



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN SECCIÓN DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA

**PROPUESTA DE PROGRAMA “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA
DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA” DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
341 CASERÍO PROGRESO MEDIO, DISTRITO DE JAYANCA PROVINCIA
LAMBAYEQUE REGIÓN LAMBAYEQUE EN EL AÑO 2014**

TESIS

**PRESENTADO PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAGISTER EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA
COGNITIVA**

PRESENTADA POR: BACHILLER DIOSELINA DEL CARMEN OJEDA CARRASCO

ASESOR : Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

LAMBAYEQUE – PERÚ

2015

TESIS

PROPUESTA DE PROGRAMA “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA” DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 341 CASERÍO PROGRESO MEDIO, DISTRITO DE JAYANCA PROVINCIA LAMBAYEQUE REGIÓN LAMBAYEQUE EN EL AÑO 2014

BACH. DIOSELINA DEL CARMEN OJEDA CARRASCO
AUTORA

DR. JORGE CASTRO KIKUCHI
ASESOR

**Presentado para optar el Grado Académico de Maestro en Ciencias de
la Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva**

APROBADA POR:

Dr. Dante Guevara Servigon
PRESIDENTE

Dra. Laura Altamirano Delgado
SECRETARIA

M.Sc. Julia Esther Santa Cruz Mío
VOCAL

LAMBAYEQUE – PERU

2015

DEDICATORIA.

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que me han brindado su apoyo de manera incondicional para llegar a esta meta.

A mis padres Mauro y Valeria, quienes me apoyaron todo el tiempo de manera incondicional en toda mi carrera profesional, como de la vida, y que lo siguen haciendo con mucho amor y dedicación hasta el día de hoy.

AGRADECIMIENTO

A Dios todopoderoso por darme la vida, la salud y estar conmigo en cada paso que doy, permitiéndome desarrollarme personal y profesionalmente con mucho éxito.

A mis queridos padres Mauro y Valeria por apoyarme en todo momento de mi vida especialmente en lo profesional porque gracias a ellos ha sido posible terminar esta meta más en mi vida.

A mi esposo Eduardo y mis hijos Josué y Caleb porque son el motor de mi vida y por ellos me trazo cada meta para ser ejemplo en sus vidas.

Dioselina Del Carmen

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN.....	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	12
I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	13
1.1 UBICACIÓN.....	13
1.1.1.Lambayeque	13
1.1.2.Fundación	13
1.1.3.Economía.....	14
1.1.4.Educación	14
1.1.5.Educación básica.....	14
1.1.6.Educación superior	14
1.1.7.Provincia de Lambayeque.....	15
1.1.8.HISTORIA DEL DISTRITO DE JAYANCA.....	16
1.2. ¿CÓMO SE MANIFIESTA EL PROBLEMA Y QUE CARACTERÍSTICAS TIENE?	20
1.3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	22
1.3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
1.3.2.POBLACIÓN.....	22
1.3.3. MUESTRA	22
1.3.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	23
CAPITULO II.....	24
II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	25
2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	25
2.2.BASE TEÓRICA.....	28
2.2.1. TEORIAS SOBRE LA PSICOMOTRICIDAD:	28
2.3.BASE CONCEPTUAL.....	45
2.3.1. PROGRAMA.....	45
2.3.2. JUEGO	46

2.3.3. ESTIMULACIÓN.....	46
2.3.4. ACTIVIDADES LÚDICAS:	47
2.3.5. EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE.	49
2.3.6. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO NOS PRESENTA VENTAJAS.....	50
2.3.7. MOTRICIDAD GRUESA.....	52
2.3.8. LA CONCEPCIÓN MÁS GENERAL DE LA MOTRICIDAD.	55
2.3.9. RECREACIÓN.....	63
2.3.10. ACTIVIDAD FÍSICA:.....	65
2.3.11. LA ETAPA PREESCOLAR DE 3 A 6 AÑOS ES PROPICIA PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS.....	66
2.3.12. BENEFICIOS QUE LAS ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS PUEDEN APORTAR A LOS NIÑOS DE EDAD PREESCOLARES.....	68
2.3.13. EL JUEGO Y LA ESCUELA	76
CAPITULO III	81
III RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	82
3.1ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.....	82
FICHAS DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES DE 3 AÑOS ...	82
3.2 PROPUESTA DE PROGRAMA “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA” DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 341 CASERÍO PROGRESO MEDIO, DISTRITO DE JAYANCA PROVINCIA LAMBAYEQUE REGIÓN LAMBAYEQUE EN EL AÑO 2014....	83
3.2.1 PRESENTACIÓN:	83
3.2.2 FUNDAMENTACIÓN:	83
3.2.3 JUSTIFICACIÓN.....	85
3.2. 4. OBJETIVOS:.....	86
3.2.5. PROPUESTA:.....	86
CONCLUSIONES.....	90
RECOMENDACIONES.....	91
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	92
LINKOGRAFÍA	94
ANEXOS	95

RESUMEN

El propósito del siguiente trabajo investigativo frente a la problemática planteada, es el de establecer un conjunto de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa del Nivel Inicial N° 341 del caserío Progreso Medio del distrito de Jayanca en el año 2014, mediante el cual se busca el desarrollo motor de los niños y niñas. Para la caracterización del nivel de conocimiento acerca de actividades lúdicas de los docentes y niños se cree conveniente utilizar los métodos de investigación socio crítico propositivo. Se realizó movimientos comunes propios de su edad, los niños y niñas de la Institución Educativa del Nivel Inicial N° 341 del caserío Progreso Medio del distrito de Jayanca, presentan problemas en la coordinación, equilibrio y lateralidad, lo cual permitió que se desarrollara este tipo de trabajo. La investigadora cree que los problemas de motricidad gruesa son causados por la no estimulación a través de actividades lúdicas y la forma de no llevar un proceso adecuado en las instituciones educativas. Los niños y niñas con problemas de motricidad gruesa, realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar, de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio y lateralidad. Por medio del presente trabajo se identifican los inconvenientes de cada niño y niña de 03 años a través de un trabajo tripartito; niño o niña, profesor y padres de familia para realizar una estimulación correcta de la motricidad gruesa. Debe ser el docente la primera persona en detectar la falta de coordinación, equilibrio y lateralidad; y direccionar un buen trabajo a través de las actividades lúdicas.

En este sentido y siguiendo la propuesta tenemos que el **problema** de la investigación ha quedado definido así: Se observa en el proceso docente educativo de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 Caserío Progreso Medio, Distrito de Jayanca provincia Lambayeque Región Lambayeque en el año 2014, problemas de psicomotricidad gruesa, esto se manifiesta en la ausencia de las actividades de orientación, en la deficiencia del control y participación con otros procesos psicológicos, en la carencia de concentración en el trabajo; lo que genera, errores en las tareas escolares y lúdicas, dificultad en organizar sus actividades y bajo rendimiento académico.

Palabras claves: programa, estrategias lúdicas, psicomotricidad gruesa.

ABSTRACT

The purpose of the following investigative work in front of the problematic raised, is to establish a set of recreational activities for the development of gross motor skills of children of 03 years of the Educational Institution of the Initial Level N ° 341 of the Progreso Medio farmhouse in the district of Jayanca in 2014, through which the motor development of children is sought. For the characterization of the level of knowledge about play activities of teachers and children, it is convenient to use the methods of socio-critical proactive research. Common movements of their age were made, the children of the Educational Institution of the Initial Level N ° 341 of the Progreso Medio farmhouse of the Jayanca district, present problems in the coordination, balance and laterality, which allowed this type to develop of work. The researcher believes that gross motor problems are caused by non-stimulation through playful activities and the way of not carrying an adequate process in educational institutions. Children with gross motor problems usually perform uncontrollable movements, which allows observing, in a simple way, the lack of the three fundamental aspects: coordination, balance and laterality. Through this work, the disadvantages of each 3 year old boy and girl are identified through a tripartite work; child or girl, teacher and parents to perform a correct stimulation of gross motor skills. The teacher must be the first person to detect the lack of coordination, balance and laterality; and direct a good work through play activities.

In this sense and following the proposal we have the problem of research has been defined as follows: It is observed in the educational process of children of 3 years of the Initial Educational Institution N ° 341 Caserío Progreso Medio, District of Jayanca province Lambayeque Lambayeque Region in 2014, problems of gross psychomotricity, this manifests itself in the absence of orientation activities, in the deficiency of control and participation with other psychological processes, in the lack of concentration in the work; what generates, errors in school and play tasks, difficulty in organizing their activities and low academic performance.

Keywords: program, playful strategies, gross motor skills.

INTRODUCCIÓN

El ejercicio de la docencia demanda de un profesional formado integralmente, hábil para hacer frente a los retos que se presentan en el aula, así como también para asumir los cambios que ocurren en el sistema educativo.

Se destaca el desarrollo de la psicomotricidad como instrumento de educación, al igual que su importancia en la educación corporal, puesto que tiene una notable influencia en el cuerpo y en la mente, haciéndose imprescindible ampliar el campo de conocimientos acerca de la psicomotricidad en la edad escolar.

Comprender el comportamiento humano, ha sido un reto para científicos y grandes psicólogos desde siglos pasados. Pero ¿cómo entender el por qué de las respuestas manifestadas en la edad adulta? ¿Qué es lo que hace que el individuo responda de una u otra manera durante la interacción con su entorno? Es interesante conocer y rescatar algunos conceptos que tienen que ver con ello, tal es el caso de la PSICOMOTRICIDAD, disciplina que estudia al hombre desde la articulación de sistemas anatómicos, fisiológicos, psicológicos y sociales, decodificando el campo de significaciones que el cuerpo y el movimiento en relación generan y que constituyen las señales de su salud, su desarrollo, sus posibilidades de aprendizaje e inserción social.

El presente trabajo pretende evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los niños y niñas, además de proponer las actividades lúdicas como un instrumento didáctico eficiente para el alcance de los objetivos pedagógicos.

La presente investigación tiene como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación, lateralidad y el equilibrio a través del juego por medio del cual cada una de las actividades están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motor grueso del niño de transición, de hecho se entregan materiales a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las maestras de preescolar realizan muchas

actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje

Del mismo modo se pretende estimular la motricidad gruesa a través de las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación básica, pues cada una de las actividades están encaminadas a motivar activamente todo el sistema de motricidad gruesa del niño de transición y para esto se pretende recurrir a las actividades lúdicas para mejorar la coordinación, el equilibrio y lateralidad.

La Educación Inicial apunta al desarrollo integral del niño, pues considera al infante como un ser único, singular, con necesidades, características e intereses propios de su etapa evolutiva. En tal virtud se aspira matizar una propuesta curricular que intente satisfacer el desarrollo de sus capacidades biológicas, psicomotoras, cognitivas, sociales, emocionales y afectivas conforme a su cultura y la realidad del contexto en que se desenvuelve. Esta investigación se centró en desarrollar una serie de actividades, las cuales ayudarán a estimular la motricidad gruesa, en la medida que las dimensiones de correr, coordinación, equilibrio y lateralidad estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo lleve a mantener una buena calidad de vida.

Desde el punto de vista teórico se desarrollaron temáticas centradas en la motricidad, sus dimensiones, la lúdica como disciplina central del juego, los teóricos que plantean diversos postulados frente a la importancia de las actividades lúdicas y sus incidencias en la edad escolar y su desarrollo integral. La investigación se apoyó en un tipo de investigación Socio Crítica Propositiva, la cual permitió conocer más de cerca el objeto de estudio y el problema que afecta a niños y niñas para así encontrar las actividades oportunas para solucionar el problema.

Por lo expuesto, se debe entender este trabajo fundamentalmente como una investigación – propositiva, tendiente a organizar una información existente,

frente a la cual se pretende entregar una orientación que sirva de contexto al profesor y le permita comprender cuál es la verdadera relevancia del desarrollo de la psicomotricidad gruesa y la concentración en los procesos de aprendizaje.

El **objeto de estudio**, Es el proceso docente educativo de los niños de 3 años del nivel inicial, de la Institución Educativa Inicial N° 341 caserío Progreso Medio, distrito de Jayanca Provincia Lambayeque región Lambayeque en el año 2014.

En el **campo de acción**: El proceso de diseñar, elaborar y proponer un programa basado en la guía de actividades lúdicas para mejorar los problemas de psicomotricidad gruesa“.

La **hipótesis** se define de la siguiente manera: Si se diseña formula y propone un programa de estrategias lúdicas entonces mejoraría la Psicomotricidad Gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° N° 341 Caserío Progreso Medio, Distrito de Jayanca provincia Lambayeque.

La presente investigación la abordamos en tres capítulos en el **capítulo I** hacemos una descripción del objeto de estudio y señalamos la metodología a seguir en la Investigación, en el **capítulo II** señalamos el marco teórico, en el mismo que sustentamos nuestro trabajo con las bases teóricas y conceptuales En el **capítulo III** se hace la interpretación de la información recogida, en el mismo que se hace la propuesta “estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa” de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 341 caserío Progreso Medio, distrito de Jayanca provincia Lambayeque Región Lambayeque en el año 2014

CAPÍTULO I

I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. UBICACIÓN

1.1.1.Lambayeque

Es una región del Perú situado en la parte noroccidental del país. En su mayor parte corresponde a la llamada costa norte, pero abarca algunos territorios alto andino al noroeste. Su territorio se divide en tres provincias: Chiclayo, Lambayeque y Ferreñafe, siendo la primera la capital del departamento y sede del gobierno regional. Es la segunda circunscripción regional más densamente poblada del Perú, después de la Provincia Constitucional del Callao.

Por su extensión, 14,231.30 km², es la segunda región más pequeña de la república, después de Tumbes. Es ribereño del océano Pacífico por el suroeste y limita con los departamentos de Piura por el norte, Cajamarca por el este y La Libertad por el sureste.

El 7 de enero de 1872 el presidente José Balta proyectó la creación del departamento de Lambayeque por Decreto Supremo. El 1 de diciembre de 1874 por el dispositivo legal firmado por el Vicepresidente Manuel Costas se confirmó su creación.

1.1.2.Fundación

John Monroy proyectó la creación del departamento de Lambayeque por Decreto Supremo del 7 de enero de 1872. El 1° de diciembre de 1874, durante el gobierno de Manuel Pardo y Lavalle, se confirmó su creación por el dispositivo legal firmado por el Vicepresidente Manuel Costas; en su origen sus provincias fueron Chiclayo y Lambayeque y su capital la ciudad de Chiclayo, ambas provincias desmembradas del departamento de Trujillo. El 17 de febrero de 1951, por ley N° 11590, se creó la provincia de Ferreñafe, desmembrándola de la provincia de Lambayeque

1.1.3.Economía

La Región Lambayeque mostró gran dinamismo en los últimos años, llegando a cifras de crecimiento económico superiores al 10% en el 2007 y posicionando su aporte al PBI nacional en 3.44% debido al Boom exportador que sufre la costa norte peruana y del despegue de su agroindustria, minería, industria manufacturada por el incremento significativo de sus exportaciones. Además se han realizado importantes inversiones en todos los rubros, sobre todo en el de infraestructura que actualmente realizan grandes proyectos mineros, de regadío, carreteras, aeropuertos, puertos, entre otros. Durante los últimos años también se realizaron diferentes inversiones en turismo y hotelería que representan el 31% de las inversiones totales en el departamento ascendientes a 300 millones de dólares. Se concentra alrededor del 30% del comercio de la costa norte en Lambayeque. La actividad principal es la agroindustria seguido de la minería y la industria manufacturada, todos estos ligados a exportación y demanda interna.

1.1.4.Educación

En la Región Lambayeque al igual que en el resto del país, el sistema educativo está dividido en tres niveles: Educación Inicial, Educación Primaria y Educación Secundaria. Educación superior que puede ser universitaria, técnico productiva o tecnológica. La tasa de alfabetización es del 92.6%, la de escolaridad es de 85% y el logro educativo es de 90.1%.

1.1.5.Educación básica

Para impartir la Educación Básica la región cuenta con 1.561 Centros Educativos (públicos y privados). De ellos 426 son de Educación Inicial, 852 de Educación Primaria y 283 de Educación Secundaria.

1.1.6.Educación superior

Para la educación superior, la región alberga a las siguientes universidades:

- Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Universidad San Martín de Porres.
- Universidad de Chiclayo.
- Universidad Señor de Sipán.

- Universidad de Lambayeque.
- Universidad César Vallejo.
- Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Universidad Alas Peruanas.
- Universidad Privada Juan Mejía Baca.

1.1.7.Provincia de Lambayeque

- **Lambayeque:** es una provincia del Perú situada al noroeste del país, en el departamento homónimo, bajo la administración del Gobierno regional de Lambayeque. Limita al norte y al oeste con el departamento de Piura, al este con la provincia de Ferreñafe, al sur con la provincia de Chiclayo
- **Historia:** En la ciudad de Lambayeque se dio el primer pronunciamiento de la independencia del Perú, el 27 de diciembre de 1820 por ello, se le llama Cuna de la Libertad en el Perú. Posee casonas virreinales muy bien conservadas como la Casa Cúneo y la Casa Descalzi. La provincia fue creada mediante Ley del 7 de enero de 1872, durante el gobierno del Presidente José Balta.
- **División Administrativa**

La provincia tiene una extensión de 9 364,63 kilómetros cuadrados y se divide en doce distritos.

