



TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños del nivel
inicial

PRESENTADO POR LA BACHILLER

Tania Margot Travezaño Falcon
(ORCID: 0009-0004-2527-2253)

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN INICIAL

ASESOR: Manuel Antonio Hernández Félix (ORCID: 0000-0002-4952-6105)

LIMA – PERU

2023

TRABAJO DE SUFICIENCIA

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	12%	5%	12%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Webster University Trabajo del estudiante	7%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	2%
4	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 20 word

Excluir bibliografía

Activo

DEDICATORIA

A mi madre Ros Nancy Falcon Calero, ya que gracias a su trabajo en el campo pudo permitirme culminar mis estudios profesionales.

A mi pareja Oscar León por su paciencia y apoyo durante mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

Debo agradecer a mis maestros de la UAP por sus orientaciones y paciencia en la formación profesional de la carrera que quiero y me apasiona

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional llevo como título: El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”.

Así mismo tuvo como finalidad conocer la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”, permitiéndole a los niños generar habilidades que le permitan desarrollarse de manera integral.

Para la realización de este trabajo de suficiencia se evaluó con una lista de cotejo, la cual nos demostró que el uso de los juegos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años, preparándolos para desarrollarse en las diversas actividades escolares.

Palabras Clave: Juegos - motricidad gruesa

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
INTRODUCCIÓN	vi
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	1
1.1 Aspecto general del tema.....	1
1.1.1 Descripción de la realidad problemática.....	1
1.1.2 Antecedentes.....	2
1.1.3 Contextualización del tema.....	4
1.1.4 Descripción general del tema.....	4
1.2 Justificación del tema.....	5
1.2.1 Justificación teórica.....	5
1.2.2 Justificación práctica.....	5
1.2.3 Justificación social.....	6
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN.....	7
2.1 Bases teóricas del tema.....	7
2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema...12	
2.3 Glosario.....	12
CAPÍTULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS.....	13
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje.....	13
3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia.....	15
CONCLUSIONES.....	17
RECOMENDACIONES.....	18
REFERENCIAS.....	19
ANEXOS.....	22

INTRODUCCIÓN

Por medio del presente trabajo de investigación se presenta el tema El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”.

Así mismo tuvo como propósito conocer la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”, ya que en el proceso escolar de los niños de esa edad es preponderante que logren alcanzar múltiples capacidades en el día a día de manera autónoma, pudiendo explorar sus destrezas motoras durante su proceso de desarrollo y crecimiento. También es necesario tomar en cuenta que la Institución Educativa se convierte en el segundo ente socializador del niño y es el encargado de lograr su desarrollo integral.

EL presente trabajo de suficiencia profesional consta de la siguiente estructura; primero Capítulo I: Aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema; justificación del tema, justificación teórica, justificación práctica, justificación social. Capítulo II: Fundamentación, bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para resolver el tema, glosario. Capítulo III: Aportes y desarrollo de experiencias, se menciona aportes teóricos y prácticos en el proceso enseñanza y aprendizaje, aportes y soluciones del problema desde la experiencia; conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1 Aspecto general del tema

1.1.1 Descripción de la realidad problemática

En estos últimos años a causa de la Pandemia y múltiples factores asociados se ha podido observar que muchas Instituciones Educativas a nivel mundial no han dado la importancia debida al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, ya que solo se han dedicado trabajar la parte cognitiva de los niños, impidiéndoles un adecuado desarrollo corporal, ubicación en el espacio, movimientos libres y coordinados , capacidades que a futuro les permitirán desarrollar las diversas competencias de las distintas áreas que se trabajaran el siguiente nivel de educación.

Así mismo podemos observar que los maestros en el Perú no diseñan o desarrollan sesiones de clase que hagan uso juegos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños; Se debe tener en cuenta que al utilizar los juegos los niños se desarrollan sus habilidades de una manera lúdica, atractiva y divertida, ya que al inicio se realizan movimientos corporales, que les permiten ubicarse en el espacio, orientarse y fortalece su tono muscular. Es necesario que los maestros incluyan el movimiento motriz en las sesiones de clase, aplicando diversos juegos que le permitan socializar con sus pares a través de este movimiento.

