



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**“EL JUEGO DIDÁCTICO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE
TRES AÑOS DE LA I.E.I. Nº 257 DEL DISTRITO DE PALCA – 2014”**

PARA OPTAR LA LICENCIATURA EN EDUCACION INICIAL

PRESENTADO POR:

PAULINA ALBERTO GOMEZ

PUNO - PERÚ

2015

DEDICATORIA:

A mi familia por su comprensión, por estar siempre conmigo y por ser ejemplo de vida.

A Dios por ayudarme a concluir todos mis proyectos.

AGRADECIMIENTO:

Agradezco a la universidad Alas Peruanas por brindarme el tiempo necesario para llegar a realizar este arduo trabajo de investigación en favor de la educación.

A Dios por ser nuestro guía espiritual, a mis padres por inculcarme el espíritu de superación.

RESUMEN

Se analizó la relación que existe entre el juego didáctico y la motricidad gruesa. La estrategia de trabajo fue aplicar actividades de juego en la cual se trabaje la motricidad gruesa, las cuales fueron evaluadas mediante una lista de cotejo de 18 ítems para conocer las diferentes dificultades motrices. Se consideró al juego didáctico en sus dimensiones de participación, entretenimiento y dinamismos, en cuanto a la motricidad gruesa comprende el desarrollo de las experiencias corporales, desarrollo de la socialización con el medio y la ejecución de técnicas. La muestra fue de 60 alumnos, los resultados se reflejan en la prueba de hipótesis. La prueba de hipótesis reveló la existencia de una correlación negativa débil: (r_{xy}) - ,119. Los datos estadísticos que sostienen esta investigación han sido obtenidos por la aplicación de los instrumentos a los estudiantes de la I.E.I. N° 257 Del Distrito de Palca – 2014. Finalmente podemos concluir que el resultado de la correlación mediante la aplicación de actividades y la lista de cotejo el juego didáctico, muestra una relación negativa con la motricidad gruesa.

Palabras clave: desarrollo de la motricidad; desarrollo de la socialización con el entorno; ejecución de técnicas; entretenimiento.

ABSTRACT

They analyze the relationship between play and gross motor training. The work strategy was applied gambling activities in which gross motor works, which were evaluated using a checklist of 18 items to meet different motor difficulties. We considered the educational game in dimensions of participation, entertainment and dynamics, in terms of gross motor development includes bodily experiences, development of socialization with the environment and the execution of techniques. The sample consisted of 60 students; the results are reflected in the hypothesis test. Hypothesis testing revealed the existence of a weak negative correlation: $(r_{xy}) = -0,119$. This study is located within the causal correlation research, as through the analysis of the variables we can establish that there is no relationship. The statistical data to support this research were obtained by the application of the instruments to students of the educational institution Dominguito Savio. Finally we can conclude that the result of the correlation by implementing activities checklist and educational play, shows a relationship with gross motor skills.

Keywords: development of body experiences, development of socialization with the environment; dynamism technical execution; entertainment; participation.

INDICE

	Pág.
Hoja de respeto	i
Carátula	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Abstract	vi
Índice	vii
Introducción	ix

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLOGICO

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	4
1.2.1. Delimitación social	4
1.2.2. Delimitación temporal I.....	4
1.2.3. Delimitación espacial.....	4
1.3. Problemas de investigación	
1.3.1. Problema general.....	4
1.3.2. Problemas específicos.....	5
1.4. Objetivos de la investigación.....	5
1.4.1. Objetivo general.....	5
1.4.2. Objetivos específicos.....	5
1.5. Hipótesis de la investigación.....	6
1.5.1. Hipótesis general.....	6

1.5.2. Hipótesis secundarias.....	6
1.5.3. Identificación y clasificación de variables y dimensiones.....	7
1.6. Diseño de la investigación.....	10
1.6.1. Tipo de investigación.....	10
1.6.2. Nivel de investigación.....	10
1.6.3. Método.....	10
1.7. Población y muestra de la investigación.....	11
1.7.1. Población.....	11
1.7.2. Muestra.....	11
1.8. Técnicas e instrumentos de la recolección de datos.....	11
1.8.1. Técnicas.....	11
1.8.2. Instrumentos.....	11
1.9. Justificación e importancia de la investigación.....	11
1.9.1 Justificación Teórica	11
1.9.2 Justificación práctica.....	12
1.9.3 Justificación social.....	12
1.9.4 Justificación legal.....	12

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.....	13
2.1.1. Estudios previos.....	13
2.1.2. Tesis nacionales.....	
2.1.3. Tesis internacionales.....	
2.2. Bases teóricas.....	19
2.3. Definición de términos básicos.....	60

CAPITULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Tablas y gráficos estadísticos.....	62
3.2. Análisis e interpretación de los resultados.....	
3.3. Prueba de hipótesis.....	84
CONCLUSIONES.....	100
RECOMENDACIONES.....	101
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	102
ANEXOS.....	103
Matriz de consistencia.....	
Cuestionario.....	

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación cuyo título es el *juego didáctico y la motricidad gruesa* en los niños de tres años de la I.E.I. N° 257 del distrito de Palca – 2014,

pretende Comprobar si el juego didáctico se relaciona con la motricidad gruesa dando a si oportunidad para obtener nuevos conceptos e ideas sobre la relación de las variables, e incluso, agranda la posibilidad de abrir nuevas líneas de investigación. Para a si poder utilizar estrategias que podrán manejar los docentes para con sus alumnos logrando en ellos un desarrollo integral y optimo.

La presente investigación ha sido dividida en tres capítulos:

En el capítulo I presentamos el planteamiento del problema, después de haber buscado datos fidedignos de este, en el cual se relaciona el juego didáctico con la motricidad gruesa, indicando que se ha utilizado una población de esta institución educativa. Este problema nos ha conducido a plantear la siguiente hipótesis para intentar buscar la relación entre las variables.

Sin embargo cuenta con la delimitación de la investigación en el plano social, temporal, espacial y conceptual. Cuenta con la formulación del problema general y específico, luego con los objetivos de la investigación general y específicos. Finalmente cuenta con una justificación e importancia de la investigación en el plano teórico, práctico, social y legal. Se menciona las hipótesis de la investigación, las variables que se reflejaran en la hipótesis general. En las hipótesis específicas se van a mencionar los indicadores en relación a la segunda variable.

El capítulo II señala al marco teórico, antecedentes de tesis internacionales y nacionales, también contiene el marco histórico, las bases teóricas y finalmente la definición de términos.

Así mismo para la prueba de hipótesis se utilizó el programa SPSS versión 15, mostrando un coeficiente de Pearson de - ,119.

Esta investigación es muy interesante ya que habla de dos temas importantes y los resultados muestran una relación directa, cabe recalcar que el juego didáctico y la motricidad gruesa merecen ser investigada a profundidad.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1 Descripción de la realidad problemática

La edad preescolar, enlaza movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del niño se encuentran en un periodo transicional. Desde que el niño ve el mundo, es una fuente inagotable de actividad: mirar, manosear, curiosear, experimentar, descubrir, comunicar y soñar. El juego es la principal actividad infantil; éste impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto, dichas experiencias le permitirán organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Al ser la educación un proceso permanente de perfeccionamiento de la condición humana a partir del potencial individual y la interacción con el medio, es tarea del educador convertirse en un mediador comprometido con esta misión. La educación como proceso continuo debe buscar entonces el desarrollo integral del ser humano de una manera equilibrada y armónica.

El educador, como agente y gestor del sistema educativo debe asumir como responsabilidad el encaminar a los niños y niñas a que aprendan a aprender, comprender y emprender. El maestro por su parte, buscando modificaciones tanto en el plano cognitivo como instrumental de la conducta del infante y el niño, debe plantearse estrategias que le permitan obtener resultados en la producción o reproducción de un objeto en forma de conocimientos o actuación.

El maestro es el que debe hacer que el niño descubra su propio movimiento, es por ello que las variables a trabajar en esta investigación son: el juego didáctico y la motricidad gruesa que pretende ver la relación e importancia que existen entre ambas.

En el diseño curricular, Se estima que en torno a los tres años los niños han alcanzado un desarrollo evolutivo que les permite participar de manera más independiente y activa de una mayor cantidad y variedad de experiencias educativas, integrándose a grupos más grandes o con niños mayores.

En esta etapa, los niños han logrado mayor dominio, control y coordinación sobre sus movimientos y una mayor conciencia acerca de las características y posibilidades de su cuerpo, lo que les permite sentirse más seguros confiados.

A partir de los 3 años, el niño realiza muchas preguntas sobre las cosas, por lo que se denomina la “edad de los porque”. Memoriza intencionalmente la información que obtiene como respuesta a sus preguntas y a su exploración del medio.

Entre los 4 y 5 años, el desarrollo motor le permite al niño mayor actividad, como galopar, atrapar y rebotar una pelota, arrastrarse en el piso, mantener el equilibrio en estructuras tipo vigas, nadar, cazar, pescar, cabalgar, etc. Asimismo, el desarrollo neuromuscular le permite dibujar formas, copiar círculos y cuadrados, ensartar cuentas u otros objetos, usar tijeras para cortar, apilar bloques, vestirse solo y abotonarse (motricidad fina).

El juego es por excelencia la forma natural de aprender del niño; con él se acerca a conocer el mundo y aprende permanentemente. Los niños rurales (andinos, amazónicos) y urbanos practican un abanico de

actividades lúdicas y poseen un gran repertorio de juegos, de roles, de competencia, imitativos, de destreza física, verbales, intelectuales, para lo cual utilizan los recursos y medios propios de su entorno que les permiten desarrollar capacidades comunes en su diversidad. (1)

En la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca, se observa que algunos niños al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo como ponerse en puntillas, levantar la pierna derecha o izquierda, o apoyarse en un pie sobre el suelo se les dificultaba en gran manera, influenciado por la falta de coordinación del brazo y de la pierna.

Asimismo esta Institución Educativa, no cuenta con ambientes, patios y ni instalaciones adecuados para el buen proceso de enseñanza-aprendizaje, evidenciándose dificultades para un buen manejo de su psicomotricidad gruesa, impidiendo que ellos puedan tener la coordinación adecuada para hacer movimientos con la parte gruesa de su cuerpo. Con respecto al personal docente no son profesionales en educación preescolar, las orientaciones que dan frente al desarrollo motor de sus estudiantes no son las más acertadas; los niños y niñas presentan dificultades porque estos docentes ignoran estrategias propias para desarrollar en este nivel, desconociendo la importancia del juego didáctico en esta etapa de la vida y su incidencia en el aprendizaje. Debido a que no se le permite desarrollar el aspecto motor grueso por darle prioridad a otras áreas del conocimiento.

Si la situación continua sin atenderse por desconocimiento de las variables los niños no tendrían un desarrollo integral, afectando sus capacidades cognitivas y motoras, incluyendo su vida afectiva, con grandes perjuicios para los niños, su familia y la sociedad en general. Por lo tanto, se hace necesario asumir una investigación seria que contribuya a superar los fenómenos que plantea el estudio.

1.2 Delimitación de la investigación

1.2.1 Delimitación social

La presente investigación ha considerado una población de 60 niños del nivel inicial.

1.2.2 Delimitación temporal

La investigación comprende el estudio de las variables en el año 2014.

1.2.3 Delimitación espacial

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Inicial I.E.I. N° 257 del distrito de Palca, específicamente comprende a los niños de la edad de 3 años.

1.3 Problema de Investigación.

1.3.1 Problema general

¿En qué medida el juego didáctico se relaciona con la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014?

1.3.2 Problemas específicos

1.3.2.1 ¿Cómo la participación se relaciona con el desarrollo de las experiencias corporales en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014?

1.3.2.2 ¿De qué manera el dinamismo se relaciona con el desarrollo de la socialización con el medio en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014?

1.3.2.3 ¿En qué medida el entretenimiento se relaciona con la ejecución de técnicas en los niños de tres años de la

Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014?

1.4 Objetivos de la Investigación

1.4.1 Objetivo General

Comprobar si el juego didáctico se relaciona con la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014.

1.4.2 Objetivos específicos

1.4.2.1 Analizar si la participación se relaciona con el desarrollo de las experiencias corporales en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014.

1.4.2.2 Verificar si el dinamismo se relaciona con el desarrollo de la socialización con el medio en los niños de de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014.

1.4.2.3 Verificar si el entretenimiento se relaciona con la ejecución de técnicas en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014.

1.5 Hipótesis de la investigación

1.5.1 Hipótesis general

Hi: El juego didáctico podría relacionarse favorablemente con la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014.

Ho: El juego didáctico no podría relacionarse favorablemente con la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014.

1.5.2 Hipótesis Específicos

1.5.2.1 La participación podría relacionarse positivamente con el desarrollo de las experiencias corporales en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014.

1.5.2.2 El dinamismo podría relacionarse positivamente con el desarrollo de la socialización con el medio en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014.

1.5.2.3 El entretenimiento podría relacionarse favorablemente con la ejecución de técnicas en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca – 2014.

1.5.3 Identificación y Clasificación de Variables y Dimensiones

1.5.3.1 Variable (X)

X: Juegos didácticos.

