



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACION**  
**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE**

**Tesis:**

**Influencia del programa Juego y Desarrollo en las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 6 años de la I.E. N° 0142 Mártir Daniel Alcides Carrión del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2016**

**Autor:**

**Juan Daniel Sias Mora**

**Asesores:**

**Dr. Iván Ángel Encalada Díaz**

**Mg. Jimmy Díaz Alcoser**

**Para optar el título profesional de  
Licenciado en Ciencias del Deporte**

**LIMA - PERÚ**

**2017**

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi esposa Guiliana y mis hijos Gabriel y Juan Marco quienes son la inspiración a ser mejor cada día.

## AGRADECIMIENTOS

Al Dios de Jacob, columna y baluarte de toda verdad, porque sin él nada es posible, por darnos la vida y herramientas necesarias para alcanzar la meta deseada.

A la universidad Alas Peruanas por abrirnos sus puertas y cada uno de los docentes de la Escuela Académico Profesional de Ciencias del Deporte por impartir sus conocimientos y experiencias de una manera profesional y desinteresada.

Al personal de docentes y administrativos de la Escuela Académico Profesional de Ciencias del Deporte, por su labor infatigable por el bienestar de la escuela.

A los asesores, Dr. Iván Encalada, Dr. Hernando Díaz y Mg. Jimmy Díaz que con sus conocimientos permitieron realizar esta investigación y así aportar lúdicamente a la formación de los niños.

A la Lic. Celia Raquel Acevedo Capaz directora de la Institución Educativa N° 0142 Mártir Daniel Alcides Carrión, por todas las facilidades que me brindó para realizar la investigación en beneficio de los niños de educación primaria y su desarrollo en general.

A los alumnos que colaboraron en la realización de este programa de desarrollo de habilidades motrices básicas.

A todas aquellas personas, que de alguna u otra manera han colaborado durante todo el proceso de formación de mi carrera como profesional.

## RESUMEN

La investigación sobre la Influencia del Programa Juego y Desarrollo en las Habilidades Motrices Básicas de los Niños y Niñas de 6 años de la I.E.N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión del Distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2016, tiene como objetivo general el determinar la influencia del Programa Juego y Desarrollo en las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas de 6 años de la mencionada institución. Las variables de estudio son habilidades motrices básicas y el programa Juego y Desarrollo y esta influenciaría significativamente en las habilidades motrices básicas de la población en investigación.

Esta investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del programa Juego y Desarrollo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 6 años de la I.E. N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión. Para obtener el grado de fiabilidad se utilizó la muestra de 80 alumnos, asimismo se empleó el test de patrones motores de Mc Cleanegan y D. Gallahue. Este es un estudio descriptivo de tipo cuasi experimental.

Palabras Claves: Programa Juego y Desarrollo

Habilidades Motrices Básicas.

## CONTENIDO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

RESUMENEN

INDICE

INTRODUCCION

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.1 Determinación del problema.....	9
1.2 Formulación del problema.....	11
1.3 Objetivos.....	11
1.3.1 Objetivo General.....	11
1.3.2 Objetivos Específicos:.....	11
1.4 Importancia y alcances de la investigación.....	12
1.5 Limitaciones de la investigación.....	12
CAPÍTULO II: MARCO TEORICO.....	13
2.1 Antecedentes del Problema.....	13
2.1.1 Antecedentes Nacionales.....	13
2.1.2 Antecedentes Internacionales.....	15
2.2 Bases Teóricas.....	17
2.2.1 Habilidades Motrices Básicas.....	17
2.2.2 Aprendizaje motor.....	19
2.2.2.1 Principios básicos para el aprendizaje motor.....	20
2.2.3 Desarrollo Motor.....	22
2.2.4 Perfil del alumno de primaria.....	27
2.2.5 Los Patrones Fundamentales.....	30
2.2.6 El Juego.....	42
2.2.7 Definición de Términos Básicos.....	46
CAPÍTULO III: DE LA METODOLOGIA.....	47
3.1 Hipótesis.....	47
3.1.1 Hipótesis General.....	47
3.1.2 Hipótesis Específicas.....	47
3.2 Variables.....	48
3.4 Diseño de la investigación.....	49
3.5 Población y Muestra.....	49

3.5.1 Población.....	49
3.5.2 Muestra.....	49
3.6 Instrumentos.....	50
3.7 Técnica de recolección de datos.....	50
CAPÍTULO IV: DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS.....	50
4.1 Selección y validación de los instrumentos.....	50
4.3 Descripción de otras técnicas de recolección de datos.....	51
4.4 Análisis de tablas y gráficos.....	52
Tabla 1.1.....	52
Tabla 1.2.....	53
Tabla 1.3.....	54
CONCLUSIONES.....	55
RECOMENDACIONES.....	56
REFERENCIAS.....	57
Bibliografía.....	57
ANEXOS.....	60
ANEXO 1.....	61
ANEXO 2.....	62
ANEXO 3.....	72
ANEXO 4.....	75

## INTRODUCCION

Hoy en día los niños y niñas durante su desarrollo se encuentran con diferentes métodos para alcanzar el aprendizaje y funcionalidad de las habilidades motrices básicas ya que estas desde un principio están relacionadas con el movimiento del ser humano que se da antes del nacimiento, ello con el fin de reflejar la perfección y evolución adecuada de cada habilidad. El juego es una de estos métodos de desarrollo motriz del niño, es por ello la importancia del programa Juego y Desarrollo que conlleva a experimentar cambios y realizar combinaciones de las habilidades básicas en el juego, con ayuda de estudios sobre el aprendizaje del desarrollo motor que contribuyen a la formación de una didáctica ajustada a las necesidades para el ejercicio docente de la educación física, donde se emprendan actividades de enseñanza corporal y esfuerzo físico ligadas a los objetivos planteados en el Currículo Básico Nacional de Educación Física.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente el desenvolvimiento de la investigación Influencia del programa Juego y Desarrollo en las Habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 6 años de la I.E. N° 0142 Mártir Daniel Alcides Carrión, estará dada por una serie de capítulos los cuales se especifican a continuación.

En el primer capítulo se establece la problemática planteada como objeto de estudio, dando a conocer la importancia de la investigación la cual está proyectada a diagnóstico de las habilidades motrices básicas, por medio de una justificación y determinando objetivos los cuales se proponen para alcanzar el desarrollo de la investigación.

En el segundo capítulo está constituido por una serie de antecedentes, donde se recolectan datos relacionados con el instrumento a aplicar, luego se desarrollan las bases teóricas, que son tópicos con el fin de aclarar y tener una base firme que ayude al análisis de los resultados obtenidos, también se encuentra los términos básicos, con la finalidad de un mejor entendimiento de la investigación.

En el tercer capítulo se desarrolla la hipótesis y las variables, que son Programa Juego y Desarrollo y Habilidades motrices básicas.

En el cuarto capítulo se propone un trabajo cuasi experimental de campo de tipo descriptivo en el cual se diagnosticó el desarrollo de las habilidades motoras básicas, con la aplicación del test sobre Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de (Clenaghan & Gallahue, Movimientos Fundamentales su Desarrollo y su Rehabilitacion, 1985). También en este capítulo se presentan los resultados obtenidos de la aplicación del test de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas, con sus respectivos análisis descriptivos de los gráficos por edades y sexo de cada una de las habilidades estudiadas.

Y por último, en el quinto capítulo se establecen las conclusiones y recomendaciones las cuales son tomadas de los análisis que se le hicieron a los resultados, al igual que se plantean una serie de actividades dirigidas a mejorar y consolidar las habilidades motrices básicas locomotoras y manipulativas.

## CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Determinación del problema.

Actualmente, a nivel mundial, las organizaciones educativas están en constante búsqueda de la excelencia y la vanguardia, que las ayude estar al alcance de este mundo globalizado. En el siglo XXI, las reformas educativas se han orientado hacia la búsqueda de la transformación de los sistemas educativos de algunas regiones del mundo, con la idea de cumplir las metas propuestas, especialmente en aquellas zonas más deprimidas como América Latina y el Caribe, África y algunos países de la Europa del Este. En el (Foro mundial sobre la educación Dakar y la Cumbre del Milenio efectuados en UNESCO, 2000). El desarrollo motor forma parte del proceso total ser humano, esto comienza en la infancia que es la base de lo que sería un proceso abierto. El progreso de las habilidades motrices básicas es un aspecto muy importante para la desempeño en la vida común o deportiva del niño en el mundo. Wickstrom (1990) en su libro Patrones motores básicos señala que: a nivel internacional este proceso es largo y complicado, en muchas partes si el niño no dispone del ambiente adecuado para su desarrollo sus habilidades motrices básicas se verán afectados. La acumulación de pruebas indica que la secuencia de desarrollo se puede predecir y es aproximadamente la misma en todos los niños, pero que la velocidad a la que se producen los cambios varía en cada niño, las pruebas también muestran que el desarrollo neuromuscular se ajusta a un patrón cefalocraneal, sigue una dirección próximo distal y se vuelve progresivamente específico; estas generalidades relacionadas con el crecimiento físico y el desarrollo neuromuscular no tiene que ver con la edad pero ofrecen una valiosa perspectiva de lo que sucederá en los primeros años de la adquisición de las habilidades motrices básicas.

En el Perú las habilidades motrices básicas son incorporadas en la educación física como punto de partida para el desarrollo motor del niño utilizando al cuerpo y al movimiento como medios privilegiados para generar aprendizajes, mediante una práctica activa y reflexiva de actividades físico-deportivas, lúdico-recreativas y rítmico- expresivas, siempre tomando en cuenta el contexto sociocultural en el que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. Actualmente se necesita replantear la visión de la Educación Física y el sentido de su práctica pedagógica, en vista de los rápidos cambios que ocurren en el mundo, no solo en la especialidad, sino también en los diferentes aspectos de la vida. Hay que precisar que el CN-EBR se ha reajustado en función de la articulación entre niveles educativos; consecuentemente, el área de Educación Física también ha sido reajustada. (MINEDU, 2016).

El presente trabajo de investigación se realiza en el distrito de San Juan de Lurigancho en el departamento de Lima, administrativamente en el ámbito educativo depende de la UGEL N° 05- Lima. Esta Institución educativa, donde se realizaran nuestro estudio presenta características como: deficiencia en habilidades comunicativas – expresivas; bajo nivel de las habilidades motrices básicas y por ende un pobre rendimiento académico, deportivo entre otros, esta realidad problemática está reflejada en el diagnóstico FODA de las Instituciones educativas del distrito. El profesor de aula quien también realiza sesiones de clase de educación física, se encuentra limitado por la falta de especialización en el curso, que debería ser dictado por el profesor de educación física, y también por la gran cantidad de alumnado que dirigen, esta situación es común en los centros educativos nacionales, donde los alumnos son afectos a dichas problemáticas.

## 1.2 Formulación del problema.

¿Cómo influye el programa Juego y Desarrollo en las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 6 años de la I.E. Mártir Daniel Alcides Carrión, del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2016?

## 1.3 Objetivos

### 1.3.1 Objetivo General

Determinar la influencia del Programa Juego y Desarrollo en las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas de 6 años de la Institución Educativa N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión en el distrito de San Juan de Lurigancho.

### 1.3.2 Objetivos Específicos:

Objetivos Específicos 1:

Establecer la influencia del programa Juego y Desarrollo en las Habilidades Motrices Básicas Locomotoras de carrera y salto en los niños y niñas de 6 años de la Institución Educativa N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión en el distrito de San Juan de Lurigancho.

Objetivo específico 2:

Establecer la influencia del programa Juego y Desarrollo en las Habilidades Motrices Básicas Manipulativas de patear , lanzar y atrapar en los niños y niñas de 6 años de la Institución Educativa N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión en el distrito de San Juan de Lurigancho.

#### 1.4 Importancia y alcances de la investigación.

La importancia de realizar esta investigación en cuanto al programa Juego y Desarrollo para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas de 6 años de la I.E. N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión radica en un aspecto muy significativo ya que a través de los resultados arrojados se podrá observar el desarrollo de la conducta motora y a su vez cualquier tipo de desviación de la misma. Las habilidades motrices son la base de actividades motoras más complejas y específicas para la formación de deportistas.

La Educación Física es parte de la formación del ser humano, que tiende al mejoramiento integral de la mente, cuerpo y espíritu, a través de las actividades físicas racionalmente planificadas para ser aplicadas progresivamente en todos los ciclos del hombre. En este sentido, la Educación Física es vital para el desarrollo sistemático de los movimientos del cuerpo, su propósito fundamental es la de promover la adquisición y desarrollo de hábitos, habilidades, aptitudes y destrezas de tipo psicomotor que contribuyan al desarrollo pleno, armónico e integral del niño.

#### 1.5 Limitaciones de la investigación.

La mayor limitación para la realización del presente trabajo está relacionada con las problemáticas de la Institución Educativa como el alto índice de agresividad entre los estudiantes, se suma a ello falta de valores como el respeto. Este plantel tiene un alto número de alumnado siendo esto también un factor limitante para desarrollar el programa.

## CAPÍTULO II: MARCO TEORICO

### 2.1 Antecedentes del Problema.

#### 2.1.1 Antecedentes Nacionales.

Amasifuen (Iselia, 2014) en su tesis Efectividad de un Programa de Juegos Variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana-2014, en el Perú, cuya muestra fue de 30 niños. Se aplicó el diseño cuasi experimental de dos grupos uno de control y otro experimental y una ficha de recolección de datos como instrumento de evaluación, donde la conclusión fue la obtención de un 100 % de calificativo A (logro previsto) en el grupo experimental según el resultado del post-test.

María (Guerrero, 2014) en su tesis Juegos Psicomotores bajo el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años en la I.E. 519, Urbanización Nuevo Chimbote 2014. La metodología utilizada en esta investigación corresponde a un estudio descriptivo-explicativo con diseño experimental. La población estuvo conformada por un aula de 12 niños: 6 mujeres y 6 varones. Se utilizó la prueba de Wilcoxon, una prueba no paramétrica para comparar la media de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. En los resultados obtenidos mediante el pre-test, se observó que las niñas y niños tienen deficiencias en el desarrollo de motricidad gruesa. Además, mediante el diseño y la correcta aplicación de los juegos psicomotores en las quince sesiones se vio reflejada la efectividad de los juegos psicomotores, como recurso para mejorar la motricidad gruesa. Finalmente, después de aplicar el post-test, se observó que las niñas y niños tienen un mejor rendimiento en cuanto al nivel de desarrollo de motricidad gruesa, alcanzando un mayor porcentaje en el nivel del logro esperado.

Pablo (2013) en su tesis *La expresión corporal y las Habilidades motrices básicas el quinto ciclo de educación primaria de las Institución Educativas del Distrito de Cochamarca provincia de Oyon 2013*, cuya muestra fue de 80 alumnos del quinto ciclo del nivel primaria. Se empleó la técnica de la encuesta como cuestionario de instrumento, se utilizó el diseño no experimental, transversal, correlacional, donde la conclusión fue que existe una relación significativa entre la comunicación corporal y las habilidades motrices básicas.

Garay y Ramos (2012) en su tesis *El juego como medio didáctico en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los alumnos del cuarto ciclo del nivel primario de la I.E. "La edad de oro" de la Universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho*, que tiene por objeto determinar el desarrollo de las habilidades motrices básicas mediante los juegos, con un estudio del tipo experimental, descriptivo, transversal, con una muestra de 40 estudiantes. Se llegó a la conclusión que las habilidades motrices básicas tienen un mejor desarrollo después de la aplicación de los juegos pasando de un desarrollo inicial a un desarrollo elemental de estas habilidades motrices.

Farfan (2012), en su tesis *Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*, con un estudio de tipo pre experimental, con una muestra de 16 niños de 3 años de edad, utilizo el Test de desarrollo Psicomotor (TEPSI) e indicadores por sesiones. Llego a la conclusión que el Programa Juego, Coopero y Aprendo, muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años una I.E. del Callao, en el Perú.

### 2.1.2 Antecedentes Internacionales.

Díaz, Florez y Moreno (2015), realizaron la tesis Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande, del municipio Sahagun-Cordoba. Esta investigación es descriptiva, de carácter cualitativa, donde la muestra está constituida por 18 estudiantes del grado preescolar, de los cuales 12 son niños y 6 niñas. De esta forma concluimos aceptando la hipótesis de investigación que afirma: los escolares con déficit motor que reciben intervención -basados en juegos motores- de profesionales de la Educación Física presentan al cabo de 12 semanas, un desarrollo motor esperado para la edad cronológica.

Pizzini (2014), realizó la investigación Conjunto de juegos integradores para el desarrollo de las habilidades motrices básicas: Locomotrices (correr y saltar) de niños de 5 y 6 años, en la comunidad Ezequiel Zamora, Venezuela. Cuya muestra fue de 50 niños y niñas entre 5 y 6 años. Utilizando el test de Habilidades Motrices Manipulativas y Locomotoras de Bruce A. Clenaghan y David Gallahue (1985), con el método inductivo-deductivo, llegando a la conclusión que los niños mostraron un desarrollo significativo de sus habilidades motrices básicas con los juegos aplicados.

Rodríguez (2007), realizó la investigación Habilidades motrices básicos en niños y niñas de 5 años de edad del jardín de infancia Eloy Paredes. Cuya muestra fue 12 niños y 12 niñas del jardín de infancia Eloy Paredes en el estado de Mérida municipio Libertador, Venezuela. El diseño fue no experimental del tipo transversal, instrumento utilizado es el Test de Habilidades Motrices Manipulativas y Locomotoras de Bruce A. Clenaghan y David Gallahue (1985). Test de Patrones Motores Básicos de Ralph L. Wickstrom (1993), se llegó a la conclusión que: Los niños se encuentran en el nivel inicial hacia elemental, cabe resaltar que para esta edad deben tener el nivel de desarrollo del estadio elemental

hacia maduro en las habilidades motrices básicas, como lo señala el autor Gallahue citado por Muñoz (1985) en su Modelo de Desarrollo Motor.

Romero (2007) realizó la investigación Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas de tercer grado de la Escuela Básica Rivas Dávila. Cuya muestra fue 23 niñas y niños entre 8 y 9 años de tercer grado de la Escuela Básica Rivas Dávila en el estado de Mérida, país de Venezuela. El diseño fue no experimental del tipo transversal, el instrumento utilizado es del Test de Habilidades Motrices Manipulativas y Locomotoras de Bruce A. Clenaghan y D. Gallahue (1985), se llegó a la conclusión que: Los niños y niñas se encuentran en un nivel de desarrollo con respecto a las habilidades motrices básicas de elemental a maduro.