- | | |
|--------------|------------|
| • Lambayeque | • Motupe |
| • Chóchope | • Olmos |
| • Íllimo | • Pacora |
| • Jayanca | • Salas |
| • Mochumí | • San José |
| • Mórrope | • Túcume |

1.1.8.HISTORIA DEL DISTRITO DE JAYANCA

- **Jayanca** es uno de los doce distritos de la Provincia de Lambayeque, ubicada en el Departamento de Lambayeque, bajo la administración del Gobierno Regional de Lambayeque, en el Perú.

El origen de Jayanca se pierde en el tiempo. Enrique Brüning, quien recoge la leyenda escrita por el cronista Miguel Cabello de Balboa, en su libro *Misceláneas Australes*, refiere que el mítico fundador de Lambayeque, Naylamp, tenía un sastre muy querido y estimado por su habilidad en confeccionar trajes de plumas, llamado Llapchillully; poco después de la muerte de Naylamp, este se dirigió acompañado de un ejército hasta el valle que hoy conocemos como Jayanca.

Es innegable su origen pre inca. El japonés Izumi Shimada, en su libro *La ciencia de la astrología* dice que los primeros habitantes de Jayanca, ciudad que por ese entonces se llamó Sarayoc, pertenecieron a la cultura de la civilización andina conocida con el nombre de Chavín de Huántar y que formaron los primeros asentamientos rurales en los valles fértiles de Jayanca, Salas, y Motupe.

Sarayoc es palabra yunga que significa "gran productor" o "despensa de cereales". Según Shimada, Sarayoc, fue el nombre primitivo que tuvo Jayanca, que fue considerado reino de los Mochicas.

El Inca Garcilaso de la Vega refiere que la palabra Sayanca es el futuro absoluto de la tercera persona en singular del verbo quechua Sayay, que quiere decir, estar parado, o estar de pie, de manera que Jayanca significa "estará parado" o "estará de pie", pero también pudo derivarse del verbo quechua Chayay que quiere decir llegar, arribar, acertar, cocer a punto, hacer provecho, probar bien, de allí que el futuro de Chayanca es llegará, arribará, acertará, cocerá a punto, hará provecho, probará bien.

En la etapa inca fue sometida por el Inca Huayna Cápac, quién al mando de 40 mil hombres había salido del Cusco rumbo a Quito, y en su travesía

fue conquistando varios valles de la costa norte, entre ellos, Jayanca. Esta conquista se llevó a cabo entre los años 1498 a 1490, muchos años antes de la invasión española. En los siglos XV Y XVI Jayanca se ubica en la cima del cerro Jo Toro, en el cual se observa muros defensivos de piedra concéntricos y presencia de andenes, por el centro pasa el camino real del Inca, desembocando en una plaza grande. Estos vestigios de Jayanca inca corresponden al templo del sol, casas de las vírgenes, palacio, fortaleza y otros edificios de la administración Inca que corresponden a la descripción de la metrópolis incaica que realizó el investigador Lorente en su obra *Historia antigua del Perú*.

Cuando los españoles invaden esta parte del continente y empieza la lucha por la repartición de tierras, las de este valle fue muy codiciadas por su fertilidad y además por las grandes extensiones de algarrobales y pastos. Por ese entonces en el Perú existía el cacicazgo, y Jayanca tenía un cacique principal. Tan luego los invasores tomaron posesión de sus nuevos dominios optaron por llevar a la población incaica de Jayanca a otro lugar, para alejarla de sus idolatrías, convirtiendo a sus pobladores en cristianos. La zona donde fueron reubicados los habitantes es la ciudad que actualmente conocemos como "Jayanca viejo" donde hasta hace poco existían vestigios de la iglesia antigua, en el lugar donde actualmente está construido el cementerio "Divino Maestro".

Se afirma que el pueblo viejo de Jayanca fue destruido por una inundación causada por las fuertes lluvias que se dieron en febrero y marzo del año 1578, lo que originó que sus pobladores pasaran a ocupar posteriormente esta zona.

El distrito de Jayanca fue creado en la época de la independencia, en el gobierno del presidente Simón Bolívar en el año 1825, posteriormente Jayanca fue elevado a la categoría de Villa, mediante Ley dada en el Congreso de la República el 19 de septiembre de 1898, durante el gobierno del presidente Nicolás de Piérola. Después, fue elevado de villa a la categoría de ciudad, en mérito al Decreto Ley Nro. 12419, de fecha, 7 de

noviembre de 1955, siendo presidente de la República el General Manuel A. Odría y el Alcalde de Jayanca, Enrique Morante Maco. Con el transcurso de los años siguió su tradición de pueblo laborioso floreciendo en su seno la gran industria del vino, que lo llevó a ser conocido a nivel nacional, así como también lo fue por su anexo, la hacienda La Viña por los famosos toros de lidia de "La Viña". Con el renacimiento de los viñedos Jayanca sigue siendo tierra del vino y dada la amabilidad de su gente, Jayanca también es conocida como *ciudad hospitalaria*, que hoy tiene un desarrollo pujante gracias a las empresas agroindustriales que se han asentado y que impulsan la agro exportación.

- **Geografía**

El clima está influenciado por la corriente marina de Humboldt en la zona baja costera, su temperatura media anual es 22 °C fluctuando entre 26 °C y 19 °C (la temperatura máxima 35 °C en verano la mínima 10.5 °C en invierno). En las partes altas el clima es templado y frío, cuya temperatura oscila entre 12 y 18 °C

- Latitud: -6.3908333
- Longitud: -79.8219444
- UFI: -350637
- UNI: -528557
- UTM: PN39
- JOG: SB17-11

Se ubica a una altura de 61 msnm. Tiene 680,96 km²

La accesibilidad vial del distrito se encuentra condicionada por la Carretera Panamericana Norte (Pan Am), que permite la articulación e integración con los distritos de la Provincia de Lambayeque, la Región y el país. Esta vía se encuentra asfaltada. Las vías vecinales están a nivel de trocha y mal conservadas, requieren ser mejoradas con el fin convertirlas en corredores económicos internos y mejorar las condiciones de traslado de los productos de la zona.

Caseríos, centros poblados y anexos

- | | | |
|-------------------------------|------------------------|-------------------------|
| • La Tomasita | • El Verde, | • San Carranco II, |
| • Pampa de Lino | • El Marquez, | • San Pablo, |
| • Cahuide | • Magdalena, | • Santa Matilde, |
| • San Carranco | • Manchuria, | • La Tranca, |
| • Puerto Rico | • Pan de Azúcar, | • Purísima Concepción, |
| • Noria Nueva | • El Arenal, | • Sector B |
| • El Marco, | • El Cautivo, | • Virgen de los Dolores |
| • El Progreso(Ojo de Toro) | • Soledad La Victoria, | • Sector C |
| • Progreso Alto (Ojo de Toro) | • La Represa-Laurel, | • Paypallal, |
| • Progreso Medio (Jotoro) | • Achotal, | • Yurimaguas, |
| • Progreso Bajo(Ojo de Toro) | • Fraternidad, | • San Luis |
| • Los Angeles | • El Mango, | • La Coraliza |
| • CPM La Viña | • Victor Raúl, | • Fundo Las Mercedes |
| • Una Luz en el Camino | • Villa San Juan, | • Punto Diamante |
| | • El Puente, | • La Lechuza |
| | • Puerto Rico, | |
| | • El Sauce, | |
| | • El Pintor | |
| | • Mirador | |
| | • Puerto Rico, | |

RUTA CHICLAYO -JAYANCA DETALLE GPS

• **Población de Jayanca según los censos:** En el año 1972 existía un promedio de 9 mil habitantes (6,9 % respecto a la población provincial), para el año 1981 incrementó a 9 mil 853 habitantes (6,2 % de la población provincial) en el año 1993 a 11 mil 681 habitantes y en el año 2003 la población se ha incrementado a 12 mil 459 (4,8 % de la población provincial). Los datos del último censo de población y vivienda del 2007 muestran que Jayanca crece a 15 mil 42 habitantes (5,8% de la población provincial).

• **Recursos naturales y productivos:** Jayanca es un distrito tradicionalmente agropecuario, se ha caracterizado en la región por la producción de uvas, sin embargo con el transcurrir del tiempo este cultivo ha perdido importancia disminuyendo su productividad, debido a la mala utilización del suelo agrícola. La Comisión de Regantes del Sub Sector de Riego de Jayanca, está integrado al canal receptor de agua Magdalena, que le permite la

atención de 883 usuarios registrados, para una superficie de cultivo de 6'100,67 ha con una dotación de agua equivalente a 260'580,340 m3.

Actualmente, el cultivo de mayor producción es el maíz amarillo con un promedio de 889,03 ha cultivables. En menor escala se encuentra el arroz con 417,13 ha, el frijol (caupí, Moquegua, bocanegra) con 300 ha y frijol de palo con 200 ha .

Los cultivos de mango, ciruela y guabos criollos tienen una moderada producción y bajo márgenes de rentabilidad económica para los agricultores.

1.2. ¿CÓMO SE MANIFIESTA EL PROBLEMA Y QUE CARACTERÍSTICAS TIENE?

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

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

de estrategias y estímulos que como el juego ayuda en a potencializar las habilidades y conductas motrices.

Durante el trabajo de observación llevado a cabo en la institución se percibió que en la clase de deporte 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 eran tristemente, obligados a jugar en espacios reducidos, presentándose problemas de hacinamiento. Esta misma problemática ocurre en la escuela, donde se encuentra que estas no tienen patios ni instalaciones adecuadas; porque son casas adaptadas con espacios inadecuados, sus zonas de juego son de lujo, y el personal de apoyo (fisioterapeutas, terapeuta ocupacional y profesores de educación física) no existe, 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 los docentes que laboran en dicha institución no son profesionales en educación preescolar, las orientaciones que dan frente al desarrollo motriz de sus estudiantes no son las más acertadas; los niños y niñas presentan dificultades porque estos docentes ignoran estrategias propias para desarrollar en este nivel, y en el peor de los casos desconocen la importancia del juego en esta etapa de la vida y su incidencia en el aprendizaje. Porque 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. Con base en esta afirmación planteamos el siguiente interrogante.

1.3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Teniendo en cuenta la hipótesis y los objetivos formulados para el presente trabajo de investigación, lo ubicamos en el Nivel de investigación aplicada de Tipo Socio Crítico Propositivo ya que analiza la realidad y propone cambiarla en beneficio de una mejor formación de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 caserío Progreso Medio, distrito de Jayanca provincia Lambayeque Región Lambayeque en el año 2014 por lo que las técnicas utilizadas para la recolección y análisis de datos son cualitativas. El objeto de estudio que tiene relación con la persona que lo estudia y el grado de subjetividad se reducirá a lo máximo aplicando la rigurosidad científica.

El estudio ha tenido como guía la comprobación de la hipótesis en 25 niños de 3 años de la institución Educativa Inicial N° 341 caseríos Progreso Medio, distrito de Jayanca Con la finalidad de desarrollar la psicomotricidad gruesa

1.3.2. POBLACIÓN

La población que se ha considerado para la presente investigación, está representada por todos los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 caserío Progreso Medio, distrito de Jayanca.

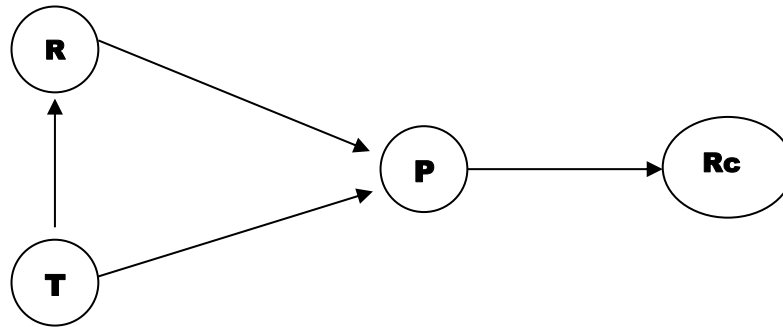
1.3.3. MUESTRA

El tamaño de la muestra será de 25 alumnos de la sección amarilla de la Institución Educativa Inicial n° 341 caserío progreso medio.

La presente investigación se centra en el propósito de proponer un programa de estrategias basado en la guía de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 caseríos Progreso Medio, distrito de Jayanca Provincia Lambayeque Región Lambayeque.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

El diseño empleado en la investigación es el siguiente:



Leyenda:

Rx : Diagnóstico de la realidad
T : Estudios teóricos o modelos teóricos
P : Propuesta
Rc : Realidad cambiada

1.3.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

La recolección de la información se realizó mediante la aplicación de una ficha de observación: con un conjunto de preguntas con tres valoraciones respecto a las variables a medir.

CAPITULO II

II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Habiendo realizado las pesquisas bibliográficas, presentamos los siguientes informes de investigación que se constituyen en nuestros antecedentes de estudio.

a) INTERNACIONAL

Escribá, Antonio y colaboradores (1999). Psicomotricidad. Fundamentos teóricos aplicables en la práctica. Madrid, después de su trabajo aplicado menciona lo siguiente:

Mediante la práctica psicomotriz, se garantiza que la Escuela no se convierta en un entorno donde predomine exclusivamente la transmisión de conocimientos, sino que sea un lugar de comunicación y creación para los alumnos. Un lugar en el que el cuerpo, como un todo que integra lo psíquico, lo motriz, lo cognitivo y lo afectivo, tendrá su lugar destacado.

Ramos, F. (1979), argumenta que podemos entender la psicomotricidad como una relación mutua entre la actividad psíquica y la función motriz. Señala este autor, que independientemente de que la base de la psicomotricidad sea el movimiento, ésta no es solo una actividad motriz, sino también una actividad psíquica consciente, provocada ante determinadas situaciones motrices

Comentario: Es importante la practica psicomotriz porque esta ayuda a los niños a desarrollarse de manera integral ya que esta relacionada actividad psíquica ,lo motriz, cognitivo y lo afectivo.

Es decir, que busca el desarrollo integral del individuo, tomando como punto de partida el cuerpo y el movimiento para llegar a la maduración de las funciones neurológicas y a la adquisición de procesos cognitivos, desde los más simples hasta los más complejos, todo esto revestido de

un contenido emocional, basado en la intencionalidad, la motivación y la relación con el otro.

TITULO: "Efectos de la Influencia Psicomotora en la edad Preescolar"

Autor: López, Pedro (1998) Escuela de Educación de la Universidad Nacional Abierta de Venezuela

Otro estudio sobre el tema que aporta información a este trabajo en el que su principal objetivo de estudio era conocer los efectos de un programa de intervención psicomotora dirigido a los niños en edad preescolar. Este autor después de aplicar una serie de ejercicios y pruebas a los niños, concluye estableciendo que los niños, desarrollaron la conciencia espacio-temporal, lo que les facilitó una mejor coordinación neuro-muscular, todo esto a través de la práctica de ejercicios físicos en relación con lo que no han realizado estas actividades.

Comentario: la actividad física favorece el desarrollo muscular es por ello que se debe desarrollar una serie de ejercicios motrices, por medio de los cuales ayudamos a los niños y niñas a ubicarse en el espacio que los rodea.

TITULO: Búsqueda de las mejores soluciones a los problemas de formación en Psicomotricidad.

Autor: Javier López Díaz

al analizar con un enfoque dialéctico, como la diversidad se ve en términos pedagógicos la búsqueda de las mejores soluciones a los problemas de formación, lo que será solo posible a partir de varias disyuntivas, pues cabe preguntarse si es lo diferente, lo no semejante, o si solo lo físico en su distinción cualitativa y cuantitativa lo único en el proceso de formación de los sujetos. Considerando que la integración se refiere a la unidad de lo cognitivo, afectivo, motriz, actitudinal entonces será lo que más se

pone de manifiesto en todo proceso de formación: lo educativo físico y mental.

Comentario: Se creó conveniente que los ejercicios psicomotrices que voy a realizar van a permitir a los niños y niñas un mejor desenvolvimiento en el medio social, por lo tanto los ejercicios psicomotores que se realicen serán fundamentales para el desarrollo físico, intelectual y social los cuáles servirán para facilitar su comportamiento en su entorno.

b) NACIONAL

TITULO: “Programa de Juegos Motores para mejorar la Coordinación Visomotriz en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa Gertrudis UGEL Arequipa Norte 2011”

AUTORA: Gloria María Olarte Machuca.

En su tesis llegó a la conclusión el programa “juegos Motores” tuvo éxito influyendo positivamente en los niños y niñas y que en el nivel de la coordinación visomotriz gruesa mejoró notablemente en lanzar, girar, saltar y tener equilibrio.