Definición Conceptual: Son técnicas participativas de la enseñanza encaminadas a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Dimensiones

X1: Participación

X2: Dinamismo

X3: Entretenimiento

Definición Operacional: La variable se ha definido a través de las características concretas de las conductas que comprende la ejecución de las variables como son los indicadores:

- Se integra en el juego
- Participación Espontanea
- Comunicación Grupal
- Realiza movimientos con entusiasmo y alegría
- Concentración
- Atención
- Realiza juegos con energía y rapidez
- Agilidad
- Estabilidad

1.5.3.2 Variable (Y)

Y : Motricidad Gruesa

Definición conceptual: Es el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

Dimensiones

Y1: Desarrollo de las experiencias corporales.

Y2: Desarrollo de la socialización con el medio.

Y3: Ejecución de técnicas.

Definición Operacional: La variable será medida a través de conductas sociales, ejercicios motrices y ejecución de técnicas que realizan los estudiantes como parte de su desarrollo integral que son registrados a través de una ficha de observación. En los cuales encontramos los siguientes indicadores:

- Realiza los movimientos corporales adecuadamente
- Habilidad
- Coordinación
- Se integra con sus compañeros en el juego
- Seguridad compañerismo
- Realiza los juegos siguiendo reglas
- Respeta normas
- Responsabilidad

1.5.3.2 Operacionalización de variables X-Y

VARIABLES	DIMENSION	INDICADORES
	PARTICIPACIÓN	Se integra en el juego
		Participación espontanea

JUEGO DIDÁCTICO X	ENTRETENIMIENTO	Comunicación grupal
		Realiza sus movimientos con entusiasmo y alegría
		Concentración
	DINAMISMO	Atención
		Realiza juegos con energía y rapidez
		Agilidad
MOTRICIDAD GRUESA Y	DESARROLLO DE LAS EXPERIENCIAS CORPORALES	Estabilidad
		Realiza los ejercicios corporales adecuadamente
		Coordinación
	DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION CON EL MEDIO	Habilidad
		Se integra con sus compañeros en el juego
		Compañerismo
	EJECUCION DE TECNICAS	Seguridad
		Realiza los juegos siguiendo las reglas
		Respeto
		Responsabilidad

1.6 Diseño de la Investigación

Es un diseño no experimental transicional correlacional. Estos diseños describen relaciones entre dos o más variables en un momento determinado, se trata de descripciones pero no de variables individuales sino de sus relaciones sean estas puramente correlacionales o relaciones causales. En estos diseños lo que se mide es la relaciones entre variable en un tiempo determinado conceptos o variables en un momento determinado.(2)

1.6.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación es básica porque está interesado en determinar las características relacionadas con el problema de los juegos didácticos y motricidad gruesa, con la intención de describir regularidades del confortamiento de los fenómenos involucrados.

X _____ Y

1.6.2 Nivel de Investigación

El nivel de la investigación es correlacional porque se describe el nexo entre las variables del estudio.

1.6.3 Método

El método utilizado es hipotético- deductivo que corresponde a estudios cuantitativos porque describe las relaciones de las variables que operan en la investigación; a partir de una conjetura que luego de ser comprobado mediante el método estadístico.

1.7 Población y Muestra de la Investigación

1.7.1 Población

La población está constituida por 60 alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca.

1.7.2 Muestra

El estudio considera la población total, por lo tanto, no ha sido necesario el muestreo.

1.8 Técnicas e instrumentos de la recolección de datos

Los procedimientos e instrumentos se consignan en el siguiente cuadro N° 1

VARIABLE	TECNICA	INSTRUMENTO
Juego Didáctico	Observación Dirigida	Fichas de cotejo
Motricidad Gruesa	Observación Dirigida	Fichas de cotejo

1.9 Justificación de la investigación

1.9.1 Justificación teórica

La presente investigación fundamentada en el juego didáctico como estrategia para estimular la coordinación y equilibrio, ya que es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego didáctico pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La motricidad gruesa ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un

futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo moderno. Desde el punto de vista del interés este proyecto busca centrar el interés en el juego para el niño.

El estudio da oportunidad para obtener nuevos conceptos e ideas sobre la relación de las variables, e incluso, agranda la posibilidad de abrir nuevas líneas de investigación.

1.9.2 Justificación práctica.

Los conocimientos podrían dar origen al diseño de las experiencias de carácter didáctico para enriquecer la pedagogía y las estrategias de los docentes, haciendo de la educación una actividad positiva en beneficios de los niños.

1.9.3 Justificación social.

La presente investigación será y dará partida a nuevos conocimientos e ideas y estrategias que podrán utilizar los docentes para con sus alumnos logrando en ellos un desarrollo integral y óptimo, con lo cual se beneficiaran los niños especialmente, su familia y la sociedad en general, al contar con conocimiento seguro del desarrollo motor de los niños.

1.9.4 Justificación legal.

La presente investigación sirve para tramitar el título como licenciada en educación; de acuerdo a las normas de la Universidad Alas Peruanas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1 Estudios previos

A) Tesis nacionales

Eliana Bravo Mannucci. 2012. “La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de san Borja”. Pontificia Universidad Católica del Perú. Tesis para optar el grado de Magister. Universidad Católica del Perú. Lima.

Entre las principales conclusiones tenemos las siguientes:

- ◆ La motricidad es fuente integradora del conocimiento del niño, pues es el rendimiento corporal el medio a que colabora a que el niño relacione los objetos y genere sus propias estructuras mentales.

- ◆ El aprendizaje de conceptos básicos en los niños de cuatro años tiene estrecha relación con la calidad de las experiencias manipulativas y con la relación, interacción, sujeto-objeto y medio ambiente.

Rosa Lidia Villalba Arbañil, 2010, “El juego didáctico como recurso pedagógico para mejorar el uso del acento ortográfico en la escritura en los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E Abraham Valdelomar”.

Magister, Perú -Jesús María, Facultad de Educación de la Universidad Garcilaso de la Vega.

- ◆ Los juegos didácticos como recurso pedagógico fueron muy eficaces en el uso de la ortografía en sus dos variables, al final el experimento de los resultados fueron sorprendentes y de esta manera queda demostrada la hipótesis.
- ◆ La aplicación de juegos didácticos en forma general es una estrategia experimentada y validada en reiteradas sesiones de aprendizaje. En consecuencia, se convierte en un valioso instrumento o recurso que se debe utilizar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- ◆ VELASQUEZ FERNANDEZ, Ángel (2009). “La Educación motriz en el Desarrollo Cognitivo de los niños de cinco años de edad, pertenecientes a la I.E.I. N°323 Plaza de Armas distrito Mala - UGEL 08 – CAÑETE”. Para optar el grado de Doctor en Educación en la UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL.
Entre las principales conclusiones tenemos las siguientes:
El desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, se demuestra al aplicarse una evaluación psicomotriz, desempeñando aspectos de motricidad fina y gruesa.
- ◆ Su desarrollo motor se ve afectado de manera positiva en los niños de 5 años de edad, y esto permite que su desarrollo cognitivo aumente y sea más fácil su desempeño en todas las áreas.

Osorio Verastegui Irma Consuelo, 2001, “Estudio sobre el desarrollo psicomotriz y los niveles de madurez mental en los

niños de 5 años del C.E.I nº 522 María inmaculada – San Borja”. Título de licenciada en ciencias de la Educación inicial. Lima – Perú

- ♦ La madurez es sinónimo de desarrollo, que según Piaget, se produce por etapas, cada etapa se apoya en la anterior y genera nuevas habilidades.
- ♦ Se verifica la H 2 “Los niños que tienen buen desarrollo motriz grueso presentan niveles de maduración superior a los niños que tienen motricidad gruesa deficiente”. En los ítems de psicomotricidad gruesa, 42% de la muestra obtiene el 40% de logros, estos mismos alumnos obtienen un promedio de 12,45 en el test ABC, obtienen 51% de logro.

Maestas Masías Elena. 1999. “La educación psicomotriz en el aprendizaje del niño”. Instituto Superior Pedagógico “Raúl Porras Barrenechea” título de licenciada en ciencias de la educación inicial. Lima. Perú

- ♦ El movimiento es la primera infancia es importante para el desarrollo de su percepción – motriz y es la base para la preocupación por motivar al niño en su aprendizaje.
- ♦ El conocimiento adquirido es a través de la práctica vivida y concreta, que lo lleva a la regulación y coordinación de sus movimientos automáticos, al desarrollo de su personalidad.
- ♦ A través del movimiento el niño tiene la capacidad de poder expresarse, representar sus experiencias mediante las actividades gráficas que se observen.

- ♦ Las bases pedagógicas deben guiarnos al desarrollo de una clase continua sin interrupciones, que sea progresiva, alternada con el ritmo y dosificada en función general y a las posibilidades de los niños.

**Motta Prada, Hilda, 1970, “El juego y la Educación”
Licenciada en Educación Inicial, Perú-Jesús María,
Universidad Inca Garcilaso de la Vega en el programa de
Educación Ciencias Sociales. Lima – Perú**

- ♦ El juego en realidad constituye una herramienta estratégica que debe proponer en las actividades de aprendizaje, pues considera que es una necesidad del niño a la que este le pone el interés al realizarlo. Por consiguiente la actividad que se proponga mediante el juego va a concretar una clase interesante, amena y productiva.
- ♦ El docente no deberá ver el juego como una simple recreación o una pérdida de tiempo, si no como una estrategia motivadora para que el alumno aprenda a través del juego. Por ello el profesor debe emplear juegos de carácter educativo en las aulas.

B. Tesis internacionales

Analida Avilés Ruiz, “Estrategias metodológicas grafo plásticas como motivadores para la el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años” Universidad de la Amazonía Facultad de Ciencias de la Educación, Licenciatura en Pedagogía Infantil. FLORENCIA -Caquetá

Entre las principales conclusiones tenemos las siguientes:

- ◆ Los referentes teóricos, los aportes de Piaget (1952) son significativos en el estudio de la psicomotricidad por el papel de las acciones motrices en el proceso de acceso al conocimiento. En cuanto al arte infantil Rodka Kellogg (1979) afirma que “La actividad artística infantil debe ser no competitiva, ni dirigida” desde donde le fue posible encontrar elementos metodológicos para el desarrollo de las secuencias didácticas.
- ◆ Una metodología orientada a valorar el desarrollo del niño para el ejercicio de la escritura, requiere instrumentos y técnicas específicas que partan de la interacción y observación directa de los niños para poder evidenciar las dificultades en cuanto al desarrollo de la motricidad fina.

Nehomar Cuellar, 2011, “La recreación como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa “, Universidad de Pamplona Cúcuta- Colombia, Lic. en Educación Básica, mención Educación Física Entrenamiento Deportivo.

Entre las principales conclusiones tenemos las siguientes:

- ◆ La actividad física como parte de las actividades del infante debe ser aceptada, potenciada y valorada como una necesidad intrínseca fundamental para su desarrollo.
- ◆ El docente debe tomar conciencia sobre la importancia que tienen las acciones motoras en el desarrollo evolutivo del niño y la niña, estableciendo que el ser humano es una unidad funcional, donde hay una estrecha relación entre las funciones motrices y las funciones psíquicas, que se denomina psicomotricidad.

- ♦ La psicomotricidad se presenta como un factor predominante para el aprendizaje social y la adaptación al entorno, por consiguiente, el niño y la niña deben moverse para aprender y deben aprender para moverse.

José María Ruiz García 2010 “Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto Keitty”, Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla.

Entre la principal conclusión tenemos la siguiente:

Plantean que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel de preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Domínguez Elsa Ivonne, 2010, “Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial”. Municipio Páez estado portuguesa.

Entre la principal conclusión tenemos la siguiente:

Sostiene que la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Esta aporta elementos de juicio para cimentar la investigación que se

desarrolla para mejorar la motricidad gruesa en niños en edades de 5 años.

2.2 Bases Teórico

2.2.1 Orígenes del Juego

El juego no lo hemos inventado los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando pintando las paredes de los templos y tumbas egipcias.

El 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 y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

“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”(3). 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.

2.2.2 El juego Didáctico

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego didáctico es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los alumnos por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz y participativa de la enseñanza, encaminando a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los alumnos en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

La idea de aplicar el juego didáctico en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se

le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

2.2.3. Conceptualización del juego.

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

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.(4)

Gutton, P : Es una forma privilegiada de expresión infantil.(5)
Cagigal, J.M : 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.(6).

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

2.2.4. TEORÍAS DEL JUEGO.

Muchos autores han estudiado la actividad del juego y han tratado de explicar su naturaleza. Así, han surgido distintas teorías, cada una de las cuales explica este fenómeno desde diversos puntos de vista entre ellos tenemos:

A. TEORÍA DE PIAGET (COGNITIVISTA)

Piaget considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño.

J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo.

a) Juegos sensorio motores o de ejercicio (0-2 años)

Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir, por

puro placer funcional obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensorio motores:

- ✓ Estadio de los reflejos (0-1 mes): no considera juegos a los ejercicios de reflejo.
- ✓ Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 mes): estas reacciones circulares se continúan en juegos, al repetir las acciones causales continuamente.
- ✓ Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 meses): la acción sobre las cosas se torna en juego, y se experimenta el placer funcional, el placer de “ser causa”, pues repite las acciones con intencionalidad.
- ✓ Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses): aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar y al tener mayor movilidad podrá combinar diversas acciones lúdicas.
- ✓ El estadio de las reacciones circulares terciarias (12-18 meses): imita sistemáticamente, explora lo nuevo y los juegos se convierten en tales.
- ✓ Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses): transición del juego motor al juego simbólico.

b) EL JUEGO SIMBÓLICO (2-7 AÑOS)

J. Piaget se basa en la teoría del Egocentrismo, al analizar básicamente el juego simbólico. Esta etapa se caracteriza por hacer el “como si” con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. El niño y la niña adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos:

- ✓ Apogeo del juego simbólico (2-4 años): a los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde comienza haciendo el “como si” de acciones que él habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos. Posteriormente empieza a hacer el “como si” de acciones que realizan los adultos, para después trasladar esta acción al muñeco. A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan escenas enteras y complejas.

