y con placer, sus emociones y sentimientos, a través del lenguaje plástico, dramático o musical que le permite mayor creación e innovación.</p>	<p>EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA</p>	<p>Expresión y apreciación corporal Realiza diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular. Expresión y apreciación plástica Expresión y apreciación plástica Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica. Expresión y apreciación musical Expresión y apreciación musical Utiliza su cuerpo, la voz, y el gesto para realizar actividades musicales. Expresión y apreciación dramática Desarrolla a través de la participación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta estados de ánimo mediante diferentes expresiones artísticas, expresando su agrado o desagrado. • Muestra disposición para aprender el orden y mantener la limpieza. • Disfruta de la libertad al cantar, bailar, tocar instrumentos, dramatizar, y expresar mediante las artes plásticas su mundo interior.

			en dramatizaciones, la expresividad y creatividad favoreciendo el descubrimiento de su imagen personal.	
CIENCIA Y AMBIENTE	Reconoce y valora la vida de las personas, las plantas y animales, las características generales de su medio ambiente, demostrando interés por su cuidado y conservación.	SERES VIVIENTES, MUNDO FÍSICO Y CONSERVACIÓN DEL AMBIENTE	Identifica a los seres vivos de su ambiente natural: animales y plantas.	<ul style="list-style-type: none"> • Se asea y alimenta cuidando su cuerpo en la vida diaria

SESIONES DEL PROGRAMA EDUCATIVO

A continuación se presenta las sesiones de Juegos Educativos de Coordinación Motora Gruesa a través de juegos psicomotrices y simbólicos para incrementar el desarrollo psicomotor en las dimensiones de: Desarrollo de habilidades de estructuración espacio-temporal, Desarrollo de habilidades de coordinación y equilibrio, para estimular sus Aprendizajes Escolares.

CONTENIDO

Estrategia	Sesiones	Dimensiones
Actividades lúdicas y recreativas	1. ¡Saludamos a nuestros amigos!	Desarrollo de habilidades de estructuración espacio-temporal (10 sesiones)
	2. Explorando mi cuerpo	
Dinámicas de resolución de problemas (solos)	3. Creamos movimientos	
	4. Me divierto descubriendo las posiciones de los objetos	
Retroalimentación y reforzamiento (solos y en equipo)	5. Ubicándome juego en el espacio	
Juegos de descubrimiento guiado(solos y en equipo)	6. Jugando a carreras	
	7. Desarrollando mi lateralidad me vuelvo veloz	
Juegos de imitación (se imitan las formas que realiza la profesora)	8. Llevando objetos de un punto a otro	
Juegos de acción y reacción (solos y en grupo)	9. Yo puedo atar y desatar	
Tarea para el aula y casa	10. Armandos torres de todos los tamaños	
Dinámicas con material convencional y no convencional: campo de juego y estructuras de juegos motrices, se realiza solos y en colectivo)	11. Juego y salto con las cuerdas	Desarrollo de habilidades de coordinación y equilibrio (9 sesiones)
	12. Descubriendo mi equilibrio	
Actividades lúdicas y recreativas con batones y cuerdas (solos y en equipos)	13. Fortaleciendo mi equilibrio con sogas y bastones	

Dinámicas con material convencional y no convencional: campo de juego y estructuras de juegos motrices, se realiza solos y en colectivo)	14. Me divierto con el cuadrado	
Guía de instrucciones practica y recreativa	15. Saltando como sapitos y conejos	
Retroalimentación y reforzamiento (solos y en equipos)	16. Me divierto reconociendo espacios	
Trabajo óculo manual de precisión y control de tono y postura	17. Fortalezco mis brazos lanzando pelotas	
Trabajo óculo podal de precisión y control de tono y postura	18. Transporte pelotas con mis pies	
Trabajo por imitación, aprendizaje vicario	19. Imito tu forma de caminar	
Dinámicas con material convencional y no convencional: campo de juego y estructuras de juegos motrices, se realiza solos y en colectivo)	20. ¡Lo puedo hacer con mi cuerpo!	Desarrollo de habilidades motrices (5 sesiones)
	21. Realizo ejercicios galopando en mi caballo	
	22. Reptando con mi cuerpo	
Retroalimentación y reforzamiento (solos y en equipos)	23. Ejercito mi cuerpo con mi creatividad	
	24. Demostrando mi puntería	