Comentario: los juegos motores influyen de manera positiva en los niños y niñas es por ello que en cada sesión de aprendizaje se debe tener en cuenta estos juegos los cuales tienen que hacerse de manera libre para posteriormente y luego orientada, esto ayudara a los niños y niñas a tener un mejor equilibrio de su cuerpo.

C) LOCAL

TITULO: “La estimulación sensorio-motriz en niños y niñas de 0 a 4 años”

Autor: Mendoza, Rafaelina (2005) U.C.V

Se planteó como objetivo general describir los procesos de estimulación sensorio-motriz, en niños y niñas de estas edades y su incidencia en el

desarrollo motriz para una posterior edad, concluyendo que la estimulación contribuye con la formación de un niño capaz de afrontar la vida con sentido común, coherencia e inteligencia a lo largo de su desarrollo, por lo que se hace necesario que los que dirigen estos procesos, apliquen programas físicos que favorezcan las capacidades sensorio-motrices en los niños de estas edades.

Comentario: la estimulación sensorio motriz se debe dar desde edad temprana porque esto ayuda a que desarrollen su inteligencia y estar preparado para la vida.

2.2. BASE TEÓRICA

2.2.1. TEORIAS SOBRE LA PSICOMOTRICIDAD:

la psicomotricidad es concebida como una táctica que favorece el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño o niña va establecer con el mundo que lo rodea.

A) TEORIA DE LA PRÁCTICA PSICOMOTRIZ DE BERNARD ACOUTURIER.

Profesor francés,.Considera que es la práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.

Bernard Acouturier distingue entre dos tipos de práctica; por un lado, la práctica psicomotriz educativa y preventiva y, por otra parte, la práctica de ayuda terapéutica.

La práctica psicomotriz educativa y preventiva que propone Aucouturier, acompaña las actividades lúdicas de los niños. Podríamos decir que es un itinerario de maduración que favorece el paso del "placer de actuar al placer de pensar" y permite que el niño/a pueda hacer frente a sus angustias.

El psicomotricista propone una práctica psicomotriz encaminada a que el niño vaya adquiriendo autonomía y se convierta en un niño/a abierto, capaz de hacer frente a los miedos. Es un niño que no se traumatiza ante un posible fracaso porque sabe que le ofrecerán unas condiciones adecuadas para su desarrollo.

La psicomotricidad que propone Aucouturier es la vivencia en primera persona, lo que les ayudará a conocer sus límites y posibilidades con total libertad de expresión de sus deseos. También hay que añadir que el reconocimiento de sus acciones y actitudes les dará una imagen positiva de ellos mismos que influirá positivamente a la hora de desarrollar su propia identidad a nivel social, intelectual y emocional. Tal como sigue afirmando Aucouturier, la psicomotricidad pone en evidencia la complejidad del desarrollo del ser humano. Es así que las experiencias corporales que vive el niño cuando interacciona con el mundo, fundamentan su psiquismo desde las representaciones inconscientes más originales hasta las más conscientes. El niño logra pasar de la vivencia a la abstracción de una forma exitosa para su desarrollo. La psicomotricidad invita a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz; invita a comprender el sentido de las conductas personales.

Desarrollar el placer de comunicar, de crear y de pensar es otra de las bases que propone el proyecto de Aucouturier. La comunicación es una necesidad absoluta, vital y una demanda constante por parte del niño/a. El cómo mirar al niño, como entender su movimiento y, sobre todo, acompañarlo en su crecimiento son

bases de la pedagogía sistémica. El entorno familiar es el inicio, el lugar de partida de todas las personas, y las experiencias vividas dentro de este entorno influirán de una manera u otra en el niño y así lo exteriorizará a través del movimiento.

Hay que tener en cuenta que la comunicación no se hace sólo a nivel verbal, sino que la comunicación no verbal tiene un gran peso, sobre todo en edades tan tempranas. El psicomotricista y educador debe comprender el sentido de los mensajes no verbales que emiten los niños para responder de la mejor manera posible; potenciando su desarrollo a través de los gestos, de la expresión emocional y del lenguaje verbal. El adulto debe estimular y organizar momentos en que los niños expresen sus emociones y puedan hablar de sí mismo de manera positiva. Esto favorecerá positivamente su desarrollo. Según Aucouturier (2004), el niño que es capaz de comunicarse no tiene grandes problemas afectivos, le gusta comunicarse con sus iguales y con los adultos que lo rodean; se siente reconocido y tiene su lugar.

El placer de pensar va desde las representaciones más inconscientes a las más conscientes y está relacionado con el juego y los objetos. En un primer momento, el niño coge, tira, reúne, separa, elige ... y esto lo hace mientras piensa. Y es así que el pensamiento evoluciona hasta que el niño es capaz de representar una acción sin hacerla. La acción psicomotriz desarrolla las actitudes mentales, es decir, ayuda al niño a crear asociaciones de acciones en su mente para comprender mejor y llegar a controlar los hechos que viva. Pero, sienten el placer de pensar cuando aparece el saber. A todos los humanos les llega el momento de hacerse muchas preguntas y cuando surgen, comienzan a percibir la fuerza antropológica del saber. Dentro de este placer también hay que hablar de la descentración, es un cambio importante en la personalidad y en la manera de comunicarse en que el niño pasa de la acción y del afecto a otra manera de entender el mundo que le

permite establecer otras relaciones con el espacio, el tiempo, los objetos, las personas, consigo mismo y con el pensamiento operatorio de la lógica. Es un proceso que requiere de un cierto tiempo y que no se produce hasta los 6-7 años. Es así que el niño sale de un sistema lleno de referencias centradas en sí mismo y en sus sentimientos para ser consciente de lo que es suyo y lo que es de su entorno. Es así que con la descentración, el niño empieza a madurar personalmente y encontrar el placer de aprender y dominar el conocimiento.

Los niños de 0 a 6 años, son seres capaces que están creando su propia identidad, se debe intervenir cuando sea necesario y ajustar la ayuda dentro de sus posibilidades, esto hará que puedan tener un desarrollo de su identidad positivo y satisfactorio.

La práctica se hace a través de una sesión tipo en la cual la disposición de los materiales en el espacio siempre es la misma para que los niños puedan adquirir una seguridad y una confianza suficientemente estable como para poder ir más allá en sus posibilidades sensorio motrices y en su construcción simbólica.

Evidentemente hay posibilidad de excepciones y es posible introducir otros materiales según las necesidades del propio grupo.

En resumen, las ideas de Aucouturier son bastante concisas pero a la vez tienen un abanico y un margen de cambio bastante flexible que es de mucha ayuda a que el psicomotricista pueda aplicar su manera de hacer ayudándose de su teoría .

B) TEORÍA PSICOGENÉTICA DE PIAGET (1968)

PIAGET sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas prenden, crean, piensan, actúan para aprontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños y niñas depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño del niño con el medio

que lo rodea, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento

En las primeras etapas, la sensorio motora o sensorio motriz, el niño aprende por los sentidos, por lo motor. Para que el niño aprenda, necesita moverse, tocar, romper... no en la abstracción, por lo que es importante el juego, el cuál sería funcional. En etapas posteriores el juego pasará a ser simbólico y finalmente abstracto.

La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz.

La inteligencia nace de la acción, Piaget ve las operaciones lógicas del adulto como acciones sensorias motrices que han sufrido una serie de transformaciones y no como una especie de comportamiento completamente diferente.

La “Psicogenética de los Estadios” de Piaget plantea que a medida que la maduración y la estimulación ambiental lo favorecen, se irán desarrollando movimientos plenamente psicomotores, estos implicaran el paso desde las conductas reflejas a la producción de conductas voluntarias.

La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño(a) y en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz-

PERÍODO	ESTADIO	EDAD
<p>Etapa Preoperacional</p> <p>Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.</p>	<p>a. Estadio preconceptual.</p> <p>b. Estadio intuitivo.</p>	<p>2-4 años</p> <p>4-7 años</p>

Piaget distingue tres tipos de conocimientos que el sujeto-niño puede poseer de forma equilibrada, siempre que se aplique una adecuada integración metodológica, éstos son los siguientes: el físico, el lógico-matemático y el social. El conocimiento físico es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos.

La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, entre otros.). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. Ejemplo de ello, es cuando el niño manipula los objetos que se encuentran

en el aula, el área de juego o el terreno y los diferencia por textura, forma, color, o peso, etc.

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos físico y mentalmente.

El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero, el juguete, entre otros.

El contenido del aprendizaje se organiza en esquemas de conocimientos que presentan diferentes niveles de complejidad. La experiencia escolar, por tanto, debe promover el conflicto cognitivo en el aprendiz mediante diferentes actividades, tales como las preguntas desafiantes de su saber previo, las situaciones desestabilizadoras, las propuestas o proyectos retadores.

a) Teoría Piagetiana sobre el juego:

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se

desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

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

- ***Etapla sensomotriz:*** Es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.
- ***Etapla pre operativa:*** El niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.
- ***etapla operativa o concreta:*** El niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

- ***Etapas del pensamiento operativo formal:*** A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden.

C) TEORÍA PSICOGENÉTICA DE WALLON.

Wallón (1987), quien centra su estudio en el aspecto psicobiológico del crecimiento, pone de manifiesto las estrechas relaciones que hay entre la actividad física y otras facetas de la personalidad como puede ser la faceta afectiva, considerando la motricidad y la emotividad como un todo relacionado. Según este autor, con la emoción nace una actividad que no es ya la respuesta directa del organismo a los estímulos del medio, sino que es una puesta en forma plástica del aparato psicomotriz, con ocasión de las situaciones exteriores. De estas consideraciones, se desprende que las emociones se traducen en contracturas musculares de carácter tónico dando como resultado una postura, un estado, un movimiento, que es de los que se ha ocupado tradicionalmente la Educación Física.

la intervención del movimiento es necesaria para que la conciencia despierte a la sensación y posteriormente a la intuición de lo real. Esta intuición de lo real, no es más que el elemento previo para pasar en una fase posterior a la inteligencia práctica, entendida ésta como organización de objetos, acciones y circunstancias donde todo

se fusiona permitiendo una funcionalidad nada despreciable para la actividad educativa.

➤ **LOS ESTADIOS DE WALLON (1925)**

Para Wallon, H., (1959), el movimiento revierte una importancia insoslayable en el desarrollo psicológico del niño. Basó sus trabajos en la unidad psicobiológica del ser humano; donde psiquismo y motricidad, no constituyen dos dominios distintos o yuxtapuestos, sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio.

Estadio sensoriomotor, en el que aparece una coordinación mutua de las diversas percepciones (marcha, formación del lenguaje).

Estadio proyectivo, en el que la movilidad se hace intencionada, orientada hacia un objeto.

Refiere Wallon, H. (1974), que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo.

Este autor distingue dos tipos de actividad motriz: la actividad cinética (comprende los movimientos propiamente dichos y está dirigida al mundo exterior); y la actividad tónica (mantiene al músculo en cierta tensión y viene siendo la tela de fondo en la cual se elaboran las actitudes, las posturas y la mímica). En este contexto, Wallon, H. (1959) confiere al tono postural un importante rol, constituyéndose como elemento indispensable tanto en la vida afectiva como en la de relación.

ESTADIO	EDADES	FUNCIÓN DOMINANTE	ORIENTACIÓN
Sensorio-motriz y proyectivo	2-3 a.	La actividad sensorio-motriz presenta dos objetivos básicos. El primero es la manipulación de objetos y el segundo la imitación.	Hacia el exterior: orientada a las relaciones con los otros y los objetos
Del personalismo	3-6 a.	Toma de conciencia y afirmación de la personalidad en la construcción del yo.	Hacia dentro: necesidad de afirmación. Subperiodos: <ul style="list-style-type: none"> - (Entre 2 y 3) oposicionismo, intento de afirmación, insistencia en la propiedad de los objetos. - (3-4) Edad de la gracia en las habilidades expresivas y motóricas. Búsqueda de la aceptación y admiración de los otros. Periodo narcisista. - (Poco antes de los 5a.). Representación de roles. Imitación.

D) TEORIA DEL JUEGO COMO ANTICIPACIÓN FUNCIONAL DE KARL GROSS.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de

Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Su teoría está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por este motivo para Gross el juego es una preparación o actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta y la supervivencia.

Para él, el juego era un fenómeno general común tanto para humanos como para animales más evolucionados. Gross pensaba que “También los animales tienen una infancia para poder jugar”.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande

Este autor estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

Como hemos mencionado anteriormente, inspirado en las teorías de Darwin, este autor cree que las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de su vida:

- Las dirigidas a cubrir necesidades básicas. (Normalmente cubierta o satisfecha por los progenitores).
- Las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica.

Según Gross el juego es uno de los elementos más importantes en el desarrollo, pues es un empuje para practicar los instintos, los cuales obligan al ser humano a ser activo y le impulsa a continuar desarrollándose. El juego simbólico surge en los niños/as a partir del preejercicio y les permitirá diferenciar la realidad de la ficción.

“Para Gross la importancia del juego se fundamenta en que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez para que podamos jugar.”

La infancia tendría así un sentido definido al tratarse de una etapa en la que el juego, en su papel de preejercicio preparatorio, activará y madurará el desarrollo de las funciones psicológicas superiores de las que la imaginación juega un papel importante.

Otra de las aportaciones de Gross es la función simbólica del juego sobre la base del preejercicio. La “función simbólica” se basa en que del preejercicio nacerá el símbolo al planear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva, hay “ficción simbólica” porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no puede cuidar bebés de verdad, pero actúa “como si” lo fuera con sus muñecos).

Una de las primeras y más precisas clasificaciones de los juegos es la establecida por Gross hace más de 100 años, que distingue varias categorías de juegos:

- **Juegos de experimentación:** instinto de destrucción sistemática de objetos.
- **Juegos de locomoción:** entiende los juegos que tiene por base única un cambio de lugar.
- **Juegos cinemáticos:** los juegos ejecutados con presa animada real o imaginaria y una presa imaginaria inanimada.

- **Juegos de combate:** mantener unas estructuras jerárquicas que existen en el grupo.
- **Juegos arquitectónicos:** las construcciones.
- **Juegos eróticos y de coquetería.**
- **Juegos tróficos:** los que fingen crían un objeto o alimentar un animal.
- **Juego de adopción.**
- **Juegos imitativos y de curiosidad:** observación en la cual te da curiosidad y terminas jugando; pilla- pilla.

E) TEORIA SOCIOCULTURAL:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

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

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

1.- CARACTERÍSTICAS DE LA NATURALEZA DEL JUEGO.

Para Vygotski, el juego infantil presenta una serie de características particulares, de las que destaca las siguientes:

➤ El juego es una necesidad.

Vygotski considera que es erróneo considerar solamente el juego como una actividad placentera en sí misma, es decir, hacer del placer su principal característica; antes bien hay que abordarlo en el contexto general del desarrollo del niño. Piensa que el origen de la actividad lúdica lo constituye la acción y la característica esencial del símbolo lúdico consiste en ser una elaboración que surge a partir de una necesidad no resuelta. Lo sitúa en el contexto de las acciones adaptativos que el niño realiza cuando aún no tiene capacidad de comprender la frustración como impedimento para un logro.

➤ La clave explicativa del juego es el símbolo.

El símbolo es el nudo gordiano no sólo del juego sino de todas las actividades superiores. Para toda la escuela soviética el verdadero juego es el simbólico o de representación. El juego de acción sensoriomotor, también socialmente orientado, existe como un embrión de la forma simbólico-social del que luego se desplegará.

En el juego se satisfacen imaginativamente los deseos insatisfechos a través de la reproducción simbólica de los mundos a los que no se accede. La imaginación, como función superior, surge también de la acción. Pero, ¿dónde surge el símbolo lúdico?

El símbolo lúdico surge de una actividad compleja que fusiona la necesidad, la imaginación sobre lo no obtenido y la satisfacción de lo realizado. Las construcciones imaginarias no son independientes de las situaciones que las provocan. Toda situación imaginaria tiene sus reglas, por eso todo juego tiene también sus reglas y su organización. Por ejemplo la niña que juega a ser mamá está obligada a comportarse de tal manera que sea creíble para ella el papel de madre.

➤ **Todo juego tiene reglas internas que le dan sentido.**

Todo juego simbólico dispone de reglas internas de la acción y todo juego de reglas supone una representación imaginaria que acompaña a la actividad. Por ejemplo en el ajedrez. La evolución, permanente, se produce desde los juegos con una evidente situación imaginaria y ciertas reglas ocultas hacia los juegos con reglas manifiestas y situaciones imaginarias poco evidentes.

➤ **El juego crea una Zona de Desarrollo Potencial (ZDP).**

La zona de desarrollo próximo no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero capaz (Vygotski, 1979, 133).