Arteaga. (2006), en su trabajo titulado “Propuesta para el Desarrollo de Habilidades Motrices en la Etapa de Educación Inicial a través de los juegos” cuyo objetivo consistió en elaborar un plan para el desarrollo de habilidades motrices en la Etapa de Educación Inicial a través de los juegos. El mismo estuvo enmarcado dentro de la modalidad de investigación de campo, de tipo descriptivo y modalidad de proyecto factible, en la cual para recabar datos se empleó como técnica la encuesta, y como instrumento un cuestionario, el cual fue validado a través de juicio de experto y medido su confiabilidad mediante Coeficiente Kuder Richardson, aplicado el mismo a una muestra de 100 personas, en la cual se concluyó sobre la importancia de desarrollar destrezas y habilidades motrices en el niño, ya que las actividades orientadas, planeadas y aplicadas de la mejor manera proporcionan al educando un medio socializador para el individuo.

## 2.2 Bases Teóricas

### 2.2.1 Habilidades Motrices Básicas

#### 2.2.1.1 Definición

Según Bañuelos (2005), las habilidades matrices 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 de 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.

Así mismo Morea (2005), define las habilidades matrices básicas como las actividades motoras, las habilidades generales que asientan las bases motoras más avanzadas y específicas como lo son las deportivas. Correr, saltar, agarrar, golpear, patear un balón, son ejemplos típicos considerados como actividades generales, incluidas en la categoría de habilidades motoras básicas. El patrón motor maduro de una habilidad básica no se relaciona con la edad, error en el cual se puede caer muy fácilmente ya que el término "maduro" en los patrones motores se considera como completamente desarrollado; al contrario se podría hablar de patrón motor evolutivo que también trabaja con las habilidades básicas exigiendo solo un mínima de ellas, es decir no llega a ser un patrón completamente maduro ya que no alcanza la forma perfecta.

Durand (1988) quien es citado por (Ruiz L. , 1994) define la habilidad motriz como "la competencia adquirida por un sujeto para realizar una tarea concreta" ya que es el

resultado de un aprendizaje, a menudo largo y que depende de los recursos de que dispone el individuo, es decir, la capacidad para transformar su repertorio de respuesta.

En resumen las habilidades motrices básicas son todas aquellas que el individuo adquiere desde momentos muy tempranos de su vida y que representan la base para el desarrollo de otras habilidades más complejas, en cualquier momento en que este las necesite para mejorar así lo que algunos autores llaman repertorio de habilidades, que le van a facilitar la ejecución o aprendizaje de tareas más complejas para desenvolverse de mejor forma en el mundo que lo rodea.

#### 2.2.1.2 Clasificación de las Habilidades Motrices Básicas

Según Gallahue (1985) clasifico en tres patrones motores básicos:

**Locomoción:** Comprende la proyección del cuerpo al espacio externo, la posibilidad de desarrollar movimiento, se caracteriza por el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro en el espacio. Se podría subdividir en básicos (Caminar, correr, saltar, rodar) y combinados (Golpeo, deslizamientos, desplazamientos con cambios de dirección, trepar, saltos combinados).

**Manipulación:** Cuando hay combinación de dos o más movimientos de cualquier segmento corporal utilizando elementos. Hay dos clases de movimientos como son los de Propulsión; patear, lanzar, bolear, golpear, pasar, rodar y de Absorción: Recibir la fuerza del objeto; recibir, atrapar y agarrar.

De esta manera, habilidades como el lanzar, atrapar, patear, golpear, pueden dar origen a otra gran variedad de habilidades, como lanzar un balón y atraparlo con una, dos manos y de varias formas más.

Equilibrio: Aquellos movimientos que comprometen la estabilidad corporal y que actúan a partir del centro de gravedad y la base de sustentación del cuerpo. Algunas de las habilidades motrices de estabilidad son: levantar, inclinarse, estirarse, girar, empujar, colgarse.

### 2.2.2 Aprendizaje motor

Gallahue citado por (Escriba, 2002), plantea que el aprendizaje motor está definido por elementos que coadyuvan a abrir, multiplicar y potencializar caminos neuronales o redes nerviosas, para proporcionarle al niño la percepción y conciencia del movimiento muscular y de la posición de las partes de su propio cuerpo en el espacio, que de no estar atravesadas por la genética, el medio ambiente, el crecimiento y la maduración, más las practicas diversas, creativas y enriquecedoras, no podrá hablarse de un acervo infantil óptimo y adecuado.

Además de las leyes del desarrollo, el aprendizaje motor tiene en cuenta las leyes del crecimiento, así mismo, asume fases de lo fácil a lo difícil, presentando un nivel de estadio inicial caracterizado por movimientos rudimentarios con alguna descoordinación, un estadio elemental donde la característica fundamental es el dominio de dicho movimiento y finalmente un estadio maduro, el cual persigue el perfeccionamiento, potencializarían y mecanización de la acción motriz en cuestión.

El aprendizaje motor también presenta otras características paralelas a las antes enunciadas: la exploración de los movimientos, pertenecientes a una tarea de un relativo aislamiento, entre ellos:

El alumno no tiene control de los movimientos, pero consigue usar una estructura global del patrón o habilidad. El descubrimiento de caminos y formas de ejecutar cada vez

mejor éstos movimientos, a través de medios indirectos (imágenes, libros, demostraciones). Combinar los movimientos aislados con otros y experimentarlos de diferentes formas. Seleccionar mejor los modos de combinar cada uno de estos movimientos, a través de una variedad de actividades (juegos, presentaciones, fogeos). Refinar los movimientos seleccionados en un alto grado de dificultad, a través de medios formales e informales, es decir de diversificación.

#### 2.2.2.1 Principios básicos para el aprendizaje motor.

Según Gallahue citado por Escribá (2002), los principios básicos para el aprendizaje motor:

**Aprestamiento:** Un aprendizaje motor dependerá en gran parte de la capacidad de estar listo y el tiempo apropiado para que el niño aprenda (interacción entre maduración y aprendizaje).

2.2.2.1.1 Motivación: el niño aprende más, cuando conoce el porqué de las actividades.

2.2.2.1.2 Forma y Técnica: la adaptación progresiva en el aprendizaje y su ejecución gradual, dará como resultado una práctica estructurada, precisa y afectiva; exigir habilidad y ejecución al mismo tiempo en su totalidad, como también en su forma, desalentará el aprendizaje motor.

2.2.2.1.3 Práctica: orientar y ayudar en el niño las múltiples tentativas para aprender una destreza, son elementos que de acuerdo con la disponibilidad de materiales, enfoques y habilidades, ayudarán al alumno a que su práctica sea eficiente. Una práctica insuficiente puede retardar el desarrollo general y posteriormente los aprendizajes motores más complejos.

2.2.2.1.4 Progresión: En el aprendizaje motor, las progresiones van de lo simple a lo complejo, de lo grueso a lo refinado. Las progresiones son elementos que posibilitan la confianza y el éxito en la adquisición de niveles más altos.

2.2.2.1.5 Meta: el aprendizaje comienza con la exploración y experimentación; presentar un menú de metas, posibilitará razones convenientes con relación a las expectativas.

Transferencias de Aprendizajes: las prácticas previas o adquisiciones de habilidades y conceptos, tiene efecto sobre la capacidad de aprender otras, la transferencia no es automática y ocurrirá más prontamente cuando la habilidad se asemeje más al patrón aprendido inicialmente. Las habilidades específicas, son el resultado de la diferenciación, sutileza progresiva y control de la función; esto implica tiempo, exploración y práctica. La práctica no necesariamente significa la perfección.

2.2.2.1.6 Tensión y Ansiedad: Observaciones inadecuadas, malos tratos, subestimación, entre otras, pueden causar efecto emocional negativo sobre el aprendizaje motor. Los problemas motores deben ser colocados a los alumnos como medio para obtener de ellos reflexiones y posibles soluciones.

2.2.2.1.7 Retroalimentación y Refuerzo: Los procesos de ida y vuelta tanto en la ejecución como en la comunicación, son efectos positivos y serán definitivos para el aprendizaje.

2.2.2.2 Etapas para el proceso del aprendizaje motor.

Según Gallahue citado por Escribá (2002):

2.2.2.2.1 Primera etapa pre-motora. Fase preparatoria del movimiento correspondiente a las actividades perceptivas de selección y localización de las informaciones para la elaboración de un plan general de acción. Es una tarea simple de precisión.

2.2.2.2.2 Segunda etapa. Especificaciones de los parámetros de la respuesta motora (dirección y amplitud del movimiento) que deben ser ejecutados sobre la base de actividades perceptivas de la primera fase. Estas dos primeras fases constituyen la etapa preparatoria del movimiento que por función no es motriz, pero durante el cual muchos aspectos del movimiento han sido previamente determinados.

2.2.2.2.3 Tercera etapa. Fase de ejecución del movimiento, ejecución de la respuesta motora, secuencia de contracciones musculares coordinadas correspondiente al programa preseleccionado, que podrá, si es necesario, ser modificada en el curso de la ejecución sobre la base de la representación del movimiento y las informaciones exteroceptivas y propioceptivas.

### 2.2.3 Desarrollo Motor

Gallahue 1982, citado por (Munoz, 2003), propone un modelo de desarrollo motor el cual es dictado para la educación física normal, que contiene características de desarrollo en los niños(a) con etapas que van desde los 4 hasta los 14 años de edad englobando periodos con factores del tipo físico (fuerza muscular, resistencia muscular, la flexibilidad, etc.), ver gráfico N°1.

Wickstrom (1990), define el desarrollo motor como "cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que refleja la interacción del organismo humano con el medio". Este proceso supone el desarrollo de capacidades que son necesarias para el movimiento y la adquisición de habilidades motoras.

Así los cambios que se producen en la vida de una persona sin importar el periodo en el cual se produzca se considera como desarrollo motor.

Por ello, el desarrollo motor que tiene lugar en la infancia es la base de lo que sería un proceso abierto. Conocer los cambios que se producen en el primer periodo de la vida en el niño es de gran importancia para entender posteriormente el desarrollo motor de toda la vida. El desarrollo motor influye en el desarrollo general del niño, sobre todo en el periodo inicial de su vida. Schilling (1975) quien es citado por Wickstrom (1990) expresa que "el movimiento es la primera forma y la mas básica para la comunicación humana con el medio" es por ello que de aquí en adelante el niño va adquiriendo toda una gama de herramientas que le van permitiendo desenvolverse de mejor forma en el medio que lo rodea ampliando así sus conductas motoras.

El desarrollo motor forma parte del proceso total del desarrollo humano. Se suele definir como los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio.

Este proceso supone el desarrollo de capacidades que son esenciales para el movimiento y la posterior adquisición de habilidades motoras. Los cambios progresivos, como el aprendizaje de una habilidad motora nueva o la mejora de una adquirida se deben considerar como integrantes del desarrollo motor.

#### 2.2.3.1 Fases del Desarrollo Motor

Para Muñoz (2000) las fases del desarrollo motor indican donde están la mayoría de los niños y niñas en el desarrollo de sus habilidades, lo cual no significa que todos pasan por dichas fases en la secuencia exacta. No obstante, el conocerlas ayuda a enfatizar en el desarrollo de diferentes grados de habilidad, según las necesidades, intereses y capacidades.

##### 2.2.3.1.1 Movimiento Reflejo (utero-5 meses)

Son movimientos involuntarios del cuerpo producidos subcorticalmente. Algunos de estos se les llama reflejos primitivos (buscar mamar, mecanismo de supervivencia).

#### 2.2.3.1.2 Habilidades Motoras (primeros 2 años de vida)

El desarrollo de formas eficientes y efectivas del movimiento ayuda a formar la estructura básica para las tareas motoras posteriores. (Estimulación temprana - natación).

#### 2.2.3.1.3 Patrones Básicos de Movimiento (2 a 7 años)

El niño o la niña exploran o experimentan con el potencial motor de su cuerpo mientras corren, saltan, lanzan, atrapan y hacen equilibrio. Aquí se enfatiza la generalidad del movimiento en lugar de lo específico, así como el sentido del logro en lugar del fracaso y la variedad de movimientos en lugar de un número limitado de destrezas ejecutadas con precisión.

#### 2.2.3.1.4 Destrezas Motoras Generales (de 8 a 10 años)

Se observan elementos vistos en la ejecución básica, pero ahora con énfasis en la precisión, forma y ejecución diestra. Los niños y niñas comienzan a involucrarse en una gran variedad de destrezas deportivas. Las destrezas deportivas son los movimientos básicos pero en formas más complejas y específicas.

#### 2.2.3.1.5 Destrezas Motoras Específicas (de 11 a 13 años)

Se refinan las destrezas deportivas más complejas y las utilizan en la ejecución de pre deportivos avanzados, y del mismo deporte oficial.

Se le da más énfasis al producto que al proceso, lo que involucra el experimentar con una serie de éxitos y fracasos, razón para la cual no se debe desarrollar en los primeros años, sino mas bien en el colegio y los primeros años de adulto.

#### 2.2.3.1.6 Destrezas Motoras Especializadas (de 14 años en adelante)

Aísla un número limitado de destrezas específicas que serán practicadas y perfeccionadas para el alto rendimiento.

El nivel de ejecución depende del talento del individuo, y la especialización puede ir desde la competencia olímpica hasta las actividades recreativas seleccionadas.

Se debe rechazar la idea de este tipo de destrezas dentro del programa regular de Educación Física para niños y niñas. De considerárseles importantes de impartir, estas se deben de dar fuera del tiempo lectivo.

En tal sentido, tomando en consideración lo descrito por el autor se pueden comparar dichas fases con las propuestas como estadios por Gallahue en Mc Clenaghan y Gallauhe (1985) en donde plasma los diferentes momentos del desarrollo motor del niño divididos por grupos de edad, permitiendo una mejor comprensión y división de los diferentes momentos para hacer la evaluación de las mismas una tarea mas concreta.

Tabla N°1 Esquema del Desarrollo Motor segun Gallahue (1982)

PERIODOS CRONOLOGICOS APROXIMADOS	FASES DEL DESARROLLO MOTOR	ESTADIOS EN EL DESARROLLO MOTOR
De 14 años a mas	FASE DE HABILIDADES MOTRICES ESPECIALIZADAS	Estadio Especializado
De 11 a 13 años	FASE DE HABILIDADES MOTRICES ESPECIFICAS	Estadio Especifico
De 8 a 10 años		Estadio Transicional
De 6 a 7 años	FASE DE HABILIDADES MOTRICES BASICAS	Estadio Maduro
De 4 a 5 años		Estadio Elemental
De 2 a 3 años		Estadio Inicial
De 1 año a 2 años	FASE DE HABILIDADES MOTRICES RUDIMENTARIOS	Estadio de Pre control
Nato a 1 año		Estadio de Inhibición Refleja
De 4 meses a 1 año	FASE DE MOVIMIENTOS REFLEJOS	Estadio de Procesamiento
Seno materno a 4 meses		Estadio de Captación de Información

Nota: Datos tomado de Gallahue, (1982). Citado por Muñoz, Luis A. (2003). Educación Psicomotriz. Armenia\_ Colombia.

#### 2.2.4 Perfil del alumno de primaria.

El alumno a través del tiempo y de la ejecución de actividades físicas de forma regular va adquiriendo mayor número de destrezas que le van a permitir diferenciarse con los demás de acuerdo a su edad, de acuerdo con (Torres, 2001) los estadios del alumno según su edad son:

El alumno con edad entre los 6 a 8 años:

Es en este periodo, cuando el niño adquiere algunas capacidades y alcanza su mayor grado de madurez, fortaleciendo así su sistema muscular a finales del periodo cerca de los ocho años.

A esta edad el niño se muestra muy vigoroso, aunque no muestra mucha resistencia a la fatiga, Torres (2001) cita a Gómez quien explica que este fenómeno se lleva a cabo por causa del crecimiento del corazón que promueve un mayor volumen sistólico y también mejora su fuerza muscular, presentando así mayor fuerza general, mayor flexibilidad casi llegados los ocho años. Durante este periodo el niño se muestra muy activo, buscando siempre actividades alegres, muy activas. Aun en esta edad (8 años) el niño sigue siendo muy activo pero su desempeño motor mejora, permitiendo la realización de sus movimientos haciéndolos más rítmicos. En su entorno se muestra más sociable, logrando desaparecer de forma gradual su egocentrismo; permitiendo así encontrar mayor gusto por las actividades en grupo dejando el juego solitario.

A esta edad los gustos de los juegos varían de acuerdo al sexo de los niños, sin embargo tienen en común los juegos colectivos entre bandos en forma de competencia, normalmente no les gusta perder y si lo hacen se retira rápidamente del juego. Se les facilita entablar nuevas amistades, reunirse en grupos, notándose que las niñas se retiran de los niños por considerarlos violentos y bruscos. En este periodo comienzan a afianzar los amigos y las parejas para realizar actividades (normalmente del mismo sexo).

También es común a esta edad que se pierda un poco la parte mágica en ellos para cambiarla por un pensamiento más concreto y lógico, mostrándose más inestable en su parte emocional, cambiando de un extremo a otro.

A medida que avanza el tiempo su observación cambia por una mejor percepción de las cosas y muestra mayor resistencia en las actividades buscando la perfección y no abandona la actividad hasta conseguir por lo menos una mejoría, realizando está a través de la afirmación de un adulto.

De este modo el autor hace notar que el niño a esta edad va pasando por varias facetas que le van permitiendo mejorar su desenvolvimiento, logrando una mejor comprensión de las cosas, dejando un poco su egocentrismo y buscando más el compartir en grupo, fortaleciendo así el interés por las actividades colectivas y de esta forma mejorando su pensamiento lógico que le permite ver las cosas desde otro ángulo.

El alumno con edad entre los 9 a 10 años

En este periodo el niño experimenta una serie de cambios en su desarrollo tanto a nivel cualitativo como cuantitativo. Sus índices de crecimiento corporal y peso se ven considerablemente en aumento, se incrementa su tono muscular y su estructura ósea se hace más fuerte, se mejoran sus habilidades básicas de fuerza, velocidad, resistencia y

flexibilidad llevando al niño a un desborde de energía y vitalidad. A esta edad le gustan las competencias, los forcejeos y los golpes sin causarse daño.

Adquiere una madurez motriz general, el niño se vuelve más ágil realizando sus movimientos con mayor fluidez dejando evidencia de un mejor desarrollo del sistema nervioso. También mejora su capacidad de aprendizaje y su capacidad para concentrarse, su desarrollo psicomotor y morfo funcional, así como el gusto por el movimiento se elevan.