Para que los niños desarrollen completamente la psicomotricidad gruesa se debe tener en cuenta la aplicación de estrategias y recursos como son los juegos, los cuales le permitan al maestro desarrollar en los niños un correcto progreso cognitivo, social y motor de manera autónoma. En la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”, se ha observado que los niños del aula de 4 años no presentan un adecuado desarrollo psicomotor grueso esto se debe a la poca estimulación de esta área, y hay que tener en cuenta que estos niños no han sido estimulados correctamente puesto que sus primeros años se encontraron en confinamiento a causa de la Covid 19.

Así mismo se observa que los niños de 4 años no tienen un adecuado movimiento psicomotor grueso, puesto que al momento de desarrollar sus actividades, no pueden realizar movimiento coordinados, no se ubican en el espacio y no cuentan con una adecuada coordinación en sus movimientos , en muchas ocasiones la maestra no se da cuenta de esa situación y no emplea estrategias adecuadas para revertir este problema y sumado a esto las Instituciones Educativas no cuentan con una buena infraestructura para poder desarrollar estas actividades las cuales son muy importantes más aún si observamos que los niños durante sus cortos 4 años no han tenido una óptima estimulación motriz y en muchos de los casos no ha sido trabajada.

También se ha podido observar en Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral” que las maestras no hacen uso del juego para desarrollar la psicomotricidad gruesa, puesto que en muchas ocasiones, no cuentan con el tiempo para ejecutarlas dentro de su programación o el espacio adecuado para realizar la actividad, sin darse cuenta que estos despierta el interés del niño, generando la formación, logrando alcanzar nuevos aprendizajes por medio de la experimentación sensibilidad, y creatividad.

1.1.2 Antecedentes

Apaza (2020) en su tesis titulada *“Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, Institución Educativa Inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020”* Tuvo como objetivo determinar la correlación e influencia entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa. Entre otras el autor llego a la siguiente conclusión: Los juegos tradicionales tienen incidencia directa en el desarrollo motriz grueso.

Cevallos (2021) en su investigación titulada: *“Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021”* Tuvo como objetivo analizar el nivel de importancia que poseen los juegos tradicionales en la motricidad gruesa infantil. Entre otras el autor llego a la siguiente conclusión: Los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad 5 gruesa ya que estimulan las capacidades de equilibrio y coordinación, contribuyendo de igual manera al desarrollo integral de los niños.

Cordova (2021) en su investigación titulada: *“Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe-Camporredondo, 2020”* Tuvo como objetivo Identificar en qué medida influyen los juegos tradicionales en la motricidad gruesa. Entre otras la autora concluye que los juegos tradicionales influyen en la motricidad gruesa, además hubo mejoras en el nivel de coordinación, ritmo y equilibrio de la motricidad gruesa

Lopez (2018) en su tesis denominada *“Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”* Tuvo como objetivo Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. Entre otras el autor llega a la siguiente conclusión: La

motricidad permite el desarrollo integral de los niños, el desarrollo motor se alcanza mediante el uso de actividades y rutinas diarias de la escuela.

Miranda (2018) en su investigación titulada: *“Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez” Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos”* Tuvo como objetivo Establecer la influencia de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa. Entre otras la autora concluye Es necesario que los docentes deben incorporar los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños

1.1.3 Contextualización del tema

Esta investigación de desarrollo en la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”., cuenta con 3 aulas de inicial: 3,4 y 5 años, La institución está conformada por 1 directora, 3 docentes, 3 auxiliares y un aproximado de 30 niños.

1.1.4 Descripción general del tema

La presente investigación busca conocer la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”, teniendo en cuenta que, durante esta etapa el niño va cambiando y necesita una adecuada estimulación del área motora gruesa y permitiendo de esta manera un mejor desarrollo integral.

En la actualidad se puede percibir que los niños no tienen una adecuada estimulación en el área psicomotriz presentando diversos problemas en su desarrollo motor, esto a causa de la falta de trabajo en casa y en la escuela de esta área. Esto impide que los niños a desarrollen correctamente su movimiento, desplazamiento, etc., afectando su logro académico, al igual que desarrollo individual y colectivo.