- ✓ Declinación del juego simbólico (4-7 años): el símbolo se convierte en menos egocéntrico y se va transformando en la dirección de representación imitativa de lo real, llegando a perder ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los compañeros y compañeras del juego, al desarrollarse el juego simbólico colectivo.

c) JUEGOS DE REGLAS (7-12 AÑOS)

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante.

En estos juegos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

Según Piaget, podrá organizar su espacio, respetando proporciones y dimensiones. La orientación temporal es indisociable de la orientación espacial. Las relaciones entre espacio, tiempo y velocidad, aparecen al final de esta etapa.

- ✓ Juegos de percepción espacio-visual: percepción visual: partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto-cerrado.
- ✓ Juegos de percepción rítmico-temporal: percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal.
- ✓ Juegos de percepción táctil, gustativa, olfativa, auditiva y visual.
- ✓ Juegos de organización perceptiva.

B) Teoría de Vygotski y Elkonin (Escuela soviética) Vygotski (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

La teoría vigotskyana en el ámbito educativo, es sin duda, la postura psico-educativa que mayor posibilidad tiene para fundamentar las actuales tendencias curriculares de los niveles

de educación básica, media superior ,propedéutica y el de formación de docentes.

Una verdadera aplicación de los principios educativos vigotskyanos permitirá iniciar una “revolución educativa” en todos los niveles de formación, si se toman en cuenta los aspectos que la teoría socio histórica-cultural considera como necesarios:

- ✓ Al ente (niño, adolescente, adulto) como resultado de un proceso de interdependencia, entre los factores sociales, culturales, biológicos y psíquicos.
- ✓ Que los procesos psicológicos superiores llamados en los planes y programas de estudio (competencias intelectuales) se construyen principalmente a través de los procesos de escolarización, que toman en cuenta las experiencias y conocimientos previos de los alumnos y exige que la escuela se transforme un medio cultural por excelencia.
- ✓ La posibilidad de reintegrar al docente el papel del agente de mediación, entre la cultura y la psiquis individual y social, para que los alumnos de cualquier nivel educativo construyan de manera dinámica y evolutiva el conocimiento científico y tecnológico curricular.
- ✓ La necesidad imperiosa de que el alumno docente realice un proceso de planeación didáctica profesional, consciente, para construir el andamiaje correspondiente y adecuado para el alumno construya socialmente su conocimiento.
- ✓ Considera al binomio de enseñanza y aprendizaje como el factor vital para lograr el desarrollo psíquico del alumno, lo cual lleva inherente a la construcción de los procesos psicológicos

superiores, curricularmente llamados competencias intelectuales.

- ✓ La posibilidad de renovar la esperanza de una revaloración social de la escuela pública y del docente incluido en ella, como la institución por excelencia para la formación de ciudadanos capaces para transformar la ciencia, la cultura y la tecnología en su favor.

La teoría Vigotskiana proporciona elementos sociales y culturales para pensar en la posibilidad de instituir desde la organización y la administración, la planeación, el seguimiento y la evaluación curricular e institucional, una escuela distinta a la actual, donde la cultura, la ciencia y la tecnología estén presentes en cada uno de los espacios físicos que la constituyen.

El conocimiento es productivo de la interacción social y la cultura, plantea que los procesos psicológicos superiores (lenguaje, razonamiento, comunicación, etc) se adquieren en interrelación con los demás, lo que el individuo puede aprender de acuerdo a su nivel real de desarrollo varía ostensiblemente si recibe la guía de un adulto o puede trabajar en conjunto con otros compañeros. Considera el juego como una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que son completamente del propio, se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala como los objetivos sustituyen a otro elemento real. Los objetos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de los otros.

Junto con Piaget y Bruner, Vigotsky forma parte de la escuela más avanzada del pensamiento psicológico constructivista. La visión constructivista estudia el aprendizaje y el desarrollo del conocimiento tanto desde una perspectiva individual, como es el caso de Piaget, como de una perspectiva que, además de lo individual, tiene como referencia el aspecto sociocultural y focaliza el estudio de los procesos mentales

dentro de la acción social. Algunas de las aportaciones más importantes que hizo Vigotsky a la psicología genética y a la educación tienen que ver con el proceso de construcción del conocimiento en los niños, la influencia del aprendizaje en el desarrollo, la importancia del contexto social y el lenguaje en el mismo.

La zona de desarrollo próximo podría ser, entonces, una comunidad de aprendizaje, conformada por la escuela, la familia y el medio sociocultural donde ha convivido el alumno. En este contexto se tendría que crear de manera permanente las condiciones más favorables al desarrollo de una conciencia lúcida, de una actitud solidaria un pensamiento crítico, de las casualidades que se requieren para el conocimiento de la ciencia el dominio de la tecnología más avanzada, de un compromiso a fondo con las necesidades y aspiraciones de desarrollo que tiene la sociedad. Antes de empezar a construir alguna forma de coordinación entre estos tres ámbitos, o el mismo tiempo, se tendrían que revisar a fondo condiciones que prevalecen en cada uno de ellos y de qué manera se influyen entre sí. Se impone entonces, la necesidad de transformar democráticamente la organización escolar, abrir espacios para que se incorporen también los alumnos a la toma de decisiones y a la construcción de proyectos de participación comunitaria; y desde la escuela ejercer una influencia positiva para empezar a instaurar los valores que hacen falta en la familia y en la sociedad.

La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño. A que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones etc, actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes. Según Vigotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor

del desarrollo en la medida en que crea continuamente zona de desarrollo próximo.

Los juegos y la fantasía son actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juegos, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos los juegos de representación de roles, en que los adultos representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

2.2.5. TIPOS DE JUEGOS

Constituyen una forma de relación muy constructivista y en este sentido los trabajos a investigar se clasifican de acuerdo a las siguientes categorías:

A) Juego de descubrimiento: favorece el desarrollo intelectual a la capacidad de plantearse problema de una manera creativa y de resolver los acuerdos a la capacidad de moverse en varios estudios de desarrollo conceptual.

B) Juegos sociales: influyen en el desarrollo social y general, tiene que ver con la capacidad de colaborar y cooperar con otras personas ayuda a la fluidez de la comunicación, aprender y valorarse así mismo.

C) Juegos imaginativos: proporciona ocasiones de expresar emociones, actuar y resolver aspectos problemáticos al momento de suceder, realizar deseos y ambiciones capacidad imaginativa.

- D)** El juego creativo: desarrolla la destreza de coordinación pequeñas escalas, destrezas de pensamiento conceptual, abstracto lateral, repuestas creativas a problemas y capacidad para expresión y auto-expresión y la seguridad de ellos.

2.2.6 Importancia del juego

La actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo.

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Ellos necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades (7) :

- A)** Físicas: para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación

psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, otros., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.

B) Desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, otros.

C) Afectivas: al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.

D) Creatividad e imaginación: el juego las despierta y las desarrolla.

E) Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero.

F) El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio.

A partir de los dos años de edad, el niño comienza una nueva etapa de juego utilizando su experiencia anterior para conseguir nuevos aprendizajes más elaborados debido a que la naturaleza de sus juegos cambiará porque está desarrollando su capacidad para pensar en sus nuevos descubrimientos, comienza a comunicarse fluidamente, amplía su vocabulario y cuenta con un mejor dominio de su cuerpo (motricidad gruesa y fina),

haciendo que busque nuevas experiencias, compañeros de juego para desenvolver su imaginación participando más en el mundo de los adultos.

La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, otros.

2.2.7. El juego y su relación con el desarrollo del niño

El juego para el desarrollo cultural y de la infancia es un hecho ampliamente reconocido; ya que está al servicio de la reelaboración de la experiencia, en el sentido de que da lugar a quien juega que se sienta en plena libertad. De tal forma, el niño, mientras juega, puede maniobrar sobre la experiencia misma y así comprenderla, apropiársela y modificarla. Por medio del juego el niño se construye, se humaniza, se organiza de tal de forma tal que arma su aparato psíquico.

En este sentido, el juego constituye una de las bases fundamentales para la construcción de la inteligencia, del conocimiento y la apropiación de la realidad, debido a que en él interviene el niño en su totalidad: en lo afectivo, lo cognitivo, lo social y lo motor.

El juego ayuda a que el niño desarrolle sus habilidades psicomotrices, pues la actividad motriz está presente en toda actividad lúdica, ya sea en un juego simbólico o de imitación, en la construcción con bloques o en los juegos de refugios.

En este sentido, a medida que el niño juega, va conociendo las diferentes posibilidades que ofrece el cuerpo en movimiento, va perfeccionando el dominio del mismo y va construyendo una mayor precisión y complejidad motriz.

2.2.8 Juego Y desarrollo (cognitivo, social, afectivo- emocional y motriz)

En las escuelas infantiles y en el ciclo inicial, el juego y el desarrollo infantil tienen un claro papel dominante. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico, sirviendo de base para posteriores desarrollos. Este aspecto nos hace recalcar la importancia del juego en esta etapa. A continuación y siguiendo las palabras de Garaigordobil se detallan las características generales del juego infantil⁽⁸⁾

- Actividad fuente de placer: es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.
- Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad: pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección (Amonachvilli,).
- La ficción es su elemento constitutivo: se puede afirmar que jugar es hacer el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño y la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad. Actividad que implica acción y participación: pues jugar es

hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.

- Actividad seria: el juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque en el niño y la niña, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través del trabajo. Pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder (Chateau,).

- Puede implicar un gran esfuerzo: en ocasiones el juego puede llevar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.

- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo: el niño y la niña a través del juego expresa su personalidad integral, su sí mismo.

- Interacción y comunicación: el juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno.

2.2.9. Aspectos que mejoran el juego.

Cuadro N° 2

DESARROLLO PSICOMOTOR	DESARROLLO COGNITIVO	DESARROLLO SOCIAL	DESARROLLO EMOCIONAL
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Coordinación motriz ➤ Equilibrio ➤ Fuerza ➤ Manipulación de objetos ➤ Dominio de los sentidos ➤ Discriminación sensorial ➤ Coordinación visomotora ➤ Capacidad de imitación. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estimula la atención ➤ La memoria ➤ La imaginación ➤ La creatividad ➤ La discriminación de la fantasía y la realidad ➤ El pensamiento científico y matemático ➤ Desarrolla el rendimiento ➤ La comunicación y el lenguaje ➤ El pensamiento abstracto. 	<p>Juegos Simbólicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Proceso de comunicación y cooperación con los demás. ➤ Conocimiento del mundo del adulto. ➤ Preparación para la vida laboral. ➤ Estimulación del desarrollo moral. <p>Juegos Cooperativos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. ➤ Potencia el desarrollo de las conductas prosociales. ➤ Disminuye las conductas agresivas y pasivas. ➤ Facilita la aceptación interracial. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo de la subjetividad del niño. ➤ Produce satisfacción emocional. ➤ Controla la ansiedad ➤ Controla la expresión simbólica de la agresiva. ➤ Facilita patrones de la identificación sexual.

2.2.10. Adquisición de las nociones fundamentales y el aprendizaje

por el juego.

Podemos considerar que hay dos grandes tipos de movimientos, reflejos innato o adquiridos, los que intervienen muy poco la voluntad del sujeto; los movimientos activos que exigen la voluntad y el control del sujeto. En estos hay un proyecto motor, que exige una intencionalidad, que al desarrollarse un acto produce la integración del psiquismo y el intelecto, que los movimientos motrices con que cuenta el sujeto o estructuras tónicos-motrices, formándose una acción o un gesto. Estos gestos permiten comunicarse, expresar emociones o apoyar las estructuras del lenguaje, por lo que el dialogo tónico y el movimiento cumplen un papel esencial, tanto en la vida afectiva como en la vida social.

El juego es una actividad que desde el aspecto psicosocial contempla elementos como:

- ✓ Placer
- ✓ Catarsis
- ✓ Socialización
- ✓ Aprendizaje

Los aspectos psicomotores son:

- ✓ Libertad
- ✓ Da lugar a la creatividad
- ✓ Es espontaneo
- ✓ Gratificante
- ✓ Placentero
- ✓ Permite externar miedos y problemáticas internas y comenzar a dominarlas mediante la acción.
- ✓ Es el medio natural de auto expresión del niño.

- ✓ Da oportunidad al jugar de manifestar sus sentimientos y problemas.

Entre otros problemas para cuya solución no se trata solo de rescatar y aplicar juegos tradicionales, cuyo valor no rebase lo esencialmente etnológico, sino todo de rescatar la tradición de jugar, mediante acciones de integración que estimulen la honestidad, la solidaridad y la aceptación de las diferencias, entre otros valores humano.