"Puesto que la etapa puberal se muestra cercana mas para las mujeres que para los hombres, las preferencias y el grado de participación en la actividad físico deportiva se empieza a diferenciar en alguna medida..." Torres (2001)

En el plano social mejora su interrelación logrando llevar a cabo actividades en grupo, seguir las normas y sujetarse a los objetivos del grupo. Se presenta una mayor independencia y seguridad en sí mismo, las relaciones con el sexo opuesto no son muy buenas. Mentalmente el niño en esta edad es despierto y observador, permitiendo esto una mayor facilidad de aprendizaje.

El alumno con edad entre los 11 y 12 años:

Para el autor el alumno en esta edad se encuentra a un nivel en el cual sus capacidades son realizadas con mayor facilidad y con un mínimo de tiempo.

"... El educando de este periodo es más atento y reflexivo, con mayor facilidad para decidir. El pensamiento lógico completo prevaleciente de manera progresiva da margen a un pensamiento analítico y abstracto..." Torres (2001).

Los alumnos se vuelven inquietos irritables, los marcados cambios corporales sin lugar a duda influyen en la esfera afectiva y provocan una irregularidad afectiva. El juego

ya no es lo fundamental se muestra más razonable y controlado; le gusta recibir instrucciones y destinar tiempo para su perfeccionamiento, siendo capaz de administrar su energía para acciones posteriores.

### 2.2.5 Los Patrones Fundamentales

Según Mc Clenaghan (1985) "los movimientos locomotores aparecen desde una época temprana del desarrollo infantil'. Los primeros intentos de locomoción se dan en el niño alrededor de los 9 meses cuando este comienza a gatear e intenta caminar sosteniéndose de algunos objetos, luego cuando ya ha mejorado su fuerza y su equilibrio comienza a experimentar los primeros momentos de carrera alrededor de los 24 meses. Durante este periodo los movimientos se van mejorando continuamente y los integra a patrones más complejos que requieren mayor fuerza y estabilidad.

#### 2.2.5.1 Andar

Andar es una forma natural de locomoción vertical. Su patrón motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo. El ciclo completo del patrón motor, un paso, consiste en una fase de suspensión y otra de apoyo o contacto con cada pierna. A mediados del siglo XX, Shirley, citado por (santos, 1996), definió andar como "la fase del desarrollo motor más espectacular y, probablemente más importante". Y es que la adquisición de la locomoción vertical bípeda se considera un hecho evolutivo de primer orden. Y es que hasta que el niño no sabe andar solo, su medio se encuentra seriamente limitado. No se puede mover sin ayuda en posición vertical hasta haber desarrollado suficiente fuerza muscular, reflejos anti gravitatorios adecuados y mecanismos de equilibrio mínimamente

eficaces. Por tanto, no podrá andar de un modo eficaz hasta que el sistema nervioso sea capaz de controlar y coordinar su actividad muscular. El niño pasa de arrastrarse a andar a gatas, de ahí a andar con ayuda o a trompicones, hasta llegar a hacerlo de un modo normal, habilidad consagrada alrededor de los tres años de edad.

Burnett y Jhonson citados por Mc Clenaghan y Gallahue (1985), también observaron que los primeros intentos para aprender a caminar se caracterizan por una amplia base de sustentación para compensar la inmadurez en el equilibrio. Las extremidades inferiores se encontraban rotadas hacia afuera y abducidas durante el balanceo. A medida que el patrón motor maduraba, las piernas oscilaban de manera controlada y disminuía la base de sustentación. Los niños conseguían el apoyo del talón, la posición semi-inclinada y el movimiento maduro del pie y de la rodilla alrededor de las 55 semanas de haber conseguido la marcha independiente. Del mismo modo los brazos eran mantenidos inicialmente extendidos, rotados hacia afuera y en posición de flexión y comenzaban a balancearse en oposición sincronizada con el movimiento.

Una vez que se desarrolla el andar y se adquiere estabilidad, los niños consiguen alcanzar un patrón motor para andar más complicado y ganan dominio en su habilidad para detenerse, arrancar y girar mientras caminan. El patrón de andar pasa por una serie de etapas que requieren cada vez mayor fuerza, equilibrio y coordinación. Los primeros intentos de locomoción comienzan con el niño en posición de reptación, cuando extiende los brazos para movilizarse. Gradualmente incorpora piernas y rodillas y utiliza en un movimiento más eficiente de gateo. Al ser sometido en posición erguida, presenta flexión generalizada de los miembros y realiza movimientos de andar rápidos y desordenados. A medida que el sistema nervioso mejora la fuerza y la estabilidad, el niño puede someter cada vez mayor peso sobre sus piernas. Realiza a menudos intentos poco precisos de andar,

hasta que finalmente puede caminar sostenido con ambas manos. Con mayor desarrollo, es capaz de alejarse con éxito de los puntos de apoyo y caminar de manera independiente.

#### 2.2.5.2 Carrera

Los movimientos de las extremidades superiores e inferiores en la carrera son similares a los que se presentan en andar. La carrera parece al principio una marcha rápida no hay un movimiento claramente observable en que sus pies dejen de tocar el suelo y el niño no cuente con algún apoyo. Al principio, el patrón de la carrera se caracteriza por movimientos pocos coordinados e inestables. Alrededor de los 18 meses de edad, el niño ha desarrollado la estabilidad indispensable para un andar correcto. A medida que aumenta la velocidad de sus desplazamientos, se hace cada vez más difícil para el niño mantener el equilibrio. Para compensar esto el niño a menudo sufre regresiones y adopta algunas características de andar inmadura, tales como aumento de la base de sustentación y brazos extendidos.

Rarick (1961) consultado por Mc Clenaghan y Gallahue (1985); observó que, al comienzo, el patrón de la carrera se caracteriza por movimientos rígidos, pasos desparejos y bruscos, pero que con el desarrollo los pasos tienden a hacerse parejos y la carrera se torna más suave. Por medio de filmaciones, Clouse citado por los mismos autores; estudio los patrones de la carrera de seis niños, cuyas edades oscilaban entre 14 y 59 semanas, durante un periodo de 8 meses. El estudio del material filmado reveló algunas características del desarrollo del patrón carrera. Observó que a medida que los niños crecían, aumentaba el tiempo de permanencia sin apoyo en el aire, así como también la velocidad de carrera y el largo de los pasos, y la distancia vertical desplazada por el centro

de gravedad disminuía en proporción a la distancia horizontal del paso. La inercia apoyada era extendida con más fuerza y los niños mayores aprovechaban más la extensión, mientras que los pequeños comenzaban la flexión antes del despegue. Al crecer los niños, el muslo experimentaba al volver, mayor velocidad y mayor recorrido.

Beck (1965) tomado por Mc Clenaghan y Gallahue (1985), estudio los desplazamientos de centro gravedad durante la carrera en términos de distancia, tiempo y velocidad, con el fin de determinar su trayectoria en el espacio y de mostrar el nivel en el cual se evidenciaban cambios en el rendimiento. Se dividió a doce niños en tres subgrupos, con cuatro niños en cada uno. Durante el primer año de seguimiento, los niños estaban en los grados primero, tercero y quinto; el año siguiente avanzaron un grado y se completó el estudio sobre la totalidad de los seis grados. Beck concluyó que el desplazamiento del centro de gravedad durante la carrera es oscilante en apariencia y parecido en todos los sujetos, independientemente de su edad.

Beck advirtió mas adelante que, con el aumento de la edad, el centro de gravedad se desplazaba mas horizontal que verticalmente. Al haber mayor progreso en el plano horizontal, la carrera se torna más suave con el incremento de edad del niño. El estudio confirma otras investigaciones que indican que a medida que se desarrolla el patrón de la carrera, el tiempo de apoyo es menor que el tiempo de permanecía en el aire, y la propulsión toma más tiempo que el retorno de la pierna.

Los movimientos de rotación de la pierna tienden a desaparecer con la edad. Un aumento regular en el largo del paso en la carrera contribuye en una medida significativa a la eliminación de los movimientos poco productivos de rotación en la pierna.

Los brazos forman una parte importante en el patrón de la carrera. Wickstrom (1993) identifico varias tendencias en el desarrollo de movimientos maduros de los brazos.

Durante la primera etapa de la carrera, las piernas están rígidas y los pasos son muy cortos. Los brazos están flexionados y los arcos que describen al balancearse son pequeños. Cuando el niño rota la pierna que retorna, el brazo opuesto realiza un movimiento de gancho hacia adelante y hacia la línea media del cuerpo. A medida que el desarrollo avanza los brazos se curvan menos hacia afuera en el balanceo posterior, pasan describiendo un arco mayor en el plano anteroposterior y se flexionan en los codos en ángulo casi agudos.

Durante el periodo de la niñez temprana el patrón de la carrera pasa a través de tres estadios de desarrollo: inicial, elemental y maduro. Cada estadio sucesivo requiere mayor fuerza, coordinación y equilibrio a medida que el patrón se perfecciona y el desempeño mejora. El desarrollo de este patrón puede resumirse de esta manera: El estadio inicial del patrón de la carrera se caracteriza por pasos rígidos y desparejos, con la base de sustentación aumentada para conseguir mayor equilibrio. La pierna que retorna presenta escaso balanceo y una rotación exagerada hacia afuera durante el balanceo hacia delante para alcanzar la posición de apoyo. Los dedos del pie giran hacia afuera al golpear el suelo apoyando toda la planta del pie. La extensión de la pierna de apoyo es incompleta, y no se observa ningún momento de pérdida de contacto con el suelo pues el niño permanece en contacto permanente con la superficie sobre la que corre. Los brazos se mantienen rígidos con escasa flexión en los codos y tienden a estar extendidos para ayudar en el mantenimiento del equilibrio.

El estadio elemental del patrón de la carrera puede reconocerse por un aumento en el largo de los pasos a medida que la carrera se hace más veloz. La pierna que retorna se balancea describiendo un arco mayor con una leve rotación hacia afuera. El pie que toca tierra mas directamente y apoyando mas los dedos. Antes de una pequeña etapa sin apoyo,

la pierna de apoyo se extiende de manera más completa. Los brazos se balancean desde los codos en oposición a las piernas.

El estadio maduro, la pierna que retorna es flexionada cada vez más y el pie se aproxima más a los glúteos al comenzar el movimiento hacia adelante. El muslo de la pierna en movimiento avanza con rapidez hacia adelante y hacia arriba describiendo un arco mayor. La pierna de apoyo se extiende completamente en la cadera, rodilla y tobillo. La fase sin apoyo se observa claramente y la pierna de apoyo experimenta una pequeña flexión al tocar tierra para absorber el golpe producido por el contacto. Se emplea menor tiempo en la posición de apoyo y se utiliza mayor porcentaje de tiempo en la propulsión que en el retorno. Los brazos se mueven describiendo un arco mayor desde los hombros y se encuentran flexionados en los aproximadamente en ángulo recto.

#### 2.2.5.3 Salto

El salto es un patrón locomotor en la cual la extensión de las piernas impulsa al cuerpo a través del espacio. El patrón del salto puede ser dividido en cuatro etapas distintas: la posición de agachado preliminar, el despegue, el vuelo y el aterrizaje. Los autores observaron que el salto es una modificación bastante complicada de los patrones de la marcha y la carrera previamente establecida. El patrón del salto requiere por parte del niño un mayor desarrollo de la fuerza en ambas piernas para impulsar el cuerpo al vuelo y estabilidad para mantener el equilibrio durante el acto de saltar.

A pesar de que la realidad para saltar puede en realidad ser innata, pareciera que la aplicación de esa habilidad en un patrón más complejo, tales como el salto en largo o el salto vertical, se realiza con eficacia solo con la práctica. Estos saltos han sido utilizados tradicionalmente para evaluar en los niños la fuerza de sus piernas y su habilidad para el salto.

En un estudio que investiga las características kinesiológicas de los niños con buen y mal desempeño en el salto en largo. Felton citado por Wickstrom (1993) describió que la velocidad del centro de gravedad era mucho mayor para buenos saltadores que para los deficientes. Los de buen desempeño presentaban mayor flexión de todas las articulaciones, lo que dejaba mayor distancia a través de las cuales podían extender sus cuerpos. Otra conclusión extraída de este estudio fue que los que saltaban bien presentaban mayor extensión en la cadera, las rodillas y los tobillos que los que saltaban mal. Felton señaló también que los buenos saltadores realizaban saltos más extensos. Cooper y Glassow citados Mc Clenaghan y Gallaghe (1985), descubrieron que la posición de los muslos al tocar la tierra era un factor decisivo en el largo que había alcanzado el salto. “Cuando más se aproximan los muslos al plano horizontal al tocar la tierra, mayor es el alcance”. Luego ellos afirmaron “la posición horizontal de los muslos cambia la posición del centro de gravedad y permite que se acerque más a la tierra antes de que se produzca el contacto con ella.

Durante el periodo de la niñez temprana, el salto en largo progresa desde ser un movimiento poco estable que impulsa al cuerpo simplemente en una dirección vertical, hacia un movimiento maduro, que utiliza los brazos y las piernas en forma eficiente en un salto coordinado horizontal. Con el desarrollo, las piernas se mueven en forma simultáneas al despegar y al tocar tierra, y durante la fase de vuelo se produce un aumento de la flexión de la caderas y rodillas. A medida que madura el equilibrio, los brazos se utilizan para aumentar el impulso y la estabilidad durante la posición de cuclillas preparatoria, el despegue, el vuelo y el aterrizaje en el salto.

Durante la etapa inicial, los brazos contribuyen escasamente al impulso del salto. El grado flexión de las piernas en posición preparatoria de cuclillas, varía con cada salto. Los pies y las piernas no trabajan de manera simultánea durante el despegue y el aterrizaje. La

extensión de las extremidades inferiores durante el despegue es incompleta, porque el salto se proyecta poco hacia adelante en la distancia que se recorre horizontalmente. Durante el vuelo, las piernas se mantienen rígidas, mientras que los brazos se mueven hacia los costados o hacia atrás para mantener la estabilidad. Al tocar tierra, las piernas están todavía rígidas y por lo tanto, no absorben de modo eficiente el golpe. Los brazos se utilizan más eficientemente durante el estadio elemental del patrón del salto; ellos no son los que inician el movimiento hacia adelante del cuerpo en el despegue. El niño muestra también una posición de cuclillas más consistente. Presenta una extensión mas completa de las extremidades inferiores, y el ángulo de despegue desciende, con mayor énfasis en el componente horizontal del salto. Los pies tocan tierra simultáneamente cuando el niño cae hacia adelante; y al igual de que el niño mas pequeño, el que se encuentra en la etapa elemental tiende a evitar la caída hacia atrás con los brazos.

En el estadio maduro, los brazos se mueven hacia arriba y hacia atrás en la postura de cuclillas que alcanza un ángulo de alrededor de 90° grados. Los brazos comienzan el acto del saltar balanceándose hacia una posición alta por encima de la cabeza y por lo tanto agregan impulso hacia adelante al salto. Al mismo tiempo hay una extensión completa de las extremidades inferiores, que proyecta el cuerpo en un ángulo de aproximadamente de 45°. Los brazos se mantienen altos durante el vuelo y las caderas flexionadas, ubicando los muslos en posición paralela a la tierra. Al tocar tierra, el peso del cuerpo sigue el impulso hacia abajo y adelante y los brazos se flexionan hacia delante.

#### 2.2.5.4 Lanzar

Rarick consultado por Mc Clenaghan y Gallahue (1985); señala que toda secuencia de movimientos que implique arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos, se

clasifica, desde un punto de vista técnico, dentro de la categoría general de lanzamiento. El patrón de lanzar requiere la coordinación de varios segmentos corporales, los niños adquieren el patrón maduro lentamente. Alrededor de los 6 meses de edad, muchos niños pueden lanzar desde la posición de sentados, pero solo de una manera torpe. Es alrededor del año que el niño se encuentra en condiciones de controlar la dirección de su lanzamiento. Los niños atraviesan tres estadios progresivos:

El estadio inicial, se caracteriza por movimientos típicamente anteroposterior. El movimiento hacia atrás del brazo se realiza generalmente hacia el costado y hacia arriba o hacia adelante y hacia generalmente demasiado alto respecto al hombro y con el codo muy flexionado. Con este movimiento hacia atrás, el tronco se extiende en flexión dorsal de tobillos y lleva los hombros hacia delante, y se flexiona hacia adelante con flexión plantar de tobillos mientras el brazo va hacia adelante sobre el hombro hacia adelante y hacia abajo. La extensión del codo comienza prematuramente. Los movimientos del cuerpo y el brazo se realizan íntegramente en el plano anteroposterior sobre los pies, que permanecen en su lugar; el cuerpo se encuentra orientado en la dirección de tiro todo el tiempo; el brazo es el factor desencadenante. Se produce una rotación del tronco hacia la izquierda acompañando sobre el final, la llegada hacia adelante del brazo.

El estadio elemental (3 años y medios a 5 años). El cuerpo entero rota hacia la derecha, luego hacia la izquierda sobre los pies que han permanecido juntos y en su lugar. El brazo se mueve, en un plano oblicuo alto sobre el hombro o en un plano más horizontal, pero con una dirección hacia adelante y hacia abajo. El codo se encuentra bien flexionado y puede extenderse de inmediato o más tarde. El cuerpo cambia su orientación y luego se orienta en la dirección del tiro. El brazo es el factor desencadenante de todo el movimiento.

El estadio Maduro (5 y 6 años). Marca la introducción del paso: es el tiro con el pie derecho adelantado. El peso queda depositado en el pie izquierdo posterior mientras que la

columna rota hacia la derecha y se extiende; el brazo se mueve oblicuamente hacia arriba del hombro a una posición retirada con el codo bien flexionado. Los movimientos hacia adelante consisten en un paso hacia adelante del pie derecho, del mismo lado de brazo que lanza, con la columna en rotación izquierda, oración temprana de todo el cuerpo hacia la izquierda y el tronco en flexión frontal, mientras el brazo se desliza hacia adelante en un plano oblicuo sobre el hombro o en un plano hacia el costado alrededor del hombro, seguido por un movimiento hacia adelante y hacia abajo.

### Atajar

Atajar es un patrón de movimiento elemental que consiste en detener el impulso de un objeto que ha sido arrojado, utilizando brazos y manos. La adquisición de la habilidad para atajar sigue el mismo desarrollo básico que otros patrones motores elementales durante la niñez temprana.