1.2 Justificación del tema

1.2.1 Justificación teórica

Se justifica teóricamente por los aportes que se han evidenciado en las bases teóricas y en los antecedentes, permitiéndoles a los maestros hacer uso del juego en el desarrollo de la de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral” y logrando obtener en los niños un óptimo desarrollo cognitivo y psicomotor, lo cual les brindara la capacidad de desenvolverse adecuadamente a lo largo de su vida.

1.2.2 Justificación práctica

Se justifica prácticamente porque su ejecución será una gran ayuda, puesto que permitirá desarrollar adecuadamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”, ya que algunos de los niños tienen problemas en su desarrollo motor grueso, lo cual se pudo evidenciar durante el desarrollo de las actividades académicas, por lo que es importante que los maestros estimulen esta área, ya que en los primeros años de vida, es fundamental trabajar el desplazamiento movimiento y ubicación del niño.

1.2.3 Justificación social

Se justifica a nivel social, pretende crear en los Directores, maestros y comunidad educativa conocimiento de lo necesario que es utilizar el Juego para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de Educación Inicial de la de la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”, y de esta manera le permitirá a los maestros planificar, diseñar y ejecutar sesiones de clase motivadoras que hagan uso de estos juegos como estrategias que permiten estimular la psicomotricidad gruesa en los niños.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1 Bases teóricas del tema.

2.1.1 Definición de Juego

Castro (2005) En este sentido, el juego es “una actividad importante en la etapa de jardín de infantes para los infantes, en el sentido de que es una actividad que tiene motivos orientadores para el comportamiento espontáneo, permitiendo que su desarrollo sea efectivo tanto individualmente como en grupo. genera, la cualidad básica del juego permite al niño realizar una acción en ausencia de condiciones objetivas que permitan obtener el resultado real de esa acción”.

García (2000) Creen que el juego es “una expresión libre que incluye diversas actividades físicas y procesos mentales; se refiere a todas las actividades espontáneas y autogeneradas del niño ya todas las actividades que son un fin en sí mismas. El juego es un conjunto de actividades desinteresadas, tiene sentido y finalidad, permite la expresión de sentimientos y construye lazos sociales, proporciona realización y promueve la convivencia social”.

Calero (2005), “Cabe decir que el juego surge espontáneamente de señales instintivas que son parte de la necesidad en su desarrollo, que el juego prepara al niño para la madurez, que es un movimiento natural y placentero relacionado con el crecimiento y que el niño no necesita. el juego le permite practicar motricidad,

adaptaciones, lenguaje y habilidades sociales; mientras juega, el niño sacude las extremidades, dobla las piernas, balbucea y vocaliza, y el juego se convierte en la ocupación del niño.”

Calderón (2005), “Señala que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo, el mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”.

2.1.2. Teorías del juego

Teorías biológicas del juego

- **Teoría del crecimiento:** “Esta teoría asume que el juego es el resultado del crecimiento, es producto del flujo de las fuerzas vitales que se desenvuelven al interior del organismo, por lo tanto, el juego es un fenómeno exclusivamente físico”.
- **Teoría del ejercicio preparatorio:** “el juego permite el desarrollo del potencial congénito del niño y lo prepara para ejercitarlas en el futuro, pone énfasis esta teoría en la repetición y el impulso instintivo del niño para imitar jugando como recurso para el aprendizaje, de esta forma el juego se hace posible que se motiven, activen y perfeccionen los instintos”.
- **Teoría catártica:** “el juego es un estímulo del cual se vale el cuerpo para motivar el crecimiento y dejar de lado las preferencias de carácter antisocial que posee el individuo desde su nacimiento y que ha conllevado a la actual condición de la civilización, resultando altamente perjudiciales”.

Teorías fisiológicas del juego

- **Teoría de la energía superflua:** “el juego permite descargar en forma agradable e informal el exceso de energías del individuo, de esta manera el juego hace posible el desplazamiento de energía por el centro nervioso,

sin embargo, la liberación de energía fisiológica excedente responde a un esquema de imitación a los adultos”.