2.2.11. Papel del adulto en el juego.

El juego, en cualquier de sus formas, es una manifestación de creatividad que permite al niño a expresarse libremente, es importante tener presente que el respeto que se tenga hacia el juego es fundamental para el desarrollo. El juego representa un papel fundamental en la integración de la personalidad del niño, por lo que la actitud del adulto debe ser orientada, comprensiva y enriquecedora.

En este sentido, el adulto no solo debe ofrecer algunos momentos y condiciones ambientales para el juego del niño, sino también debe participar interactuando afectivamente con el juego. El juego, además de proporcionar el acercamiento del niño con el adulto, es un medio que le permite expresar sus sentimientos, intereses e ideas, a la vez le facilita la adquisición de las habilidades que favorecen su desarrollo físico e intelectual y mejora sus relaciones afectivas y sociales con las personas que lo rodean, como se a mencionado.

Por lo anterior, es preciso que los adultos no cometamos el error de impedir o limitar el juego. Por el contrario, es necesario proporcionar la investigación, es decir, crea actividades en las que el niño busque las posibilidades de uso de acción que tiene cada objeto, situación o acontecimiento, previendo condiciones de seguridad para no obstaculizar sus actividades.

Existe una etapa en el desarrollo del niño en que requiere jugar con otros pequeños de su misma edad. Es importante permitir el contacto que el niño necesita, ya que de esa forma aprende a compartir juegos colectivo favoreciendo así la socialización y al mismo tiempo contribuyendo al desarrollo moral. El niño tiene que aprender a respetar las ideas, pertenencias y costumbres de otras personas.

Es necesario estar consciente de los riesgos a los que están expuestos los niños al jugar, pero debe evitarse decirles “no corras”, “no toque el agua porque te enfermas”, “te vas a ensuciar”, “no te arrastres”, etcétera. Con estas actitudes, el juego y las experiencias del niño se ven limitadas por el temor infundado que expresamos los mayores a que sufra un accidente, contraiga enfermedad o se ensucie. También se tiene que asustar al pequeño creyendo que de esta manera va a tener mayor precaución, pero lo único que se logra es crearle inseguridad, lo que va a repercutir de manera negativa en él, cuando lo que debe buscar es fomentar el desarrollo de la autonomía y seguridad que todo ser humano necesita. Una actitud flexible implica que en algunas ocasiones también se fijen límites razonables, que de acuerdo a la edad del niño se explique la situación a la vez que se ofrecen alternativas de acción a la prohibición que se está dando.

2.2.12. Aspectos que debemos favorecer en el juego

Los aspectos que deben favorecer son los siguientes:

- a) Creatividad: La persona creativa tiene una vivencia del yo positiva, rica en ideas y experiencias valiosas. Esta persona posee la energía que le permite la superación de las dificultades, está motivado, alegre, vitalista y optimista.

- b) Identidad personal: A través del juego hay que posibilitar al alumno a ejercitarse en aquello que tiene que llegar a ser, experimentar lo que es necesario aprender. Respetar a las distintas personalidades, ser tolerante, sincero y tener seguridad, como punto de partida para relacionarse y comprender a los demás. Valor para arriesgarse, fuerza de dominio de las dificultades, aprendiendo a través de los éxitos y los fracasos.

- c) Cooperación: Participar y cooperar en tareas comunes representa el origen de la evolución social, de la igualdad y la comprensión. El juego cooperativo es el mejor camino para aprender a compartir y para darle importancia a los demás.

- d) Homogeneidad: A la hora de formar grupos o equipos hay que procurar que no existan prácticamente diferencias entre ellos, intentando que todos los alumnos se relacionen con los demás.

- e) Profesor uno más en el juego: El docente debe participar en el juego, motivando y animando constantemente al alumno. Compartir es mejor que imponer, los alumnos se sentirán mas cómodos y el profesor descubrirá los problemas de juego, siendo así más fácil de solucionarlos.

- f) Material creativo: Los juegos suelen enseñar la manipulación de objetos y el dominio de materiales necesarios en la vida. Lo ideal es que el alumno sea el que fabrique sus propios materiales para juegos, que la ayudaran a conocer las etapas de producción de material, entrenara la motricidad fina a través de la manipulación de herramientas y conseguirá una mayor responsabilidad y respeto hacia el producto final.

2.2.13. Aspectos que debemos evitar en el juego.

- a) Eliminación: Apartar del juego a los alumnos con menor capacidad por lo que les limita sus desarrollo.
- b) Monotonía: Las excesivas repeticiones llevan al alumno al aburrimiento. Se debe procurar una gran variedad de juegos y que los alumnos participen en la preparación de los mismos permitiéndoles variantes aportadas por ellos.
- c) Discriminación genérica: Ningún juego debe ser sexista. Fomentar la cooperación en los juegos sin discriminación de ningún tipo (sexo, raza, color o clase social).
- d) Dirección autoritaria: El juego debe ser democrático, comprensivo y libre. Se les dará posibilidades a los alumnos para dirigir el juego.
- e) Diferencia por edad: Los juegos pueden utilizarse en cualquier edad, adaptando las reglas, terrenos de juego y materiales a las características de los niños.

Gross considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que estos estén totalmente desarrollados.

En definitiva, Gross define que los seres humanos y el resto de los seres del reino animal juegan porque es adaptativo. Esta teoría puede ser considerada como precursora de los principios funcionalistas de la etología actual.(9)

2.2.14. Relación entre el juego y la psicomotricidad gruesa.

La relación que existe entre el juego y la psicomotricidad es que los niños la utilizan de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando. Se puede aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas , nociones espaciales y la lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás. En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión , de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estima el poder creador. En lo que respecta el poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa trascendente y vital.

Las capacidades motrices se desarrollan en un número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se

estimularan en cualquier momento en que el niño(a) experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o grafico.

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir incentivar a los niños(as) a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización.

2.2.15. Motricidad Gruesa

A) El origen de la motricidad gruesa.

El ser humano desde vida intrauterina se encuentra en constante movimiento y una de las necesidades vitales desde que nace es el ansia de movimiento durante el transcurso de los primeros años, los niños son propulsados a aprender a través de una infinidad de experiencias basados en el movimiento, esta participación activa del niño y su tendencia innata a la adaptación son esenciales en la comprensión de la naturaleza: el mundo que lo rodea. A, través; del cuerpo el niño, conoce el mundo de los objetos, siendo su propio cuerpo el primer objeto que asimila, conoce el mundo de los demás y se relaciona y apropia de su entorno, es el primero instrumento de aprehensión del mundo y de comunicación interpersonal, por lo que está íntimamente ligado al desarrollo motor, sensorial, neurológico y social.

A nivel de la educación inicial la educación motriz se convierte en el núcleo fundamentad de la acción educativa, cuya finalidad es disciplinar la capacidad motriz del niño para lograr con éste una mayor confianza y seguridad en sí mismo, y un mejor dominio de su medio ambiente; por lo tanto; un máximo desarrollo de su independencia, autonomía y capacidad para valerse por si mismo y afrontar con mayor éxito cualquier problema nuevo de aprendizaje, es decir, que tengan por si

solos las posibilidades de llegar, mediante una conducta independiente, a decisiones propias.

B) Fundamentos teóricos acerca del desarrollo de la motricidad gruesa.

Reconocer el papel rector de la educación, es por tanto, una posición de compromiso para el educador, que es quien representa la influencia más calificada para iniciar la formación de la personalidad. Siguiendo el enfoque histórico-cultural, el proceso de formación de la personalidad ocurre desde que las/os niñas/os nacen y continúa hasta llegar a la edad adulta. Este es un proceso activo durante el cual el individuo interactúa con los fenómenos naturales y sociales, se va apropiando de las cualidades de los objetos, de los procedimientos para actuar con ellos, de las características de los fenómenos y en general de los modos de actuar y relacionarse con los demás, de las formas de conducta social.

Si bien es cierto que hasta la primeras décadas del siglo XX no se tomó en serio este apartado de la conducta humana, desde sus comienzos, las investigaciones sobre la motricidad infantil y humana en general, se realizaron con la intención de conocer mejor a los sujetos y poder establecer instrumentos para valorar, analizar y estudiar el estatus motor de estos.

En su evolución teórica, solo L. S. Vigotsky puso en evidencia la planificación y organización verbal y social como carácter distintivo de la actividad motriz voluntaria. El método histórico-social indujo a considerar las funciones psíquicas superiores como un mecanismo innato en el crecimiento histórico del sujeto.

En el campo de las ciencias pedagógicas y psicológicas se han realizado investigaciones relacionadas con la psicomotricidad como base fundamental para el desarrollo de la motricidad, dentro de ellas tenemos los trabajos de Ernest Dupré , quien

hace referencia al término psicomotricidad, a partir de aquí surge una nueva idea acerca de la imagen y percepción del propio cuerpo, caracterizada por las estrechas relaciones existentes entre las manifestaciones psíquicas y corporales, en su obra, Patología de la imaginación y motricidad, publicada en 1925 manifiesta su convicción de las estrechas relaciones existentes entre la motricidad y psiquis.

La teoría reflectora de los movimientos formulada por Pavlov y sus alumnos, desarrollada por Orbeli, Anojin y Bernstein, reafirma que las áreas corticales motoras incluyen un grupo grande de zonas corticales, cuyo funcionamiento asegura determinadas facetas de la preparación del acto motor. Unas realizan la organización de los movimientos voluntarios en el sistema de coordenadas espaciales externas, otras analizan los impulsos que llegan de los músculos y las articulaciones, mientras que otras responden a la influencia reguladora y directriz de las conexiones del lenguaje, influencia que es un componente importantísimo de la organización de movimientos voluntarios.

Según la clasificación de Eduard Guilmain), los movimientos de coordinación dinámica manual por su complejidad, son ejecutados atendiendo a dos rasgos esenciales: por el modo de ejecución y por la clase de dinamismo que se pone en juego.

Por otra parte, Voyer, plantea: "Para poder adaptarse a las diversas situaciones del mundo exterior y eventuales modificaciones, la/el niña/o debe poseer la conciencia, conocimientos, control y organización dinámica de su propio cuerpo". Jean Piaget, considera que la actividad motora que la/el niña/o realiza para la identificación táctil de las formas es imprescindible para llegar a la abstracción de estos. Otros autores sobre las cuales se sustenta muchas de las

investigaciones realizadas en nuestro país y en América Latina, consideran la psicomotricidad como una faceta del desarrollo evolutivo, como método educativo y terapéutico.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural, coordinación general y visomotora, tono muscular, equilibrio.

Define a la motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo. El movimiento les permite: aprender sobre sí mismo, crecer, resolver problemas, integrarse poco a poco en las actividades con los demás niños o niñas, son ejemplo del área motora gruesa: mover las manos, un pie, saltar la cuerda. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

C) EXPERIENCIA CORPORAL

La experiencia corporal es el conocimiento que adquiere todo el tiempo nuestro cuerpo de acuerdo a lo que hemos vivenciado como seres humanos de manera única e irrepetible, todo dependiendo en el contexto sociocultural al que hemos sido expuestos como un factor determinante ya que no adquiere la misma experiencia corporal el que está en el campo que el de uno de la ciudad.

La experiencia corporal es aquello que nos marca y deja huella para toda la vida y que se puede transmitir a las nuevas generaciones ya que el hombre en su naturaleza tendemos a copiar lo que nos impongan, la experiencia implica establecer relaciones con la historia previa y proyectiva de lo que hacemos y sus consecuencias. Por tanto, la sola acción no constituye experiencia, ya que ésta implica cambio, pero el cambio es una transición sin sentido, a menos que se conecte con las múltiples consecuencias que surgen en él, cargadas de significado.

D) SOCIALIZACIÓN CON EL MEDIO

Proceso mediante el cual el individuo se convierte en un miembro del grupo y llega a asumir las pautas de comportamiento de ese grupo (normas, valores, actitudes, etc.). Este es vital ya que transforma al individuo biológico a un individuo social por medio de la transformación y el aprendizaje de la cultura de la sociedad en la que vive y se desarrolla (10)

Se puede decir que la socialización con el medio se describe desde dos puntos de vista, objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo y en cuantos procesos que moldea al sujeto y lo adapta, subjetivamente; a partir de las respuestas a reacción del individuo a la sociedad. Es por ello que el juego es importante en este proceso, ya que ayudara al niño a poder adaptarse a la sociedad y a desenvolverse ayudando también los agentes que son: la familia, la escuela, medios de comunicación y el grupo de amigos.

E) EJECUCIÓN DE TECNICAS

Son aquellas actividades que ayudaran y facilitaran las condiciones motrices del niño de acuerdo a su edad, permitiéndole evaluar su estado de aprendizaje en cuanto al conocimiento de su propio su cuerpo e identificación de su esquema corporal (11).

Se podrá establecer diferentes juegos donde se encuentran la coordinación y el equilibrio que permiten reforzar a los niños sus destrezas motrices.

2.2.16. Desarrollo de la motricidad gruesa

A) CONTROL CEFÁLICO

El primer objetivo que se plantea el área de motricidad gruesa en un niño es el control cefálico o de la cabeza. Ya se comprende lo importante que es mantener erguida la cabeza para ir dominando el entorno. Existen ciertas posturas en las que el control cefálico es más fácil, así como otras que lo favorecen.

Los bebés pasan la mayor parte del tiempo acostado y cuando estén acostados boca arriba, es importante que el niño esté lo más recto posible y con la cabeza en la línea media. Si no es capaz de mantener la cabeza recta, se le puede poner algo para sujetarla, aunque es importante que tenga posibilidad de movimiento. Así se evitan posturas que crean deformidades o malos hábitos.