Varios investigadores han observado la conducta de toma de la pelota en niños preescolares y procurado distinguir entre diversos niveles de eficiencia. Wickstron (1993), definió tres niveles de eficiencia: uno en que los brazos se tienen rectos, con los codos rígidos, frente al cuerpo y que se observa en los niños menores de tres años y medio; un segundo nivel, en que los codos se mantienen rígidos, pero las manos se abren para recibir el proyectil, y que comúnmente se advierte en niños de unos cuatro años, y un último nivel, en que los brazos y codos se mantienen junto al cuerpo y pueden «aflojarse» cuando llega la pelota. El autor observó este nivel final en aproximadamente el 50 por ciento de sus sujetos de unos cinco años y medio a los que pidió que atraparan al vuelo una pelota grande.

Según Mc Clenaghan y Gallahue (1985), durante el periodo de la niñez temprana, se adquieren el modo maduro de atajar pasando por una serie de estadios complejos. El perfeccionamiento progresivo del estadio de atajar puede resumirse de la siguiente manera:

En el estadio inicial: el niño presenta una reacción de rechazo, volviendo la cabeza o utilizando los brazos para protegerse cuando le arrojan la pelota. Si los brazos se encuentran extendidos hacia el que arroja la pelota, no intentan atrapar la pelota hasta que se produce el contacto. Las palmas de las manos se encuentran hacia arriba, los dedos se encuentran tensos y extendidos. La participación de las manos es escasa y el niño trata de acercar la pelota a su pecho. La acción de tomar presenta poca eficiencia y escasa coordinación temporal.

En el estadio elemental: desaparece la reacción de rechazo, los ojos del niño comienzan a seguir la trayectoria de la pelota. Los antebrazos se mantienen delante del cuerpo en un ángulo de aproximadamente  $90^\circ$ , flexionados a la altura de los codos, los cuales son mantenidos pegados a los costados. Las palmas de las manos se enfrentan en una posición perpendicular al suelo. Los dedos se extienden mientras que las manos tratan de atrapar la pelota con escasa coordinación temporal; las manos pierden a menudo la pelota, por lo que ésta debe sujetarse con ambos brazos al cuerpo.

En el momento en que el niño adquiere el estadio maduro, sus ojos siguen la pelota desde el momento en que se la envían hasta que la atrapa. Los brazos se encuentran flexionados y se mantienen relajados a ambos lados del cuerpo o con los antebrazos extendidos hacia adelante en una actitud de espera de la pelota. Los brazos se ajustan a la trayectoria de la pelota y contribuyen a absorber la fuerza que ésta trae. Las manos adoptan la forma de un recipiente con los pulgares (cuando la pelota es arrojada hacia la parte superior del pecho) o los meñiques (cuando la pelota es enviada a la parte inferior

del pecho). Las manos y dedos se cierran alrededor de la pelota en buena coordinación motriz y temporal.

#### 2.2.5.5 Patear

Según Mc Clenaghan y Gallahue (1985), patear es un patrón manipulativo en el cual el movimiento de piernas y pies transmite fuerza a un objeto. Hasta ahora las investigaciones sobre el desarrollo progresivo del acto de patear son escasas. Sin embargo Deach citado por Mc Clenaghan y Gallahue (1985), estudió la conducta al patear entre 2 y 6 años y llegó a la conclusión de que “los elementos intervinientes en el acto de patear altamente desarrollado harían su aparición de modo secuencial, que permitiría distinguir etapas de progreso hasta la habilidad de ejecutar una patada bien coordinada”.

Mc Clenaghan y Gallahue (1985), señalan que durante el periodo de la niñez temprana, se adquieren el modo maduro de patear pasando por una serie de estadios complejos. El perfeccionamiento progresivo del estadio de patear puede resumirse de la siguiente manera:

Los primeros intentos de patear una pelota (estadio inicial) que permanece quieta se caracterizan por escasa participación de brazos y tronco. El tronco permanece erguido y los brazos se mantienen a ambos lados del niño. No se presenta movimiento hacia atrás de la pierna que patea, como preparación del movimiento hacia adelante, y la inercia es escasa. El balanceo de la pierna está pobremente regulado y el niño puede golpear en la parte superior de la pelota, aun no dándole a la pelota.

Durante el estadio elemental, los brazos se mantienen extendidos hacia afuera para lograr estabilidad y la acción de las piernas se localiza principalmente a nivel de las rodillas. La pierna se flexiona hacia atrás en la rodilla y se extiende luego rápidamente

hacia adelante para dar en la pelota. Una vez producido el contacto con la pelota, la pierna continua hacia delante con una inercia limitada.

En el estadio maduro, los brazos se mueven en oposición a las piernas. La pierna que patea se flexiona desde la cadera, con una pequeña flexión a nivel de la rodilla y se mueve describiendo un arco amplio. La pierna soporte se flexiona levemente en el momento de producirse el impacto de la pelota. Durante el movimiento de inercia adelante, el pie que funciona como soporte se flexiona a nivel de los dedos cuando el niño inclina ligeramente el torso hacia delante.

## 2.2.6 El Juego

### 2.2.6.1 Historia y Evolución del Juego

El juego es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, antes incluso de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno. Es por ello que desde edades tempranas el niño busca la manera de ser parte del grupo a través de cualquier juego que le vincule con sus semejantes.

En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates. El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. En esta etapa, sin embargo, algunos autores ponen en duda la existencia de un

verdadero deporte, que entienden que es más propio del hombre evolucionado, como recoge Carl Diem en algunas de sus teorías. De la información conservada de estas épocas prehistóricas se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos o atacarles.

Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad. Los juegos de gran simplicidad y equipamiento escaso del paleolítico inferior van dando paso lentamente a otros de mayor complejidad y estructuración, como los juegos de pelota (aún sin reglas fijas), los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie o de renos de Siberia, los saltos, levantamientos de rocas y troncos y otros muchos. Aunque la finalidad básica sigue siendo la supervivencia y el adiestramiento, en ciertos casos se empieza a tomar el juego como un medio de exhibir la fortaleza física, es decir, un antecedente de lo que posteriormente será la utilización propagandística del deporte en la cultura babilónica.

Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al bádminton.

En Babilonia aparece un juego parecido al actual boxeo (cuyo nacimiento en época contemporánea se encuentra, sin embargo, en la Inglaterra de los siglos XVII-XVIII), y se establecen diversos juegos en fiestas populares. El juego es en esta época un indicador de poder económico y disuasorio para los enemigos. Poco después, en Egipto, se practican juegos de nueve bolos y, de nuevo, juegos de pelota. Esto ocurre hacia el año 3.000 a. C.

Una novedad importante en esta etapa es que se comienza a practicar el juego en terrenos específicamente destinados a este fin, en contraposición a la situación de otras culturas que los practicaban en cualquier espacio por lo general al aire libre. En Egipto, además, los juegos malabares y de otros tipos comparten su lugar con algunos deportes, que alcanzan también gran desarrollo.

La civilización cretense supone, en cambio, un paso atrás en lo que al desarrollo del juego respecta, ya que en su cultura se extiende el profesionalismo deportivo, cediendo terreno la idea del juego como mero ocio o recreación.

Hacia el año 2.000 a. C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad.

#### 2.2.6.2 Concepto de Juego

Un juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

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

Gross (1902) el juego es objeto de una investigación psicológica especial, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta.

Vygotsky (1924) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, es una actividad social.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características.

Destacamos algunas conceptualizaciones de diferentes autores:

Huizinga (1938): «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente».

Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M (1996): «Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.»

### 2.2.7 Definición de Términos Básicos.

Habilidades motrices básicas: Son habilidades generales que constituyen la base de las actividades motoras más avanzadas y específicas: correr, lanzar, coger, correr a gran velocidad. (Romero, 2013)

Desarrollo motor: Tiene una gran influencia en el desarrollo general del niño/a sobre todo en su periodo inicial, son los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio. (Arteaga, 1997).

Expresión corporal: Movimiento con intención comunicativa que implica estimular, abrirse a las sensaciones, afinar los sentidos despertando la sensibilidad, darse cuenta de lo que se percibe aquí y ahora. (Montavez, 2012).

Movimiento: Cambio de estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o posición. (Piñera, 2012)

Motricidad: Planteada por (Silva, 2007) es considerada como “la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones” (p.289).

Educación Física: (Lopez, 2005) un espacio ideal para generar aprendizajes perdurables para la vida, de formar valores sociales y ético morales y de desarrollar el sentido de cooperación, de amistad, de solidaridad, donde el ejercicio físico, mas que un fin en sí

mismo se convierte en un medio para lograr, a través del movimiento, un efecto más educativo e integral en las personas que la practican.

Coordinación: Es la capacidad de controlar conjuntamente los segmentos del cuerpo, ya que supone el ejercicio paralelo de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja (Cobos, 2006).

Patrón motor: para Gallahue (1985) es “una serie de acciones corporales que se combinan para formar un todo integrado que implica la totalidad del cuerpo”.

## CAPÍTULO III: DE LA METODOLOGIA

### 3.1 Hipótesis

#### 3.1.1 Hipótesis General

El programa Juego y Desarrollo influye en forma significativa en las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 6 años de la I.E. N° 0142 Mártir Daniel Alcides Carrión.

#### 3.1.2 Hipótesis Específicas

##### 3.1.2.1 Hipótesis Especifica 1

El programa Juego y Desarrollo influye en forma significativa en las habilidades motrices básicas locomotoras.

##### 3.1.2.2 Hipótesis Específica 2

El programa Juego y Desarrollo influye en forma significativa en las habilidades motrices básicas manipulativas.

### 3.2 Variables

Tabla N° 2

Variables Dependiente	Indicadores	Niveles
Locomotorices	Correr Saltar	Inicial
		Elemental
		Maduro
Manipulativas	Lanzar Atrapar Patear	Inicial
		Elemental
		Maduro
Variables Independiente	Indicadores	Índice
Programa Juego y Desarrollo	Juegos	Inicial
		Elemental
		Maduro

### 3.3 Tipo y Método

La investigación aplicada, guarda íntima relación con la básica, pues depende de los descubrimientos y avances de la investigación básica y se enriquece con ellos, pero se caracteriza por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos. La investigación aplicada busca el conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar.

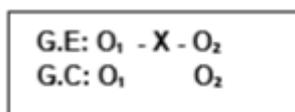
El método hipotético deductivo es el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica. El método hipotético deductivo tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Este método obliga al científico a combinar la reflexión racional o momento racional (la formación de hipótesis y la

deducción) con la observación de la realidad o momento empírico (la observación y la verificación).

### 3.4 Diseño de la investigación

Diseño cuasi experimental. Los sujetos incluidos en los grupos de estudio ya están asignados o constituidos y consiste en que una vez que se dispone de los dos grupos, se debe evaluar a ambos en la variable dependiente, luego a uno de ellos se le aplica el tratamiento experimental y el otro sigue con las tareas o actividades rutinarias.

Esquema: Dónde:  $O_1 = \text{Pre test}$   $X = \text{Tratamiento}$   $O_2 = \text{Post test}$



### 3.5 Población y Muestra

#### 3.5.1 Población

La población es definida por Arias (2006) como un conjunto infinito o finito de elementos con características comunes, esta queda delimitada por el problema y objetivos de estudio.

En base a lo anterior, la población objeto de estudio de la investigación estará representada por 60 niños y niñas de 6 años de la Institución Educativa N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión.

#### 3.5.2 Muestra

Según Arias F. (2006) define muestra como un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (pag.38). En este sentido y según Ramírez (2006) “La mayoría de los autores han coincidido en señalar que para los estudios sociales con

tomar aproximadamente el 30 % de la población, se tendrá una muestra con un nivel elevado de representatividad”. En tal sentido para este estudio se considerara una muestra de 30 niños y niñas que corresponden al 50 % de la población total de 60 niños y niñas de 6 años de la Institución Educativa N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión.

### 3.6 Instrumentos.

En el presente estudio será utilizado el test de los Patrones Motores, diseñada por Mc Clenaghan y Gallahue.

### 3.7 Técnica de recolección de datos.

Falcón y Herrera definen la técnica de recolección de datos, al procedimiento o forma particular de obtener datos o información (Herrera, 2005). La observación: Es la técnica de recolección de datos a través de la percepción directa de los hechos educativos.

## CAPÍTULO IV: DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS

### 4.1 Selección y validación de los instrumentos

Según Busot (2004), señala que la validez, “se refiere al grado en que el instrumento mida la variable que pretende medir” (p. 110)

Con respecto a la confiabilidad Ary, Jacobs y Razavieh (2004), establece que “consiste en el grado de uniformidad con que el instrumento cumple su cometido” (p.220), así mismo señala el autor que la confiabilidad implica cualidades de estabilidad, consistencia y exactitud, por tal razón, para que los instrumentos sean confiables se deben medir los mismos en diferentes acciones.

### 4.2 Validación y Confiabilidad

Según el estudio Diseño y validación de un instrumento para la evaluación de patrones básicos de movimiento, que tuvo como objetivo el obtener la validez y confiabilidad, para evaluar el desempeño de diez patrones básicos de movimiento. Se obtuvo la validez de contenido por medio de la técnica de validez lógica utilizando el juicio de expertos (n=11), este proceso se complementó con el cálculo del Índice de Validez de Contenido, siendo el mismo igual a 0.99.

La confiabilidad se calculó por medio del coeficiente de confiabilidad intra-clase para evaluar consistencia entre intentos ( $R=.918$ ) y entre observadores ( $R=.861$ ), al aplicar la prueba, a un grupo de 162 personas con edades entre los 7 y 27 años ( $M=14.16\pm 5.28$ ).

Como resultado se presenta un instrumento válido y confiable para la evaluación del desempeño de diez patrones básicos de movimiento en su etapa madura.

Se recomienda su uso para obtener el desempeño de un patrón específico o en conjunto.

(Jimenez, salazar, & Morera, 2013, págs. 87-97)

#### 4.3 Descripción de otras técnicas de recolección de datos

Para Giroux, Silvain y Tremblay, Ginette existen además:

La observación: Es la técnica de recolección de datos a través de la percepción directa de los hechos educativos.

La entrevista: Es la técnica de recolección de datos, a través de la información que nos proporcionan una o varias personas.

Encuesta: Persigue indagar la opinión que tiene un sector de la población sobre determinado problema.

#### 4.4 Análisis de tablas y gráficos.

El presente capítulo corresponde al análisis e interpretación de los resultados a través de los instrumentos aplicados a los niños y niñas de la Educación Básica que conformaron la muestra de estudio, con el objetivo de diagnosticar el desarrollo de la habilidades básicas motrices en la educación primaria, con respecto al test aplicado en el periodo escolar 2016.

Tabla 1.1  
Estadísticos descriptivos del pre-test y post-test para el grupo experimental y control en las  
Habilidades Motrices Básicas Locomotoras

<b>HMB locomotoras</b>					
		Grupo	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
HMB locomotoras (pre test)	control	INICIAL	20.0	20.0	20.0
		ELEMENTAL	80.0	80.0	100.0
	experimental	INICIAL	33.3	33.3	33.3
		ELEMENTAL	66.7	66.7	100.0
HMB locomotoras	control	INICIAL	20.0	20.0	20.0
		ELEMENTAL	80.0	80.0	100.0

(post test)	experimental MADURO	100.0	100.0	100.0
-------------	---------------------	-------	-------	-------

En la tabla 1.1 se observa el porcentaje obtenido en el pre y post test de las habilidades motrices básicas Locomotoras en los grupos control y experimental, observando que solo se encontró en el estadio maduro al grupo experimental en un 100 % del total.

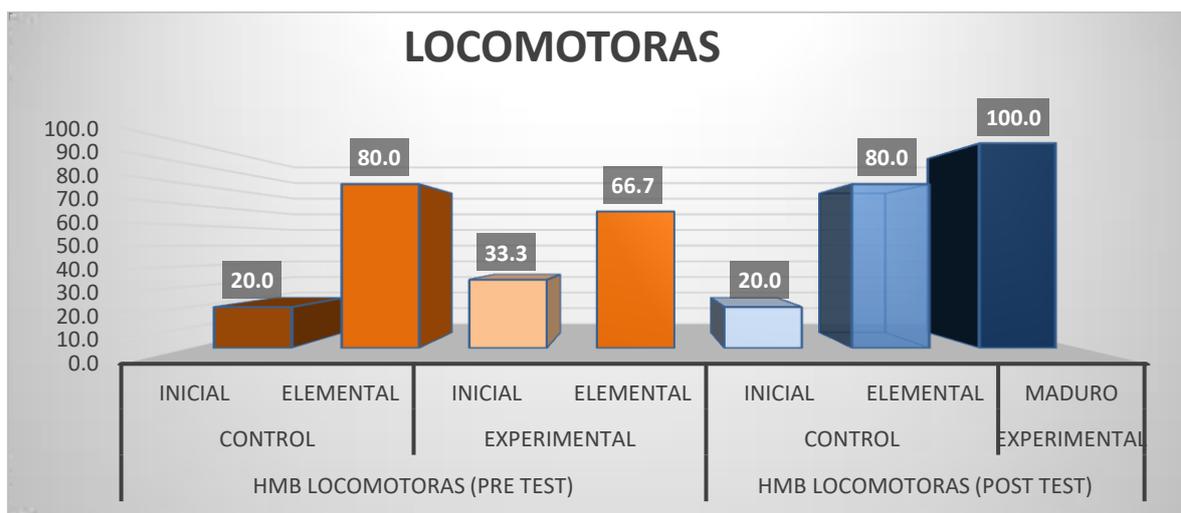


Figura N° 1 Resultado de las Habilidades motrices Básicas Locomotoras en el pre y post tests de los grupos control y experimental

Tabla 1.2

Estadísticos descriptivos del pre-test y post-test para el grupo experimental y control en las Habilidades Motrices Básicas Locomotoras

		HMB Manipulativas			
		Grupo	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
HMB manipulativas pre test	control	BASICO	53.3	53.3	53.3
		ELEMENTAL	46.7	46.7	100.0
	experimental	BASICO	60.0	60.0	60.0
		ELEMENTAL	40.0	40.0	100.0
HMB manipulativas post test	control	BASICO	53.3	53.3	53.3
		ELEMENTAL	46.7	46.7	100.0
	experimental	MADURO	100.0	100.0	100.0

En la tabla 1.2 se observa el porcentaje obtenido en el pre y post test de las habilidades motrices básicas Manipulativas en los grupos control y experimental, observando que solo se encontró en el estadio maduro al grupo experimental en un 100 % del total.