- **Teoría del descanso o recreo:** “es un medio que permite intercambiar actividades, de tal forma que se recreen las partes del sistema nervioso que se encuentran agotadas, mientras que las otras partes del organismo se encuentran en actividad”.

Teorías psicológicas del juego

- **Teoría del placer funcional:** “el juego se identifica fundamentalmente por el goce que produce, por lo cual el placer que produce el juego se desprende de la imaginación que debe desenvolverse sin ninguna traba, al margen de las restricciones que establecen la realidad”.
- **Teoría del ejercicio previo:** “el juego permite que el niño se anticipe ante actividades futuras, prepara para la vida al individuo”.
- **Teoría de la ficción:** “el juego permite concretar fines ficticios, mediante el juego el niño busca lo ficticio, ya que las situaciones reales no satisfacen el espíritu infantil considerando que no puede gobernar la realidad el juego le permite escapar a un mundo ficticio”

2.1.3. Tipos de juego

Juego reglado: Quintero (2016) considera que el juego reglado “permite que el educando asimile, estructure y ejecute conductas que propicien el buen convivir durante el desarrollo del mismo; al hablar de regla hablamos de limitaciones que explicitan estrictamente el sentido y la organización de la acción lúdica”

Juego dirigido: Castillo y Ortega (2019) como “herramienta pedagógica que permite cognitiva de los niños y niñas en la educación inicial, siendo primordial dentro del proceso de enseñanza de las maestras para generar aprendizajes significativos”

Juego libre: Muñoz (2009) define al juego libre como aquel “que realiza cualquier niño de forma espontánea o con otros compañeros. Aquí el adulto no tiene una intervención. Tiene un gran valor para favorecer el desarrollo del niño y también se puede obtener un gran valor educativo del mismo”

Juego funcional: Camacho (2012) como aquel que permite “realizar actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego, estas actividades carecen de normas internas y se realizan más por placer”

Juego de construcción: Camacho (2012) se caracteriza porque “se conforma por actividades que implican la manipulación de objetos con el propósito de crear algo que se encuentra en la imaginación del niño, es el niño el encargado de planificar, proyectar, crear o modificar los recursos intencionalmente, este tipo de juego es constante en la vida de las personas reforzándose con el desarrollo de la capacidad representativa”.

2.1.4 Psicomotricidad

Bolaños (2006): “la psicomotricidad es el estudio de procesos mentales que se dan o permiten que haya un movimiento y como el movimiento influye en lo mental. La psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensomotrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial.”.

Berruazo (1995) “la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc”

2.1.5 Psicomotricidad Gruesa

Ardanaz (2009) afirma que “se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir, cuando intervienen grandes masas musculares. Esta coordinación y armonía siempre están presentes en actividades como correr, caminar, saltar, trepar, lanzar objetos, rodar, bailar, etc”.

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

2.1.6 Fases de la motricidad gruesa

El control de la cabeza: Después de dos meses, el bebé comenzó a controlar su cabeza, lo que significa que ya puede sostenerla. Por ejemplo, cuando un bebé duerme, necesita poder levantar y mover la cabeza. Para ello, además de utilizar las manos, es necesario fortalecer el cuello y la espalda.

Control rodando: Es normal que los bebés aprendan a moverse rodando mientras tú usas los brazos y las manos para controlar la posición de la cabeza. Esta etapa suele durar entre 4 y 6 meses.

Saber estar sentado: Para aprender la posición sentada, a partir de los 6 meses el niño puede controlar el cuello y la cabeza, coordinar los movimientos de brazos y manos y puede girar hacia los lados... En esta etapa, el niño aprende a sentarse controlando su tronco en equilibrio.

Gatear: Este es un paso importante en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que es la primera independencia del niño, mientras gatea, el niño puede moverse de un lugar a otro sin la ayuda de un cuidador.