SESION	1
DENOMINACION	¡Saludamos a nuestros amigos!
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Actividades lúdicas y recreativas
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea. • Los niños mueven libremente las partes de su cuerpo. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corremos libremente en el patio y a la indicación de la docente, los niños se paran y se saludan con la oreja (juntan sus dos orejitas), siguen corriendo libremente y a la indicación de la docente, se paran y se saludan con las rodillas. Se repite la actividad con todas las partes del cuerpo. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se quedan tumbados en el suelo y realizan ejercicios de respiración. • Cada niño verbaliza, lo que más le gustó de la actividad y lo representan mediante el dibujo en una hoja.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.
RECURSOS Y MATERIALES	Recursos humanos (partes de su cuerpo), Hojas bond crayolas, plumones, colores, etc.

SESION	2
DENOMINACION	Explorando mi cuerpo
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Actividades lúdicas y recreativas
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. • Jugamos con los niños que pase el rey donde al quedarse alguien adentro dice si es niño o niña. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les presenta a una marioneta de Pinocho, se les pregunta

	<p>¿Quién es? ¿Qué es? ¿Podrá mover su cuerpo?, responden según sus saberes. Los niños juegan con la marioneta, tocándose la parte del cuerpo que se les va mencionando. ¿Cuántas cabezas tenemos? ¿Cuántos brazos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se tocan con los ojos cerrados la cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas. • Luego se unen por parejas poniéndose frente a frente y tocan la cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas del compañero, Los mismos niños van mencionando que otra parte del cuerpo pueden tocarse, así mismo mencionan cómo cuidamos nuestro cuerpo que es tan valioso. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo relajándose y respirando. • Dibujan libremente su cuerpo. Momento de la Verbalización: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. • Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Localiza en sí mismo y en los demás las partes gruesas de su cuerpo.</p> <p>COM. Dibuja libremente y según sus posibilidades su cuerpo mencionando si es niño o niña.</p> <p>C.A. Se asea y alimenta cuidando su cuerpo en la vida diaria</p>
RECURSOS Y MATERIALES	<p>Marioneta de Pinocho, Hojas bond crayolas, plumones, colores, etc.</p>

SESION	3
DENOMINACION	¡Creamos movimientos!
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Dinámicas de resolución de problemas (solos)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea. • Invitamos a los niños y niñas, a correr libremente en el patio. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregamos a cada niño pañuelos de colores, permitimos que los manipulen libremente e invitamos a crear movimientos con ellos. • Los demás niños imitan dichos movimientos.

	<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Formamos un círculo y con movimientos, cantamos la siguiente canción: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Yo soy un globo, Globo, globito De rojo color Me inflo y desinflo Hasta que salga el sol</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Verbalizan lo que hicimos durante la actividad. Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.
RECURSOS Y MATERIALES	Pañuelos de colores, canción, Hojas bond crayolas, plumones, colores, etc.

SESION	4
DENOMINACION	Me divierto describiendo las posiciones de los objetos
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Dinámicas de resolución de problemas (solos)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> En el aula, nos ponemos de pie y realizamos pequeños saltitos para entrar en calor, luego realizamos diferentes saltos en espacio reducido, y cantamos la canción cabeza, hombro, rodilla, y pie. Se realiza la explicación de la sesión y luego se pide a los alumnos se queden quietos juego de inmóvil, o congelados. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas se sientan en sus lugares y a la indicación de la profesora tendrán que identificar el lugar donde se encuentren diferentes objetos. Arriba, abajo, izquierda o derecha. Luego a la señal de la profesora deben describir diferentes objetos, dando características propias de estos. Por último se harán juegos de asociación de objetos y observados, y como se utilizan en la vida diaria. <p>Cierre</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza la dinámica de trabajo digito manual, y persecución óculo manual. Además de pequeñas respiraciones continuadas como si fuéramos a inflar un globo trabajo cardio pulmonar
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.
RECURSOS Y MATERIALES	Sillas Mesas Dibujos de salón de clase Material lúdico del salón de clase