El siguiente objetivo es el volteo. Su importancia radica en que, además de favorecer el control del cuerpo y del equilibrio, es uno de los indicadores de la curiosidad del niño y su motivación por descubrir nuevas sensaciones y por trasladarse de un sitio a otro.

B) Sedestación

Cuando un niño es capaz de sentarse, su perspectiva del mundo cambia. Las cosas no son iguales vistas cuando se está acostado que cuando se está sentado. Además, se tiene más control del cuerpo, más equilibrio y las posibilidades de manipular objetos se multiplican.

Sin embargo, para que un niño se siente, es necesario que haya vivido una serie de experiencias en momentos anteriores de manera atractiva y que no tenga miedo. Es importante no tratar de sentar al niño antes de que esté preparado. Así, se evitará incorporar al niño tanto que su cabeza caiga hacia delante o que su espalda este en una mala postura.

El apoyo debe, por el contrario, ir disminuyéndose y se le llevará a posiciones más verticales a medida que vemos que va sosteniendo el peso de su cuerpo.

Pero lo importante es que si está en su cuna o en su cochecito, se le proporcionen objetos para que pueda verlos y tratar de girar la cabeza hacia ellos.

C) Arrastrarse y gatear

La importancia de estas nuevas adquisiciones estriba en una diferente coordinación de las cuatro extremidades, así como la capacidad de desplazarse de un lugar a otro, con el consiguiente aumento de sus experiencias.

D) Ponerse de pie y caminar

El siguiente gran objetivo en ésta área es, el caminar. Para ello, el niño debe obtener un alto nivel de equilibrio, así como vencer el peso de su cuerpo, siendo necesario pasar por una serie de fases previas.

E) Subir y bajar escaleras, correr y saltar

Todas ellas son actividades que exigen un gran sentido del equilibrio y una gran seguridad y confianza en uno mismo.

2.2.17. DESARROLLO EVOLUTIVO

A) Al un año de edad:

Al cumplir un año de edad se puede mantener de pie durante ratitos pequeños y camina con ayuda. Cuando tiene un año y medio ha conseguido andar y puede subir escalones con ayuda. Toca todo, se agacha y es capaz de levantarse y sentarse sólo en una silla.

B) A los dos años de edad:

Cuando tiene 2 años aparece la carrera y puede saltar con los dos pies juntos. Se puede poner en cuclillas, sube y baja las escaleras apoyándose en la pared, se levante sin usar las manos.

C) A los 3 años de edad:

Alrededor de los 3 años controla bien su cuerpo y se consolidan las habilidades motoras adquiridas. Es decir en este año la carrera se perfecciona, sube y baja escaleras sin ayuda, puede ponerse de puntillas y andar sobre ellas, también puede saltar a una distancia de 37 y 60 centímetros, puede

caminar en línea recta, hacer lanzamientos sin perder el equilibrio, aunque su dirección forma y distancia aún son débiles.

D) A los 4 años de edad:

A esta edad corre de puntillas, puede avanzar de cuatro a seis saltos en un solo pie, caminar sobre un círculo marcado en el piso. A los 5 años el sentido del equilibrio y del ritmo está muy perfeccionado. A los 6 años la maduración está prácticamente completada.

2.2.18. Desarrollo Motriz en la Primera Infancia

La motricidad y la psicomotricidad ocupan un lugar importante dentro de la Atención Temprana ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. La suma importancia de la motricidad reside en que la mayor necesidad de cada niño es aprender a controlar sus movimientos y a funcionar hábil y eficientemente en el mundo. Los materiales de vida práctica están diseñados para facilitar el desenvolvimiento del niño. Adquieren independencia y responsabilidad, desarrollan su autoestima y aprenden destrezas útiles como: manipular objetos, escribir o abrocharse un botón. Estas tareas de la vida diaria son el fundamento para todo aprendizaje futuro.

2.2.19 Destrezas de la Motricidad Gruesa

En las diferentes etapas las destrezas de motricidad gruesa se requieren para los deportes, el baile y otras actividades que comienzan durante la segunda infancia y pueden durar toda la

vida. (Aquí es donde se puede fomentar el hábito del ejercicio con clases extra escolares).

Estos comportamientos motrices, cada vez más complejos, son posibles debido a que las áreas sensorial y motriz de la corteza cerebral están mejor desarrolladas y permiten una mejor coordinación entre lo que los niños quieren hacer y lo que pueden. Sus huesos son más fuertes, sus músculos más poderosos y su capacidad pulmonar es mayor.

Parece no existir ningún límite para la cantidad y el tipo de actividades motrices que los niños pueden aprender, al menos hasta cierto grado, sólo se ven limitadas por la capacidad de cada niño y en gran medida por la herencia genética y sus oportunidades para aprender y practicar las destrezas motrices.

2.2.20 LAS ÁREAS DE LA PSICOMOTRICIDAD.

- A) Esquema Corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que las/os niñas/os se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

- B) Lateralidad: Con el término lateralidad se expresa el lado del cerebro que controla una función específica. Es decir la lateralidad es la definición en el sistema nervioso del predominio de un lado del cuerpo respecto al otro. O sea, si

una persona tiende a usar el lado derecho o izquierdo de mano, ojo, oído y pie.

- C) Al hablar de lateralidad corporal se refiere a las diferentes funciones de ejecución y control motriz por parte de cada hemisferio cerebral. De esta manera puede decirse que las funciones del hemisferio derecho se caracterizan por el tratamiento de la información de un modo global o sintético y las del hemisferio izquierdo por un tratamiento de un modo secuencial o analítico.
- D) Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.
- E) Espacio: Comprende la capacidad que tiene la/o niña/o para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.
- F) Tiempo-ritmo: La elaboración del tiempo sigue un proceso semejante a la de la construcción de espacio. Empieza en la etapa sensoria motriz y depende de factores como: la maduración, diálogo tónico, movimiento y la acción. Las nociones de tiempo y el ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración

temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. Con la función simbólica, se empieza a organizar la integración temporal, la/o niña/o comienza a situarse en el ahora, y a partir de éste en un antes o un después, a distinguir situaciones simultáneas y sucesivas. Es decir el tiempo vivido va a reelaborarse en el plano de la representación con la ayuda del lenguaje, llegando a las nociones de orden y duración.

La sucesión de hechos tienen su ritmo en el que se distinguen dos aspectos importantes; el ritmo interior y exterior; el ritmo participa en la elaboración de los movimientos, especialmente en la adquisición de automatismos.

En los momentos posteriores del desarrollo, los impulsos rítmicos de las/os niñas/os reaccionan ya desde los primeros años y esto va perfeccionándose, realizando movimientos adecuados ante los ritmos simples y bien marcados.

Según Gabriela Núñez y Fernández Vidal (1994): “La motricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la motricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno”.

2.2.21 CARACTERIZACIÓN DE SEIS HABILIDADES

MOTRICES BÁSICAS.

Previo al tratamiento para el desarrollo de la motricidad gruesa, es preciso trabajar en las/os niñas/os las habilidades motrices básicas, ya que estas habilidades propician la adecuada postura corporal y movimientos coordinados.

Autores como Bryant J. Cratty (E.U.A) Piaget y Wallon (Suecia y Francia) Kathe Lewin (Alemania), reflejan diferentes criterios de las edades en que se manifiesta determinada habilidad motriz, como se manifiestan seguidamente:

A) CAMINAR: 12 – 14 meses, 13 – 14 meses, 18 – 20 meses.

El desarrollo del caminar se efectúa en gran parte en el primer año de vida. Esta serie de desarrollo prosigue más adelante, hasta alcanzar un caminar libre y fluido en el que se dan las etapas siguientes:

- ✓ Caminar con apoyo: Puede efectuarse a lo largo de objetos caminando de lado, avanzando una primera pierna y acercándole la otra a continuación (paso de ajuste posterior); la pierna que avanza se levanta con exageración; también hay un avance frontal (a diferencia del lateral anterior), apoyándose con ambas manos, en él se levanta también una pierna de manera exagerada.

- ✓ Caminar libremente: Después de cumplido el primer año la/o niña/o presenta por lo general, un paso largo todavía muy vacilante, logra dar de 2 a 5 pasos, después de cada uno hay peligro de pérdida del equilibrio. Aproximadamente a los 15 días después de estos primeros pasos, consigue salvar distancias más largas (hasta unos 20 pasos) con más seguridad e incluso con cambio de dirección. El paso sigue siendo largo, los brazos están ligeramente levantados y siempre dispuestos a mantener el frágil

equilibrio. Aproximadamente un mes después el paso se ha hecho más fluido. Las extremidades superiores ya pueden asumir otras labores durante la marcha. A la/o niña/o le gusta transportar objetos de un lado a otro de la habitación.

B) CORRER: 2 años - 2.5 años, 5 años - 4 años.

Aparece de forma accidental cuando la/o niña/o hace sus primeros intentos de caminar (18 –20 meses). Por correr se entiende una forma de locomoción en la que a diferencia del caminar se produce una fase de vuelo; en el segundo año las/os niñas/os caminan a menudo con una sucesión muy rápida de pasos, sin que pueda apreciarse una fase de vuelo. Aparece el inicio de los 2 años como una carrera torpe. Al final de los 2 años aparece la carrera después de caminar y lanzar. Los primeros ensayos de correr con breve fase de vuelo se han observado en niñas/os de dos años y medio; el torso se mantiene casi derecho, las caderas y rodillas están ligeramente inclinadas, los movimientos de los brazos son amplios y muchas veces asimétricos. Entrando en los 3 años trotan hasta 30 metros. El perfeccionamiento de la habilidad correr progresa con la edad. Los movimientos se hacen más fluidos, espaciales y funcionales; la fase de vuelo es más larga. Al entrar en la edad escolar, la/o niña/o presenta una forma de correr bastante coordinada, moviendo también los brazos funcionalmente, es decir, de forma acoplada, con armonía, al ritmo de la carrera y apoyando el movimiento total. A partir de los 5 años realizan la carrera con tiempo, en esta edad es que se estructura como tal.

C) SALTAR: 2 años - 2.5 años - 3 años.

A los 2 años realizan el salto desde arriba de pequeños obstáculos, les aparecen los saltillos de final de los 2 años, conjuntamente con la carrera. Saltan con los pies unidos por sobre una cuerda en el piso. Aproximadamente al cumplirse los 3 años, se observa el salto hacia arriba de pequeñas alturas; desde el suelo. A los 4 años saltan sobre piernas, separando y uniendo. A los 5 años saltan sobre un pie y sobre un objetivo, ya a los 6 años ejecutan el salto sin carrera de impulso.

Al principio se da el salto hacia abajo, hacia pequeñas alturas (bordillo, peldaño, cajón de 20 cm. de altura (los primeros ensayos se emprenden alrededor de los dos años y medio, o sea, al mismo tiempo que la/o niña/o comienza a correr. La caída se produce casi siempre en posición de paso (una pierna avanzada) y todavía es poco elástica. Por lo general las/os niñas/os brincan una o dos veces hacia delante después de la caída. También a los 4-5 años, cuando ya se salta de alturas mayores, no se observa todavía elasticidad en la caída. Las/os niñas/os caen muchas veces de cuclillas, como es justo, pero no pueden erguirse inmediatamente. Después de caer acostumbra a producirse una pausa y a continuación sigue un brinco parecido al de los primeros saltos. El salto se da todavía desde la posición erguida, con gran profusión de arranque.

Es importante darles la oportunidad de trepar y saltar en ambientes seguros, con equipo adecuado a su tamaño como: pelotas pequeñas que puedan atrapar con facilidad, suaves para que no se lastimen y orientándolos sólo cuando necesiten ayuda.

D) LANZAR: 6 meses- 1 año - 2 años.

Desde sus inicios hasta que logran el lanzamiento con puntería pueden observarse las siguientes formas de lanzamiento:

Hacia los 6 meses lanzan objetos de forma burda. Arroja hacia abajo pequeños objetos manejables (pelotas, aparentemente con la articulación de la mano, ya poco antes de cumplir un año). A partir de 1 año lanzan con giro. A partir de este movimiento se desarrolla paulatinamente el lanzamiento con una mano hacia un objetivo, en posición derecha. Esto se produce con relativa rapidez cuando se presentan suficientes posibilidades de ejercicios. En el/la niño/a de 2 años se observa una larga pausa entre la fase de arranque y la principal. Por lo general el lanzamiento tiene ya una dirección determinada, pero a menudo la pelota abandona la mano demasiado pronto o demasiado tarde. En los primeros 2 ó 3 años lanzan con las dos manos. Las/os niñas/os de 3 años ponen en función su cuerpo haciendo una sucesión de tronco y brazo, a pesar de que el lanzamiento se realiza con fuerza. A los 3 años lanzan hacia abajo con dirección. En esta misma edad lanzan con ambas manos y brazos extendidos. En los de 4-5 años ya se da una vinculación fluida de fase preparatoria y de fase principal en el lanzamiento con una mano. A los 4 años lanzan con objetivo, a los 5 años lanzan a distancia (5-8 metros) y hacia objeto a altura. Se plantea la combinación de lanzar y capturar a los 6 años.

E) CAPTURAR: 2 años - 3 años.