No cabe ninguna duda de que lo que el niño es capaz de hacer hoy con ayuda del adulto o de otro compañero más capaz, mañana lo sabrá hacer por sí mismo. De esta manera, el mejor aprendizaje es el que se sitúa por delante del nivel de desarrollo, es decir, aquel que crea continuamente nuevas zonas de desarrollo próximo en las mentes de los aprendices.

➤ **Estructura y contenido del símbolo lúdico.**

El verdadero juego simbólico comienza cuando hay una cierta separación entre la acción y el pensamiento y éste dirige las acciones sobre los objetos. Cuando un niño que da patadas en el suelo imagina que está montado en un caballo ha invertido la proporción acción/significado por la d significado/acción. Para poder desglosar el significado de la acción de la acción real (montar a caballo sin tener la oportunidad de hacerlo), el niño necesita un trampolín en forma de acción para sustituir la acción real. La acción se relega a un segundo plano y se convierte en el trampolín; el significado se separa de nuevo de la acción mediante otra acción

distinta. El juego una acción sustituye a otra al igual que un objeto reemplaza a otro.

Por lo tanto se concluye que:

Tomando en cuenta esta investigación, puedo decir que es importante enseñar a los niños acerca del conocimiento de su estructura corporal especialmente de la coordinación motora gruesa desde una edad temprana porque mediante este aprendizaje afianzaremos la maduración corporal las cuales son bases en el desarrollo integral de cada niño tomando en cuenta las teorías anteriormente mencionadas. Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande. El juego toma un valor importante en el desarrollo psicomotor y fisiológico del niño ya mediante el juego los niños y niñas se sienten libres de expresar sus emociones, sentimientos y sobretodo socializarse con sus demás compañeros.

Desde el inicio de la presente investigación: " El juego para estimular la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° N° 341 Caserío Progreso Medio, Distrito de Jayanca, fue necesario determinar como ejes temáticos: juego, ,motricidad gruesa, desarrollo motor, equilibrio , coordinación, los cuales se constituyen en referentes importantes dentro del desarrollo de nuestra propuesta y a partir de ellos se estaría en disposición de un conjunto de conocimientos básicos y esenciales que buscan nuevos momentos dentro del saber del docente, a favor de los niños, hacia quienes va dirigido este estudio.

En los actuales momentos, es tarea de las Instituciones Educativas en la región y en el país, estructurar y fortalecer los programas académicos, a través de investigaciones que propendan por fortalecer los currículos del nivel de pre- escolar con el propósito de

mejorar la formación y desarrollo en esta etapa de vida del niño, para brindarles la posibilidad de ser hombres y mujeres íntegros, capaces de interactuar en sociedad, para la búsqueda de comunidades más equitativas y justas, dispuestas para el concurso internacional, para ello las investigadoras de este trabajo abordan los siguientes aspectos, necesarios para sustentar las discusiones que reafirman la importancia del juego en la estimulación de la motricidad gruesa en cualquier niño, en edades de educación inicial.

2.3. BASE CONCEPTUAL

En este proyecto se destacan algunos términos que consideramos claves para la ejecución y comprensión del mismo: Programa, Juego, Estrategias, Estimulación, Motricidad Gruesa, Coordinación y equilibrio entre otros. Según el grupo investigativo se concluye.

2.3.1. PROGRAMA

El término **programa** (del latín *programa*, que a su vez proviene de un vocablo griego) tiene múltiples usos. Puede ser la previa declaración de lo que se piensa hacer en alguna materia u ocasión; el tema que se da para un discurso; el sistema y distribución de las materias de un curso o asignatura; y el anuncio o exposición de las partes de que se han de componer ciertos actos o espectáculos.

Un programa también es una unidad temática que constituye una emisión de televisión o de radio, o el conjunto unitario de instrucciones que permite a una computadora realizar funciones diversas.

Un programa es la noción que permite nombrar a la serie de acciones organizadas con el objetivo de mejorar las condiciones de vida de alguien o de algo.

Siendo así un programa de mucha ayuda y aporte para superar los problemas que se nos presente.

2.3.2. JUEGO

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

2.3.3. ESTIMULACIÓN.

Según la enciclopedia Escuela para maestros pagina 1015, la estimulación es dar información que puede ser recibida por los sentidos. La riqueza de estímulos, intensidad, frecuencia y duración adecuada, produce un buen desarrollo al cerebro.

Según la página de Internet www.seg.guanajuato.gob., es el conjunto equilibrado y metódico de estímulos de tipo sensorial, afectivo, social e intelectual que permiten al menor lactante o preescolar, desarrollar sus potencialidades en forma armónica y prepararlo también, para el aprendizaje escolar.

La doctora Karina Paiva en el libro estimulación temprana pagina 366, la define como un conjunto de técnicas y herramientas que tienen por finalidad, la potencialización de aquellas capacidades que poseen algún tipo de déficit, así como también sirven para desarrollar correctamente la capacidades individuales.

Según la Enciclopedia Manual para el Educador, la definen como el conjunto sistemática de acciones que incluyen la detección, despistaje o exploración diagnostica junto a los procedimientos de estrategias de intervención dirigida a cualquier tipo de niños desde su nacimiento a objetos de impulsar al máximo su potencial.

2.3.4. ACTIVIDADES LÚDICAS:

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión El término lúdico se origina del latín ludus que significa “**juego**”

Al utilizar actividades lúdicas, “Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en

manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer."

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica *bajo* la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

Entendiéndose de ésta manera que la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos "jugar" y "aprender" confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar, para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se *utiliza* para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso *como herramienta educativa*. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros.

2.3.5. EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE.

El juego es la manera que tienen los niños y niñas de expresarse y sentirse seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que les permite aprender. Los niños y niñas al jugar ingresan a un espacio en el que sus sueños, sus deseos profundos, sus temores o ansiedades se manifiestan, expresan y resuelven de manera creativa, ya sea individual o colectivamente. Aucouturier manifiesta que “Jugar es una manera de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí y ahora”. Por lo que jugar constituye una necesidad vital, tan importante y necesaria como moverse o respirar. La importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje recae en la idea que el juego es un fin en sí mismo y como tal tiene características¹ propias que a continuación detallamos

- ✓ **El juego es una forma de comunicación.** De los propios intereses y de la forma personal de interpretar las cosas. Es un canal expresivo libre de los convencionalismos que caracterizan al lenguaje oral.
- ✓ **El juego es libre.** No es una actividad impuesta. Nadie puede estar obligado a jugar, ya que en ese punto perdería su naturaleza fundamental: el placer.
- ✓ **El juego se da en un tiempo y en un espacio.** Posee por lo tanto un orden, un ritmo y una armonía.
- ✓ **El juego es incierto.** Ni su desarrollo, ni su final están predeterminados de antemano.
- ✓ **El juego sólo tiene valor en sí mismo.** No se realiza para un resultado determinado.
- ✓ **El juego es creador.** En él se transforma el espacio con los materiales no estructurados a los que se les atribuye (cada vez) nuevos significados.
- ✓ **El juego tiene sus propias reglas** acordadas por los niños y niñas.

- ✓ **El juego no es la vida real.** Sin embargo, parte de ella y va hacia ella. A través de él se puede enfrentar mejor la realidad.

2.3.6. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO NOS PRESENTA VENTAJAS

- Promueve la descentración cognitiva, es decir permite que los niños establezcan relaciones entre ellos y los que juegan a su lado.
- Permite la evaluación de los aprendizajes a través de la observación de la docente. Observando el juego de los niños la docente podrá detectar errores de aprendizaje y valorar si está cumpliendo con los objetivos didácticos. Además la observación le permitirá detectar diversas anomalías en el desarrollo del niño, su personalidad, su modo de relacionarse, etc., que podrá servir de alarma para una intervención rápida y oportuna en niños con necesidades educativas diferentes.
- Con el juego, nosotros los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser los facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

✓ **Juegos dramáticos**

Es posible llevar a cabo diversos juegos dramáticos, de sumo valor porque permiten la expresión espontánea de los niños y niñas. Entre los juegos más apropiados para este grado tenemos los juegos de roles y las escenificaciones.

Estos juegos se ejecutan sin exigencia de vestuario ni de escenario especial. Basta que los niños actúen con su ropa habitual, improvisando con las cosas que se hallen disponibles en el aula.

✓ **Los juegos de roles**

En la vida social todos desempeñamos diferentes roles: Padre de familia, policía, vendedor, etc. Cada uno de estos roles tiene un comportamiento específico. Por ejemplo en el rol de vendedor, se espera que este trate de convencer al comprador, ofrezca su mercadería. Gracias a estas características de los roles es posible generar un tipo de actividad dramática que se llama precisamente juego de roles.

✓ **La escenificación**

La escenificación es una actividad dramática que consiste en la representación de un hecho real o ficticio. La mayoría de las veces se desarrolla a través de un cuento, otras veces gira en torno de un hecho histórico. De lo que se trata es que los niños representen a los personajes del cuento o la historia, reproduciendo aproximadamente el diálogo y las situaciones.

✓ **Juego Simbólico:**

A través de él los niños pueden representar corporalmente lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras.

El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente.

✓ **Juego Construcción**

Es de gran importancia en el niño ya que producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla las habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales que utilice son de suma importancia, por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación.

2.3.7. MOTRICIDAD GRUESA

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

Garza Fernández, Franco. 1978 define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

Para la investigadora Motricidad Gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

a) Equilibrio

La definición de equilibrio nos dice: “Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”.

El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras.

Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor (supino, prono... de pie) proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo, siendo esto necesario para la marcha. Cuando el niño se mantiene y sostiene en posición de pie, salta y brinca; desarrolla un trabajo intenso (pesado) superpuesto a la co-contracción, actividad que lo prepara para realizar movimientos con destrezas en el espacio.

Se encuentra integrado en un nivel cortical, en donde el más ligero estímulo sobre el pie, ocasionado por un cambio de posición, conduce a la ejecución de un paso correcto, o a la ejecución de un brinco.

La regulación del equilibrio, conjuntamente con el control tónico dura alrededor de 10 años, para permitir buen control; siendo así, en el niño de edad escolar está en un proceso de establecimiento, por lo cual al realizar sus movimientos: brincar en un solo pie, caminar en la punta de los pies, recurrir a constantes reequilibraciones y ajustes de su musculatura corporal para

mantener estable su centro de gravedad; lo que justifica la realización de ejercicios en la adquisición de este dominio.

Incluir en estos programas ejercicios vestibulares en la consecución de lo anterior, es tarea fundamental, ya que el equilibrio depende la buena organización suministrada por los propioceptores (sensibilidad profunda); de los órganos del equilibrio, en vestíbulos; de la visión, siendo estas acciones coordinadas por el cerebelo.

Estos ejercicios contribuyen a reforzar y/o estimular:

- **Equilibrio Estático;** manteniendo una postura determinada, por segundos: apoyado sobre una pierna, estando la otra pierna flexionada a nivel de rodilla.
- **Equilibrio Dinámico;** desplazarse en una postura determinada: de pie haciendo giros o saber detenerse al realizar una actividad dinámica: correr-detenerse.

Recordemos que los propioceptores, nos dan información básica sobre posturas, posiciones, actitudes.

Para Kephart, el equilibrio y mantenimiento de postura obedece a las relaciones del cuerpo con la fuerza de gravedad y en el niño este proceso aún no está bien establecido en el período infantil; lo que posibilita junto con la estructuración de su aprendizaje perceptivo motor, aprendizajes de tipo escolar.

b) Coordinación

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998): la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

Castañer y Camerino (1991): coordinación hace referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Jiménez y Jiménez (2002): es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

A consideración del grupo de investigadoras, definen coordinación como el potencial que poseen las personas para controlar el movimiento y los estímulos, y de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores

2.3.8. LA CONCEPCIÓN MÁS GENERAL DE LA MOTRICIDAD.

La Motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético).

La Motricidad puede clasificarse en Motricidad Fina y Motricidad Gruesa.

a) Motricidad Fina:

Movimientos finos, precisos, con destreza.(Coordinación óculo-manual, fonética etc.)

Al hablar de movimiento podemos distinguir un sector activo (nervio y músculo)y un sector pasivo (sistema osteoarticular).

b) Motricidad Gruesa:

Hace referencia a movimientos amplios. (Coordinación general y visomotora, tono muscular, equilibrio, etc.

Muchas otras consideraciones pueden relacionarse en el proceso de análisis de los problemas que se presentan en la búsqueda de alternativas para proporcionar al niño ventajas en su desarrollo motor tanto la fina como en la gruesa.

El intercambio lingüístico entre compañeros, maestros y padres es un factor en el desarrollo del pensamiento y es lo que a menudo llamamos inteligencia. La principal avenida del niño para que use el lenguaje y confirme el comienzo de la formación de conceptos es a través de juego con amigos y adultos. A través del juego el niño revela su amplitud y variedad de experiencias como así también su flexibilidad motor la cual comparte mediante el lenguaje expresivo en la comunicación social.

1. Etapas de la Motricidad Gruesa:

Para que el niño se interese en su entorno es muy importante la estimulación sensorial. De otra forma, es difícil que sientan ganas de explorarlo, concluye la Dra. Salinas. "Es importante que se sientan queridos y seguros desde siempre, de este modo aprenderán mucho más rápido en todo orden de cosas. Una buena forma de interesarlos es hablarles, cantarles y jugar con ellos".

Esta es una selección a grandes rasgos de cómo debería desarrollarse y estimularse la motricidad gruesa. Puede haber desfases de etapa que no necesariamente impliquen problemas pues hay niños más adelantados que otros.

Antes del Nacimiento

Aunque dentro del útero es poco lo que el niño controla su cuerpo, una buena forma de estimularlo es ponerle música clásica.

0 a 3 Meses

Es capaz de levantar la cabeza estando acostado. Luego va levantando el tórax y es capaz de apoyarse en sus antebrazos. Para estimularlo se lo debe acostar de guatita en la cama, hacerlos mover la cabeza con estímulos sonoros o visuales y sentarlos encima de una pelota afirmándoles el tronco para que vayan controlando mejor su cabeza.

4 a 6 Meses

Son capaces de girar, de apoyarse alternadamente en sus muñecas. Empiezan a sentarse con apoyo, hasta que a los 6 meses logran hacerlo a ratos sin apoyarse. Estando acostados de espalda se llevan los pies a la boca. Para estimularlos se les pueden poner calcetines atractivos que les llamen la atención, sentarlos arriba de una pelota afirmándolos sólo de las caderas para que controlen mejor su tórax y estimularles la reacción de apoyo: tomarlos de guatita y acercarlos a la cama, o cambiarlos de posición, para que estiren sus manos y traten de apoyarse.

7 a 9 Meses

Ya se sientan sin apoyo y comienzan a arrastrarse para luego gatear. Hacia los 9 meses empieza a pararse apoyado y dar pasitos afirmándose. No todos los niños gatean, aunque es recomendable intentar que lo hagan, pues es un excelente ejercicio de coordinación y fortalecimiento de sus músculos. Las formas de estimularlos son ponerse en el suelo con ellos y gatear a su lado, o acostarlos de guata con un juguete cerca para que intenten llegar a él. Un muy buen juguete es una pelota, pues irá avanzando a medida que el niño la alcance y lo hará gatear más.

10 a 12 Meses

A esta edad, van soltándose de sus apoyos para caminar y, en general, hacia el año ya caminan solos. Para ayudarles es bueno agacharse con los brazos estirados y llamarlos; tomarlos de una mano para hacerlos caminar o ponerlos entre dos muebles, por ejemplo, con algo atractivo frente a ellos para que traten de soltarse y llegar al otro (no más de un metro de distancia).

2. El Desarrollo de la Motricidad en el Niño

Cómo es que el movimiento se va dando en el ser humano desde que nace y cómo se va afinando a través de la maduración y las experiencias propias, dado que estas etapas son las que se suceden en el niño durante su paso por la escuela y resultan por tanto, motivo de estudio para el educador físico puesto que su labor docente incide en el desarrollo de la motricidad en el educando.

Así iniciamos comentando que, desde el momento en que el niño nace, inicia, a la par que su crecimiento biológico, el proceso de descubrimiento de su "yo" y del mundo que le rodea; el conocimiento progresivo de sí mismo y de su entorno se fundamenta en el desarrollo de sus capacidades de percepción y de movimiento.

El desarrollo perceptivo-motor es el umbral desde el que se inicia el movimiento en el ser humano a partir del momento en que abre los ojos a este mundo. Se va dando a la par que el desarrollo biológico (en donde se observan los cambios físicos relativos al peso y la estatura); al desarrollo fisiológico (en donde se presentan cambios internos y externos que son más observables en el periodo de la pubertad); y también los cambios psicológicos (en donde la conducta se va transformando a medida que el ser humano crece, se comunica y se interrelaciona con sus semejantes hasta llegar a conformar una personalidad propia).

Como hemos señalado, estas líneas ocupan el estudio del desarrollo del movimiento, por lo que iniciamos con el proceso perceptivo-motor el cual puede describirse como el proceso para alcanzar la coordinación de la actividad motora (de movimiento) a través de la organización de los estímulos sensoriales.