SESION	5
DENOMINACION	Ubicándome juego en el espacio
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Retroalimentación y reforzamiento (solos y en equipo) Tarea para el aula y casa
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas se ubican de pie en sus lugares y se realiza la dinámica de inmóvil, luego la dinámica de las estatuas pero desde el nivel estático no dinámico. Se trabajan dinámicas de reconocimiento izquierda y derecha, arriba, abajo, adelante y atrás. <p>Desarrollo(solos y en parejas)</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas deben desplazarse por el aula en diferentes direcciones y velocidades y a la indicación de la profesora deben quedarse quietos, trabajando su auto control y tono muscular. Se trabaja la dinámica de caminar como gigantes, y cámara lenta. Se trabaja la dinámica del hombre araña, y de las escondidas Se trabaja dinámicas de caminar como hombre lunar, y sobre diferentes superficies. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Se cantan canciones como el campanero, los pollitos dicen. Se realizan ejercicios musculo faciales, y de entrenamiento de garganta, se tararea.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	M. Muestra iniciativa al explorar el espacio. Demuestra libertad al realizar desplazamientos.
RECURSOS Y MATERIALES	Campo de juego Salón de clase Mesas Sillas

SESION	6
DENOMINACION	¡Jugando a carreras!
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Juegos de descubrimiento guiado(solos y en equipo)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea. • Cantamos la siguiente canción, moviendo nuestro cuerpo. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Éste es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento: Jinetes, a la orden, un pie.</p> <p>Éste es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento: Jinetes, a la orden, otro pie.</p> <p>Éste es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento: Jinetes, a la orden, otra mano.</p> </div> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos con los niños carreras de velocidad. • Cinco niños se colocan en una línea de partida y a la señal de la docente parten. • Luego se forman según el orden de llegada. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos echamos en el suelo, y respiramos profundamente. • Verbalizan lo que hicimos durante la actividad. • Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc., en sus actividades cotidianas y juegos libres
RECURSOS Y MATERIALES	Canción, recursos humanos, Hojas bond crayolas, plumones, colores, etc.

SESION	7
DENOMINACION	Desarrollando mi lateralidad me vuelvo veloz
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Juegos de descubrimiento guiado(solos y en equipo)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Se ubica a los niños y niñas en la posición de pie, y se realiza la movilidad articular pero desde el fundamento de la circunducción. De extremidades superiores e inferiores. Se preparan las articulaciones de tobillos, y rodilla con mayor detalle. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Se forma a los niños y niñas en filas y se les pide que corran de un punto a otro, según lo indique la profesora, y se trabaja este fundamento en diferentes velocidades. Se repite la forma anterior solo que esta vez se pide que corran de lado, y de espaldas. Se trabaja la dinámica de la ola marina, todos se cogen de las manos y a la indicación de la profesora juntos corren de un punto A a un punto B <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realiza el juego de atrápame si puedes, los niños y niñas a la indicación de la profesora trataran de atraparse, se hace por grupos de género y luego mixto, se trabaja, ubicación espacial, lateral y el control de velocidad. Se realizan ejercicios descongestionantes.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Se muestra autónomo en sus acciones y sus movimientos
RECURSOS Y MATERIALES	Campo de juego Cuerdas Conos

SESION	8
DENOMINACION	Llevando objetos de un punto a otro
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Juegos de imitación (se imitan las formas que realiza el profesor) Cantar canciones infantiles (“con contenido educativo”)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Todos los niños se ubican en la posición de pie en sus sitios y

	<p>realizan la movilidad articular para ello imitan a la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se inicia por la cabeza y se termina en los pies • Se realiza la explicación de la sesión pero de manera lúdica y recreativa, utilizando un lenguaje apropiado a niños y niñas. • Se pregunta a los niños y niñas por su día, como se sienten y se mide el nivel de atención. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se ubican en cualquier punto del espacio de trabajo y a la indicación de la profesora realizan la imitación de animales, como el oso, la rana, el reptil, el cangrejo. • Cada niño lleva globos de un punto a otro utilizando sus diversos segmentos corporales. • Y luego trasladan pelotitas de una línea a otra, respetando las indicaciones que da la profesora <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza juegos de respiración pasiva, la dinámica de soplar la palma de la mano. • Se pregunta a los niños y niñas como se sienten y que fue lo que más les justo y se canta la canción cabeza hombro rodilla pie.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Se muestra autónomo en sus acciones y sus movimientos Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales.
RECURSOS Y MATERIALES	Pelotitas Globos Campo de juego