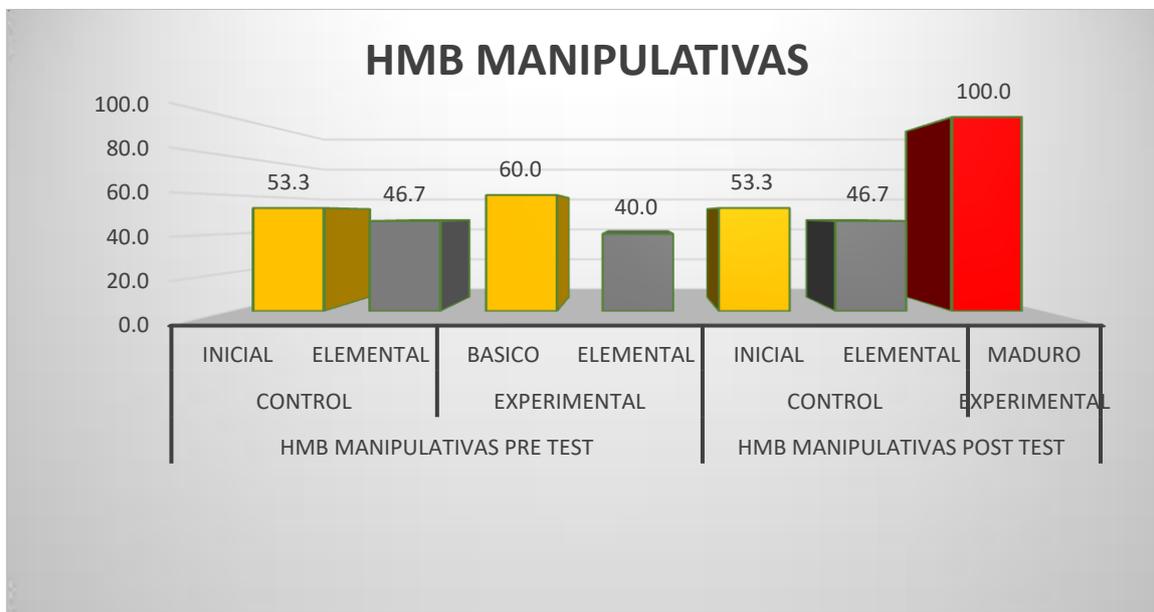


Grafico N°2 Resultado de las Habilidades Motrices Básicas Manipulativas

Tabla 1.3

Estadísticos descriptivos del pre-test y post-test para el grupo experimental y control en las Habilidades Motrices Básicas

		habilidades motrices básicas			
		Grupo	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
HMB PRE TEST	control	BASICO	20.0	20.0	20.0
		ELEMENTAL	80.0	80.0	100.0
	experimental	BASICO	20.0	20.0	20.0
		ELEMENTAL	80.0	80.0	100.0
HMB POST TEST	control	BASICO	20.0	20.0	20.0
		ELEMENTAL	80.0	80.0	100.0
	experimental	MADURO	100.0	100.0	100.0

En la tabla 1.3 se observa el porcentaje obtenido en el pre y post test de las habilidades motrices básicas Manipulativas en los grupos control y experimental, observando un desarrollo significativo al grupo experimental en el post test.

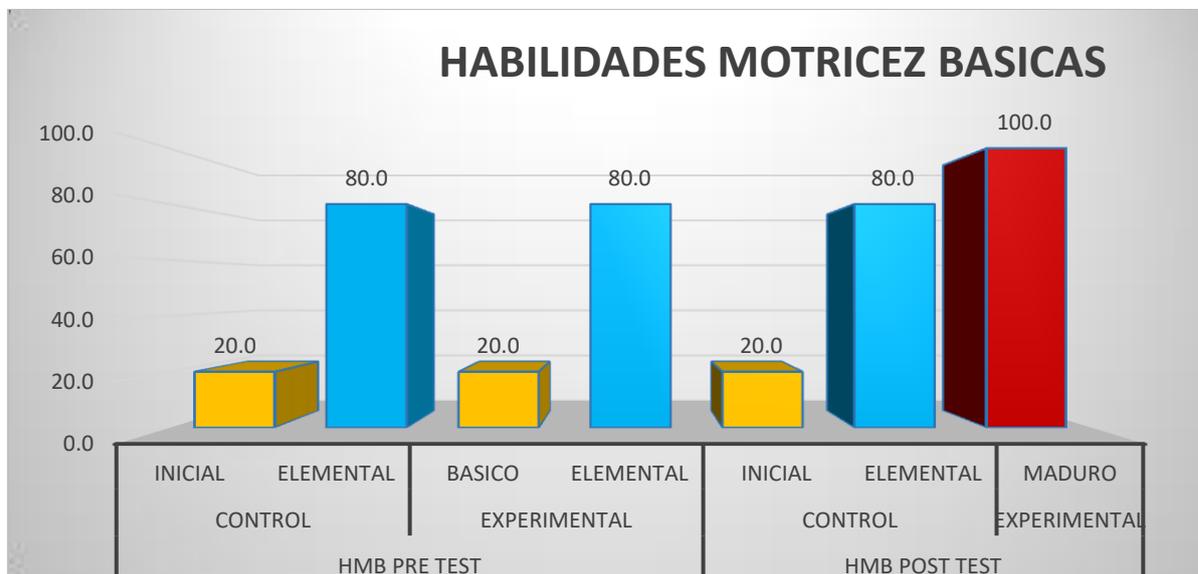


Grafico N°3 Resultado de las habilidades motrices básicas en pre y post test de los grupos experimental y control

## CONCLUSIONES

La aplicación del programa Juego y Desarrollo influyo significativamente en las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 6 años de la I.E. N°0142.Martir Daniel Alcides Carrión.

La aplicación del programa Juego y Desarrollo influyo significativamente en las habilidades motrices básicas locomotoras de los niños y niñas de 6 años de la I.E. N°0142.Martir Daniel Alcides Carrión

La aplicación del programa Juego y Desarrollo influyo significativamente en las habilidades motrices básicas manipulativas de los niños y niñas de 6 años de la I.E. N°0142.Martir Daniel Alcides Carrión

#### RECOMENDACIONES

Se recomienda que se aplique en las instituciones educativas primarias el programa Juego y Desarrollo para el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Se recomienda que se aplique en las instituciones educativas primarias el programa Juego y Desarrollo para el desarrollo de las habilidades motrices básica locomotoras.

Se recomienda que se aplique en las instituciones educativas primarias el programa Juego y Desarrollo para el desarrollo de las habilidades motrices básicas manipulativas.

## REFERENCIAS

### Bibliografía

Arteaga, M. (1997). *De la expresividad corporal. Tratamiento globalizador de los contenidos de representacion*. Barcelona.

Bañuelo, F. S. (2005). *El Desarrollo de la Motricidad en el Niño en su paso por la escuela*. España: Prentice Hall.

Cagigal, J. (1996). *Obras selectas (Volumen I)*. Cadiz: COE.

Castañer, & Camerino. (1996). *Contenidos de la Educación Física para La Educación Básica Capacidades perceptivomotrices*.

Clenaghan, M., & Gallahue. (1985). *Movimientos Fundamentales su Desarrollo y su Rehabilitacion*. Buenos Aires: Panamericana.

Cobos, P. (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones*. Madrid: Piramide.

- Díaz, J. (1999). *La Enseñanza y el Aprendizaje de las Habilidades y Destrezas Básicas*. España: INDE.
- Escriba. (2002). *Síndrome Down Propuestas de intervención*. Madrid: Gymnos.
- Farfan, M. G. (2012). *Programa Juego coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de la I.E. del Callao*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Gallahue, m. c. (1985). *Patrones fundamentales: su evolución y desarrollo*. Buenos Aires: medica panamericana.
- Generelo, & Lapetra. (1993). *Las Habilidades y Destrezas Motrices en la Educación Física Escolar*.
- giroux, s., & tremblay, g. (2008). *Metodología de las ciencias humanas*. Distrito Federal: Fondo de la Cultura Económica.
- .
- Gutton, P. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del libro.
- Herrera, f. y. (2005). *Análisis del Alto Estadístico*. Caracas: universidad Bolivariana de Venezuela.
- Hiuzinga. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Lopez. (2005). *La Educación Física. Más Educación que Física*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Montavez. (2012). *la expresión corporal en la realidad educativa*. cordoba: servicio de publicaciones de la ciudad de cordoba. Obtenido de <http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/6310/9788469512753.pdf?sequence=1>
- Morea. (18 de marzo de 1997). Obtenido de [http://tesis.ula.ve/postgrado/tde\\_busca/archivo.php?codArchivo=1453](http://tesis.ula.ve/postgrado/tde_busca/archivo.php?codArchivo=1453)
- Morea. (1997). *Las habilidades Motrices Básicas*.
- Munoz. (2003). *Educación Psicomotriz*. Armenia Colombia: Kinesis.
- Ordoñez, R. R. (2014). *Educación Física en Nivel Inicial*. lima.
- Peña. (2007). *Habilidades Motrices Básicas en niños y niñas de 5 años de edad del colegio de infancia Eloy Paredes*. Venezuela: Universidad de los Andes.
- Piñera, E. T. (2012). *Manifestación de la motricidad*. Barcelona: Inde.
- Pizzini. (2014). *Conjunto de Juegos Integrados para el Desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas*. Venezuela.
- Rodríguez. (2007). *Habilidades Motrices Básicas en niños y niñas de 5 años de edad del jardín de infancia Eloy Paredes*. Merida: Universidad de los Andes.
- Romero, O. (24 de noviembre de 2013). *Habilidades Motrices Básicas en niños y niñas del tercer grado de la escuela básica Rivas Davila*. Obtenido de [http://tesis.ula.ve/pregrado/tde\\_busca/archivo.php?codArchivo=1003](http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codArchivo=1003)
- Ruiz, L. (1994). *Desarrollo Motor y Actividades Físicas*. Madrid : Gimnos.
- Ruiz, I. (2000). *Deporte y Aprendizaje Procesos de Adquisición y Desarrollo de Habilidades*. Madrid: Visor Dis.

- santos. (1996). *Habilidades Motrices Basicas*. Obtenido de espaciologopédico.com
- Silva, G. L. (2007). *Psicomotricidad intelecto y afectividad tres dimensiones hacia una sola direccion: desarrollo integral*. lima: Bruño.
- Torres. (2001). *Didactica de la Educacion Fisica*. Mexico: Trillas.
- ULRICH. (1985). *Test de patrones motores basicos de movimiento*.
- Valls. (1980). *fundamento de la evolucion y de la variabilidad biologica del hombre*. mexico: trillas.
- Wickstrom, R. L. (1990). *Patrones Motores Basicos*. Madrid: Alianza Editorial.

## ANEXOS

## ANEXO 1

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

Influencia del Programa Juego y Desarrollo en las Habilidades Motrices Básicas de los Niños y Niñas de 6 años de la I.E.N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión del Distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2016.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño	Muestra y Población	Instrumento
¿Cómo influye el Programa Juego Y Desarrollo en las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas de 6 años de la I.E. N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión?	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la influencia del Programa Juego y Desarrollo en las Habilidades Motrices Básicas de los niños y niñas de 6 años en la I.E. N°0142 Mártir Daniel Alcides Carrión en el año 2016.</p> <p>Objetivos Específicos 1:</p> <p>Establecer la influencia del programa Juego y Desarrollo en las Habilidades Motrices Básicas Locomotoras.</p> <p>Objetivo específico 2:</p> <p>Establecer la influencia del programa Juego y Desarrollo en las Habilidades Motrices Básicas Manipulativas.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>El programa Juego y Desarrollo influyó significativamente en las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 6 años de la I.E. N°0142.Martir Daniel Alcides Carrión.</p> <p>Hipótesis específica 1</p> <p>El programa Juego y Desarrollo influyo significativamente en las habilidades motrices básicas locomotoras.</p> <p>Hipótesis específica 2</p> <p>El programa Juego y Desarrollo influyo significativamente en las habilidades motrices básicas manipulativas.</p>	<p>VI Programa Juego y Desarrollo</p> <p>VD Habilidades motrices básicas: Locomotoras Manipulativas</p>	<p>Estudio Descriptivo Cuasi experimental</p>	<p>Población:</p> <p>N = 60</p> <p>Muestra:</p> <p>n = 30 Niños y niñas de 6 años de la I.E. N°0142.Martir Daniel Alcides Carrión.</p>	<p>Test de patrones motores: diseñada por Mc Clenaghan y Gallahue.</p>

## ANEXO 2

## DESCRIPCION POR ESTADIOS DE LAS HABILIDADES MOTRICAS BASICAS

Descripción del test para la habilidad de Carrera.

## Estado Inicial

Movimiento de las piernas (vista lateral): Las piernas se encuentran rígidas y el paso es desigual. No hay un momento claro de despegue del suelo y la base de sustentación se encuentra ampliada. El movimiento de la es corto y limitado.

Movimiento de las piernas (vista posterior): la rodilla de la pierna que rota es balanceada primero hacia fuera, luego en forma circular y hacia delante hasta la posición de apoyo. El pie que realiza el paso tiende a rotar hacia fuera desde la cadera, lo cual permite impulsar el pie hacia delante sin que soporte demasiado peso corporal y ayuda por lo tanto al niño a mantener el equilibrio.

Movimiento de los brazos: Los brazos se balancean rígidamente con distintos grados de flexión a nivel del codo. El radio de movimiento de los brazos es corto y los brazos tienden a balancearse extendidos en forma horizontal más que en posición vertical. Esta rotación hacia fuera compensa el movimiento de rotación exagerado de la pierna que realiza el movimiento.



Gráfico 16: Estadio Inicial de la Habilidad de Carrera. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. (Ordoñez, 2014)Gallahue (1985)

## Estadio Elemental

Movimiento de las piernas (vista lateral): El paso se alarga, la pierna aumenta el desplazamiento y aumenta la velocidad. Se observa una fase de despegue bien definido en el patrón. La pierna soporte comienza a extenderse en forma mas definida al separarse del suelo.

Movimiento de las piernas (vista posterior): En el momento de adelantarse, el pie que se encuentra realizando el movimiento rota a lo largo de la línea media antes de desplazarse hacia delante hacia la posición de contacto.

Movimiento de los brazos: Los brazos recorren mayor distancia en forma vertical, y se produce un movimiento horizontal limitado en el envión hacia atrás cuando aumenta el largo del paso.



Gráfico 17: Estadio Elemental de la Habilidad de Carrera. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

#### Estadio Maduro

Movimiento de las piernas (vista lateral): La rodilla que se dirige de vuelta hacia delante es levantada a cierta altura y enviada hacia delante con rapidez. La pierna de apoyo se inclina levemente cuando la otra establece el contacto con el suelo y luego se extiende rápida y completamente en la cadera, rodilla y tobillo. El largo del paso y la duración del tiempo en que el cuerpo permanece suspendido en el aire se intensifican al máximo.

Movimiento de las piernas (vista posterior): Se produce una pequeña rotación de la rodilla y del pie que vuelve hacia delante, mientras que aumenta el tamaño del paso.

Movimientos de los brazos: Los brazos se balancean verticalmente describiendo un gran arco en oposición a las piernas. Los brazos se encuentran flexionados a la altura de los codos en ángulo casi recto.



Gráfico 18: Estadio Maduro de la Habilidad de Carrera. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

## Descripción del test para la habilidad del salto

### Estadio inicial

**Movimiento de los brazos:** Los brazos, de movimiento limitado, no son los que desencadenan el movimiento al saltar. Se mueven hacia los lados y hacia abajo o hacia arriba, para mantener el equilibrio, durante el momento de vuelo.

**Movimiento del tronco:** Durante el envión, tronco es mantenido en posición vertical, con poca participación en el largo del salto.

**Movimiento de las piernas y cadera:** La posición de flexión preparatoria es limitada y poco consistente respecto al grado de flexión de las piernas. En el despegue y el aterrizaje el niño experimenta dificultades para utilizar ambos pies en forma simultánea, y una pierna puede preceder a la otra. La extensión de caderas, piernas y tobillos es incompleta en el despegue.



Gráfico 19: Estadio Inicial de la Habilidad de Salto. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

### Estadio Elemental

**Movimiento de los brazos:** Los brazos participan con mayor eficacia en el momento del salto. Tienen la iniciativa en el momento del despegue y luego se mueven hacia los costados para mantener el equilibrio durante el salto.

**Movimiento del tronco:** No se observan cambios.

**Movimientos de piernas y caderas:** La flexión preparatoria es más acentuada y consistente. Las piernas, caderas y tobillos se extienden mas durante el despegue; sin embargo, aún permanece ligeramente flexionado. Durante el vuelo, los muslos se mantienen en posición de flexión.



Gráfico 20: Estadio Elemental de la Habilidad de Salto. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

### Estadio Maduro

**Movimiento de los brazos:** Los brazos se desplazan a buena altura hacia atrás y se extienden luego hacia delante en el momento del despegue. Los brazos se mantienen altos durante todo el salto.

**Movimiento del tronco:** En el momento del despegue, el tronco se encuentra flexionado en un ángulo de alrededor de  $45^\circ$ . Se ejerce mayor fuerza sobre la dirección horizontal salto.

**Movimiento de piernas y caderas:** La flexión preparatoria es bien acentuada. Las caderas, y tobillos se encuentran totalmente extendidos en el momento del despegue. Durante el vuelo, las caderas se flexionan, colocando los muslos en una posición casi vertical. El peso del cuerpo en el momento de aterrizaje conserva la inercia adelante y hacia abajo.



Gráfico 21: Estadio Maduro de la Habilidad de Salto. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

### Descripción del test para la habilidad de Lanzar

#### Estadio Inicial

**Movimiento de los brazos:** El movimiento de lanzar es realizado principalmente a partir del codo, el cual se encuentra en posición adelantada respecto del cuerpo. El lanzamiento consiste en un movimiento similar al de empujar. En el momento de soltar, los dedos se extienden completamente. El movimiento siguiente es hacia delante y hacia abajo

**Movimiento del tronco:** El tronco permanece perpendicular al blanco durante el lanzamiento. La rotación del hombro, en el momento de lanzar, es escasa. Mientras ejecuta el tiro, se produce un ligero desplazamiento hacia atrás.

**Movimiento de piernas y pies:** Los pies permanecen quietos, a pesar de que puede producirse un pequeño desplazamiento sin finalidad durante la preparación para el lanzamiento.



Gráfico 22: Estadio Inicial de la Habilidad de Lanzar. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

### Estadio Elemental

**Movimiento de los brazos:** El brazo es balanceado como preparación, primero hacia el costado y hacia arriba y luego hacia atrás en una posición de flexión a la altura del codo colocando la pelota por detrás de la cabeza. El brazo se desplaza hacia delante con un movimiento por encima del hombro. El impulso continua hacia delante y hacia abajo. La muñeca controla el tiro y la pelota se encuentra mas dirigida por los dedos.