2.1.7 Motricidad gruesa en niños de 3 y 4 años

La capacidad motora gruesa incluye la capacidad de contraer de forma independiente diferentes grupos de músculos, es decir, la capacidad de realizar movimientos que involucran diferentes partes del cuerpo. Una coordinación psicomotora eficaz requiere una buena integración de los esquemas corporales, así como un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica requiere la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Ejemplos: saltos, saltos sobre una pierna, saltos sobre una plataforma, etc.

2.1.8 Importancia de la motricidad gruesa

El movimiento es "una auténtica forma de expresión y comunicación que utiliza todo el potencial orgánico, atlético, intelectual y emocional". Por eso el movimiento es tan importante en la vida de todas las personas, y hay motivos para sugerir que los niños y las niñas aprenden a estar llenos de movimiento y libertad desde una edad temprana.

2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema

El presente trabajo de suficiencia profesional plantea la siguiente metodología, en una secuencia en fases:

- FASE 1: Observación y diagnóstico del juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.
 - Momento 1: Con la ayuda de la lista de cotejo y actividades dentro del aula se observa el desarrollo motor grueso de los niños
 - Momento 2: se analiza cuáles son los niveles de desarrollo motor grueso en los niños del aula.
- FASE 2: Planificación y desarrollo de Actividades
 - Momento 1: se planifican las sesiones de clases insertando las actividades lúdicas que se van a ejecutar.
 - Momento 2: se desarrollan las sesiones de clase y las actividades lúdicas, dentro y fuera del aula.
- FASE 3: Evaluación.

- Momento 1: se evalúa a los niños haciendo uso de la lista de cotejo.
- Momento 2: se analizan los resultados para comparar el avance en los niveles de desarrollo motor fino en los niños.

2.3. Glosario

- **Juego**

Hill (1976) lo define como “actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría”.

- **Actividad lúdica**

Ruiz (2005) lo define como “todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, una actividad libre que produce satisfacción y alegría logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas”

- **Motricidad**

Sergio (2007) lo define como “movimiento intencional, procurando la trascendencia, la superación, a nivel integralmente humano y no del físico tan sólo”.

- **Motricidad fina**

Becquer (1999) refiere que es “la armonía y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y los pies”.

- **Aprendizaje**

Gagné (1965) define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

El aporte teórico y práctico de El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”., se fundamenta en conocer la influencia del juego lúdico para mejorar la motricidad gruesa, puesto que esta es preponderante en el proceso de desarrollo cognitivo de los niños de 4 años del nivel Inicial, por tal motivo se desarrolló la siguiente metodología:

	Fase 1 Observación y diagnóstico del juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.	Fase 2 Planificación y desarrollo de Actividades	Fase 3 Evaluación.
Momento 1	Maestro: Con la ayuda de la lista de cotejo y actividades dentro del aula se observa el	Maestro: Planifica las sesiones de clases insertando el uso de juegos que se van a utilizar.	Maestro: aplicación del instrumento de evaluación <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista de cotejo: se utilizó para

	<p>desarrollo motor grueso de los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación directa e indirecta: se realizó con la finalidad de verificar como el juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. ▪ Actividades lúdicas: Los niños realizaron actividades de juego dentro y fuera del aula, como jugar con pequeñas tapas pelotas, globos entre otros. ▪ Actividades permanentes: Al llegar los niños al aula se observa cómo se desplazan y realizan sus actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diario de clase: permitió organizar planificar y registrar actividades que se realizaron en las sesiones de clase, ▪ Sesiones de clase: se planifican diseñan y ejecutan sesiones de clase en las cuales el niño utiliza el juego como estrategia de aprendizaje. 	<p>registrar la influencia del juego lúdico para mejorar la motricidad gruesa.</p>
--	---	--	--