SESION	9
DENOMINACION	Yo puedo atar y desatar
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Juegos de acción y reacción (solos y en grupo)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se forma a los niños y niñas en media luna y junto a la profesora se canta la canción cucú cantaba la rana. • Se realiza la respectiva movilidad articular solo que ahora se parte de los pies hacia la cabeza, y se va explicando a los niños y niñas sobre los segmentos corporales que están trabajando y las dinámicas que se realizaran <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan juegos de amarrar y desamarrar cuerdas, formados en grupos los niños y niñas deberán: enroscarse y desenroscarse, y formar figuras como, círculos, triángulos, y cuadrados. Y se juega el juego de sapos al agua y sapos a la orilla, en el cual los niños y

	<p>niñas deben saltar a un lado y otro de la cuerda según se indique, se mide la capacidad de acción y reacción y atención a la indicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajamos control postural y el tono. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan dinámicas de respiración activa los alumnos y alumnas cogen, una hoja de papel y la soplan, en diferentes intensidades y direcciones. • Se realizan masajes a la garganta, y a los músculos faciales. • Se pregunta los niños y niñas como se han sentido y que es lo que más les gusta.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Acepta con agrado la ayuda y protección de la familia y otros adultos en diversas situaciones.</p> <p>M. Disfruta descubriendo en objetos diferentes formas.</p>
RECURSOS Y MATERIALES	Hojas de papel Campo de juego Cuerdas

SESION	10
DENOMINACION	Armando torres de todos los tamaños
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Tarea para el aula y casa
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en el aula de clase, se pide a los niños que se ubiquen frente a sus sillas y detrás y al lado de sus sillas. • Luego sentados en sus sillas se realiza la movilidad articular, se trabaja la técnica de espejo. • Se trabajan ejercicios de corrección postural, y respiración mini yoga. Se trabaja la dinámica de la semilla que crece. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican frente a sus sillas y se realizan dinámicas de gimnasia para el desarrollo infantil, se trabajan posiciones de escuadra, y barra fija, frontal y lateral utilizando las sillas. • Se utilizan los materiales de psicomotricidad del aula cubos, para formar torres, y se pide a los alumnos que realicen figuras de torres, y tamaños. • Se trabaja dinámicas de formar torres con sus cuerpos, juego del árbol, y se explica las diferencias entre tamaños, grande, chico, mediano, pequeñito, y muy muy pequeño. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan dinámicas de meditación se pide a los que cierren los

	<p>ojos y solo respiren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les pregunta cómo se han sentido en la sesión
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	M. Disfruta al realizar actividades matemáticas mediante el juego y otras actividades cotidianas.
RECURSOS Y MATERIALES	Aula de clase Sillas Mesas Cubos Material de clase Material de psicomotricidad

SESION	11
DENOMINACION	Juego y salto con las cuerdas
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Dinámicas con material convencional y no convencional: campo de juego y estructuras de juegos motrices (se realiza solos y en colectivo)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas forman filas por género, y realizan la movilidad articular de cabeza hacia los pies, luego pequeños saltos. • Se realizan juegos de paso ligero por el espacio de trabajo <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas formados en filas, corren de un punto a otro, y deben pasar por debajo de la cuerda. • Luego deben correr en pasar sobre la cuerda. Deberán correr y saltar la cuerda, ésta estará estirada a lo horizontal • Se realizan estaciones de cuerdas los niños y niñas primero corren y pasan por debajo de la cuerda uno estirada a la horizontal, y luego salta por la cuerda dos • Luego deberán caminar por las cuerdas como si fueran cuerdas flojas. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan juegos de jalar las cuerdas, juego de fuerza. • Se realizan juego de armar figuras con las cuerdas Se pregunta a los niños y niñas como se sintieron de realizar estos juegos.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros.
RECURSOS Y MATERIALES	Campo de juego Cuerdas de diversos tamaños Cronometro Estructuras de juegos motrices