A los 2 años realizan lanzamientos dirigidos y captura torpe. Capturan desde 2 a 3 años de forma primitiva (atrape con apoyo de todo el cuerpo). A los 4 años capturan la pelota con más seguridad. A los 5 años capturan la pelota que le

lanzan. A los 6 años lanzan y capturan la pelota después que rebota contra la pared. Las combinaciones de lanzar con otras acciones no aparecen hasta los 7 años.

F) ESCALAR: 3 años - 4 años.

El subir y bajar escaleras en el curso del segundo año de vida transcurre según un esquema parecido al de caminar. A los 2 años y medio, las/os niñas/os alcanzan la habilidad de subir y bajar escaleras, desde con apoyo hasta hacerlo solos, pero la acción de bajar no se logra hasta los 3 años, ascienden escalones uniendo los pies en cada escalón y descienden escalones con poca seguridad. A los 3 años suben escaleras alternadamente y bajan de un objeto con ayuda, a esta misma edad suben una escalera diagonal. A partir de los 4 años el escalamiento es más maduro. En las siguientes etapas:

- ✓ Escalada con pasos de ajuste posterior tomando apoyo. La/o niña/o sube de lado con una pierna, a la que se une luego la otra, se sostiene con las dos manos en los barrotes o contra la pared, solo se suelta cuando se siente ya seguro en el peldaño alcanzado. Levanta exageradamente el pie que avanza. En la bajada que se efectúa de la misma manera, va tanteando con el pie al bajarlo y desplaza la pierna junto al borde del peldaño. Si se lleva a la/o niña/o de la mano, sube o baja de frente con pasos de ajuste posterior.
- ✓ Escala sin apoyo con pasos de ajuste posterior : Se realiza al principio de forma insegura e interrumpida, después de cada paso la criatura hace una pausa para ponerse en equilibrio, pataleando brevemente sobre el lugar.

Todavía se observa al subir el levantamiento exagerado de la pierna y al bajar el tanteo con el pie. De bajada siempre lo hace con más temor y lentitud. Una vez logrado el escalamiento sin apoyo con paso de ajuste posterior, se consigue también que la/el niña/o suba y baje las escaleras alternando la pierna derecha con la izquierda. El cuerpo se yergue hacia atrás y la mano libre, sin apoyo alguno de subida y de bajada se presenta alrededor de los dos años y medio. Al subir, da una fuerte pisada con los pies; el movimiento transcurre con bastante fluidez. El desarrollo de las habilidades motrices antes mencionadas en niñas/os de 4-5 años no sería posible sin la organización del sistema de influencias educativas, en las que participen activamente todas las agencias que responden ante la sociedad por la formación, desarrollo y educación de las/os niñas/os, con la intervención activa de la familia, bajo la orientación sistemática de las promotoras.

En el transcurso de la motricidad gruesa deben sucederse combinaciones de movimientos; a continuación se valoran aquellas que se observan en el período de 4–6 años

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Juego

Es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como *función* esencial procurar al niño el placer *moral* del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás

Estimulación temprana

Conjunto de técnicas y herramientas que tienen por finalidad, la potencialización de aquellas capacidades que poseen algún tipo de déficit, así como también sirven para desarrollar correctamente las capacidades individuales

Motricidad gruesa

Conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción

Equilibrio

Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente

Coordinación

Es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento

Psicomotricidad

Es un método general de la educación que utiliza el movimiento humano bajo todas sus formas como medio de la educación global de la personalidad

Lateralidad

Predilección que nace de manera espontánea en un ser vivo para utilizar con mayor frecuencia los órganos que se encuentra en el **lado derecho** o en el **lado izquierdo** del cuerpo.

Empatía

Capacidad de una persona para escuchar, entender, adaptarse y valorar adecuadamente las actitudes, necesidades y comportamientos de otra persona, consiguiendo con ello "ponerse en su lugar". Es punto de partida que enriquece la comunicación y demás relaciones.

Motivación

Consiste en interesar al niño, captar su atención y mantener su expectativa por la actividad a realizar.

CAPITULO III

PRESENTACION, ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIÓN

3.1. Presentación de resultados descriptivos

3.1.1. Descripción general de las variables X-Y

A continuación se muestra los resultados descriptivos de las variables el juego didáctico y la motricidad gruesa, en forma de cuadros y gráficos para facilitar su interpretación.

Cuadro Nro. 3: Estadística descriptiva de las variables X y Y (Primera parte)

Estadísticos

		1.Coopera con sus compañeros en las actividades motrices a realizar.	2.Participa con movimientos en las actividades de juego.	3.Utiliza su cuerpo para comunicarse con los demás en juegos grupales.	4.Realiza juegos rítmicos que le permiten reforzar su equilibrio corporal.	5.Interioriza el movimiento armónico de su cuerpo a través de juegos y canciones.	6.Manifiesta agrado al mover su cuerpo al compás de ritmos sencillos (Instrumentos de Percusión)	7.Controla su cuerpo y posee estabilidad al desarrollar actividades libres de movimiento.	8.Estimula atención y concentración a través de circuitos sencillos de movimientos.	9.Ejecuta juegos espaciales reforzando las nociones (delante-atrás /arriba –abajo, etc)
N	Válidos	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		3.00	3.00	2.82	3.00	2.80	2.80	2.86	2.64	2.78
Mediana		3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Desv. típ.		.000	.000	.388	.000	.404	.404	.351	.485	.418
Varianza		.000	.000	.151	.000	.163	.163	.123	.235	.175
Error típ. de asimetría		.337	.337	.337	.337	.337	.337	.337	.337	.337
Error típ. de curtosis		.662	.662	.662	.662	.662	.662	.662	.662	.662
Percentiles	25	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00
	50	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
	75	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Asimetría				-1.718		-1.547	-1.547	-2.140	-.602	-1.394
Curtosis				.989		.407	.407	2.684	-1.708	-.061

Cuadro: Nro 4 Estadística descriptiva de las variables X y Y (segunda parte)

Estadísticos

		10.Ejecuta diferentes modos de desplazamiento que refuerzan su esquema corporal.	11.Coordina movimientos de desplazamiento alternando las partes de su cuerpo.	12.Desarrolla su conocimiento y seguridad corporal en situaciones de juegos motrices.	13.Comunica lo que piensa y siente relacionándose afectivamente con sus compañeros al culminar las actividades motrices.	14.Crea alternativas de movimiento basados en el modelo del docente.	15.Refuerza y manifiesta su interacción social a través de juegos motrices en grupo.	16.Respetar las reglas o normas de juegos motrices sencillos. (Mata gente, chapadas, escondidas, etc)	17.Limita movimientos a través de un modelo representado por el docente.	18.Asume posturas de 1, 2,3 apoyando cogiendo un objeto.
N	Válidos	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		3.00	2.90	2.84	3.00	3.00	2.96	3.00	3.00	3.00
Mediana		3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Moda		3	3	3	3	3	3	3	3	3
Desv. típ.		.000	.303	.370	.000	.000	.198	.000	.000	.000
Varianza		.000	.092	.137	.000	.000	.039	.000	.000	.000
Error típ. de asimetría		.337	.337	.337	.337	.337	.337	.337	.337	.337
Error típ. de curtosis		.662	.662	.662	.662	.662	.662	.662	.662	.662
Percentiles	25	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
	50	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
	75	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Asimetría			-2.750	-1.913			-4.841			
Curtosis			5.792	1.726			22.331			

3.1.2. Descripción analítica de las variables

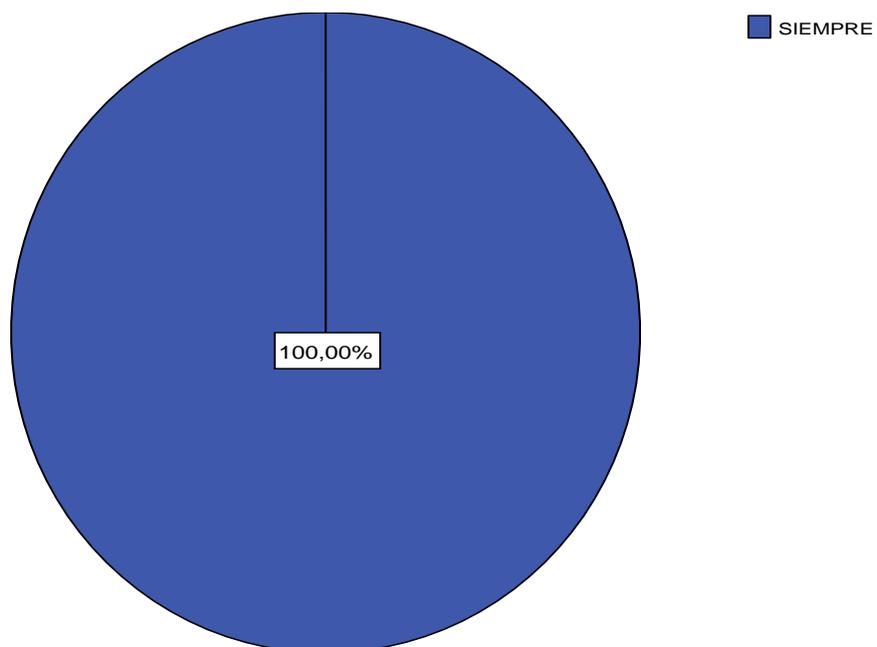
Cuadro Nro. 5

1.Coopera con sus compañeros en las actividades motrices a realizar.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	SIEMPRE	50	100.0	100.0	100.0

Gráfico Nro. 1

1.Coopera con sus compañeros en las actividades motrices a realizar.



INTERPRETACION: El 100% de los niños y niñas a quienes se aplicó la prueba siempre cooperan con sus compañeros en las actividades motrices a realizar.

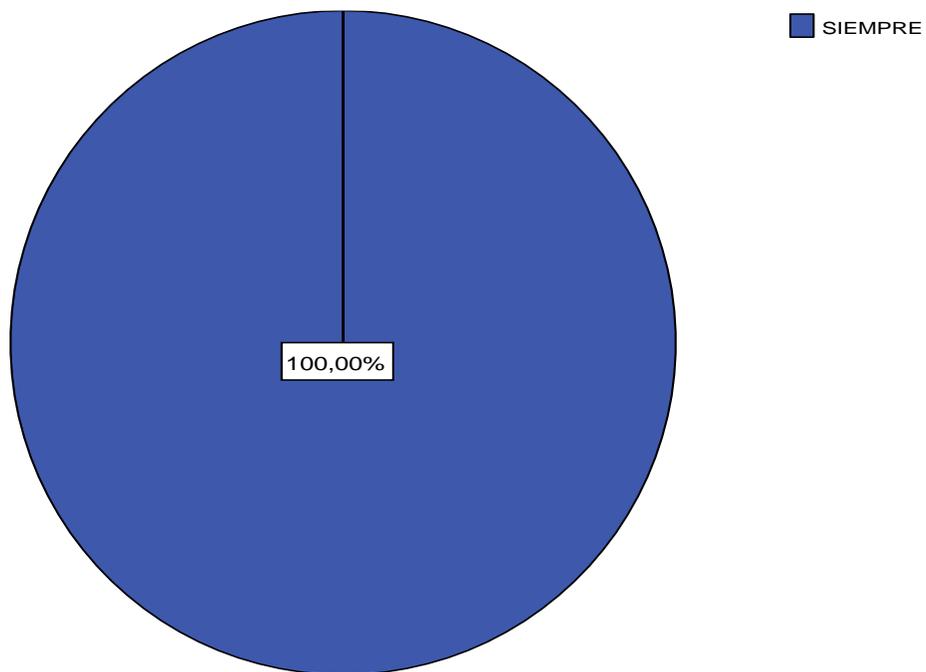
Cuadro Nro. 6

2.Participa con movimientos en las actividades de juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	SIEMPRE	50	100.0	100.0	100.0

Gráfico Nro. 2

2.Participa con movimientos en las actividades de juego.



INTERPRETACION: El 100% de los alumnos encuestado participan con movimientos en las actividades de juego.

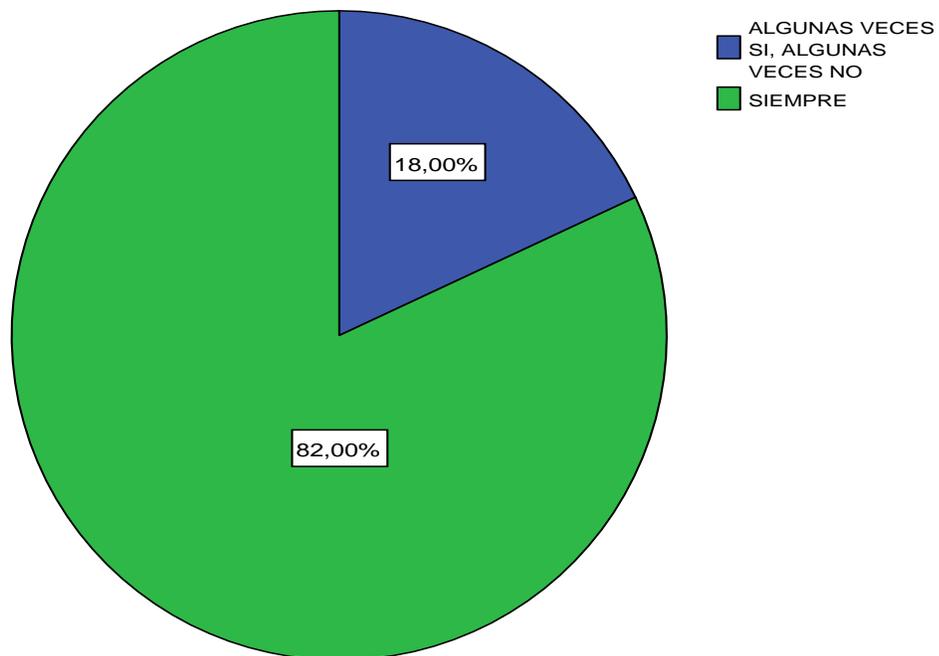
Cuadro Nro. 7

3.Utiliza su cuerpo para comunicarse con los demás en juegos grupales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	9	18.0	18.0	18.0
	SIEMPRE	41	82.0	82.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Gráfico Nro 3

3.Utiliza su cuerpo para comunicarse con los demás en juegos grupales.