Para entender el significado de la percepción, habrá que iniciar considerando que los sentidos son, en primera instancia, el vehículo a través del cual el ser humano recibe los estímulos provenientes tanto de su interior, como del exterior. Posteriormente, cuando un conjunto de sensaciones han sido procesadas por la mente, se transforman en una percepción. De tal forma, que todo movimiento voluntario, es resultante de la información percibida a través de los distintos estímulos sensoriales.

Las capacidades coordinativas que se desarrollan a lo largo del proceso perceptivo-motor, representan los puntos de partida para el aprendizaje de movimientos más elaborados que serán posibles a través de la afinación de la coordinación, la cual se observa en una ejecución cada vez más eficaz del movimiento.

El desarrollo perceptivo-motor por tanto, es un proceso que se lleva a cabo en el niño desde que nace hasta aproximadamente los seis o siete años de edad, por ser la etapa que resulta más propicia para estimular cada una de las capacidades que conforman sus tres componentes fundamentales: la corporalidad; la temporalidad y la espacialidad. La síntesis de todos estos elementos se hace evidente en la adquisición del equilibrio y posteriormente de la coordinación, capacidades que en su conjunto, van permitiendo al niño despertar al conocimiento de sí mismo, del espacio, de las personas y de los objetos que le rodean.

Pero, ¿qué es una capacidad? Aquí señalamos que una capacidad es en principio, aquella cualidad (atributo nato) que se va afirmando en el

niño por medio de los procesos de maduración; cualidad, que al ser mejorada a través de la práctica, llega a convertirse en una capacidad. De tal forma, las capacidades motrices constituyen los cimientos de las habilidades motrices.

Para entender qué son las habilidades motrices, tenemos que empezar por definir al movimiento y conocer qué son los patrones de movimiento, así como los patrones fundamentales o básicos de movimiento. Para ser más precisos en lo que a terminología se refiere, nos remitimos a los estudios que sobre desarrollo motor han sido efectuados por el Doctor Gallahue desde los años ochenta, en donde señala que el término "movimiento", está referido a los cambios observables de la posición de alguna de las partes del cuerpo; en cambio, un patrón de movimiento o patrón motor, es una serie de movimientos relacionados entre sí, pero que por su simplicidad no llegan a ser considerados como patrones básicos de movimiento, como levantar y bajar un brazo o una pierna. En cambio, los patrones fundamentales o básicos, son más complejos porque encierran una combinación de patrones de movimiento de uno o más segmentos del cuerpo como los que entran en juego al caminar, correr, saltar, lanzar, cachar etc.

Los patrones básicos de movimiento han sido divididos en general por los estudiosos del tema en cuatro grandes grupos: desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones. Otros como Gallahue, insertan a los desplazamientos y saltos en una sola categoría o grupo al que le denominan de locomoción, y al equilibrio en el grupo de los giros, por lo que dividen a los patrones básicos de movimiento en: locomociones (desplazamientos y saltos); estabilizaciones (giros y equilibrios); y manipulaciones (lanzamientos, recepciones, golpes con pies y con manos). Al final, ambas clasificaciones trabajan lo mismo.

Sin embargo, para que el niño esté en condiciones de realizar algún patrón de movimiento básico como el correr, debe haber pasado por las etapas previas de desarrollo del movimiento: iniciando con los movimientos reflejos (movimientos involuntarios realizados durante los

primeros meses de vida); posteriormente y alrededor de los dos años, le fue posible llevar a cabo movimientos conscientes pero poco estructurados llamados movimientos rudimentarios (alcanzar, apretar y soltar objetos; controlar sus manos y su cuello y aprender a erguirse y sostenerse en pie).

Más adelante (de los tres a los seis años aproximadamente), comenzó a desarrollar patrones de movimiento (subir y bajar una pierna o un brazo; mover el tronco hacia delante y hacia atrás, hacia un lado y al otro), los cuales a través de la maduración, la ejercitación y la coordinación combinada de estos movimientos, pudo convertir finalmente en patrones básicos de movimiento (caminar, correr, saltar, lanzar, equilibrarse).

Cabe señalar que mediante la práctica, es posible mejorar y afinar el movimiento, para llegar a transformarlo en una habilidad motriz.

Para efectos de trabajo práctico, en el área de educación física, las habilidades motrices han sido clasificadas en: básicas o fundamentales, específicas y especializadas, aunque algunos autores insertan a las específicas y especializadas en la misma categoría.

Una vez comprendido lo anterior, podemos asentar que las habilidades motrices básicas se pueden definir como la familia de habilidades amplias, generales y comunes a muchos individuos. Son el "vocabulario básico de nuestra motricidad", y son también la base del aprendizaje posterior. Estas habilidades pueden servir de plataforma para aprender y desarrollar situaciones más complejas y elaboradas de movimiento. Como ejemplo podemos mencionar como una habilidad básica "la carrera" (considerada como un movimiento fundamental integrado dentro del grupo de desplazamientos). En la medida en que el niño recibe estímulos del exterior (aunado a su propio proceso de maduración), podrá correr de manera más ágil.

Las habilidades específicas son aquellas habilidades de movimiento cuya enseñanza está directamente encaminada al aprendizaje de uno o varios deportes; es decir, que son aquellas actividades motrices que un

individuo lleva a cabo en un entorno más concreto como pudiera ser el del atletismo o el del fútbol con fines meramente recreativos.

Las habilidades especializadas, por su parte, son aquellas que se diferencian de la anterior clasificación (habilidades específicas) porque la enseñanza, el aprendizaje y la práctica misma de las habilidades, tiene como fin la competencia deportiva, en ocasiones encaminada al alto rendimiento. Es aquí en donde se van trabajando a la par que la táctica y la técnica propia de cada deporte, el acondicionamiento físico.

Lo anterior resulta importante porque con los niños s, precisamente se debe trabajar según las edades en que éstos se encuentran en las etapas, fases o estadios idóneos para estimular aprendizajes relativos a los patrones motores, los patrones motores básicos (o fundamentales) y las habilidades motrices básicas. Al respecto, Sánchez Bañuelos divide en cuatro las fases o estadios del desarrollo motor:

- La primera es el desarrollo de las capacidades perceptivas a través de las tareas motrices habituales; que va de los cuatro a los seis años.
- La segunda fase de los siete a los nueve años, que es cuando los niños pueden elaborar esquemas de movimiento de alguna forma estructurados; es decir, con un cierto grado de autonomía y posibilidades de relación con su entorno. Esta etapa se caracteriza por la estabilización, fijación y refinamiento de los esquemas motores y por el desarrollo de habilidades motrices básicas.
- La tercera fase corresponde a la iniciación de las habilidades motrices específicas y el desarrollo de los factores básicos de la condición física que de acuerdo al autor, abarca desde los diez a los trece años, cuando es posible partir de los aprendizajes básicos, hacia otros más estructurados. Finalmente, la cuarta y última etapa del desarrollo motor, comprende de los catorce hacia los dieciséis o diecisiete años, cuando el adolescente está

apto para desarrollar actividades motrices específicas, iniciando de esta forma el trabajo deportivo propiamente dicho.

2.3.9 RECREACIÓN

Para muchos, la palabra tiene una connotación placentera, para otros es sinónimo de diversión, entretenimiento o descanso. Puede que la recreación esté teñida del colorido particular de estas cosas y de otras tantas, pero como en la actualidad es una disciplina que declara ser formativa y enriquecedora de la vida humana, es necesario precisar mejor su alcance, aceptando que, siendo más joven que la educación, resulta aún más difícil de definir.

Harry A. Overstrut (1998), plantea que: "La Recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psico-espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización". En este sentido su concepto queda limitado a solo al esparcimiento, aunque concibe el aspecto socializador y de entretenimiento distintivo de la recreación.

Una muy aceptable y completa definición fue elaborada en Argentina, durante una convención sobre la recreación realizada en 1967, definición que mantiene su plena vigencia y plantea: "La Recreación es aquella actividad humana, libre, placentera, efectuada individual o colectivamente, destinada a perfeccionar al hombre. Le brinda la oportunidad de emplear su tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que le permiten volver al mundo vital de la naturaleza y lo incorporan al mundo creador de la cultura, que sirven a su integración comunitaria y al encuentro de su propio yo, y que propenden, en última instancia, a su plenitud y a su felicidad". Este concepto ofrece la referencia del perfeccionamiento del hombre como fin, lo cual se relaciona con el propósito de este trabajo; así como la organización de sus actividades, aspecto

muy importante en estas edades; la creatividad, aspecto que incide en la calidad de vida del hombre y debe estar presente en su enseñanza en cualquiera de sus formas de participación, lo cual tiene relación con su cultura ; haciendo alusión a una de los marcos donde se necesitan estas actividades: la comunidad, dando importancia a las relaciones con los semejantes(que para los niños(as) se traduce en relaciones afectivas con sus coetáneos), valoración de sus posibilidades y la de ellos mismos y les producen satisfacción. Sin embargo, otros autores estudiosos de la recreación, abordan la recreación desde su enfoque físico, por lo que tiene más relación con nuestro propósito y actividad, ente ellos:

Martínez del Castillo (1985) define ésta "como aquella condición emocional interior del individuo que emana de las sensaciones de bienestar y de propia satisfacción proporcionadas por la preparación, realización y/o resultados de alguna de las variadas formas de actividad física (con fines no productivos, militares, terapéuticos) existentes". En tal sentido este autor relaciona la recreación con las actividades físicas, señalando el bienestar que en general brindan al individuo.

Camerino y Castañer (1988, 14) definen como actividades recreativas a "aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que puede generar aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no especialización, ya que no se busca una competencia ni logro completo".

Existe coincidencia de criterios con el concepto de estos autores, ya que abarcan la posibilidad de utilización de estas actividades en fines educativos determinados como los que se necesitan para los niños y niñas de estas edades y aborda el presente trabajo.

2.3.10. ACTIVIDAD FÍSICA:

La actividad física es cualquier actividad que hace trabajar al cuerpo más fuerte de lo normal. Sin embargo, la cantidad real que se necesita de actividad física depende de los objetivos individuales de salud, ya sea que se esté tratando de bajar de peso y que tan sano se esté en el momento.

Por otro lado, Se entiende por Actividad Física a todos los movimientos naturales y/o planificados que realiza el ser humano obteniendo como resultado un desgaste de energía, con fines profilácticos, estéticos, de performance deportiva o rehabilitadores.

Actividades Recreativas: son técnicas que no están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto. Entre dichas actividades se pueden mencionar la música, los juegos, las atracciones, otros, donde los grupos pueden elegir actuar con sus objetivos principales puestos en el campo de la recreación.

Actividad Físico-Recreativa:

Es aquella, que posibilita la ejercitación de actividades de movimiento del cuerpo, en particular las relacionadas con sus habilidades motrices en un contexto recreativo, dando satisfacción a necesidades de tipo fisiológico, espiritual, educativo y social, en diversos momentos de la vida del hombre.

La edad preescolar no es ajena a este tipo de actividades, las cuales pueden incluirse tanto en el contexto institucional como no institucional, en este sentido, las actividades físicas recreativas son una forma de organización de la Educación Física en la Enseñanza Preescolar, que pueden contribuir al desarrollo de las niñas y los niños en estas edades.

La actividad del hombre se manifiesta mediante las habilidades motrices compuestas por acciones que tienen como elementos confortantes las operaciones, unidad estructural de las acciones.

La formación y desarrollo de una habilidad motriz en el hombre, se lleva a cabo a través de las acciones; caminar, correr, saltar, lanzar, rodar, golpear, cuadrupedia, reptar, escalar, trepar, las combinaciones entre ellas y su variabilidad. De ahí la importancia de las actividades de movimiento o con un carácter físico desde las primeras edades, las cuales se van perfeccionando en la edad preescolar.

2.3.11. LA ETAPA PREESCOLAR DE 3 A 6 AÑOS ES PROPICIA PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS.

Las habilidades en los niños(as) no sólo aparecen por efecto de la maduración biológica, sino también de la actividad práctica del niño propiciada por su entorno que lo rodea, dentro de él los adultos.

La motricidad del niño refleja todos sus movimientos y determina el comportamiento motor manifestada por medio de la habilidades motrices básicas señaladas anteriormente. Esto sólo es posible por el desarrollo de capacidades motrices que permiten la posibilidad de interacción con el medio.

La motricidad, constituye la premisa para el desarrollo intelectual ulterior en las diferentes edades, mostrándose en relación con el dominio de la actividad con objetos y con el medio.

De ahí la importancia de que durante la recreación que pueda tener el niño(a) se desarrollen actividades físicas y se tenga en cuenta el trabajo con los objetos. Más aún cuando el desarrollo tan avanzado de la tecnología consume en gran medida el tiempo libre y atrapa fundamentalmente a los niños(as) limitando la ejercitación del cuerpo y la mente.

Entre los 4 a 5 años, los niños(as) realizan los movimientos con mayor orientación espacial y percepciones de tiempo. Poseen mejor expresión verbal y corporal, por lo que pueden realizar diversas y variadas acciones con su cuerpo, tanto de forma individual como combinándolas en pequeños y mayores grupos posteriormente. En estas edades, son capaces de organizar su actividad motriz, construyendo con los objetos y recursos que disponen, las condiciones y situaciones de su propia actividad, realizando posteriormente la tarea motriz.

En este período ocurre un desarrollo sensorial intenso y se perfeccionan las orientaciones de las propiedades y relaciones externas de los fenómenos y/o objetos en el espacio y en el tiempo.

El niño al interactuar con el medio lo hace mediante la actividad que se traduce como el proceso en que se relaciona con esa realidad según sus necesidades.

Las personas encargadas de la recreación y desarrollo de las actividades con los niños preescolares, deben propiciar en

todo momento su desarrollo incluyendo el físico, pero no siempre se tienen en cuenta estos propósitos, bien por limitaciones en la concepciones educativas o en el trabajo comunitario, que muchas veces incluye el desconocimiento de su importancia y qué y cómo hacer las mismas. De esta forma constituye un problema la necesidad de enriquecer la visión de los profesionales y adultos en general que tengan que trabajar actividades recreativas con estas edades como una forma de organización de Educación Física o de la utilización del tiempo libre.

De ahí que el objetivo del trabajo esté relacionado con los contenidos de las actividades físicas recreativas, su forma de realización y las posibilidades que estas brindan para el desarrollo de la educación de las niñas y los niños de edad preescolar entre 3 y 5 años.

Los niños de estas edades por lo general poseen una motricidad que les permite la realización de las diversas habilidades motrices, aunque pueden existir más limitaciones en la realización de las mismas en la edad de tres años mayormente en la coordinación, el ritmo, el equilibrio sobre todo cuando varían las alturas o combinación de acciones, por lo que se deben considerar aspectos en la dosificación de las actividades (tiempo de duración, repeticiones) así como la talla de los medios, complejidad de las acciones.

2.3.12. BENEFICIOS QUE LAS ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS PUEDEN APORTAR A LOS NIÑOS DE EDAD PREESCOLARES.