<p>Momento 2</p>	<p>Maestro: Analiza cuáles son el nivel de desarrollo motor grueso en los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diario de clase: se utilizó para registrar todas las experiencias de los niños al realizar las actividades dentro y fuera del salón. ▪ Lista de cotejo: utilizado para anotar las diversas dificultades que presentaban los niños. <p>Niño: se les motivo a realizar de manera espontánea las diversas actividades antes de iniciar la sesión de clase.</p>	<p>Maestro: se desarrollan las sesiones de clase aplicando los juegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sesiones de clase: en esta se desarrollaron diversas sesiones de clase en las cuales se insertaron los juegos como: Juego de puntería, Juego de equilibrio y coordinación, Juego de globo y burbujas, Juego de la telaraña, Juego de la rayuela <p>Niño: se le motivo a desarrollar de actividades juego.</p>	<p>Maestro: registra los resultados</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Registro auxiliar: se registran los resultados, los cuales confirman que evidentemente el juego lúdico mejora la motricidad gruesa. <p>Niño: logro realizar las actividades utilizando el juego lúdico con gusto y satisfacción.</p>
------------------	---	--	--

3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia

El presente trabajo de suficiencia profesional se desarrolló en la Institución Educativa “Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”., se pudo observar que los niños de 4 años no tenían un adecuado desarrollo motor grueso, e cual es necesario para su desarrollo corporal se desarrollaron sesiones de clase que presentaron las siguientes características:

- Sesiones de clase en las cuales se evidencio la importancia de aplicar los juegos para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños.
- Sesiones de clase que estimule el desarrollo de la psicomotricidad gruesa mediante la aplicación de los juegos.
- Aplicar los juegos en las diferentes áreas y de esta manera ayudar al desarrollo integral del niño, como, por ejemplo:
 - Juego de puntería
 - Juego de equilibrio y coordinación
 - Juego de globo y burbujas
 - Juego de la telaraña
 - Juego de la rayuela

CONCLUSIONES

1. Posterior a la revisión teórico práctico de este trabajo de suficiencia profesional, se concluye que efectivamente los juegos influyen en desarrollo psicomotor grueso de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Virgencita de Guadalupe – Villa Progreso, distrito de Chancay, provincia de Huaral”.”.

RECOMENDACIONES

1. La dirección debe concientizar a sus maestros a elaborar y ejecutar sesiones de clase en la cuales se hagan uso de los juegos para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial.

REFERENCIAS

- Águila, J., Guamán, N., & Lopez, E. (2020). El juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Pedro Luis Calero” en el periodo lectivo 2019-2020. Obtenido de Repositorio Digital Universidad Central de Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21864>
- Arnaiz, P. (1984). Consideraciones en torno al concepto de Psicomotricidad. Anales de Pedagogía, 2, 345-351.
- Andía (2015). Nivel de Psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la I.E.I. N° 192 de la ciudad de Puno – Perú.
- CADE 2010, II CADE por la educación: Por un Perú mejor educado. Yzusqui J. 17-05-2010. Disponible en: <http://delaeducacion.cade-ipae.pe/>.
- Cobo, J. (2015) La importancia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños. Abanto Ecuador.
- Fass, A. (2017) Psicología del desarrollo de la niñez. Argentina: Editorial Brujas.
- Gutiérrez, M (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Universidad de Cantabria.
- Kolumna okupa. (Artículo en internet) [Citado 2010 enero 29] Disponible en: <http://kolumnaokupa.lamula.pe/2009/08/30/el-pensamiento-complejo/>
- Martí, E. Postura crítica sobre las estrategias de aprendizaje. En: Pozo, Ignacio, “El aprendizaje estratégico”, Madrid, Santillana, 1999. Disponible en: <http://abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2001/estrategiasdidacticas2parte.pdf>
- MINEDU (2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular.
- MINEDU (2009). Diseño de Investigación Científica. Disponible en <http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wpcontent/uploads/2010/09/materialdia3.pdf>