INTERPRETACION: Un poco más del 80 % responde siempre al ítem mencionado, mientras que el 18% solo realizan algunas veces.

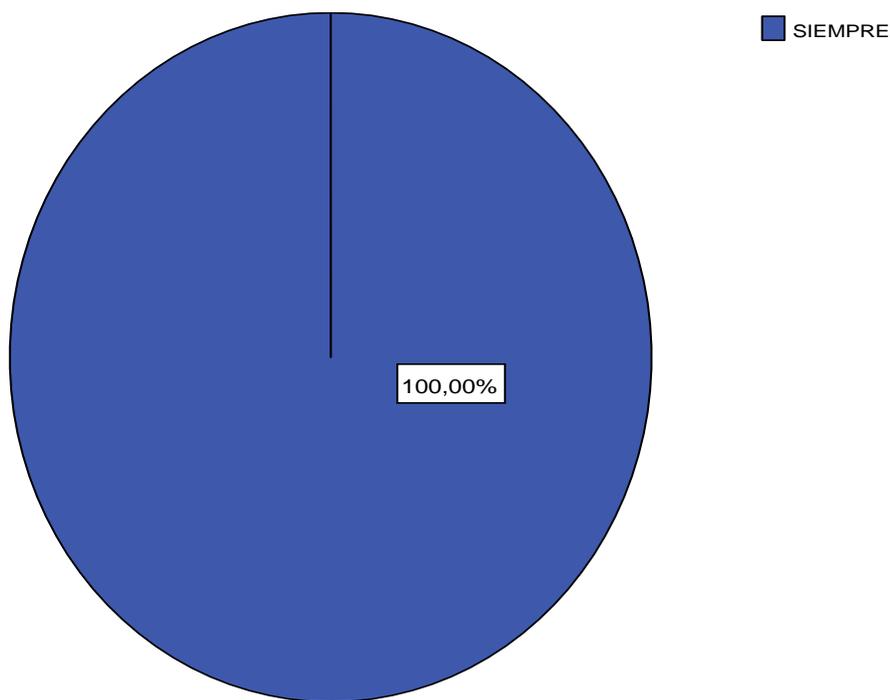
Cuadro Nro. 8

4.Realiza juegos rítmicos que le permiten reforzar su equilibrio corporal.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	SIEMPRE	50	100.0	100.0	100.0

Gráfico Nro 4

4.Realiza juegos rítmicos que le permiten reforzar su equilibrio corporal.



INT

ERPRETACION: El 100 % de la población responden positivamente al ítem realiza juegos rítmicos que le permiten reforzar su equilibrio corporal.

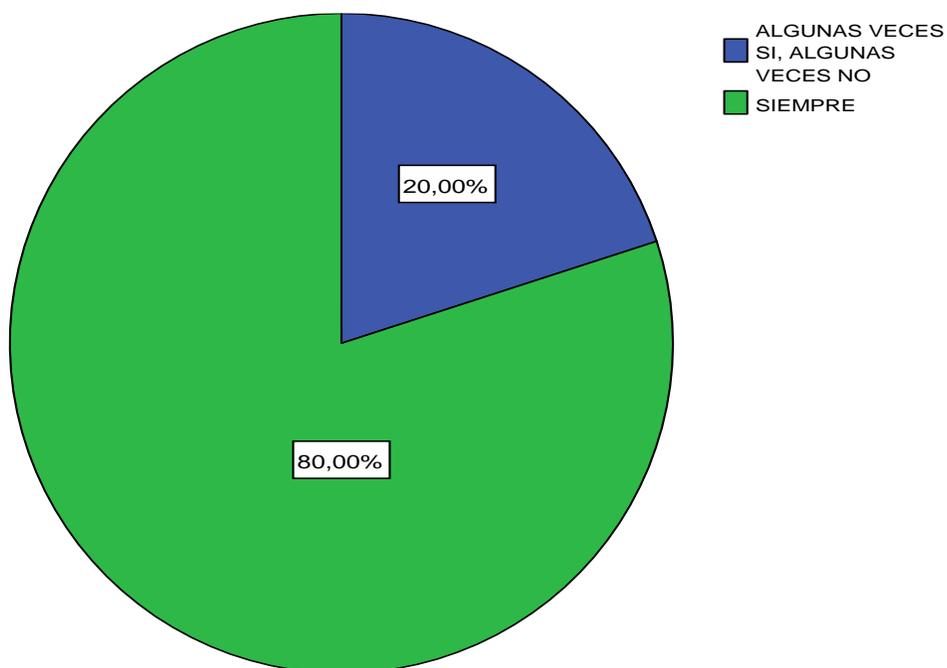
Cuadro Nro. 9

5. Interioriza el movimiento armónico de su cuerpo a través de juegos y canciones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	10	20.0	20.0	20.0
	SIEMPRE	40	80.0	80.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Gráfico Nro 5

5. Interioriza el movimiento armónico de su cuerpo a través de juegos y canciones.



INTERPRETACION: EL 20 % DE los alumnos no logran responder al ítem en mención, pero mientras tanto el 80% llega siempre a interiorizar el movimiento armónico de su cuerpo a través de juegos y canciones.

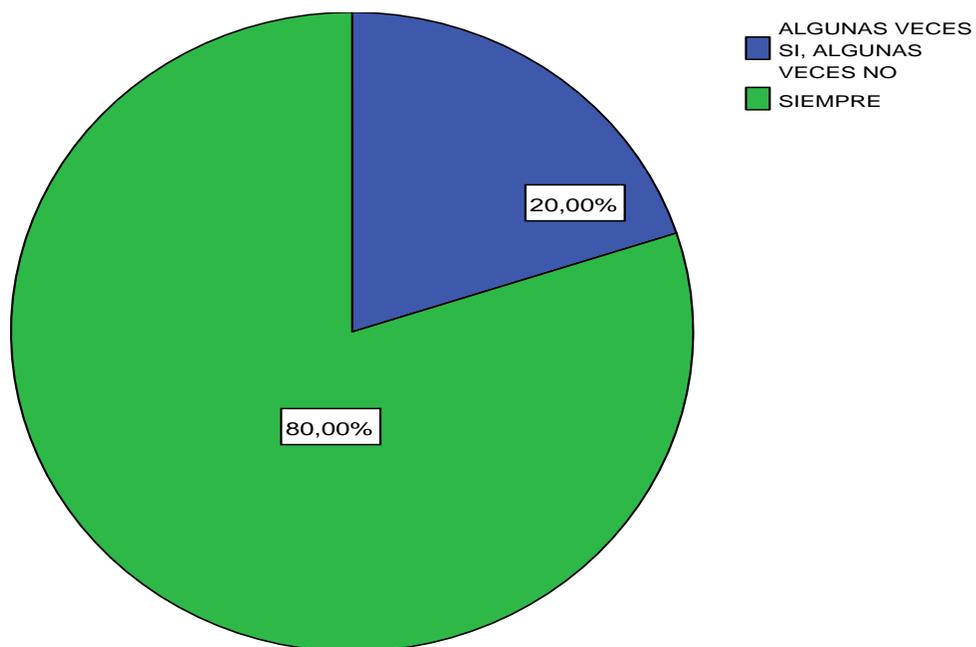
Cuadro Nro 10

6. Manifiesta agrado al mover su cuerpo al compás de ritmos sencillos (Instrumentos de Percusión)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	10	20.0	20.0	20.0
	SIEMPRE	40	80.0	80.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Gráfico Nro 6

6. Manifiesta agrado al mover su cuerpo al compás de ritmos sencillos (Instrumentos de Percusión)



INTERPRETACION: El 80% siempre manifiesta agrado al mover su cuerpo al compás de ritmos sencillos.

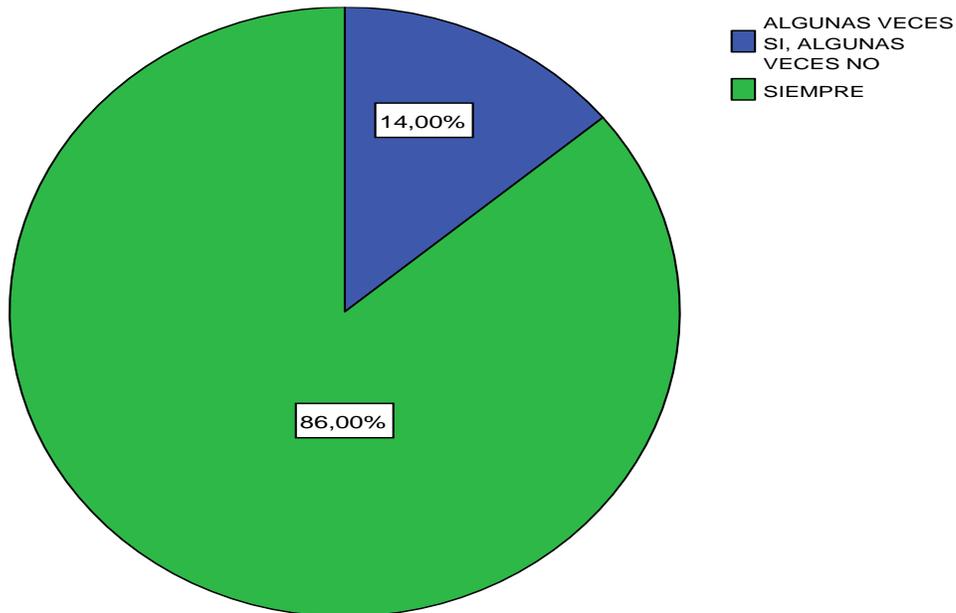
Cuadro Nro. 11

Controla su cuerpo y posee estabilidad al desarrollar actividades libres de movimiento

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	7	14.0	14.0	14.0
	SIEMPRE	43	86.0	86.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Gráfico Nro 7

7.Controla su cuerpo y posee estabilidad al desarrollar actividades libres de movimiento.



INTERPRETACION: El 86% de los alumnos encuestados logran realizar el ítem siete, mientras que 14% se encuentran en proceso.

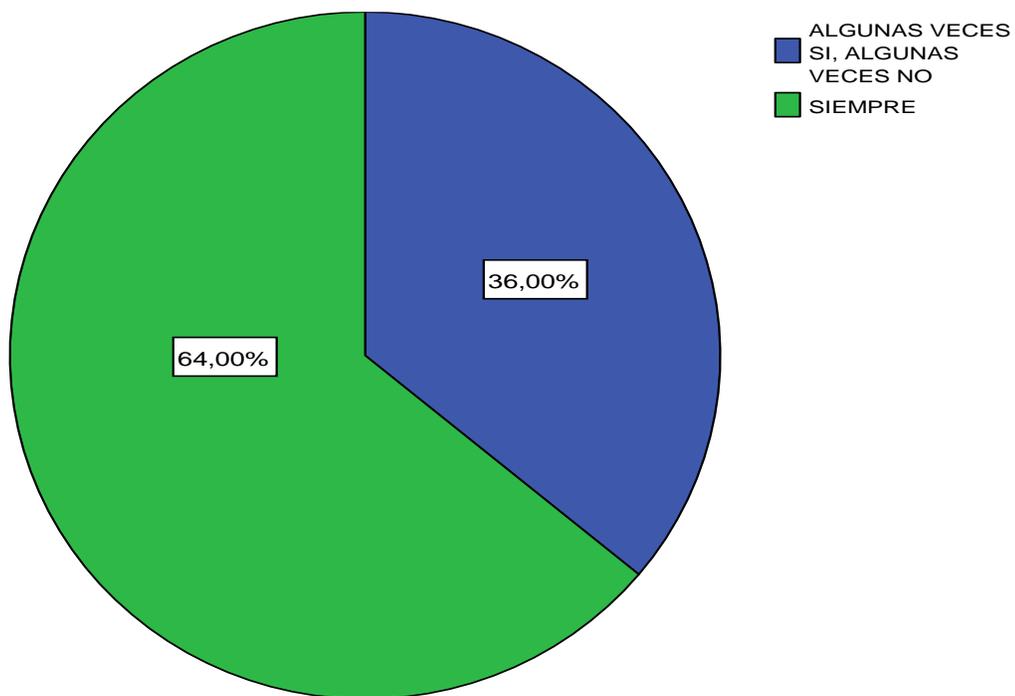
Cuadro Nro. 12

8.Estimula atención y concentración a través de circuitos sencillos de movimientos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	18	36.0	36.0	36.0
	SIEMPRE	32	64.0	64.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Gráfico Nro. 8

8.Estimula atención y concentración a través de circuitos sencillos de movimientos.