- Contribuyen plenamente al fortalecimiento de su organismo y su desarrollo
- Contribuyen al desarrollo intelectual y educativo en general

- Les sirven de conocimientos generales para la vida si se tienen en cuenta todos los aspectos relacionados con sus características, necesidades y aspectos
- Propician el desarrollo de las cualidades morales y sociales de la personalidad
- La alegría de comunicarse, de compartir emociones y sentimientos de amistad.
- Posibilitan su libre expresión y autoafirmación.
- Aporta a las familias sobre la educación de sus hijos y el positivo papel en las interrelaciones sociales en general.

a) Caracterización del Desarrollo Motor de Niños en edad Preescolar

Las destrezas que el niño ha adquirido a los 2 años de edad, le permiten desempeñar un papel mucho más activo en su relación con el ambiente: se desplaza libremente, siente gran curiosidad por el mundo que lo rodea y lo explora con entusiasmo, es autosuficiente y busca ser independiente. La etapa preescolar se inicia alrededor de los 2 años, con el surgimiento de la marcha y el lenguaje y se prolonga hasta los 5 o 6 años. Las tareas principales en esta etapa son:

1. Dominio de habilidades neuromusculares
2. Inicio de la socialización
3. Logro de la autonomía temprana
4. Inicio de la tipificación sexual
5. Desarrollo del sentimiento de iniciativa.

b) Desarrollo motor

El desarrollo motor mejora considerablemente en esta etapa. El desarrollo físico aumenta rápidamente durante los años preescolares sin diferencias importantes en el crecimiento de niños y niñas. Los sistemas muscular y

nervioso y la estructura ósea están en proceso de maduración y están presentes todos los dientes de leche. Los niños muestran progreso en la coordinación de los músculos grandes y pequeños y en la coordinación visomotora. Podemos observar algunas características de este desarrollo en las siguientes conductas propias del niño de 2a 4 años:

1. Camina
2. Corre
3. Salta en dos pies
4. Camina en punta de pies
5. Sube y baja escaleras
6. No lanza bien pero no pierde el equilibrio
7. No ataja la pelota
8. Comienza a abrochar y desabrochar botones
9. Copia figuras geométricas simples

c) Desarrollo cognitivo

La creciente facilidad que el preescolar adquiere para manejar el lenguaje y las ideas le permite formar su propia visión del mundo, a menudo sorprendiendo a los que lo rodean. Desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, y comienza a manejar conceptos como edad, tiempo, espacio. Sin embargo, aún no logra separar completamente lo real de lo irreal, y su lenguaje es básicamente egocéntrico. Todavía le cuesta aceptar el punto de vista de otra persona. Piaget, quien es uno de los estudiosos más importantes del desarrollo cognitivo, como se mencionaba al principio, concreta en su planteamiento que esta es la etapa del pensamiento pre operacional, es decir, la etapa en la cual se empiezan a utilizar los símbolos y el pensamiento se hace más flexible. La función simbólica se manifiesta a través del

lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico. En esta etapa, los niños comienzan a entender identidades, funciones y algunos aspectos de clases y relaciones, pero todo se ve limitado por el egocentrismo. Las principales características del desarrollo cognitivo en esta etapa pueden reunirse en:

1. **Desarrollo de la función simbólica**, es decir de la capacidad para representarse mentalmente imágenes visuales, auditivas o cinestésicas que tienen alguna semejanza con el objeto representativo
2. **Comprensión de identidades**: comprensión de que ciertas cosas siguen siendo iguales aunque cambien de forma, tamaño o apariencia. El desarrollo y convencimiento de esto no es definitivo pero es progresivo.
3. **Comprensión de funciones**. El niño comienza a establecer relaciones básicas entre dos hechos de manera general y vaga, no con absoluta precisión. Esto apunta a que su mundo ya es más predecible y ordenado, pero aún existen características que hacen que el pensamiento pre operacional esté desprovisto de lógica.
4. **Centraje**: el niño se centra en un aspecto de la situación, sin prestar atención a la importancia de otros aspectos.
5. **Irreversibilidad**: si le preguntamos a un preescolar si tiene una hermana, puede decir "sí". Si le preguntamos si su hermana tiene un hermano dirá "no".
6. **Acción más que abstracción**: el niño aprende y piensa mediante un despliegue de "secuencias de la realidad en su mente".
7. **Razonamiento "transductivo"**: ni deductivo, ni inductivo. Pasa de un específico a otro no específico, sin tener en cuenta lo general. Puede atribuir una relación de causa-efecto a dos sucesos no relacionados entre sí.
8. **Egocentrismo**: un niño a esta edad se molesta con una mosca negra y grande que zumba y le dice "mosca, ándate a tu casa con

tu mamá". Piensa que otras criaturas tienen vida y sentimientos como él y que puede obligarlos a hacer lo que él quiere. Entre los 3 y los 6 años, el preescolar comienza a dominar varios conceptos:

9. **Tiempo:** maneja cualquier día pasado como "ayer" y cualquier día futuro como "mañana".
10. **Espacio:** comienza a comprender la diferencia entre "cerca" y "lejos", entre "pequeño" y "grande".
11. **Comienza a relacionar** objetos por serie, a clasificar objetos en categorías lógicas.

El niño demuestra que puede percibir características específicas como olor, forma y tamaño y comprende el concepto general de la categorización. La capacidad verbal juega aquí un rol muy importante para que el niño pueda calificar lo que percibe. Los preescolares recuerdan, procesan información. En general se dice que su capacidad de reconocimiento es buena y su recuerdo es pobre pero ambos mejoran entre los 2 y los 5 años.

d) Desarrollo emocional-social

En el primer período de esta etapa, se va consolidando el sentido de autonomía. La capacidad para expresar sus necesidades y pensamientos a través del lenguaje les ayuda a ser más "independientes". Comienzan a diferenciarse más claramente del mundo. El conflicto básico a esta edad es, según Erickson, el de la iniciativa, que les permite emprender, planear y llevar a cabo sus actividades, versus la culpa por las cosas que quieren hacer. Esta culpa se debe en parte a la rigidez del súper yo. Los niños tienen que aprender a equilibrar el sentido de responsabilidad y la capacidad de gozar la vida. Los niños comienzan a jugar con pares a esta edad, pero si consideramos que su pensamiento es muy egocéntrico, y que tienen dificultad para distinguir entre una acción física y la intención psicológica que hay detrás de esa acción, podemos observar que estos juegos se producen junto a otros, no con otros. Si bien, a

finales de la etapa comienzan a establecer relaciones de amistad verdadera, las relaciones fundamentales son con sus padres.

Los niños absorben valores y actitudes de la cultura en la que los educan. Van viviendo un proceso de identificación con otras personas; es un aprendizaje emocional y profundo que va más allá de la observación y la imitación de un modelo, generalmente con el padre del mismo sexo. Se produce así en estos años, un proceso de tipificación sexual en el cual los niños van captando mensajes de la sociedad acerca de cómo se deben diferenciar niños y niñas. Los niños son recompensados por comportamientos de estereotipos del género (masculino o femenino) al que pertenecen, que los padres creen apropiados, y son castigados por comportamientos inapropiados. Al mismo tiempo que el niño va aprendiendo a través de la obediencia y el castigo, aprende a evaluar de acuerdo a las consecuencias y va formando sus primeros criterios morales.

El preescolar se mueve entre distintas fuerzas, se identifica, imita, aprende de modelos y por otra parte busca diferenciarse, independizarse, desarrollar su autonomía. Surge el negativismo y el oposicionismo en ésta, la edad de la obstinación. Los niños son aún lábiles emocionalmente y su imaginación tiende a desbocarse. Desarrollan fácilmente temores a: la oscuridad, los espíritus, los monstruos, los animales. Es posible que a esta edad los niños hayan experimentado alguna situación de miedo como perderse, ser golpeados o recibir una herida, o bien han escuchado contar experiencias de miedo a otras personas. Muchas veces como método para poner límites, los padres amenazan con algún efecto negativo a sus hijos y esto crea inseguridad al igual que cuando los padres sobreprotegen a sus hijos ya que les dan la sensación de que el mundo es un lugar peligroso. A medida que los niños crecen y pierden la sensación de ser indefensos, muchos de sus temores desaparecen.

En síntesis, las características de la conducta del preescolar son:

- Físicamente activo
- Emocionalmente lábil, ambivalente
- Obstinado, negativista
- Acucioso en lo sexual
- Con temores en aumento
- El lenguaje y la función simbólica están en desarrollo
- Se aprenden los hábitos de autocuidado
- Se consolida el sentido de autonomía
- Se desarrolla la iniciativa

e) *Caracterización del Desarrollo Motriz de Niños en edad Preescolar 4-5 Años*

Los niños y las niñas en las edades entre 4 a 5 años nos sorprenden con su gran riqueza de movimiento y su alto nivel de independencia. En este grupo de edad son capaces de organizar y planificar su propia actividad, además de valorar el resultado de las acciones que ejecutan en la misma.

En la organización de la actividad motriz, seleccionan y distribuyen los materiales- juguetes a utilizar, descubriendo por si mismas diferentes formas de manejarlos y hasta combinarlos, por ejemplo golpean o conducen una pelota con un bastón, realizándolo tanto de forma individual como en pequeños grupos (parejas, tríos).

También en el juego: de roles como de movimiento, son capaces de organizar el área para jugar, colocando por propia iniciativa los materiales con los que desean actuar, de manera que satisfaga sus intereses en el juego seleccionado. Construyen con los equipos y materiales: caminos, puentes, pendientes, u otras representaciones lúdicas, según el argumento del juego. Los propios niños(as) se encargan de distribuir los roles a ocupar y se

ponen de acuerdo cuando las acciones se realizan en grupos, siendo capaces de compartir sus juguetes.

El hecho de que el pequeño(a) de este grupo de edad sea capaz de decidir qué va a jugar, seleccionando los objetos y juguetes de acuerdo al juego o actividad y además que se pongan de acuerdo entre ellos para hacerlo, es uno de los parámetros que nos permiten hablar de mayor independencia en estas edades y al mismo tiempo reconocer que se están creando bases sólidas para que el niño adquiera los conocimientos, partiendo de sus propias vivencias, lo que constituye la base para la creatividad.

Los pequeños(as) muestran gran interés por los juegos con personajes imaginarios. En ocasiones les gusta ponerse vestuarios que simbolicen lo que quieren representar dando & uml; rienda suelta " a la imaginación.

En este grupo de edad los niños(as) conocen mucho mejor los objetos, son capaces de compararlos y diferenciarlos por su forma, color y tamaño, e incluso, pueden señalar el lugar que ocupan en el espacio: si están arriba, abajo, cerca o lejos (nociones de contraste).

Se destaca en el desarrollo del pensamiento el interés por conocer la causa de algunos fenómenos de la naturaleza; para qué, por qué, cómo, son preguntas que continuamente hace el niño(a) de este grupo de edad.

En este sentido el lenguaje del niño(a) se hace más rico y coherente. Con frecuencia establecen diálogos, tanto cuando juegan solos como cuando lo hacen con otros niños. También son capaces de narrar cuentos o historias que ellos mismos inventan, demostrando una vez más la gran imaginación que los caracteriza.

En este grupo de edad los niños(as) demuestran sentimientos de cooperación pues les gusta ayudar a los demás y también son capaces de cumplir con gusto algunas encomiendas sencillas que le solicitan los adultos y exigen de ellos sus valoraciones, ejemplo: les gusta que vean como corre, salta, hasta donde es capaz de lanzar la pelota y todas las combinaciones que con esta pueden hacer, pues al tener un mayor dominio del cuerpo y de la noción espacio-temporal, pueden ejecutar las más variadas y diversas situaciones motrices.

Lo expresado anteriormente permite afirmar que en las edades de 4 a 5 años el aprendizaje que los niños van asimilando va adquiriendo cierto significado para ellos y esto lo logran porque la ejecución de las tareas motrices las realiza con una participación mucho más activa del pensamiento. Comienzan a establecer una relación entre lo que aprenden y su vida, sus necesidades, motivos, intereses, y esto ocurre dentro de otros factores, por el aumento cada vez más progresivo de la concentración de la atención, la cual estará presente siempre que las actividades que los niños(as) realicen sean de gran motivación para ellos.

El conocimiento de las particularidades del niño de este grupo de edad nos facilita poder ofrecer, en los momentos de actividad educativa, un contenido que se corresponda con las necesidades e intereses de los niños(as), a fin de mantener su motivación.

2.3.13. EL JUEGO Y LA ESCUELA

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

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

Dentro de esta misma línea de tradición, podemos inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche, que el propio Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: "La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía". Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. Y Nietzsche afirma en *Ecce Homo*: "No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego". Sin embargo los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología.

El principal objetivo, es el de restituir el lugar que el juego tiene en la fundamentación, conformación y creación de la realidad humana. Solo a partir de la restitución del juego es posible postular que este constituye la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar

procesos de motricidad gruesa, constituyéndose, este, en pieza fundamental como base teórica de este proyecto.

Desde el punto de vista social, el juego para el niño es el medio por el cual se acerca a otros niños, buscando compañía, muchas veces seguridad. En términos generales, los autores que defienden las teorías asociativas señalan que el niño juega para asociarse a otras personas, aun así para algunas instituciones y para algunos docentes el juego aparece como un hecho negativo, pérdida de tiempo, acción carente de interés y motivación, reemplazado por el recreo, su carácter formativo, proveniente del ocio, no hacen nada, consumismo, llegando a hacer prohibiciones del juego y no precisamente del juego de azar.

Si bien, por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente los infantiles, por el otro lado encontramos los juegos prohibidos, sin embargo la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos, juegos didácticos donde se disfraza la actividad específica de aprendizaje en un contexto más lúdico. Infortunadamente, ni los padres ni los maestros se detienen a reflexionar acerca de los valores que inculcan a los niños. Esta situación se agrava por el hecho que el niño no encuentra ni en la escuela ni en el hogar, las oportunidades, los recursos y la motivación para desarrollar todo su potencial en actividades creativas, reflexivas, lúdicas, de ocio y de aprovechamiento del tiempo libre por medio de las cuales puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, todo este potencial en el niño es fundamental ya que le permite manifestarse durante su desarrollo y a todo lo largo de la vida.

➤ **El juego en el desarrollo infantil**

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada

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

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

➤ **Funciones del Juego**

- A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.
- A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el puro placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La

actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo. El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales.

- El niño comienza a clasificar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el pensamiento lógico.
- El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego. El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, el auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.
- Las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo. Esta manipulación y combinación de acontecimientos novedosos sientan la base para la resolución de problemas. El pensamiento representativo surge a medida que el niño participa en el juego simbólico y dramático; el pensamiento abstracto tiene su base en las actividades que permiten desarrollar la capacidad de clasificación y de resolución de problemas. Las experiencias concretas del juego permiten al niño efectuar una evaluación más precisa del ambiente y su rol en él.

CAPITULO III

III RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.

FICHAS DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES DE 3 AÑOS

CUADRO Nº01: Ficha de observación

Nº	PREGUNTA	CRITERIO						TOTAL	
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA			
		ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
01	Se mantiene derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder el equilibrio	03	12	04	16	18	72	25	100
02	Mantiene el equilibrio de puntillas durante diez períodos de tres segundos cada uno.	02	08	03	12	20	80	25	100
03	Completa un recorrido de cinco obstáculos de dificultad moderada.	01	04	03	12	21	84	25	100
04	Anda a gatas por debajo de una escoba sostenida entre dos sillas	02	08	02	08	21	84	25	100
05	Salta sobre una escoba suspendida entre los travesaños de dos sillas	01	04	03	12	21	84	25	100
06	Repta a lo largo de una caja de cartón grande y robusto, con las solapas de los extremos cortadas	02	08	02	08	21	84	25	100
07	Camina entre dos muebles colocados casi juntos, de manera que tenga que ponerse de costado para caber entre ellos.	03	12	04	16	18	72	25	100
08	Da saltos de rana sin parar ni caerse.	01	04	03	12	21	84	25	100
09	Se pones en cuclillas y saltas unas veces.	01	04	03	12	21	84	25	100
10	Camina hacia atrás con un pie detrás de otro sin cruzarlos.	02	08	02	08	21	84	25	100
11	Camina de lado, moviendo un pie y luego otro sin cruzarlos	01	04	03	12	21	84	25	100
12	Camina hacia delante sobre un cinta poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho.	02	08	02	08	21	84	25	100
13	Da Saltos de lado a lado de la cinta manteniendo los pies juntos	03	12	03	12	17	68	25	100
14	Camina de lado cruzando un pie sobre otro.	03	12	03	12	17	68	25	100

FUENTE niños de 5 años, de la Institución Educativa inicial N° 341 caserío Progreso Medio, distrito de Jayanca

Luego de revisada la información recogida mediante la aplicación de las fichas de observación se obtuvieron los siguientes resultados:

18 niños que representan el 72% NO Se mantiene derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder el equilibrio, 20 niños que representan el 80% NO Mantiene el equilibrio de puntillas durante diez períodos de tres segundos cada uno, 21 niños que representan el 84% NO Completa un recorrido de cinco obstáculos de dificultad moderada, 21 niños que representan el 84% NO Anda a gatas por debajo de una escoba sostenida entre dos sillas, , 21 niños que representan el 84% NO Salta sobre una escoba suspendida entre los travesaños de dos sillas, 21 niños que representan el 84% NO Repta a lo largo de una caja de cartón grande y robusto, con las solapas de los extremos cortadas, 18 niños que representan el 72% NO Camina entre dos muebles colocados casi juntos, de manera que tenga que ponerse de costado para caber entre ellos, 21 niños que representan el 84% NO Da saltos de rana sin parar ni caerse, 21 niños que representan el 84% NO Se pones en

cuclillas y saltas unas veces, 21 niños que representan el 84% NO Camina hacia atrás con un pie detrás de otro sin cruzarlos, 21 niños que representan el 84% NO Camina de lado, moviendo un pie y luego otro sin cruzarlos, 21 niños que representan el 84% NO Camina hacia delante sobre un cinta poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho, 17 niños que representan el 68% NO Da Saltos de lado a lado de la cinta manteniendo los pies juntos, 17 niños que representan el 68% Camina de lado cruzando un pie sobre otro.

3.2 PROPUESTA DE PROGRAMA “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA” DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 341 CASERÍO PROGRESO MEDIO, DISTRITO DE JAYANCA PROVINCIA LAMBAYEQUE REGIÓN LAMBAYEQUE EN EL AÑO 2014

3.2.1 PRESENTACIÓN:

La presente propuesta resulta de la necesidad de desarrollar la psicomotricidad gruesa mediante la propuesta del programa de estrategias lúdicas aplicado a los niños y niñas de tres años en la Institución Educativa Inicial N° 341 caserío Progreso Medio, distrito de Jayanca Provincia Lambayeque.