- Moreno. J y Nuñez M. (2012). Estrategias didácticas. Documento disponible en <http://www.slideshare.net/yibmoreno/estrategias-didacticas.com>
- Ortiz, Yolanda. (2003). El juego Infantil y su Metodología. Disponible en: <http://es.slideshare.net/yolandaortiz/el-juego-infantil-y-su-metodologia28283877?related-3>
- Martín (2015). La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I. Teotiste A Rocha de Gallegos. De Colombia.
- Ortega, Muñoz, Sobrino, y Mozos (2013). Tipología del juego Jean Piaget. Disponible en: <http://juegoinfantil.Nordpress.com/2013/03/20/tipologia-del-juego-jean-piaget/>.
- Martínez, B. Valoración docente de las metodologías activas: un aspecto clave en el proceso de convergencia europea. Universidad de León. Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=2780898>.
- Pacheco B (2012) El juego infantil y su metodología. Madrid: CEP SL.
- Pontificia Universidad Javeriana. Introducción general al pensamiento complejo desde los planteamientos de Edgar Morín. (Artículo en internet) [Citado 2010 enero 29] Disponible en: <http://www.seccion56snte.com/documentos/IntroComplejo.pdf>
- Portal de Educación Infantil y Primaria <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-fina.html>
- Robledo, P. la eficacia de las metodologías activas y su relación con los estilos de pensamiento, las motivaciones, estrategias y enfoques de aprendizaje de los estudiantes de la Universidad de León. V JORNADAS INTERNACIONALES DE INNOVACIÓN UNIVERSITARIA. Disponible en: [http://www.uem.es/myfiles/pageposts/jiu/jiu2008/archivos/OTRAS/PatriciaRobledo2\(leon\).pdf](http://www.uem.es/myfiles/pageposts/jiu/jiu2008/archivos/OTRAS/PatriciaRobledo2(leon).pdf)
- Rodríguez, P y Flores, S (2013). Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina. Cuenca, Ecuador.
- Serrano,P (2018). Motricidad fina en niños y niñas. España: Narcea, Sa de Ediciones.
- Solis L. El pensamiento complejo. (Artículo en internet) [Citado 2010 enero 29] Disponible en: http://arqcabrera.site40.net/documentos/lucia_solis.pdf

ANEXOS

Anexo 01
Panel Fotográfico



Fig 1. Niños realizando actividades ludicas



Fig 2. Niños de 4 años realizando actividades ludicas con uala ula



Fig. 3. Niños de 4 años realizando actividades de lateralidad



Fig. 4. Niños de 4 años realizando actividades de desplazamiento

Anexo 02

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD

Sesión : Pequeños Genios
Edad : 3, 4, 5 años
Docente : Thania Travesaño
Fecha : 31 de agosto del 2023

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo ▪ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo	Descubre las posibilidades de su cuerpo al realizar habilidades motrices como: caminar, saltar o correr manteniendo el equilibrio.

SESIÓN	MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	MATERIALES
Jugamos al Circuito	Inicio	<p>Invitamos a los niños y niñas a ubicarse en el espacio en el que realizaremos a diario nuestro dialogo para el inicio de nuestro taller de psicomotricidad (asamblea)</p> <p>Recordamos los acuerdos establecidos para nuestro cuidado y para una mejor convivencia.</p> <p>Les comunicamos el propósito de la actividad: Recorriendo circuitos divertidos</p> 	
	Desarrollo	<p>Les proponemos los materiales como crear un circuito divertidos con ayuda de la cinta master kit aremos zic zac para que los niños salten con los dos pies juntos luego caminen asiendo equilibrio y con los ula ulas aremos una fila para que los niños salten con los dos pies juntos luego salten con un pie para promover movimientos coordinados como el moviendo todo su cuerpo.</p>	Ula ula, cinta master kit, sala de psicomotricidad

			
	<p>Cierre</p>	<p>Recordamos el acuerdo de guardar todo en su lugar. Los invitamos a colocar su cuerpo en reposo para relajarlo a imaginarnos que estamos haciendo yoga en el mismo espacio de siempre (asamblea) motivándolos respirar (inspirar y expirar) La docente promueve su motricidad fina creando sus propios circuitos con ayuda de plumones en papelotes. (anexo) Realizamos un recuento de lo vivido en el taller ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué les agrado del taller?, ¿Qué actividades realizaron?, ¿Con quién trabajaste el taller?, ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué les gustaría realizar en el siguiente taller?,</p>	<p>Hoja, crayolas</p>