**Movimiento del tronco:** Durante la fase de preparación, el tronco rota hacia el lado que ejecutará el tiro. Cuando el brazo comienza la acción de lanzar, el tronco rota dirigiéndose hacia atrás, hacia el lado contrario. El tronco se flexiona hacia delante, acompañando el movimiento hacia delante del brazo que arroja.

**Movimiento de piernas y pies:** El sujeto se adelanta con el pie correspondiente al mismo lado del brazo que realiza el movimiento. Se produce un desplazamiento hacia delante del peso del cuerpo.



Gráfico 23: Estadio Elemental de la Habilidad de Lanzar. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

### Estadio Maduro

**Movimiento de los brazos:** El brazo se balancea hacia atrás preparándose para el tiro. El codo del mismo brazo se desplaza horizontalmente hacia delante a medida que se extiende. El pulgar rota hacia adentro y hacia abajo y termina apuntando hacia tierra. En el momento de soltar, los dedos se mantienen juntos.

**Movimiento del tronco:** En la fase preparatoria del tiro el tronco se encuentra marcadamente rotado hacia el lado que arroja y el hombro correspondiente levemente descendido. Cuando comienza el movimiento hacia delante el tronco rota a través de la cadera, columna y hombros. El hombro del lado que ejecuta el movimiento rota hasta colocarse en línea con el blanco.

**Movimiento de piernas y pies:** Durante la fase preparatoria del tiro, el peso descansa en el pie colocado atrás. A medida que el tronco rota, el peso es completamente desplazado en un paso hacia delante del pie contrario al lado que arroja.



Gráfico 24: Estadio Maduro de la Habilidad de Lanzar. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

### Descripción del test para la habilidad de atajar

#### Estadio Inicial

**Movimiento de la cabeza:** Mientras se le arroja la pelota, se produce una reacción de rechazo marcado y la cabeza se aleja de pelota arrojada, o protegiéndose la cabeza con los brazos y manos.

**Movimiento de los brazos:** Los brazos se encuentran extendidos hacia delante con los codos en extensión. Se produce escaso movimiento de los brazos hasta que se establece contacto con la pelota. El patrón de atajar parece un movimiento de barrido circular en que el

sujeto trata de dirigir la pelota hacia su pecho. El movimiento presenta escasa coordinación temporal.

Movimiento de las manos: Los dedos están tensos y extendidos. Durante este estadio del patrón de atajar hay escasa participación de las manos.

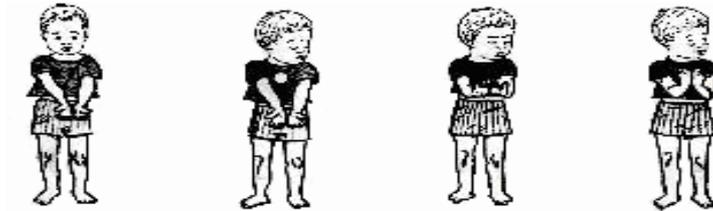


Gráfico 25: Estadio Inicial de la Habilidad de Atajar. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

#### Estadio Elemental

Movimiento de la cabeza: La reacción de rechazo se manifiesta solamente por el cierre de los ojos cuando se produce el contacto con la pelota.

Movimiento de los brazos: Los brazos se mantienen levemente flexionados frente al cuerpo. El niño intenta un contacto inicial con las manos, pero, al ser pobre la coordinación temporal, la pelota es atraída por ambos brazos hacia el cuerpo.

Movimiento de las manos: Preparándose para el lanzamiento, las manos se enfrentan. Los dedos se encuentran extendidos y apuntan con mayor precisión hacia la pelota, anticipándose al momento de atajar. Cuando se establece contacto con la pelota, las manos se cierran sobre ella en forma sucesiva, debido a la escasa coordinación temporal.

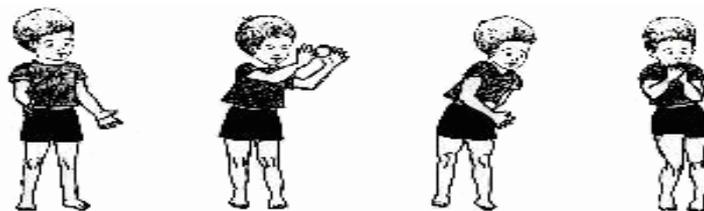


Gráfico 26: Estadio Elemental de la Habilidad de Atajar. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

#### Estadio Maduro

Movimiento de la cabeza: La reacción de rechazo ha desaparecido completamente. Los ojos siguen la trayectoria de la pelota, desde el momento en que la sueltan hasta que se establece el contacto final.

Movimiento de los brazos: Los brazos se encuentran flexionados a la altura de los codos y se mantienen relajados a los costados o frente al cuerpo esperando el tiro. Los brazos se encuentran flexionados a la altura de los codos y se mantienen relajados a los costados o frente al cuerpo esperando el tiro. Los brazos ceden al establecer contactos con la pelota como para absorber su impulso. Los brazos se adaptan a las variaciones (cambios de altura, por ejemplo) en la trayectoria de la pelota.

Movimiento de las manos: Las manos se unen con los pulgares y los meñiques, de acuerdo con cual sea la altura a la que es arrojada la pelota. En un movimiento bien coordinado, las manos toman en forma conjunta la pelota al establecer el contacto.



Gráfico 27: Estadio Maduro de la Habilidad de Atajar. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

Descripción del test para la habilidad de patear

Estadio Inicial

Movimiento de brazos y tronco: El movimiento de los brazos y del tronco es escaso, durante la acción de patear. El cuerpo permanece erguido, con los brazos a ambos lados o extendidos para mayor equilibrio.

Movimiento de las piernas: La pierna que patea presenta un balance limitado hacia atrás durante el momento preparatorio de la patada. El movimiento hacia adelante es corto y no hay impulso en ese sentido. Más que patear directamente la pelota, la pierna patea “hacia” la pelota.



Gráfico 28: Estadio Inicial de la Habilidad de Patear. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

### Estadio Elemental

Movimiento de brazos y tronco: No se observan cambios

Movimiento de las piernas: La pierna que patea se dirige hacia atrás durante la fase preparatoria de la patada, la que parte de la rodilla. La pierna que ejecuta el movimiento tiende a permanecer flexionada hasta que se establece contacto con la pelota.



Gráfico 29: Estadio Elemental de la Habilidad de Patear. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

### Estadio Maduro

Movimiento de brazos y tronco: Cuando se establece contacto con la pelota, el brazo del lado que efectúa el disparo tiende a balancearse en dirección anteroposterior, mientras que el otro brazo se desplaza desde una posición posterior o lateral hacia delante. El tronco se inclina a la altura del pecho durante el periodo de inercia.

Movimiento de las piernas: El movimiento de la pierna que ejecuta se inicia a la altura de la cadera, con la rodilla escasamente flexionada. La pierna se desplaza describiendo un arco amplio, y la pierna de apoyo se flexiona al establecer contacto con la pelota. Durante el momento de inercia, el pie de apoyo se flexiona sobre los dedos. El pie golpea con un impulso completo y alto.



Gráfico 30: Estadio Maduro de la Habilidad de Patear. Tomado de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

## ANEXO 3

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

**TEST DE EVALUACION DE PATRONES MOTORES FUNDAMENTALES**

Bruce A Mc Clenaghan y David L. Gallahue

**INFORMACION GENERAL**

Nombre: \_\_\_\_\_

Institución Educativa: \_\_\_\_\_

Hombre: \_\_\_\_\_ Mujer: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

Fecha de nacimiento: \_\_\_\_\_

Nombre del examinador: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Titulo del Examinador: \_\_\_\_\_

**DATOS DEL DESARROLLO DE LA PRUEBA**

HABILIDAD LOCOMOTORA	MATERIAL	DIRECCIONES	CRITERIO DE DESARROLLO	PRUEBA 1			PRUEBA 2			PRUEBA 3				
				I	E	M	I	E	M	I	E	M		
Carrera	Dos conos.	La superficie a correr deberá ser pareja y sin obstáculos, la tierra con escollos puede alterar el patrón en cuestión. La distancia a recorrer deberá ser de 5 a 6 metros para niños menores de 6 años y de 8 a 11 metros para niños de mayores. "Cuando yo diga "ya "quiero que corras lo más rápido que puedas hasta esos conos" ¿Listo?, "Ya".	1. Brazos se mueven en oposición de las piernas, codos doblados											
			2. Corto periodo donde ambos pies no pisan el suelo.											
			3. El muslo que se adelanta lo hace paralelamente a la tierra.											
			4. Hay fase definida de vuelo.											
			4. la pierna de apoyo se extiende completamente.											

Puntaje de la habilidad :

Habilidad LOCOMOTORA	Material	Direcciones	Criterio de Desarrollo	PRUEBA 1			PRUEBA 2			PRUEBA 3		
				I	E	M	I	E	M	I	E	M
Salto	Ninguno	"Cuando te diga que saltes, quiero que saltes con los dos pies, lo mas lejos que puedas. ¿Listo? Salta".	1. Movimiento hacia atrás y hacia arriba durante la flexión preparatoria.									
			2.El tronco se desplaza formando un ángulo de 45 °									
			3. Los muslos se mantienen paralelo a la tierra durante la fase de vuelo, la parte inferior de la pierna se mantiene vertical.									
			4. El peso del cuerpo se desplaza hacia delante en el momento de tocar tierra.									
			5.Durante el despegue se balancean hacia delante con fuerza y se elevan los brazos, se mantienen altos durante el salto									
Puntaje de la habilidad :												

HABILIDAD MANIPULATORIA	MATERIAL	DIRECCIONES	CRITERIO DE DESARROLLO	PRUEBA 1			PRUEBA 2			PRUEBA 3		
TIRO POR ENCIMA DEL HOMBRO	Pelota de trapo	"Cuando te avise quiero que tires esta pelota lo mas lejos que puedas" ¿Listo? "Tira".	1. El brazo se desplaza hacia atrás en la preparación.									
			2. El codo se eleva para equilibrar el movimiento del brazo ejecutante.									
			3. El antebrazo rota y el pulgar finaliza apuntando hacia abajo.									
			4. El tronco rota en forma notoria hacia el lado que ejecuta el tiro durante el movimiento preparatorio.									
			5. Durante el momento de preparación el peso esta sobre el pie posterior.									
Puntaje de la habilidad :												

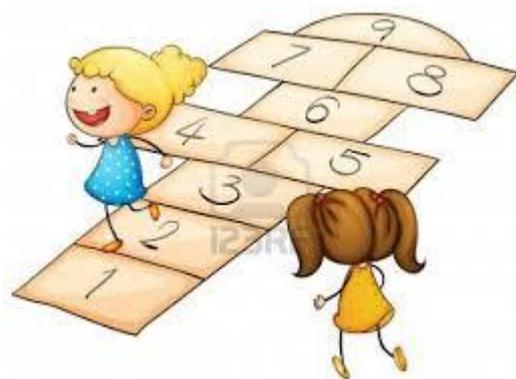
HABILIDAD MANIPULATORIA	MATERIAL	DIRECCIONES	CRITERIO DE DESARROLLO	PRUEBA 1			PRUEBA 2			PRUEBA 3		
				I	E	M	I	E	M	I	E	M
ATAJAR	Pelota de trapo, tamaño de softball, rellena de tela o algodón. El examinador deberá realizar el tiro con la mano baja a la altura del pecho del niño.	"Quiero que atajes esta pelota cuando yo la tire" ¿Listo?	1. No existe reacción de rechazo.									
			2. Los brazos permanecen relajados a ambos lados y los antebrazos extendidos frente al cuerpo.									
			3. Los brazos ceden ante el contacto para absorber la fuerza que trae la pelota.									
			4. Los pulgares se mantienen enfrentados.									
			5. Las manos toman la pelota con un movimiento simultáneo y bien coordinado.									

Puntaje de la habilidad :

HABILIDAD MANIPULATIVA	MATERIAL	DIRECCIONES	CRITERIO DE DESARROLLO	PRUEBA 1			PRUEBA 2			PRUEBA 3		
				I	E	M	I	E	M	I	E	M
PATEAR	Una pelota.	"Cuando te avise quiero que patees esta pelota lo mas lejos que puedas"	1. Los brazos se desplazan con movimientos alternados en el momento de patear.									
			2. Durante la fase de inercia el tronco se inclina.									
			3. Aumenta el largo del balanceo de la pierna.									
			4. La inercia eleva la pierna; el pie que hace el soporte se desplaza apoyándose sobre los dedos.									

Puntaje de la habilidad :

## ANEXO 4

**PROGRAMA “JUEGO Y DESARROLLO”**

**PROGRAMA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES  
BASICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 AÑOS**

LIMA-PERU

2016

## INTRODUCCIÓN

Es evidente que para el desarrollo complejo del ser humano se hace necesario un adecuado desarrollo motor en los niños y niñas, lo que debería iniciarse en los primeros años de vida.

Muchos niños no reciben la adecuada atención en el aspecto motriz y muchas veces no se tiene una idea de su connotación, hay que resaltar que la poca preocupación conlleva a dejarlo de lado algo tan global. El docente juega un papel importante; por ello debería conocer todo el avance científico referente al desarrollo psicomotor de los niños del nivel inicial, si los docentes se preocuparan más por este aspecto del desarrollo podrían estimular otros aspectos como el cognitivo y afectivo, Loli y Silva (2006).

Toda esta situación, exige como partícipe de la Educación Primaria Peruana, determinar y proponer como una solución, la elaboración y aplicación del Programa y Desarrollo.

Dicho programa ha sido elaborado para incrementar el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas, siendo un aporte para que los docentes u otros profesionales que trabajan con niños puedan tener un modelo de trabajo con distintas actividades.

Para demostrar la validez del programa se pretende evaluar con el Test de Habilidades Motrices Locomotoras y Manipulativas de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallahue (1985).

## CONCEPTO DEL PROGRAMA “JUEGO Y DESARROLLO”

Conjunto de instrucciones ordenadas que permiten realizar actividades motrices, juego simbólico, expresión oral con perspectiva constructivista para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en sus dimensiones locomotoras y manipulativas, favoreciendo también en el niño la interacción social participación, cooperación y aprendizaje significativo.

## OBJETIVOS

Determinar las características del desarrollo de los niños de 3 años.

Proporcionar a los niños y niñas diversas experiencias que le permitan vivenciar de manera significativa diversos aprendizajes.

Favorecer e incrementar la evolución y maduración del desarrollo psicomotor en el niño.

Estimular y favorecer el desarrollo de estructuras psicomotoras, cognitivas y afectivas.

## PROPUESTA METODOLÓGICA DEL PROGRAMA.

Las sesiones del Programa “Juego y desarrollo” son activas participativas, se dará tres veces por semana y hacen una suma de 30 sesiones, con una duración de 45’ aproximadamente cada una de ellas, donde se integra las dimensiones de habilidades motrices básicas locomotoras y manipulativas. Para desarrollar el programa se necesita de un espacio físico destinado exclusivamente para ese fin y de los materiales adecuados.

Se ha seleccionado las competencias, capacidades, conocimientos y actitudes de las áreas de desarrollo según el Diseño Curricular Nacional del nivel inicial de la edad de 6 años, determinando los respectivos logros de aprendizaje.

Las sesiones del programa tienen una perspectiva constructivista, con aportes de Aucouturier. Las fases planteadas en las sesiones son las siguientes:

Momento de la Asamblea: En este momento el docente agrupa a los niños y niñas en un mismo espacio, con el fin de saludarlos, contarles una historia, recordar normas, entre otras cosas; es un momento para compartir en grupo en la cual los niños dan sus opiniones expresándose de manera adecuada.

Momento de la Expresividad Motriz: los niños reconocen el espacio, acuden hacia los juegos de su preferencia o dicen que podemos jugar con los materiales presentados, utilizando su cuerpo según las posibilidades de movimiento. Realizan la actividad guiada o espontánea según la planificación, teniendo en cuenta que sea una experiencia vivencial; asimismo en este momento se favorece la relación de pares utilizando el movimiento corporal; después de terminar este momento se les invita a dejar todo ordenado.

Momento de la relajación: es el momento donde se propicia la tranquilidad y el reposo en un espacio acogedor para que el cuerpo se reestructure y se normalice la respiración.

Momento de la Verbalización: es el momento en el cual se realiza un diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividades vividas en la sesión, expresan sus estados de ánimo y sentimientos. Este momento se realiza con el fin de cerrar la experiencia vivida.

El docente se despide utilizando una canción, un cuento u otra estrategia. Rodríguez, (1996), citado por Oramas (2000).

## SESIONES DE CLASE

Se presenta las sesiones integrando los juegos sicomotrices, juegos simbólicos y de expresión oral para incrementar el desarrollo psicomotor en las dimensiones de: coordinación, lenguaje y motricidad.

Nº DE SESIÓN	1
NOMBRE DE SESION	Mi cuerpo es valioso
OBJETIVOS	Identificar en sí mismo y en los demás las partes del cuerpo: cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas. Reconocer si es niño o niña. Cuidar su cuerpo en la vida diaria.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>MomentodelaAsamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Jugamos con los niños que pase el rey donde al quedarse alguien adentro dice si es niño o niña</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> se les presenta a la marioneta de Mickey mouse, se les pregunta ¿Quién es? ¿Qué es? ¿Podrá mover su cuerpo?, responden según sus saberes.</p> <p>Los niños juegan con la marioneta, tocándose la parte del cuerpo que se les va mencionando. ¿Cuántas cabezas tenemos? ¿Cuántos brazos?</p> <p>Se acarician con los ojos cerrados la cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas.</p> <p>Luego se unen por parejas poniéndose frente a frente y tocan la cabeza, cuello, tronco, brazos, piernas del compañero,</p> <p>Los mismos niños van mencionando que otra parte del cuerpo pueden tocarse, así mismo mencionan cómo cuidamos nuestro cuerpo que es tan valioso.</p> <p><u>Momentoderelajación:</u> los niños se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo relajándose y respirando.</p> <p><u>Momentodelaexpresividadplástica:</u> dibujan libremente su cuerpo.</p> <p><u>MomentodelaVerbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACION	Localiza en sí mismo y en los demás las partes gruesas de su cuerpo.