SESION	12
DENOMINACION	¡Descubriendo mi equilibrio!
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Dinámicas con material convencional y no convencional: campo de juego y estructuras de juegos motrices, se realiza solos y en colectivo)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea. • Invitamos a los niños y niñas, a formar un círculo grande. Un niño se para en el centro y crea movimientos, los demás niños imitan los movimientos de sus compañeros. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente coloca sogas en el piso, en distintas direcciones. • El niño caminará pisando las sogas y haciendo equilibrio. • Posteriormente hará lo mismo, pero llevando la bolsita de granos en la cabeza. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se inflan y desinflan, pero como si fueran un globo aerostático muy grande. • Verbalizan lo que hicimos durante la actividad. • Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros.</p> <p>C. Demuestra interés por comunicar y mostrar sus producciones</p>
RECURSOS Y MATERIALES	Sogas, bolsitas de semillas, Hojas bond crayolas, plumones, colores, etc.

SESION	13
DENOMINACION	Fortaleciendo mi equilibrio con sogas y bastones
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Actividades lúdicas y recreativas con batones y cuerdas (solos y en equipos)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican en el campo de juego en cualquier lugar y a la indicación de la profesora realizan los patrones motrices básicos. • Trabajan movilidad articular dinámica y estática. <p>Desarrollo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Se ubican cuerdas y bastones de madera de diferentes tamaños en diversos lugares del campo de trabajo, se dibujan líneas en el piso y se forman columnas mixtas de niños y niñas, los cuales deberán caminar sobre las diferentes clases de cuerdas flojas. • Se juega a los encantados, los niños y niñas van caminando por las cuerdas y a la indicación de la profesora deben quedarse quietos, sobre las cuerdas, trabajando así su equilibrio estático. • Luego deben saltar de una cuerda a otra, como si subieran escaleras y desde la posición de ranitas. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pregunta a los niños como se sintieron de jugar a la cuerda floja y cual les gusto más, saltar el dibujo de la cuerda o la cuerda física.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros.</p> <p>C. Demuestra interés frente a las situaciones comunicativas (cuando le preguntan o responde preguntas).</p>
RECURSOS Y MATERIALES	Cuerdas Tizas Campo de juego bastones

SESION	14
DENOMINACION	Me divierto con el cuadrado
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Dinámicas con material convencional y no convencional: campo de juego y estructuras de juegos motrices se realiza solos y en colectivo)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican en cualquier lugar del espacio de trabajo, y a la indicación de la profesora realizan el juego de agua y cemento, y el gato y el ratón. • Se realiza la activación de articulaciones, y juegos de carreras cortas. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se forman grupos de trabajo, primero los niños deberán formar figuras geométricas como el cuadrado, solo que harán diferentes formas de cuadrados usando sus cuerpos, grandes, medianos y pequeños. • Se realiza el juego del mundo primero ellos forman un mundo grande utilizando sus cuerpos y luego se realiza el juego clásico del mundo, el avión. Y también se realiza el juego del cuadrado clásico. <p>Cierre</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Se realizan dinámicas de canciones como juguemos a la ronda, y cabeza, hombro, rodilla, pie. Se realizan dinámicas de respiración y vuelta a la calma.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>M. Disfruta descubriendo en objetos diferentes formas.</p> <p>P.S. Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales.</p>
RECURSOS Y MATERIALES	Campo de juego Tizas Estructuras de juegos

SESION	15
DENOMINACION	Saltando como sapitos y conejos
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Guía de instrucciones practica y recreativa
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas se forman en media luna en el campo de juego y realizan la movilidad de sus articulaciones, yendo de pies a cabeza. Se realizan juegos de respiración del globo Se realizan juegos de yoga para niños <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas se ubican en diferentes espacios de trabajo y a la indicación de la profesora caminan imitando a las sapitos y conejos Los niños y niñas realizan saltos como sapitos bebés, luego, como sapitos niños, jóvenes, mayores y ancianas, incrementando su capacidad de resistencia. Se repite la acción anterior solo que esta vez los niños y niñas lo harán como si fueran conejos <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realizan dinámicas de carreras, desde la posición de sapitos, y de conejos Se trabajan juegos de respiración y de director de orquesta. Se piden opiniones sobre la sesión desarrollada
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc., en sus actividades cotidianas y juegos libres</p> <p>C. Demuestra interés frente a las situaciones comunicativas (cuando le preguntan o responde preguntas).</p>