Se ha creído necesario proponer un programa en base a estrategias lúdicas para desarrollar las psicomotricidad gruesa en edad temprana, esto les va a permitir a los niños y niñas socializarse, mantener un ritmo de vida saludable y desarrollarse de manera integral.

Las Estrategias Lúdicas que se están proponiendo son: El equilibrio, coordinación de movimientos, saltos, entre otros. Dichas estrategias se van a realizar en talleres para un mejor desarrollo.

3.2.2 FUNDAMENTACIÓN:

La presente investigación fundamentada en el juego como estrategia para estimular las variables de coordinación y equilibrio, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del

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

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

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

Por ello, los resultados que se esperan obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 341 Caserío Progreso Medio, Distrito de Jayanca provincia Lambayeque, alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

El impacto que generara esta investigación se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que

al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento académico debe mejorar ostensiblemente, al igual que su desempeño laboral, social y personal.

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

3.2.3 JUSTIFICACIÓN.

Se puede considerar que al implementar el programa de estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa nos permitirá concentrar en este espacio físico, otras múltiples estrategias que serán mediadas a partir de las funciones cognitivas, ya que éstas permiten además del control de sus impulsividades, de sus respuestas, de que puedan establecer un comportamiento planificado y exploratorio, entre otras, además se podrá concretar en los alumnos el trabajo en equipo, el juego, el dialogo entre pares, la mediación a través del material concreto, entre otras.

Así pues al abordar las estrategias lúdicas como propuesta pedagógica, se deben incorporar la flexibilización y adecuación del trabajo a las características, intereses y distintos ritmos de aprendizaje de los niños (as). Desde la perspectiva del educador (a), debe consistir en presentar múltiples opciones de trabajo con el fin de favorecer en los alumnos (as) una participación autónoma y progresiva... "en este tipo de organización no hay una tutela constante de la profesora o profesor, sino que hay una propuesta determinada para cada caso y se trata de ser autónoma... Se puede pedir ayuda si hace falta, pero el objetivo es que realicen progresivamente el trabajo completo, desde buscar el material hasta realizarlo y presentar los resultados sin la ayuda constante del adulto". Requieren por tanto de una organización didáctica del aula que posibilite la actuación libre y

responsable de los niños en función de sus conocimientos, sus posibilidades y sus intereses para aprender.

3.2. 4. OBJETIVOS:

3.2.4.1. GENERALES:

Mejorar la psicomotricidad gruesa de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 Caserío Progreso Medio, Distrito de Jayanca provincia Lambayeque a través de la propuesta del programa sobre estrategias lúdicas en el aula de clases.

3.2.4.2. ESPECÍFICOS

- Identificar los problemas de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 Caserío Progreso Medio, Distrito de Jayanca provincia Lambayeque Región Lambayeque en el año 2014 a través de una ficha diagnóstica.
- Elaborar el marco teórico de la investigación con las teorías científicas de la psicomotricidad gruesa y actividad lúdica, para analizar e interpretar los resultados de la investigación y elaborar la propuesta.
- Diseñar e implementar un programa basado en estrategias lúdicas para superar los problemas de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa inicial N° 341 Caserío Progreso Medio, Distrito de Jayanca provincia Lambayeque Región Lambayeque en el año 2014.

3.2.5. PROPUESTA:

3.2.5.1. HABILIDADES.

- 3.2.5.1.1. Evalúa y monitorea el lograr un trabajo en ejercicios de equilibrio en equipo con sus pares

3.2.5.1.2. Optimiza los procesos cognitivos de atención y concentración en ejercicios de saltos.

3.2.5.1.3. Mejora la motivación, atención y el aprendizaje en ejercicios de gimnasia.

3.2.5.2. CONTENIDOS.

3.2.5.2.1. Desarrolla estrategias cognitivas para evaluar y monitorear el lograr un trabajo en ejercicios de equilibrio en equipo con sus pares

3.2.5.2.2. Desarrolla estrategias cognitivas de aprendizaje para Optimiza la atención y concentración en ejercicios de saltos.

3.2.5.2.3. Desarrolla estrategias cognitivas para Mejora la motivación, atención, y el aprendizaje en ejercicios de gimnasia.

3.2.5.3. ACTIVIDADES.

3.2.5.3.1. Brindar al niño la oportunidad de experimentar, ejercicios de equilibrio en equipo con sus pares

3.2.5.3.2. Propiciar experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y Optimiza los procesos cognitivos de atención y concentración en ejercicios de saltos

3.2.5.3.3. Orientar la consecución de un mejor conocimiento de su cuerpo, percepción del espacio y sus relaciones con el tiempo y el programa de las aptitudes de coordinación

3.2.5.4. METODOLOGÍA.

3.2.5.4.1. Participa activamente de las actividades programadas para experimentar, ejercicios de equilibrio en equipo con sus pares

3.2.5.4.2. Participa activamente en actividades lúdicas que le permita mejorar sus relaciones interpersonales

3.2.5.4.3. Trabaja cooperativamente para superar la conducta mantenida en el desarrollo de una tarea y el desarrollo de acciones

3.2.5.5. TALLERES

3.2.5.5.1. Desarrolla estrategias lúdicas para realizar ejercicios de equilibrio.

3.2.5.5.2. Desarrolla estrategias lúdicas de aprendizaje para Optimiza los resultados en ejercicios de saltos y concentración frente a las actividades lúdicas.

3.2.5.5.3. Desarrolla estrategias lúdicas para superar la conducta mantenida en el desarrollo de ejercicios de gimnasia.

3.2.5.6. EVALUACIÓN

A los participantes:

- De entrada.
- De proceso.
- De salida

TALLER 01: Desarrolla estrategias lúdicas para realizar ejercicios de equilibrio.

HABILIDADES	CONTENIDOS	MATERIALES	PRODUCTO ACREDITABLE	DURACIÓN
Evalúa y monitorea el lograr un trabajo en ejercicios de equilibrio en equipo con sus pares	Desarrolla estrategias cognitivas para evaluar y monitorear el lograr un trabajo en ejercicios de equilibrio en equipo con sus pares	--Bastón -Caja de cartón -Cinta adhesiva - listón de madera.	Coordina y dirige trabajo en equipo con sus pares	cuatro semanas

TALLER 02: Desarrolla estrategias lúdicas de aprendizaje para Optimiza los resultados en ejercicios de saltos y concentración frente a las actividades lúdicas.

HABILIDADES	CONTENIDOS	MATERIALES	PRODUCTO ACREDITABLE	DURACIÓN
Optimiza los procesos cognitivos de atención y concentración en ejercicios de saltos.	Desarrolla estrategias cognitivas de aprendizaje para Optimiza los procesos cognitivos de atención y concentración en ejercicios de saltos.	-Bastón -Caja de cartón -Cinta adhesiva	Participa en grupo de trabajo	cuatro semanas

MODULO 03 : Desarrolla estrategias lúdicas para superar la conducta mantenida en el desarrollo de ejercicios de gimnasia

HABILIDADES	CONTENIDOS	MATERIALES	PRODUCTO ACREDITABLE	DURACIÓN
Desarrolla estrategias de aprendizaje para mejorar el desarrollo de una tarea y el desarrollo de acciones	Mejora la motivación, atención y el aprendizaje en ejercicios de gimnasia.	-Bastón -Caja de cartón -Cinta adhesiva.	- Dirige un grupo de trabajo	Cuatro semana

CONCLUSIONES

- ✓ Al aplicar la prueba de entrada pre test en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 caserío Progreso Medio, distrito de Jayanca se pudo apreciar que hay déficit que su nivel de coordinación psicomotora gruesa.
- ✓ Es necesario proponer e implementar un programa de estrategias basado en la guía de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 341 caserío Progreso Medio, distrito de Jayanca.
- ✓ La presente investigación genera una aportación más, a las diferentes investigaciones que se vienen realizando con respecto al ámbito educativo en cuanto desarrollo psicomotor, siendo de gran importancia para el docente de hoy; que requiere de la investigación constante para poder de una manera u otra, mejorar o dar solución a los problemas que se le presenten en el aula.

RECOMENDACIONES

- ✓ Al aplicar la ficha diagnóstica en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 341 Caserío Progreso Medio del distrito de Jayanca se pudo observar que entre el 68 % - 84% no logran cumplir con los ítems planteados para lograr un buen desarrollo psicomotor, por lo que es necesario la aplicación de un programa de estrategias lúdicas que ayuden a mejorar dichos resultados.

- ✓ Es necesario la implementar un programa de estrategias lúdicas, teniendo en cuenta las teorías científicas de la psicomotricidad para elaborar la propuestas de actividades lúdicas que desarrollen la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años.

- ✓ Siendo las actividades lúdicas un estímulo para desarrollar la psicomotricidad gruesa, es indispensable que las Instituciones Educativas tengan en cuenta en sus unidades didácticas que realizan sus docentes dichas actividades como talleres de psicomotricidad de esta manera estarán ayudando a tener una mejor coordinación de sus movimientos base para su buen desarrollo integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. AJURIAGUERRA,A, (1989). Psicología y Epistemología Genética. (2ª ed.). México. D.F: Nociones.
2. ARIAS, F. (2006). El Proyecto de Investigación. (5ª ed.). Caracas: Episteme.
3. LÓPEZ, PEDRO (1998) "Efectos de la Influencia Psicomotora en la edad Preescolar" Escuela de Educación de la Universidad Nacional Abierta de Venezuela
4. GLORIA MARÍA OLARTE MACHUCA,(2011) : "Programa de Juegos Motores para mejorar la Coordinación Visomotriz en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa Gertrudis UGEL Arequipa Norte.
5. MENDOZA, RAFAELINA (2005) "La estimulación sensorio-motriz en niños y niñas de 0 a 4 años" U.C.V
6. ARRIBAS, H. Y ÁNCHEZ, I. (1999). La Actividad Física como Educación el Ocio. En Actas de I Congreso Internacional de E.F. FEDE. Jerez.
7. AUCOUTURIER B. "los fantasmas de acción y la practica psicomotriz".Editorial Graó, Barcelona, 2004, materiales CNICE.
8. AUCOUTURIER B.MENDEL, G.(2004) porque los niños y las niñas se mueven tanto. Barcelona. Graó.
9. GROSS.H.(1993) "el juego infantil. Editorial Campus Barcelona.
10. VIGOTSKY (1993) la socialización en el niño. Editorial Abedul. Madrid.
11. Batalla, Flores Albert (2000). Habilidades motrices". INDE: España. pp. 8-14.
12. BOSCAINI, F. (1992): "Hacia una especificad de la psicomotricidad". Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. 40, 5-49.
13. CASTAÑER, M. Y CAMERINO, O. (1991). La Educación Física en la Enseñanza Primaria. Barcelona. Inde.
14. CLENAGHAN, BRUCE A. & DAVID GALLAHUE (1998), Movimientos fundamentales, su desarrollo y rehabilitación. Buenos Aires, Panamericana.

15. CONTRERAS, JORDÁN ONOFRE RICARDO (1998), Didáctica de la educación física. Un enfoque constructivista, Barcelona, INDE. Pp. 179-196.
16. DENIS, D. (1980): El cuerpo enseñado. Barcelona. Paidós.
17. DÍAZ F.Y HERNÁNDEZ G. (2001). Estrategia Docente para un Aprendizaje significativo.
18. GALLAHUE, D.L., & OZMUN, J.C. (2002), Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults (5th ed.) Boston: McGraw-Hill.
19. GALLAHUE, D.L., & DONNELLY, F. (2003), Developmental Physical Education for All Children (4th ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
20. GENERELO, LAMPA EDUARDO Y SUSANA LAPETRA COSTA, (1998), "El desarrollo de las habilidades motrices básicas" en Fundamentos de Educación Física para la enseñanza primaria, Vol. I 2da. Ed. Barcelona, INDE.
21. GLEYZE, JACQUES. (1992). "Pierre Parlebas, sa vie". En: Dossiers Revues EPS N°.15, 1992. France.
22. GRANADA, JUAN E INMACULADA ALEMANY (2002), Manual de Aprendizaje motor. Una perspectiva educativa, España, Paidós.
23. HERNÁNDEZ, C Y SAMPIERI, L. Metodología de la Investigación. (3ª ed.). México: Realis.
24. LAYA, M. (2005) *"Influencia de un programa de ejercicios físicos para niños con edades comprendidas entre 5 y 7 años"*. Universidad José María Vargas, Caracas.
25. LÓPEZ P. (1998), *"Efectos de la Influencia Psicomotora en la edad Preescolar"*. Universidad Nacional Abierta, Barcelona.
26. MENDOZA, R. (2005) *"La estimulación sensorio-motriz en niños y niñas de 0 a 1 año"*. Universidad Central de Venezuela, Caracas.

27. PARLEBAS, P. (1ª Edición, 1988). Elementos de Sociología del deporte. Editorial Unisport, 2ª edición revisada, 2003, Málaga.
28. PARLEBAS, P. (2001). Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad. Editorial Paidotribo, Barcelona.
29. SÁNCHEZ, BAÑUELOS FERNANDO Y LUIS RUIZ PÉREZ (2002), "El desarrollo de la competencia motriz de los estudiantes" en Didáctica de la Educación Física, España, Prentice Hall. Pp. 45- 56.
30. WALLON, H. (1987) Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. Madrid, Visor-Mec
31. WILLIAMS, HARRIET G. (1983), Perceptual and Motor Development, USA, Prentice Hall.
32. ZAGALAZ, Sánchez Ma. Luisa. (2001). "Corrientes y tendencias de la Educación Física". INDE: Barcelona, España.

LINKOGRAFÍA

- ✓ <https://www.monografias.com/trabajos89/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar2.shtml>
- ✓ <http://maestrasjardinerasaula3.blogspot.com/2008/07/fundamentos-tericos-de-la-psicomotriz.html>
- ✓ <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.html>
- ✓ <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- ✓ <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7859.pdf>
- ✓ <https://ludotecaweb.wordpress.com/modulo-i-acercamiento-a-las-actividades-ludica/1-1-que-es-la-actividad-ludica/>
- ✓ [http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-\(002\).pdf](http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-(002).pdf)
- ✓ <https://www.monografias.com/trabajos89/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar/activ-fisico-recrec-mejorar-motricidad-gruesa-edad-preescolar.shtml>

ANEXOS

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

SECCION DE POST GRADO

FICHA DE OBSERVACIÓN

CUADRO N°01: Ficha de observación

Nº	PREGUNTA	CRITERIO						TOTAL	
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA			
		ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
01	Se mantiene derecho en un solo pie unos cinco segundos sin ayuda y sin perder el equilibrio								
02	Mantiene el equilibrio de puntillas durante diez períodos de tres segundos cada uno.								
03	Completa un recorrido de cinco obstáculos de dificultad moderada.								
04	Anda a gatas por debajo de una escoba sostenida entre dos sillas								
05	Salta sobre una escoba suspendida entre los travesaños de dos sillas								
06	Repta a lo largo de una caja de cartón grande y robusto, con las solapas de los extremos cortadas								
07	Camina entre dos muebles colocados casi juntos, de manera que tenga que ponerse de costado para caber entre ellos.								
08	Da saltos de rana sin parar ni caerse.								
09	Se pones en cucilllas y saltas unas veces.								
10	Camina hacia atrás con un pie detrás de otro sin cruzarlos.								
11	Camina de lado, moviendo un pie y luego otro sin cruzarlos								
12	Camina hacia delante sobre un cinta poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho.								
13	Da Saltos de lado a lado de la cinta manteniendo los pies juntos								
14	Camina de lado cruzando un pie sobre otro.								

FUENTE niños de 5 años, de la Institución Educativa inicial N° 341 caserío Progreso Medio, distrito de Jayanca

ANEXO N° 02

PROPUESTA DE PROGRAMA: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

TALLER 01: *Desarrolla estrategias lúdicas para realizar ejercicios de Equilibrio.*

HABILIDADES	CONTENIDOS	MATERIALES	PRODUCTO ACREDITABLE	DURACIÓN
Evalúa y monitorea el lograr un trabajo en ejercicios de equilibrio en equipo con sus pares	Desarrolla estrategias cognitivas para evaluar y monitorear el lograr un trabajo en ejercicios de equilibrio en equipo con sus pares	--Bastón -Caja de cartón -Cinta adhesiva - listón de madera.	Coordina y dirige trabajo en equipo con sus pares	cuatro semanas

ACTIVIDAD 01

ACTIVIDAD	<i>EL Juego de la Selva</i>
OBJETIVO	Mejorar la coordinación motora de los movimientos de los miembros superiores e inferiores.
ESTRATEGIAS	Se les dice a los niños y niñas que vamos a jugar a que estamos en la selva. Cada niño y niña debe elegir que animal va a representar tigre, pantera, león en entre otros: Se les explica como caminan los animales de cuatro patas. Por ejemplo: Los conejos con sus patas delanteras y luego con sus patas traseras, el león con sus patas izquierdas y luego las derechas y el elefante con su pata trasera izquierda y su pata delantera derecha. Pueden hacerlo de espalda para imitar a un cangrejo, lento como una tortuga.
MATERIALES	Mascaras de los animales de la selva

:

ACTIVIDAD 02

ACTIVIDAD	<i>Caminar en la cuerda floja</i>
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación las fuerzas musculares grandes. Desarrollar el equilibrio.
ESTRATEGIAS	Se coloca en el piso unos listones de madera en forma de zigzag. Se le pide al niño que camine por él cantando: <i>El puente de Londres, se va a caer, va a caer, va a caer. El puente de Londres, se va a caer, mi dulce amiga.</i> Primero caminando hacia delante, luego caminando de adelante hacia atrás, luego de lado, de izquierda a derecha y viceversa. Para hacerlo más complejo, se puede poner al niño a caminar de puntillas y con los talones. Se puede hacer con formas de onduladas en espirales, circulares o rectas hechas en papel manila con cinta adhesiva de colores.
MATERIALES	Listones de madera, cinta adhesiva de colores, papel manila.