M y R	Marioneta Mickey Mouse
-------	------------------------

Nº DE SESIÓN	2
NOMBRE DE SESION	Mi casita tiene forma de círculo
OBJETIVOS	<p>Participar en forma grupal utilizando su cuerpo y respetando reglas.</p> <p>Identificar el círculo como figura geométrica.</p> <p>Representar acciones simbólicas de manera espontánea.</p>
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>MomentodelaAsamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Entonamos la canción “mi cuerpo yo lo muevo”</p> <p><u>MomentodelaExpresividadMotriz:</u> esta actividad se realiza en el patio, dibujando en el piso con tizas tantos círculos como alumnos haya.</p> <p>Se realizará actividades de caminar, correr y saltar, hacer ronda. La maestra se pondrá a un costado haciendo que los niños contesten a las preguntas ¿Qué figuras ven pintada en el piso? ¿Podrían ir por los caminos que ven entre los círculos? Contestan y van realizando las acciones ¿Cómo han ido? ¿Pisaron las líneas? ¿Empujaron a sus compañeros o se chocaron con ellos? ¿En qué otra forma podremos ir? Repetir estas acciones hasta que se haya cumplido con las indicaciones. Cada niño(a) tendrá su casita que viene hacer el círculo que escogen voluntariamente en cual realizarán actividades de entrar, salir, caminar, saltar, hacer acciones simbólicas que hacen en su casa (desayunar, bañarse, jugar, dormir, etc.).</p> <p><u>Momento de relajación:</u> con el sonido lento de los toc toc los niños se echan en su casita cerrando los ojos quedando en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Elaboran un círculo, utilizando el material que desean.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p><u>Canción:</u> Mi cuerpo, mi cuerpo yo lo muevo, lo balanceo, lo balanceo, y hago ruido, mucho ruido, golpeo los pies tatata.. las manos también.</p>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	Realiza juegos motrices, respetando las normas.
MATERIALES Y RECURSOS	Materiales permanentes del aula. Tizas de colores, hojas bond, crayolas, plumones, témperas. Toc toc.

Nº DE SESIÓN	3
NOMBRE DE SESION	Agrupaciones de Animales
OBJETIVOS	Manejar el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo. Realizar diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular. Identificar a algunos animales.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>MomentodelaAsamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños se desplazan libremente por el espacio como si fueran animales (saltando, reptando, en cuadrupedia, etc.) Los diferentes animales son escogidos libremente por los alumnos, o bien, de acuerdo con las sugerencias del profesor.</p> <p>A la indicación nombrando un determinado animal y mostrando su imagen los niños se reúnen por grupos y se dirigen a sus casitas establecidas indicadas con iconos. Se les va mencionando para que se ubiquen delante de, detrás de.</p> <p>Los niños realizan sonidos onomatopéyicos de cada animal.</p> <p><u>Momentoderelajación:</u> los niños se echan en el piso y escuchan sonidos onomatopéyicos de pajaritos, realizan inspiración y expiración.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> utilizando materiales gráficos realizan su experiencia vivida.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	<p>Se desplaza por el espacio, imitando a un animal.</p> <p>Se ubica: delante de y detrás de.</p> <p>Nombra imágenes de ilustraciones y describe algunas de sus características.</p> <p>Menciona nombres de animales.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	Materiales permanentes del aula.

Nº DE SESIÓN	4
NOMBRE DE SESION	Los gusanitos encantados
OBJETIVOS	<p>Realizar diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular.</p> <p>Utilizar su cuerpo, la voz, y el gesto para realizar actividades musicales. Identificar a los seres vivos de su ambiente natural: animales y plantas.</p>
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>MomentodelaAsamblea:</u> Se reúne al grupo y se organiza estableciendo las normas de juego, los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>MomentodelaExpresividadMotriz:</u> Los niños observan en una planta un gusano, se les pregunta ¿qué animal es? ¿De qué color es? ¿Cómo se mueve? ¿Ustedes podrán imitar al gusano? Contestan según sus saberes.</p> <p>Los niños mediante una canción del gusanito son distribuidos por el espacio. ( gusanito va por el caminito, va por el caminito un lido gusanito, va a buscar manzana para comer (bis) )</p> <p>Bailan y luego reptan al son de la canción como gusanitos encantados. Cuando para la canción, “vuelven al cesto indicado” y se quedan quietos. Luego los gusanitos van encontrando los objetos que se les va mencionando.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> con el sonido lento de los toc toc los niños se echan en el espacio los ojos quedando en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><u>Momentodelaexpresividadplástica:</u> Realizan su construcción de gusano utilizando papel, plastilina, o realizan un dibujo (libre).</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>

INDICADORES DE EVALUACIÓN	Repta por el espacio de manera coordinada. Canta y bailan por el espacio de manera coordinada. C.A. Menciona claramente a animales y plantas.
MATERIALES Y RECURSOS	Materiales diversos que se encuentran en aula.

Nº DE SESIÓN	5
NOMBRE DE SESION	Día y Noche
OBJETIVOS	Demostrar coordinación de brazos y piernas al desplazarse, caminar, rodar, correr, saltar en dos pies. Nombrar imágenes de ilustraciones: dibujos, fotografías,
TIEMPO	45'

ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>MomentodelaAsamblea</u>: Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños participan de la poesía soy un niño.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz</u>: La maestra tiene un sol y una luna grandes hecho con cartulina los niños mencionan qué es y qué acciones hacen si es día o noche.</p> <p>Los niños están libremente en el espacio.</p> <p>La maestra se pasea alzando alternadamente el sol y la luna. Cuando levanta la luna, es de noche y ellos deben correr haciendo el mínimo ruido posible. Cuando alza el sol, es de día y, entonces deberán correr haciendo el máximo posible con los pies.</p> <p>Las actividades se varían: caminar, saltar, gatear, rodar.</p> <p><u>Momentoderelajación</u>: los niños se echan en el piso, se imaginan que es de noche y que están en su cama durmiendo, se encuentran en reposo relajándose.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica</u>: Realizan su construcción según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización</u>: se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	<p>Participa grupalmente identificando actividades rápidas y ruidosas; lentas y silenciosas.</p> <p>P.S. Participa en actividades psicomotrices de manera activa.</p>
MATERIALES	Materiales del aula, figuras del sol y la luna.

Nº DE SESIÓN	6
NOMBRE DE SESION	Manipulando objetos de colores
OBJETIVOS	<p>Demostrar precisión y eficacia en la coordinación visomotriz: óculo manual</p> <p>Manipular objetos reconociendo colores primarios. Comparar colecciones utilizando cuantificadores</p>

TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p>Momento de la Asamblea: Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p>Momento de la Expresividad Motriz: los niños juegan con los objetos y juguetes del aula.</p> <p>Luego reuniéndolos dialogamos sobre los colores que pudieron encontrar en los objetos dan respuestas según sus saberes.</p> <p>Luego se les entrega pelotas de colores primarios dispersas por el aula o patio y se les pide a los niños y niñas que las escojan y agrupen colocándolas en las cajas según el color que corresponda.</p> <p>Jugamos a lanzar pelotas un niño agarra la caja y otro niño va lanzando. ¿Cuántas pelotas pudo meter a la caja? ¿De qué colores?</p> <p>Momento de relajación: los niños se echan en la colchoneta y se pasan la pelota por diferentes partes de su cuerpo, quedando luego en reposo, respirando profundamente.</p> <p>Momento de la expresividad plástica: se les entrega a los niños medias de colores y algodón para que puedan elaborar una pelota del color que desean.</p> <p>Momento de la Verbalización: se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	<p>Manipula objetos demostrando coordinación visomotriz.</p> <p>Demuestra adecuada motricidad al lanzar pelotas dentro de una caja.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Materiales permanentes del aula.</p> <p>Diversos objetos de colores, pelotas de colores, medias de colores y algodón.</p>

N° DE SESIÓN	7
NOMBRE DE SESION	Haciendo pasitos de ballet
OBJETIVOS	<p>Realizar diversos movimientos con su cuerpo, demostrando coordinación y motricidad.</p> <p>Bailar siguiendo la melodía.</p>

TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>MomentodelaAsamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establece las normas de la sesión, los niños participan de la canción “Mi cuerpo se está moviendo”.</p> <p><u>MomentodelaExpresividadMotriz:</u> los niños y niñas realizan libremente ejercicios en la barra.</p> <p>Acompañados de música clásica se realiza la sesión de una manera didáctica. Primero utilizamos las barras haciendo ejercicios de juntar y separar los talones en primera y sexta posición, demiplié (como sentadillas), relevé (parados en puntas de pies estirándose hacia arriba). Luego jugamos imitando a los animalitos haciendo pasitos de ballet, como pingüinos, flamencos, mariposas, conejo, gatitos.</p> <p>Los niños durante la actividad: caminan de manera normal, caminan en puntas, caminan hacia adelante, hacia atrás chocando talón, puntas, se paran en un pie, saltan.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños escuchando una música suave se echan en la colchoneta, cierran sus ojos, respiran y logran la relajación. <u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	<p>Imita coordinadamente movimientos.</p> <p>Realiza pasos de ballet demostrando motricidad.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	Radio , cd, conos..

Nº DE SESIÓN	8
NOMBRE DE SESION	Carreras con saquitos de arena

OBJETIVOS	<p>Camina al menos 5 m. apoyado sobre los talones sosteniendo saquitos de arena.</p> <p>Gatear siguiendo un camino establecido.</p> <p>Se expresa verbalmente dando sus opiniones.</p>
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> en el patio los niños son reunidos, observan los materiales y se les pregunta ¿Qué ven? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Podremos utilizarlo trabajando con nuestro cuerpo?, responden según sus saberes.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños juegan a tocarse los talones, de pie con los piernas juntas despegar los talones al suelo, golpean el suelo con los talones “talonzos”, caminar en línea recta de manera normal y solo con talones, caminan sobre los talones con: el saquito encima de un hombro, encima de la cabeza, entre la piernas, llevándolo con una y dos manos.</p> <p>Se realiza el juego de la carrera donde todos los niños se sitúan en la línea de salida, se colocan un saco en la cabeza y sujetando con las dos manos avanzan al sonido del silbato hasta la señal. Campeón el primero en llegar. se trabaja por grupos (se va variando las indicaciones: se ponen el saquito entre las rodillas y saltan, gatean con el saquito en la espalda). <u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACION	<p>Camina al menos 5 metros apoyado sobre los talones sosteniendo saquitos de arena</p> <p>Gatea mostrando coordinación y motricidad</p>
MATERIALES Y RECURSOS	Saquitos de arena, maskintape, conos

Nº DE SESIÓN	9
NOMBRE DE SESION	Jugando al futbol-gol

OBJETIVOS	Demostrar creciente motricidad y coordinación. Interactuar con sus compañeros de manera armónica.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>MomentodelaAsamblea</u>: Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>MomentodelaExpresividadMotriz</u>: esta actividad se realiza en el patio, se le presenta una caja con pelotas y los arcos, mencionan los nombres del material de trabajo y mencionan para qué sirven.</p> <p>Se les pregunta ¿Qué pueden jugar? ¿Cómo lo pueden hacer? Responden según sus saberes previos.</p> <p>La primera actividad psicomotriz es trabajar individualmente, cada niño y niña hace rodar la pelota con un pie y con el otro (observamos su dominancia lateral), dan patadas a la pelota con la punta del pie derecho e izquierdo contando hasta cinco con la orientación de la maestra.</p> <p>El juego futbol gol se empieza con un niño o niña voluntaria que es portero y los demás tratarán de meterle goles lanzando la pelota hacia delante con la pierna muy estirada, cambiar de portero cada vez que a éste le metan un gol.</p> <p>Luego se forman dos equipos de niños y niñas y se utilizan los arcos para que metan goles y jueguen a fútbol., con la orientación debida.</p> <p><u>Momento de relajación</u>: los niños se echan en el espacio en una posición que se encuentren a gusto y con una canción quedan en reposo relajándose y respirando.</p> <p><u>Momentode la expresividad plástica</u>: Realizan su construcción plástica modelan do una pelota y su arco y juegan (coordinación visomotriz). <u>Momentode la Verbalización</u>: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	<p>Patea una pelota con uno y otro pie a un objetivo determinado.</p> <p>Juega respetando su turno y a sus compañeros.</p>
MATERIALES Y	Pelotas y los arcos

Nº DE SESIÓN	10
NOMBRE DE SESION	Jugando y equilibrándonos

OBJETIVOS	Realizar diversos movimientos mostrando control postural, equilibrio, seguridad física, ritmo, control tónico, coordinación motriz, respiración y tono muscular. Reconocer longitud largo-corto en objetos. Reconocer objetos pesados o livianos.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Cada niño y niña dispondrá de una cuerda. La cogen y mencionan si es liviana, pesada, suave, áspera; larga o corta, color. Estiran la cuerda, limpian el piso como si fuera un plumero. Pisan cuerda con: los dedos, talones, plantas. Ellos mismos colocan la cuerda en línea recta y luego en curva y pasan por encima: caminado despacio y rápido, caminando topando punta y talón. Se realiza el juego conejo en peligro donde: se marca con tiza en el suelo un círculo grande, un niño o niña será el conejo y se colocará dentro del círculo. Los demás niños se colocan en el borde del círculo con sus serpientes (cuerdas) tratando de tocar zigzagueando los pies del conejo. <u>Momento de relajación:</u> los niños parados estiran sus brazos, luego se sientan y finalmente se echan inspirando y exhalando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> realizan con plastilina u otro material cuerdas de distintos tamaños.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	<p>Camina y corren sobre las cuerdas.</p> <p>Menciona objetos si son pesados o livianos.</p>
MATERIALES Y	Cuerda, papeles, telas.

Nº DE SESIÓN	11
NOMBRE DE SESIÓN	Animales saltarines

	Reconocer características de objetos y animales de manera clara.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> Los niños juegan en el aula.</p> <p>Se les presenta a los niños los aros se les pregunta ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Cómo los podemos utilizar? Responden según saberes previos. Cogen un aro cada uno y juegan libremente.</p> <p>Luego se realiza el juego animales saltarines: se distribuye los aros por el suelo (uno por niño), ellos se colocarán dentro del aro. La maestra les enseña la figura de un animal, dicen su nombre, alguna característica e imitan como salta.</p> <p>La maestra va diciendo: Saltamos como las ranas y no nos saldrán canas; saltamos como el canguro acariciando nuestra pancita; la pulga a pesar de ser tan diminuta va muy deprisa la muy astuta; la pata Renata salta con una pata. Los niños hacen estas acciones dentro y fuera del aro. <u>Momento de relajación:</u> con el sonido lento de la flauta los niños se echan en el piso cerrando los ojos quedando en reposo, relajándose y respirando.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el dialogo con los niños sobre la actividad de la sesión Y sobre lo valioso que es nuestro cuerpo verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN SEGÚN ÁREAS	<p>Menciona características de objetos y animales de manera clara.</p> <p>Salta con dos y un pie sin apoyo.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	Aros, hojas bond, crayolas, plastilina, plumones, témperas.

Nº DE SESIÓN	12
NOMBRE DE SESION	Jugamos con muchas pelotas

OBJETIVOS	<p>Demostrar precisión y eficacia en la coordinación viso motriz: óculo manual, óculo podal.</p> <p>Mencionar correctamente tamaños en objetos.</p>
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se establece las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños son motivados con la canción “La pelota”</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> se les presenta a los niños los materiales: cajas con globos inflados de diferentes tamaños y periódicos. Se les pregunta ¿Qué hay dentro de las cajas? ¿De qué colores? ¿Las cajas son del mismo tamaño?</p> <p>Observan y completan las oraciones: los globos pequeños están en la caja..., los globos grandes están en la caja..., en la caja mediana están los...</p> <p>Se les pregunta ¿Con los globos y periódico podremos formar unas pelotas? ¿Cómo? Dan sus ideas y se les orienta para que puedan forrar los globos con el papel periódico, luego embalamos y cada niño tendrá su propia pelota del tamaño que escogió.</p> <p>¿Qué podemos jugar con las pelotas? Los niños y niñas dan sus ideas Jugamos todo lo que cada niño menciona espontáneamente.</p> <p>También hacemos malabares con las pelotas, por parejas lanzan encajando las pelotas en la caja que corresponda, lanzan haciendo que la pelotas den rebotes, lo hacen con una u otra mano observando su dominancia lateral. Hacen el conteo de pelotas o rebotes.</p> <p>Patean la pelota llevándola por caminos establecidos en el piso.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta y se pasan la pelota por diferentes partes de su cuerpo, quedando luego en reposo, respirando profundamente.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada, usando el material que deseen.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	<p>Lanza con una y otra mano la pelota hacia un determinado objetivo.</p> <p>Patea la pelota, llevándolo hacia un determinado objetivo</p>
MATERIALES Y	Pelotas, globos, conos.

Nº DE SESIÓN	13
--------------	----

NOMBRE DE SESION	Saltando saltando
OBJETIVOS	Demostrar coordinación de brazos y piernas al saltar en dos pies. Manejar el espacio en relación con su cuerpo y los objetos. Expresarse
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños participan de la canción "Brinca"</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados presentándoles los materiales: tablas de madera en forma rectangular de colores básicos. Se les pregunta ¿Qué observan? ¿Para qué sirven? ¿De qué color son? ¿Qué podremos hacer? Responden según intereses y saberes. Se hacen las actividades que los niños mencionaron.</p> <p>También se les orienta para que salten por encima de las tablas, lo pueden hacer con dos o un pie. Cuentan por cuántas tablas pasaron. Jugamos a saltar como canguritos haciendo un laberinto con las tablas de colores.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración, van escuchando una música clásica suave. <u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Salta con los dos pies juntos el obstáculo de 20 cms .de ancho. Salta con uno u otro pie. Se desplaza por el laberinto demostrando coordinación y motricidad.
MATERIALES Y RECURSOS	Tablas de madera en forma rectangular de colores básicos. Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.