RECURSOS Y MATERIALES	Campo de juego Conos Cuerdas bastones
------------------------------	---------------------------------------

SESION	16
DENOMINACION	Me divierto reconociendo espacios
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Retroalimentación y reforzamiento de lo aprendido en clase y sesiones anteriores (solos y en equipos)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas en el espacio de trabajo realizan la movilidad articular de miembros inferiores. • Se realiza nuevamente el recordatorio de actividades ya realizadas • Se realizan juegos de saltos y saltos agrupados. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza el juego recreativo de sale lingo, los niños y niñas deberán saltar a sus compañeros desde la posición de piedrita, y formados en columnas mixtas. • Se realiza el juego recreativo de la gallinita ciega, en espacio reducido y espacio abierto. • Se realiza la dinámica del lazarillo • Se realiza la dinámica de tres pies. • Se lleva a los niños a recorrer toda la institución educativa y de esta manera valorara la institución y a tener cuidado y diferenciar zonas tranquilas y peligrosas <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se ubican a los niños y niñas en círculo y se realizan ejercicios descongestionantes • Se realizan ejercicios de flexibilidad • Se realizan ejercicios de vocalización • Se les pregunta cómo se sintieron de reconocer su institución
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Muestra iniciativa al explorar el espacio. Demuestra libertad al realizar desplazamientos.
RECURSOS Y MATERIALES	Aulas de clase Diversas áreas de la Institución educativa cuerdas

SESION	17
DENOMINACION	Fortalezco mis brazos lanzando pelotas

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Trabajo óculo manual de precisión y control de tono y postura
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas realizan ejercicios de dicción y masajes faciales. • Ejercicios de reconocimiento de colores y sonidos • Realizan ejercicios de flexibilidad y activación <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se colocan en columnas de cuatro niños y niñas cada una, y observan la demostración de la profesora, éste tiene una pelota de plástico que lanza hacia arriba y la atrapa mientras camina, lanza la pelota y da un giro. • Realiza juegos de coordinación óculo manual. • Realiza juegos de gimnasia rítmica. • Realizan juegos de lanzar la pelota a un punto fijo. • Realiza juegos de lanzamiento de la pelota como si fuera lanzamiento de bala. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se ordena los materiales de trabajo. • Se pregunta a los niños y niñas como se sintieron de realizan los juegos
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.</p> <p>Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc., en sus actividades cotidianas y juegos libres</p>
RECURSOS Y MATERIALES	Pelotas de plástico Campo de juego Conos

SESION	18
DENOMINACION	Transporto pelotas con mis pies
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Trabajo óculo podal de precisión y control de tono y postura
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea. • Invitamos a los niños y niñas, a correr alrededor de las sillas al compás de la música y deben sentarse cuando pare la música. <p>Desarrollo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Indicamos a los niños y niñas a formar dos grupos. Deben transportar la pelota de trapo pateándola con un solo pie. • Luego les pedimos que se junten en parejas y deben avanzar hacia el otro extremo del patio, pero llevando la pelota de un lado hacia el otro.(lanzándola entre ellos) <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos en el suelo formando un círculo entre todos. A continuación, decimos a los alumnos que deben cerrar los ojos y respirar profundamente, mientras la docente narra una historia • Verbalizan lo que hicimos durante la actividad. • Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.
RECURSOS Y MATERIALES	Sillas, música, pelotas de trapo, Hojas bond crayolas, plumones, colores, etc.

SESION	19
DENOMINACION	Imito tu forma de caminar
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Trabajo por imitación, aprendizaje vicario
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas forman un círculo y a la indicación de la profesora realizan la dinámica de lanzar su nombre. • Se realiza la movilidad articular con micro movimientos. • Se cantan las canciones aprendidas, a lo largo de las sesiones • Se realiza el juego atrapar a la profesora <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas ubicados en un solo grupo realizan el juego del cardumen, se ubican detrás de la profesora y repiten todos los pasos que ella va realizando, cuerda floja, animales, trabajo de voz, canciones y trabalenguas, aprendizaje por imitación. • Se van recordando y aplicando todos los juegos más técnicos a nivel de coordinación, lenguaje y motricidad, (como el director de orquesta, trabajo con pelotas) que se han practicado hasta la fecha, los niños y niñas, se detienen y siguen según lo haga la maestra. • Se trabaja dinámicas de expresión corporal, y oral <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan dinámicas de respiración, y trabajo de vocalización.