ACTIVIDAD 03

ACTIVIDAD	<i>Carrera de gateo</i>
OBJETIVO	Desarrollar el control y la coordinación motora gruesa.
ESTRATEGIAS	Se les indica a los niños que vamos a jugar a la carrea de gateo, en el cual tendrán que sortear diferentes obstáculos en el camino(bloques). Deberán usar sus manos y no levantar las piernas.
MATERIALES	bloques

ACTIVIDAD 04

ACTIVIDAD	<i>Somos estatuas</i>
OBJETIVO	Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica global.
ESTRATEGIAS	los niños y niñas se desplazan por todo el patio imitando a un animal (serpiente, canguro, león...), en el cual hay distribuidos diferentes materiales (bloques de colores, talas de colores, colchonetas....), cuando la profesora diga "estatua se deben subir" de la forma que diga la profesora, apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados, apoyando el glúteo....
MATERIALES	Tablas de colores, bloques.

ACTIVIDAD 05

ACTIVIDAD	<i>Juego del laberinto</i>
OBJETIVO	Ejercitar la coordinación motora y la orientación espacial.
ESTRATEGIAS	Se hace en el piso un laberinto con cinta adhesiva de varios colores. Se le dice a los niños y niñas que dentro del laberinto hay un premio y que debe buscar dicho premio. Cada segmento tendrá un color diferente, que significara un movimiento diferente. Con el primer color por ejemplo: rojo, el niño deberá caminar hacia delante, con el amarillo caminará de lado hacia la derecha, luego con el azul, hacia atrás, con el color naranja hacia la izquierda de lado, con el color morado de puntillas y con los talones con el lila. Luego debe hacer lo mismo para salir del laberinto.
MATERIALES	Cinta adhesiva de colores

ACTIVIDAD 06

ACTIVIDAD	Un, dos, tres momia es”.
OBJETIVO	Desarrollar el control motor. Mejorar la postura y la atención
ESTRATEGIAS	La maestra se coloca en un extremo del salón y los demás niños en el otro extremo. La maestra da la consigna a los niños, “cada vez que diga: <i>un, dos, tres, momia es</i> , deberán detenerse. El que se mueve comienza de nuevo. El objetivo es llegar a donde esta la maestra. Se puede complicar el juego, al pedirle a los niños que lo hagan saltando en los dos pies, en un solo pie, en puntillas, en talones, etc
MATERIALES	Ninguno

ACTIVIDAD 07

ACTIVIDAD	<i>El juego del semáforo</i>
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación motora gruesa, además el equilibrio dinámico
ESTRATEGIAS	Los niños deberán seguir una línea recta hecha en el piso con cinta adhesiva o dibujada, como si estuvieran en unos carros o bicicletas, la maestra estará en un punto del salón y les mostrará círculos rojos, verdes y amarillos. Ellos deberán parar o seguir recto de acuerdo a lo que la maestra les enseñe. Puede variarse haciendo diferentes formas geométricas como triángulos, cuadrados, rectángulos, entre otras, para reforzar la discriminación de formas.
MATERIALES	Figuras geométricas hechas de cartulina plastificada.

ACTIVIDAD 08

ACTIVIDAD	¿Quién Pierde el Equilibrio?
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación motriz gruesa y el equilibrio estático
ESTRATEGIAS	Se colocan dos niños o un niño y la maestra, uno al lado del otro, uno de espaldas y el otro de frente, agarrados de la manos. Uno jala la mano del otro, en diferentes direcciones, con la intención de que pierda el equilibrio
MATERIALES	Ninguno

TALLER 02: *Desarrolla estrategias lúdicas de aprendizaje para Optimiza los resultados en ejercicios de saltos y concentración frente a las actividades lúdicas.*

HABILIDADES	CONTENIDOS	MATERIALES	PRODUCTO ACREDITABLE	DURACIÓN
Optimiza los procesos cognitivos de atención y concentración en ejercicios de saltos.	Desarrolla estrategias cognitivas de aprendizaje para Optimiza los procesos cognitivos de atención y concentración en ejercicios de saltos.	-Bastón -Caja de cartón -Cinta adhesiva	Participa en grupo de trabajo	cuatro semanas

ACTIVIDAD 01

ACTIVIDAD	<i>El Juego del Saco de Papas</i>
OBJETIVO	Desarrollar el equilibrio y la coordinación neuromotriz
ESTRATEGIAS	Se hacen carreras con los niños saltando dentro de sacos, se coloca una línea de meta gana quien logre llegar dando salto y sin caerse.
MATERIALES	Sacos

ACTIVIDAD 02

ACTIVIDAD	<i>Saltando por las plantillas.</i>
OBJETIVO	Desarrollar el equilibrio.
ESTRATEGIAS	Se coloca platillas de colores sobre el piso, los niños y niñas tiene que saltar según el color que indique la maestra
MATERIALES	Plantillas de colores.

ACTIVIDAD 03

ACTIVIDAD	<i>El Juego de la Liga China</i>
OBJETIVO	Desarrollar el equilibrio y la coordinación neuromotriz.
ESTRATEGIAS	Se colocarán dos personas una frente a otra, con un elástico alrededor de sus piernas. Un tercer niño deberá realizar saltos “enredándose” con la liga o elástico. Para hacerlo más difícil el elástico se irá subiendo desde los tobillos hasta arriba de la rodilla
MATERIALES	Elástico

ACTIVIDAD 04

ACTIVIDAD	<i>El Juego de la Carretilla</i>
OBJETIVO	Desarrollar la fuerza de los miembros superiores y la coordinación motriz, además de reforzar el trabajo en equipo
ESTRATEGIAS	Un niño parado debe tomar las piernas del otro, mientras aún tiene sus brazos en el piso. El que está parado debe empujar al otro, que también debe empujarse con las manos. Se hacen carrera entre varias parejas. Se puede hacer un circuito con obstáculos, tales como: juguetes, cajas, escaleras, entre otras
MATERIALES	Cajas, escaleras, sillas o escritorios

ACTIVIDAD 05

ACTIVIDAD	<i>Jugamos con nuestro cuerpo</i>
OBJETIVO	Desarrollar coordinación de movimientos con su cuerpo
ESTRATEGIAS	<ul style="list-style-type: none">- Delimitamos el espacio donde trabajaremos.- Para el calentamiento caminan de lento a rápido al compás de una pandereta, luego lo harán saltando.- Nos colocamos alrededor de un círculo grande, algunos niños realizan un ejercicio y los demás lo imitan.- Parados giran un hombro hacia adelante y hacia atrás, luego harán lo mismo con el otro hombro.- Ahora sentados, con las piernas bien separadas, golpean el piso con las palmas de la mano tres veces, estirando su cuerpo hacia delante lo más que puedan, repiten el ejercicio.- Echados de espalda, juntan las plantas de los pies, agarrándolas de

	<p>las puntas, los atraen hacia sí.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parados y al compás de música clásica mueven las muñecas, codos, cintura, rodillas y se relajan
MATERIALES	Tizas

ACTIVIDAD 06

ACTIVIDAD	NOS MOVEMOS AL RITMO DE LOS SONIDOS
OBJETIVO	Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima realizando movimientos coordinados con su cuerpo.
ESTRATEGIAS	<p>Se comunica a los niños la actividad que realizaremos en el aula y el cuidado que debemos tener con los compañeros, recordando siempre las reglas de juego.</p> <p>Delimitamos el espacio en el que trabajaremos.</p> <p>Para el calentamiento aplauden en diferentes direcciones mientras corren por todo el patio, Al escuchar el silbato se detienen, al escuchar la pandereta corren y aplauden nuevamente.</p> <p>Entregamos a cada niño instrumentos musicales. pedimos que al compás de la música que toquen realicen movimientos con todo su cuerpo, marchando, bailando, saltando, meciéndose, etc.</p> <p>Ponemos música de diferentes géneros y bailan de diversas formas.</p> <p>Guardan los materiales de trabajo.</p> <p>Verbalizan lo realizado en la actividad: qué sonidos escucharon y cuál les gustó más.</p> <p>Para la relajación se sientan en grupos de 3, espalda con espalda.</p> <p>Colocamos sobre sus cabezas una hoja de periódico que no deben dejar caer mientras se paran.</p> <p>Realizamos ejercicios de respiración</p>
MATERIALES	Pandereta, silbato, otros

ACTIVIDAD 07

ACTIVIDAD	<i>El Monopolio Postural</i>
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación dinámica de los miembros superiores e inferiores, además del equilibrio.
ESTRATEGIAS	<p>Se hacen doce cuadros en el piso, con cinta adhesiva, en cada uno de ellos se escribirá una actividad a realizar, pueden dibujarse los cuadros en papel manila. Al tirar los dados los niños deberá moverse en los espacios de acuerdo a la cantidad que le salga. La actividades propuestas son las siguientes: El puente hacia delante, el puente hacia atrás, con la mano izquierda. tocar la punta del pie izquierdo y levantar la pierna derecha, con la mano derecha tocar la punta del pie izquierdo y levantar la pierna derecha, arrodillarse y echar el cuerpo hacia atrás, con la frente tocar las rodillas, hacer el split, permanecer parado en un solo pie, agarrar el pie izquierdo con la mano izquierda arriba. Habrán espacios similares a los del monopolio, por ejemplo, moverse tres espacios hacia delante, pierde el turno, echar para atrás dos espacios, etc. Deberán mantener la posición por 5 segundos para los más chicos, de 10 segundos para los más grandes. El que no logra mantenerla, pierde su turno y pasa al siguiente niño.</p>
MATERIALES	Cinta adhesiva o papel manila

ACTIVIDAD 08

ACTIVIDAD	<i>Aprendemos a respirar mejor</i>
OBJETIVO	Lograr bajar niveles de ansiedad, hiperactividad y estrés.
ESTRATEGIAS	Se le enseña al niño a respirar, llenando la cavidad pulmonar “inflando la barriga” hasta que ya no pueda más, luego deberá soplar tan lentamente que no se mueva una pluma de ave que se le colocará enfrente de la cara.
MATERIALES	Música suave.

MODULO 03 : *Desarrolla estrategias lúdicas para superar la conducta mantenida en el desarrollo de ejercicios de gimnasia*

ACTIVIDAD 01

ACTIVIDAD	“¡NOS DIVERTIMOS CON LAS PELOTAS!”
OBJETIVO	Realizar acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados
ESTRATEGIAS	<p>Nos reunimos con los niños sentados en círculos y recordamos las normas de convivencia acordadas para realizar actividades de movimiento como: mantener cuidado para no chocarnos o golpear a los demás, jugar solo en el espacio delimitado.</p> <p>Iniciamos la actividad diciendo que debemos que debemos colocar los pies y las manos en el suelo y con las piernas estiradas todo lo que se pueda, la docente dice: levantar la mano derecha, la mano izquierda, la pierna derecha, la pierna izquierda.</p> <p>Los niños estarán colocados en círculo, la docente se colocara en el centro y lanzara la pelota a alguno de los niños, el cual deber recogerla con una mano y devolverla con las dos, cada vez que lo recogen será con una mano distinta. Luego lanzaran la pelota a los pies, tendrán que parar la pelota con un pie y devolverla rondando por el piso, luego hacerlo con el otro pie.</p> <p>los niños se tumbaran al suelo, luego se imaginan que son hojas de papel y que se están arrugando lentamente por una mano gigante, lo cual deben expresar con su cuerpo. Seguidamente harán el proceso inverso, hasta conseguir una postura cómoda y lo mas estirada posible, manteniéndola por varios minutos</p>
MATERIALES	Pelotas.

ACTIVIDAD 02

ACTIVIDAD	<i>Jugando con los aros</i>
OBJETIVO	Desarrollar la coordinación motora gruesa haciendo gimnasia rítmica
ESTRATEGIAS	se les entrega a los niños y niñas aros de diferentes colores los niños manipulan libremente, posteriormente la maestra les indica que van hacer carreritas con los aros, se les traza una línea de llegada. Luego se les indica que van a saltar dentro de aro luego fuera de aro por unos se segundos siempre manteniendo el ritmo según las indicaciones dadas.
MATERIALES	Aros

ACTIVIDAD 03

ACTIVIDAD	<i>Jugando con las palicintas</i>
OBJETIVO	Favorecer
ESTRATEGIAS	Se les entrega a los niños y niñas palicintas para que realicen movimiento libremente luego se les da indicaciones que lo hagan de derecha a izquierda y viceversa. También pueden realizar movimientos de lento a rápido entre otros.
MATERIALES	Palicintas.

ACTIVIDAD 04

ACTIVIDAD	<i>La sillita musical</i>
OBJETIVO	Desarrolla la expresión corporal.
ESTRATEGIAS	En este juego se acomodarán sillas en círculo, habiendo una silla menos en relación a los participantes. Habrá una persona que estará encargada de poner música y calcular cuando detenerla. Los niños se pondrán alrededor de las sillas y caminaran por alrededor de ellas, siguiendo la música. Una vez que la música se detenga, deberán sentarse. Y quien no haya alcanzado a hacerlo, deberá abandonar el juego y retirar una silla. Y se hará así sucesivamente hasta que quede un solo participante
MATERIALES	Sillas.

ACTIVIDAD 05

ACTIVIDAD	<i>Jugamos al sol y la luna</i>
OBJETIVO	Enseñar la importancia del trabajo en equipo trabajar, fomentar la atención y las relaciones con los demás.

ESTRATEGIAS	Tenemos a la Luna, el Sol un niño y una niña eligen ser la luna el otro el sol. Los demás niños y niñas tiene que elegir a donde van al sol o a la luna hasta que todos los niños hayan elegido donde ir se forman los dos grupos y se tira de una cuerda, intentando que el equipo contrario pase una línea intermedia.
MATERIALES	Cuerda.

ACTIVIDAD 06

ACTIVIDAD	El Juego de Pinocho
OBJETIVO	Introducir al niño en una actividad de relajación
ESTRATEGIAS	Se le dice al niño lo siguiente: Este es el juego de un muñeco de madera construido por un carpintero que no tenía hijos. A este muñeco le llamó Pinocho y lo adoptó como si fuera su hijo de verdad. ¿Te sabes el final del cuento? Un hada madrina le concedió el deseo de convertirlo en humano. Sabes como puedes ponerte duro como la madera, mira! así, la maestra pone su mano “dura” y debe hacerlo a la par del niño. Ahora la pondrás blanda como la mía, como un humano. Se hará lo mismo con los dedos, los brazos, el resto de los miembros superiores, los miembros inferiores, el tronco y la cara. Se agrega a esta actividad música relajante y se le termina por contar un cuento, obviamente el de “Pinocho
MATERIALES	Música suave

ACTIVIDAD 07

ACTIVIDAD	<i>JUGANDO CON MI SOMBRA</i>
OBJETIVO	Que los niños y niñas manifiesten su estado de ánimo a través de diversos gestos y/o movimientos.
ESTRATEGIAS	Jugar sin lastimarse, Respetar a vuestros compañeros, Guardar los materiales a sus lugares,etc. Plantean los acuerdos del día. <ul style="list-style-type: none"> • Salen al exterior en forma ordenada. • la docente, los niños y las niñas, realizan diversos movimientos con su cuerpo siguiendo al sol. • Presentan diversos objetos y realizan diversas siluetas con el sol. • Juegan con su cuerpo y diferentes objetos. • Realizan ejercicios de relajación Se lavan las manos
MATERIALES	Objetos.

ACTIVIDAD 08

ACTIVIDAD	<i>El Juego de la Puntería</i>
OBJETIVO	Desarrollar la fuerza de los miembros superiores y la coordinación visomotora.
ESTRATEGIAS	La maestra les muestra pelotas de muchos colores Se le pide al niño que la lance las pelotas pequeñas y trate de meterla dentro de la “boca” de un animal hecho de cartón luego contaremos cuantas logro meter.
MATERIALES	Naja con un dibujo pintado de animales.