Nº DE SESIÓN	14
--------------	----

NOMBRE DE SESION	El auto de papá
	Explorar sus posibilidades de movimiento. Identificar forma de objetos.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>MomentodelaAsamblea</u>: Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Cantamos “El auto de papá”, expresándonos corporalmente.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz</u>: los niños son motivados presentándoles los materiales: todos los niños reciben aros pequeños para simular timones del auto. ¿Qué son? ¿Qué forma tienen? Jugamos a manejar un auto cantando y haciendo los movimientos que se va indicando (dar saltos en los baches, agacharse por el túnel, curvar, parar, arrancar, etc.).</p> <p>Luego los niños hacen rodar los aros hacia un objetivo determinado.</p> <p>Caminan con el aro en la mano y lo lanzan hacia arriba cuando se oiga la pandereta.</p> <p>Cuentan: uno, dos, tres al decir “pum” botan el aro una vez.</p> <p>Luego trabajan en parejas cogiendo los dos compañeros extremos del aro frente a frente y caminan y saltan haciendo carreras con otras parejas.</p> <p><u>Momentode relajación</u>: los niños se imaginan que llegaron a casa y se van a dormir, cierran sus ojos y realizan respiraciones profundas.</p> <p><u>Momento de la expresividad plástica</u>: Realizan su construcción plástica según la actividad realizada utilizando el material que deseen.</p> <p><u>Momentodela Verbalización</u>: se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos.</p> <p>Se les pregunta ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	<p>Se desplaza de manera coordinada realizando diversos movimientos.</p> <p>Juega con sus compañeros respetando las normas.</p>
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Aros de plástico.</p> <p>Hojas bond, crayolas.</p>

Nº DE SESIÓN	15
--------------	----

NOMBRE DE SESION	Apunto y disparo
OBJETIVOS	Conduzcan y golpeen el balón hacia puntos fijos. Desarrollar la coordinación óculo pedal
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños participan de la canción "Brinca"</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados ¿ Que ejercicios pueden realizar con el balón utilizando las piernas? ¿Cómo puedo conducir el balón?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conducen el balón con el pie libremente, luego hacia un punto fijo.</li> <li>-Conducen el balón entre los conos en zigzag.</li> <li>-Patean el balón a pie firme y luego corriendo.</li> <li>-Patean el balón hacia el arco.</li> </ul> <p><u>Momento de relajación:</u></p> <p><u>Momento de la expresividad plástica:</u> Realizan su construcción plástica según la actividad realizada.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
EVALUACIÓN	Conducen balón por entre los conos y patea al arco
MATERIALES Y RECURSOS	Pelotas, arcos , aros, conos, platos

Nº DE SESIÓN	16
NOMBRE DE SESION	Saltando como el canguro
OBJETIVOS	Que desarrollen su dominio corporal al saltar sobre obstáculos
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados, - Juego carrera del ciempiés, se forman dos grupos en columnas una sog a para cada grupo, los niños agarran la sog a y al silbato corren.</p> <p>¿Cómo pueden pasar por los obstáculos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Saltan sobre los arcos con los pies juntos.</li> <li>-Saltan sobre los aros separando y juntando las piernas (formo los aros tipo mundo).</li> <li>-Corren pisando dentro del aro.</li> <li>-Saltan con los pies juntos sobre los obstáculos.</li> <li>-Corren y saltan sobre pequeños obstáculos.</li> </ul> <p><u>Momento de relajación</u> Ejercicios de relajación, juego, buscar su nido, un silbato todos corren alrededor de los aros, dos silbatos se sientan dentro del aro, pierde quien no se encuentra en su nido (aro).</p> <p><u>MomentodelaVerbalización</u> : se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
EVALUACIÓN	Corren y saltan sobre ocho pequeños obstáculos
MATERIALES Y RECURSOS	<p>Conos</p> <p>Silbato</p> <p>Bastones</p> <p>Aros</p>

Nº DE SESIÓN	17
NOMBRE DE SESION	Coro y salto
OBJETIVOS	Que desarrollen su dominio corporal a través de los desplazamientos, marchas, carreras y saltos.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados ¿Cómo pueden desplazarse por el patio?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Realizan marchas.</li> <li>-Saltan con los pies juntos libremente.</li> <li>-Saltan con los pies juntos sobre pequeños obstáculos(bloques)</li> <li>-Saltan con un solo pie libremente.</li> <li>-Realizan carreras de 10 y 20 metros sin y con obstáculos.</li> <li>-Corren y saltan sobre pequeños obstáculos (aros, platos, etc. )</li> </ul> <p><u>Momento de relajación:</u> estirarse lo más que puedan en punta de pies</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Se desplazan por el patio marchando, corriendo y saltando.
MATERIALES Y RECURSOS	Tablas de madera en forma rectangular de colores básicos. Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.

Nº DE SESIÓN	18
NOMBRE DE SESION	Coordinación viso-motriz: óculo-manual
OBJETIVOS	Experimenta su coordinación óculo manual
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz</u></p> <p>¿Cómo pueden botar el balón?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Botar continuamente el balón con una mano (derecha-izquierda) sobre su sitio.</li> <li>-Botar continuamente el balón con una mano (derecha-izquierda) sobre su sitio alrededor del aro.</li> <li>-Botar continuamente el balón con una mano (derecha-izquierda) de un punto hacia otro punto.</li> </ul> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración,</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Se desplazan por el patio dando botes al balón con una mano continuamente
MATERIALES Y RECURSOS	Conos Silbato Balones de plástico y pelotas de trapo.

Nº DE SESIÓN	19
NOMBRE DE SESION	Lanzando sin parar
OBJETIVOS	Experimenta su coordinación óculo manual a través de los lanzamientos  Desarrollen la coordinación viso-motriz: óculo-manual
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados</p> <p>¿Cómo pueden lanzar el balón?</p> <p>-Lanza la pelota de trapo con una mano derecha-izquierda para arriba y para adelante, sobre la net.</p> <p>-lanzan la pelota al aro, tratando de encestar.</p> <p>-lanzan pelota de trapo a tumbar latas.</p> <p>Lanzan pelota de trapo a la boca del payaso.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> echados boca abajo girar el balón por todo su cuerpo</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Experimenta lanzamientos de balón a diferentes direcciones
MATERIALES Y RECURSOS	Conos, tablero.  Silbato  Balones de plástico y pelotas de trapo

Nº DE SESIÓN	20
NOMBRE DE SESION	Mete gol
OBJETIVOS	Demostrar coordinación óculo manual y óculo podal. Manejar el espacio en relación con su cuerpo y los objetos.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones. Los niños participan de la canción “Brinca”</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados. Se explica el juego y comienza con los cuatro equipos organizados en la cancha.</p> <p>Cada equipo intenta introducir la pelota que le corresponde en las porterías contrarias usando las manos para rodarla, lanzarla a la altura de la rodilla o golpearla y evitar que los otros equipo anoten puntos en la suya.</p> <p>VARIACIONES: Reducir la cantidad de pelotas en juego. No tener en cuenta el color de la pelota.</p> <p>OBSERVACIONES: Se pueden realizar relevos de equipos por cada anotación.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración, van escuchando una música clásica suave.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Realiza movimientos coordinados al jugar METE GOOL
MATERIALES Y RECURSOS	Pelotas, arcos, conos, silbato.

Nº DE SESIÓN	21
NOMBRE DE SESION	El Carrito Loco
OBJETIVOS	Caminar en diferentes direcciones, reconociendo los colores rojo, amarillo y verde.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p>Los participantes, dispersos en el área de juego, simularán la conducción de un carro con su cuerpo, portando un timón en sus manos. A la señal del semáforo, ejecutarán la acción correspondiente al color que oriente el especialista: si es rojo, es pararse; amarillo, prepararse para iniciar el recorrido; y verde, la acción de conducción. Esta orientación puede ejecutarse de dos formas: por vía oral, donde la maestra da los colores, o de forma visual, mostrando el color. Los participantes se desplazan en diferentes direcciones, teniendo en cuenta las señales del semáforo y de los carros que circulan a su alrededor. El color verde tiene una duración de 30 a 45 segundos, el rojo 6 a 8 segundos, y el amarillo de 2 a 3 segundos. El especialista repetirá esta actividad de 2 a 3 veces, en correspondencia con el tiempo asignado para el desarrollo de la misma.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración, van escuchando una música clásica suave.</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Caminan en diferentes direcciones reconociendo los colores del semaforo
MATERIALES Y RECURSOS	Raquetas con el color del semáforo, silbato, conos, platos.

Nº DE SESIÓN	22
NOMBRE DE SESION	El semejante
OBJETIVOS	Correr desplazándose en cuadrupedia, reconociendo el color y la forma en los objetos reales
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p>Se organizarán los niños en dos equipos con igual cantidad de participantes (azul y rojo). A la señal de la maestra o especialista, comienza el recorrido a través de una carrera, en la que el niño pasará, reptando, por debajo de varios obstáculos. Al llegar al punto final, se encontrará con una caja pequeña, que contiene varias tarjetas donde está representado un objeto, por ejemplo: una pelota roja (ver nota de los objetos). Allí debe coger una y pasar al área de trabajo, donde, en cartulina u hoja de trabajo, debe hacer coincidir, a través de un trazo, la figura que porta en su tarjeta (avión, un árbol, un cubo, un arbolito, una casa, etc.): él reconocerá el objeto por su tamaño y color.</p> <p>El niño, al culminar la tarea, regresa corriendo por fuera del recorrido y se incorpora al final de su equipo.</p> <p>Los obstáculos pueden estar representados por dos postes de madera con una altura de 56 cm (en la parte superior se puede colocar una banda de tela o un madero pequeño), separados uno del otro, aproximadamente, a 2 ó 3 metros; también pueden ser utilizadas mesas pequeñas; las mismas deben poseer una altura semejante a la que el niño utiliza en el aula.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración, van escuchando una música clásica suave</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Corre desplazándose en cuadrupedia, reconoce el color y la forma de los objetos
MATERIALES Y RECURSOS	Postes de madera, mesas pequeñas, cartulina, plumones.

Nº DE SESIÓN	23
NOMBRE DE SESION	Canguro
OBJETIVOS	Correr, saltando obstáculos con un pie pasando en cuadrupedia por dentro del túnel, reconociendo los colores y formas en los objetos reales.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p>Los niños se organizan en dos equipos de igual cantidad de participantes. A la señal de la maestra, el primer niño de cada equipo sale corriendo, salta el obstáculo y pasará en cuadrupedia por dentro del túnel (puede utilizar una mesa de aula); al llegar al final del mismo, se encontrará una caja pequeña, en cuyo interior hay varias tarjetas que contienen objetos de diferentes colores y formas; debe coger una de ellas y continuar la carrera hasta el área final (la mesa). Al llegar, el niño debe expresar, de forma oral, el nombre del objeto que porta en su tarjeta, reconociendo además su color y forma. Al culminar su respuesta, regresará por fuera del área y se incorpora al final de su equipo. Se debe aclarar que las tarjetas podrán variar según el contenido que se esté trabajando, por ejemplo, la variación de la forma.</p> <p>Al pasar el niño por la línea de partida, la maestra dará la próxima salida.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan en la colchoneta cierran los ojos y sienten su respiración, van escuchando una música clásica suave</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Corre, saltando obstáculos con un pie pasando en cuadrupedia por dentro del túnel, reconociendo los colores y formas en los objetos reales.
MATERIALES Y RECURSOS	Tablas de madera en forma rectangular de colores básicos. Hojas bond, crayolas, plastilina, plumones.

Nº DE SESIÓN	24
NOMBRE DE SESION	Lanza al cesto
OBJETIVOS	Desarrollar las habilidades motrices básicas de lanzar
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados</p> <p>Al sonido de la palmada del profesor el primer niño lanzará la pelota elevando el brazo por encima del hombro y desde atrás lanzará al cesto, luego irá caminando a recogerla y se la entregará al próximo compañero. Gana el equipo que más pelotas enceste.</p> <p><b>Reglas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La pelota hay que lanzarla hacia el cesto o caja.</li> <li>• El siguiente niño no puede salir hasta que el compañero le entregue el objeto en la mano.</li> </ul> <p><b>Variante:</b> El juego puede realizarse con pelotas de otros tamaños y peso.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se se echan cubito ventral y con los brazos y piernas extendidas cuentan lentamente has 20.</p> <p><u>MomentodelaVerbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Lanza, al jugar con sus compañeros
MATERIALES Y RECURSOS	Pelotas de goma medianas, cestos o cajas.

Nº DE SESIÓN	25
NOMBRE DE SESION	Atacar al enemigo.
OBJETIVOS	Desarrollar las habilidades motrices básicas de lanzar
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados</p> <p>Se forman dos equipos en hileras detrás de una línea trazada en el piso, a 5 metros se colocan en un círculo dibujado en le suelo las peloticas, a una distancia de 2 a 3 metros se coloca el tablero con el dibujo del barco, al cual se le va a hacer el lanzamiento y este debe estar a una altura aproximada de un metro del piso.</p> <p>Al señal del profesor los primeros de cada equipo saldrán caminando hasta el círculo tomarán una pelotita y deben lanzarla por encima del hombro y desde atrás, tratando de derribar el barco.</p> <p><b>Reglas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El lanzamiento debe ser correcto.</li> <li>• Gana el equipo que más veces logre darle al dibujo colocado en el tablero.</li> </ul> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se se echan cubito ventral y con los brazos y piernas extendidas cuentan lentamente has 20.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Lanza al jugar con sus compañeros
MATERIALES Y RECURSOS	Pelotitas de gomas en diferentes colores, tablero con un dibujo de un barco pirata.

Nº DE SESIÓN	26
NOMBRE DE SESION	Ocupa tu lugar
OBJETIVOS	Mejorar la habilidad de correr.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados</p> <p>Se forman varios círculos con los alumnos y fuera de estos se coloca un niño.</p> <p>Desarrollo: A la señal del maestro, el alumno que se encuentra fuera de cada círculo corre alrededor de este, toca a un compañero y continúa la carrera. El niño que ha sido tocado sale corriendo en dirección contraria al que lo tocó. Cada uno tratará de llegar primero al lugar que quedó desocupado. El alumno que quede sin lugar continúa corriendo para tocar a otro jugador.</p> <p>Regla: Resultarán vencedores todos aquellos niños que logren ocupar su lugar sin ser capturados.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños realizan trabajo de soltura, relajación..</p> <p><u>Momento de la Verbalización:</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Corre al jugar con sus compañeros
MATERIALES Y RECURSOS	ninguno

Nº DE SESIÓN	27
NOMBRE DE SESION	¿Qué hora es señor lobo?
OBJETIVOS	Desarrollar las habilidades
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados</p> <p>Los alumnos estarán dispersos por un área limitada. Un alumno hace de lobo. Se delimitará otra área que será la jaula de los corredores que sean cazados por el lobo.</p> <p>Desarrollo: El niño que hace de lobo se pasea por el área de juego. El resto de los alumnos (corredores) le siguen y le preguntan, ¿qué hora es señor lobo? El lobo contesta una hora cualquiera (en varias ocasiones) y cuando estime conveniente responde a la pregunta de la forma siguiente: es hora de almorzar, es hora de desayunar, de merendar o de comer (una de ellas), esa es la señal de aviso para que el resto de los jugadores corran ya que el lobo tratará de cazar el mayor número posible de ellos. Los corredores no tienen lugar donde refugiarse y tienen que huir hasta que den las 12 horas. Para ello el profesor va marcando con palmadas, claves u otro instrumento percutido hasta contar 12. Los alumnos al ser tocados se colocan dentro de la jaula. Posteriormente el profesor cuenta a los jugadores cazados. Para repetir el juego se designa otro lobo. Todo alumno que no haya sido atrapado se considera ganador.</p> <p>Regla: Los corredores que salgan fuera del área se consideran atrapados.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan cubito ventral y con los brazos y piernas extendidas cuentan lentamente has 20.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Corre al jugar con sus compañeros.
MATERIALES Y RECURSOS	Tizas.

Nº DE SESIÓN	28
NOMBRE DE SESION	Conejito saltarín
OBJETIVOS	Desarrollar las habilidad de saltar
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados</p> <p>Los alumnos estarán dispersos en el área la cual tendrá una medida de 9m x 9m aproximadamente.</p> <p>Desarrollo: Los niños estando dispersos tratarán de coger la mayor cantidad de zanahorias, las cuales se encontrarán en diferentes zonas del área de juego, el desplazamiento deben realizarlo saltando y una vez tomadas las zanahorias deben colocarlas en las cestas situadas en los extremos. Ganará el niño/a que mayor cantidad de zanahorias recolecte.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deben desplazarse saltando con ambos pies.</li> <li>• No pueden empujar a sus compañeros para recolectar las zanahorias.</li> </ul> <p>Variantes: El juego puede ejecutarse saltando con un solo pie.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se echan cubito ventral y con los brazos y piernas extendidas cuentan lentamente has 20.</p> <p><u>Momento de la Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Salta al jugar con sus compañeros.
MATERIALES Y RECURSOS	Zanahorias de cartón y cestas.

Nº DE SESIÓN	29
NOMBRE DE SESION	Conejo y su casita
OBJETIVOS	Desarrollar la habilidad de saltar.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados Dispersos por el área.</p> <p>Desarrollo: El profesor le explicará a los niños que ellos serán conejos que van a pasear por el campo donde hay muchas zanahorias, y que saltarán al sonido de las claves, más rápido y más suave, en diferentes direcciones, con uno o ambos pies, etc. Cuando dejen de sonar las claves comerán las zanahorias y volverán a sus casitas.</p> <p>Regla: Si se camina o se trota pierde.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños echan cubito ventral y con los brazos y piernas extendidas cuentan lentamente has 20.</p> <p><u>Momentodela Verbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Lanza al jugar con sus compañeros
MATERIALES Y RECURSOS	Tizas, zanahorias de cartón, campanita

Nº DE SESIÓN	30
NOMBRE DE SESION	Combinando movimientos
OBJETIVOS	Desarrollar las habilidades: lanzar, atrapar, patear y correr.
TIEMPO	45'
ACCIONES DIDÁCTICAS	<p><u>Momento de la Asamblea:</u> Se reúne al grupo, se organiza y se establecen las normas de juego los niños dan sus opiniones.</p> <p><u>Momento de la Expresividad Motriz:</u> los niños y niñas son motivados</p> <p>Los alumnos organizados en varias hileras, detrás de una de las líneas marcadas (de partida) se ubican de frente al área. A una distancia de 4 m y a la señal del profesor, la alumna rueda la pelota con los pies hasta llegar a la línea de llegada y regresa con un trote suave, al acercarse a la formación deberá realizar un lanzamiento con ambas manos al compañero de equipo quien deberá atrapar la misma para ejecutar el ejercicio orientado. Seguidamente se vuelve a ejecutar el ejercicio.</p> <p><u>Momento de relajación:</u> los niños se se echan cubito ventral y con los brazos y piernas extendidas cuentan lentamente has 20.</p> <p><u>MomentodelaVerbalización :</u> se realiza el diálogo con los niños sobre la actividad de la sesión, verbalizan sus estados de ánimo y sentimientos. Se les pregunta ¿Qué hicieron hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron?</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN	Lanza, patear, atrapa y corre al jugar con sus compañeros
MATERIALES Y RECURSOS	Pelotas de goma medianas.