	<ul style="list-style-type: none"> • Se pregunta a los niños y niñas sobre las sesiones realizadas y que mencionen que juegos y dinámicas recuerdan. • Se les pregunta que juegos les gustaría repetir.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Manifiesta placer o malestar ante determinadas situaciones que lo afectan en su interacción con los demás.
RECURSOS Y MATERIALES	Recursos humanos

SESION	20
DENOMINACION	¡Lo puedo hacer con mi cuerpo!
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Dinámicas con material convencional y no convencional: campo de juego y estructuras de juegos motrices, se realiza solos y en colectivo)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños calientan su cuerpo cantando y bailando al ritmo de la canción “En la Batalla del calentamiento” <p style="text-align: center;">En la batalla del calentamiento Queremos ver la fuerza del Sargento. Sargento a la carga Manos arriba. Coro.</p> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza dos rostros en blanco en dos papelotes y se coloca en el otro extremo del patio. • Previamente se formará dos equipos uno de niñas y otro de niños, se realizará un circuito para poder llegar a las caras dibujadas, el circuito consiste en: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saltar de llanta en llanta (6) ✓ Pasar por debajo de la mesa reptando. ✓ Correr en zigzag (camino de conos) ✓ Llegan a la caja mágica y cogen una parte de la cara, nariz, ojo, etc. y lo pegan donde corresponde. ✓ Gana el equipo que termine primero. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • A cada niño se les da un globo, lo inflan y lo lanzan hacia arriba, tratando de mantenerlo
INDICADORES DE	P.S. Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc., en sus actividades

EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	cotidianas y juegos libres
RECURSOS Y MATERIALES	Papelotes, llantas, mesas, conos, cajas, siluetas

SESION	21
DENOMINACION	Realizo ejercicios galopando en mi caballo
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Dinámicas con material convencional y no convencional: campo de juego y estructuras de juegos motrices, se realiza solos y en colectivo)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan. EL CACIQUE Y LOS INDIOS • El cacique está sentado en el centro del patio de juego, mientras los indios danzan y aúllan a su alrededor. En cierto momento el cacique enojado y cansado de que interrumpen su descanso se levanta y los persigue, todos corren, para no ser atrapados, los que son tocados ayudan al cacique a atrapar a los demás. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con anticipación, se les pide a los niños que traigan un palo de escoba decorado como caballo. • Con caballo en mano realizamos los siguiente: • Galopar: en punta, de pies, con talones, moviendo tu cabeza de un lado a otro. • Galopar de frente, de espaldas, de costado, en diferentes direcciones <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se paran en un círculo adoptando la forma de un arbolito, que se le cae una rama y luego otra y otra hasta que se quedan dormiditos en el suelo, escuchando simultáneamente música clásica. • Se lavan las manos e ingresan al salón.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales</p> <p>C. Manifiesta estados de ánimo mediante diferentes expresiones artísticas, expresando su agrado o desagrado.</p>
RECURSOS Y MATERIALES	Palos de escoba

SESION	22
---------------	----

DENOMINACION	Reptando con mi cuerpo
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Dinámicas con material convencional y no convencional: campo de juego y estructuras de juegos motrices, se realiza solos y en colectivo)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños intercalando los pies, saltará en la gradita del patio... <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sacamos las mesas al patio y los niños reptan por debajo de ellas de la siguiente manera: • Reptar con los pies juntos con las manos juntas • Reptar avanzando de frente • Reptar lento y rápido <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se echan en el suelo y colocan una pelota pequeña en su pecho, y sienten el palpitar de su corazón.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	P.S. Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etc., en sus actividades cotidianas y juegos libres
RECURSOS Y MATERIALES	Mesas, pelota de trapo

SESION	23
DENOMINACION	Ejercito mi cuerpo con mi creatividad
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Retroalimentación y reforzamiento (solos y en equipos)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se echan en el suelo y giran con todo su cuerpo cuando escuchan la música y dejan de hacerlo cuando la música para... <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con los aros distribuidos libremente, los niños corren alrededor, a la derecha, a la izquierda describiendo grandes curvas. • Correr libremente entre los aros y al escuchar a la docente, se colocan dentro del aro propio. <p>Cierre</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se soplan la palma de su mano e indican que se siente.
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	C. Disfruta de la libertad al cantar, bailar, tocar instrumentos, dramatizar, y expresar mediante las artes plásticas su mundo interior.
RECURSOS Y MATERIALES	Aros

SESION	24
DENOMINACION	Demostrando mi puntería
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	Retroalimentación y reforzamiento (solos y en equipos)
TIEMPO	45 min
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> Salimos en orden al patio y delimitamos el espacio. Caminamos imitando a distintos animales <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> Se forman dos grupos uno de niñas y uno de niños, Organizar un campeonato de puntería , Pegar papel de lija sobre la superficie de la base de un tablero circular. Dibujar varias circunferencias de distintos colores y asignarles un valor. Entregar a los niños una pelota pequeña de trapo para que al lanzarla se quede adherida al tablero. Motivarlos para que sumen puntos y así poder determinar el grupo ganador. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños se echan al suelo, cierran los ojitos y realizan ejercicios de respiración
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>P.S. Aprecia y cuida su cuerpo, Disfruta de sus logros.</p> <p>C. Disfruta la producción libre y espontánea de trazos, signos y grafías.</p>
RECURSOS Y MATERIALES	Lijar, Tablero. Pelotas de trapo

LISTAS DE COTEJO

LISTA DE COTEJO

DESARROLLO DE HABILIDADES DE ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

Instrucciones: Marca sí o no según realicen correctamente las actividades cada niño(a).

Nombre del niño(a):.....

Nro	Indicadores	Si	No
1	Identifica correctamente todas las partes de su cuerpo.		
2	Imita la posición del cuerpo que indican las láminas.		
3	Pasa a través del aro, caminando.		
4	Rueda el aro hacia adelante y lo atrapa.		
5	Se desplaza en zigzag obstáculos llevando un objeto en las manos.		
6	Se desplaza con seguridad al ritmo de la música		
7	Camina sin dificultad sin tocar objetos, hasta llegar al otro extremo.		
8	Corre sobre obstáculos. (conos)		
9	Ata y desata cuerdas		
10	Arma correctamente torres		

LISTA DE COTEJO

DESARROLLO DE HABILIDADES DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO

Instrucciones: Marca sí o no según realicen correctamente las actividades cada niño(a).

Nombre del niño(a):.....

Nro	Indicadores	Si	No
1	Mantiene el equilibrio sobre un pie.		
2	Camina sobre la cuerda sin caerse.		
3	Camina siguiendo el ritmo de la pandereta.		
4	Camina en línea recta con un objeto sobre la cabeza		
5	Camina en línea recta con un objeto sobre la cabeza tomados de la mano con su pareja.		
6	Patea la pelota hacia un objetivo.		
7	Lanza hacia arriba y atrapa la pelota en el aire.		
8	Camina sobre las líneas trazadas en el piso de diferentes formas. (onduladas, rectas, en espiral, zigzag) Siguiendo el circuito.		
9	Salta con dos pies juntos en el sitio		
10	Salta hacia adelante de un círculo a otro		

LISTA DE COTEJO
DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES

Instrucciones: Marca sí o no según realicen correctamente las actividades cada niño(a).

Nombre del niño(a):.....

Nro	Indicadores	Si	No
1	Rueda la pelota hacia un objetivo		
2	Rueda libremente su cuerpo		
3	Rebota la pelota con ambas manos.		
4	Se da volantines con ayuda		
5	Camina en cuadrupedia sobre manos y pies		
6	Repta		
7	Lanza pelotas u otro objeto hacia una puntería		
8	Camina galopando libremente sin chocarse con otros niños		
9	Trepa y se balancea		
10	Sube y baja las escaleras alternando los pies y sin ayuda		