INTERPRETACION: El 36% de los alumnos pueden cumplir con el ítem establecido mientras el 64 % de este logra cumplirlo.

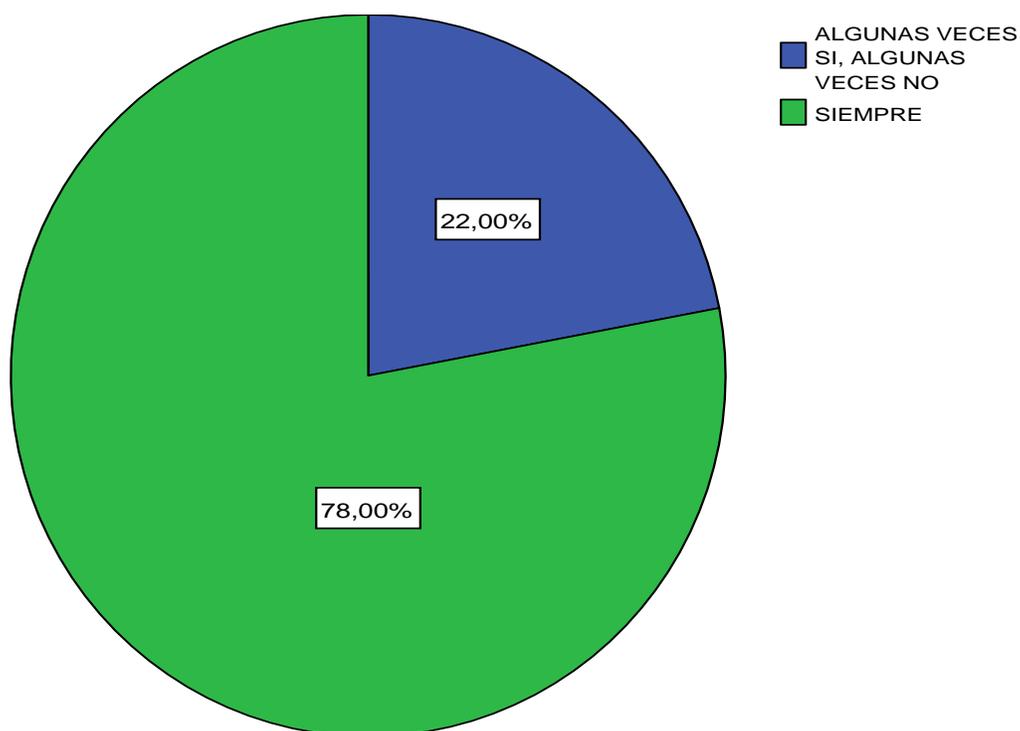
Cuadro Nro. 13

9.Ejecuta juegos espaciales reforzando las nociones (delante-atrás /arriba –abajo, etc)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	11	22.0	22.0	22.0
	SIEMPRE	39	78.0	78.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Gráfico Nro. 9

9.Ejecuta juegos espaciales reforzando las nociones (delante-atrás /arriba –abajo, etc)



INTERPRETACION: El 78% de los alumnos pueden cumplir con el ítem establecido mientras el 22 % de este no logra realizarlo por completo.

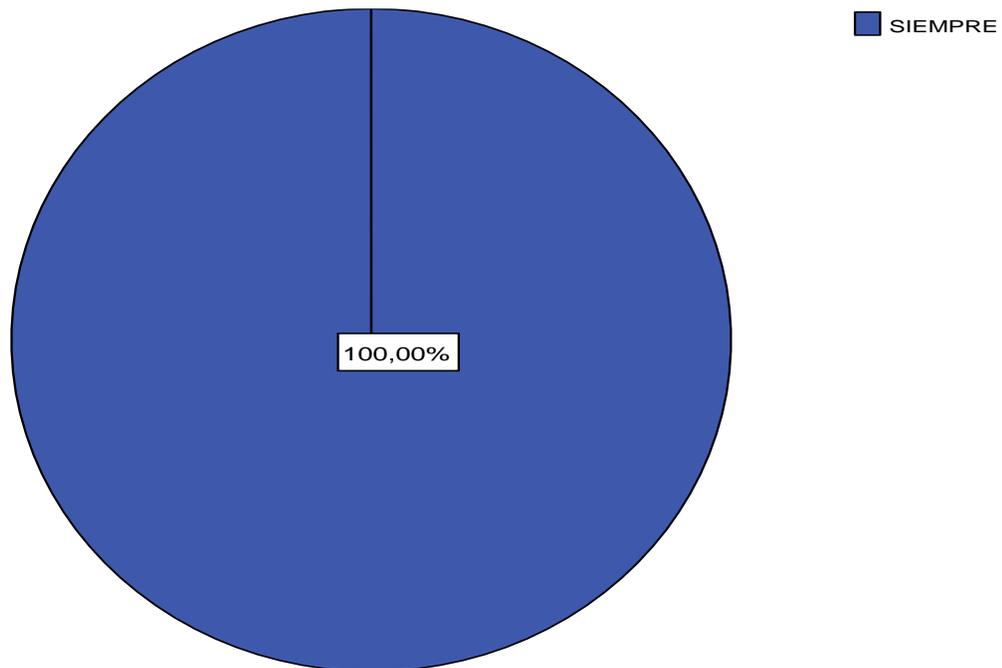
Cuadro Nro. 14

10.Ejecuta diferentes modos de desplazamiento que refuerzan su esquema corporal.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	SIEMPRE	50	100.0	100.0	100.0

Gráfico Nro 10

10.Ejecuta diferentes modos de desplazamiento que refuerzan su esquema corporal.



INTERPRETACION: 100% ejecuta modos de desplazamiento reforzando su esquema corporal.

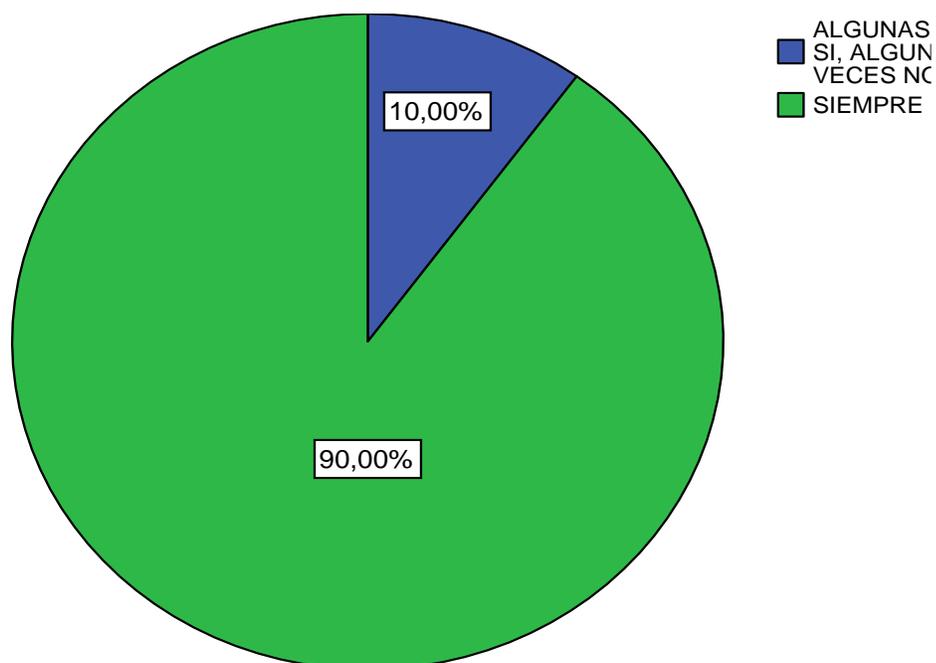
Cuadro Nro. 15

11.Coordina movimientos de desplazamiento alternando las partes de su cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	5	10.0	10.0	10.0
	SIEMPRE	45	90.0	90.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Gráfico Nro. 11

11.Coordina movimientos de desplazamiento alterna las partes de su cuerpo.



INTERPRETACION: El 10% de los alumnos no pueden cumplir con el ítem establecido mientras el 90 % de este logra cumplirlo.

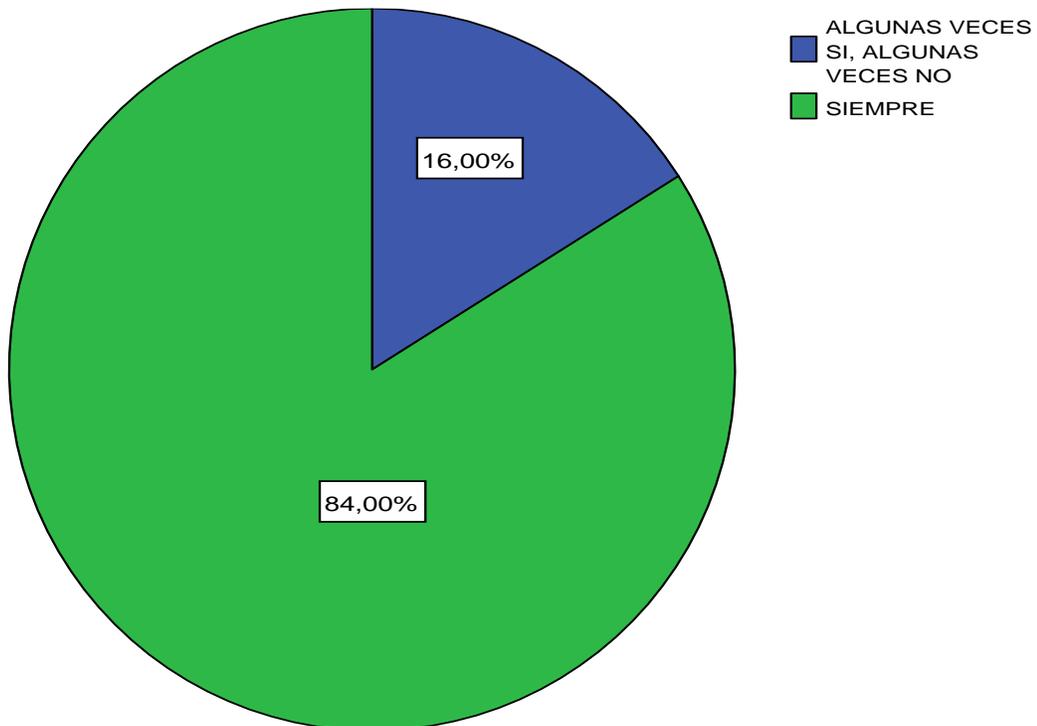
Cuadro Nro. 16

12.Desarrolla su conocimiento y seguridad corporal en situaciones de juegos motrices.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	8	16.0	16.0	16.0
	SIEMPRE	42	84.0	84.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Gráfico Nro. 12

12.Desarrolla su conocimiento y seguridad corporal en situaciones de juegos motrices.



INTERPRETACION: El 84% de los alumnos pueden cumplir con el ítem establecido desarrollando su conocimiento y seguridad corporal.

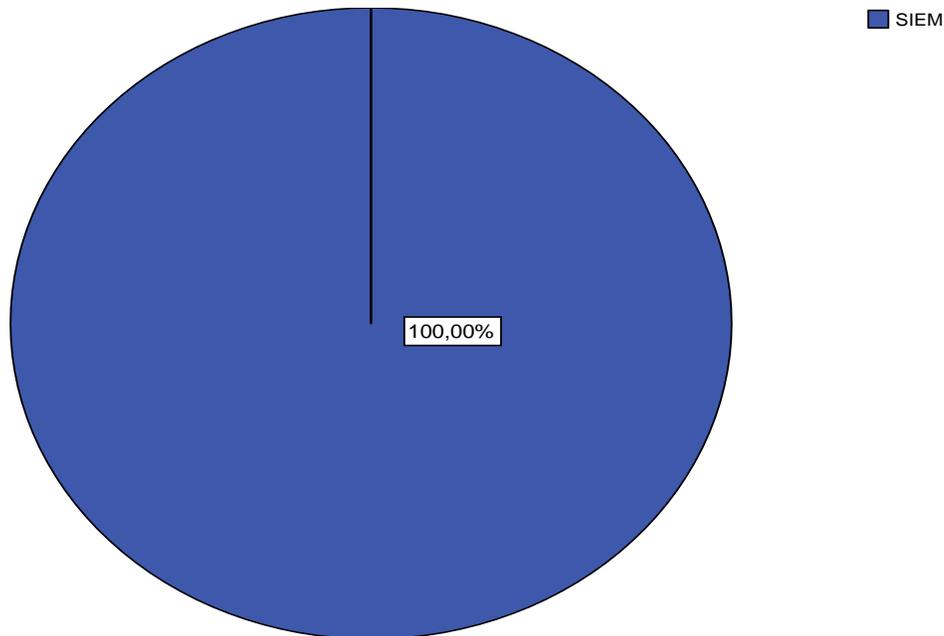
Cuadro Nro. 17

13.Comunica lo que piensa y siente relacionándose afectivamente con sus compañeros al culminar las actividades motrices.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	SIEMPRE	50	100.0	100.0	100.0

Gráfico Nro. 13

13.Comunica lo que piensa y siente relacionándose afectivamente con sus compañeros al culminar las actividades motrices.



INTERPRETACION: El 100% de los alumnos pueden cumplir con el ítem establecidos relacionándose efectivamente una comunicación de grupo.

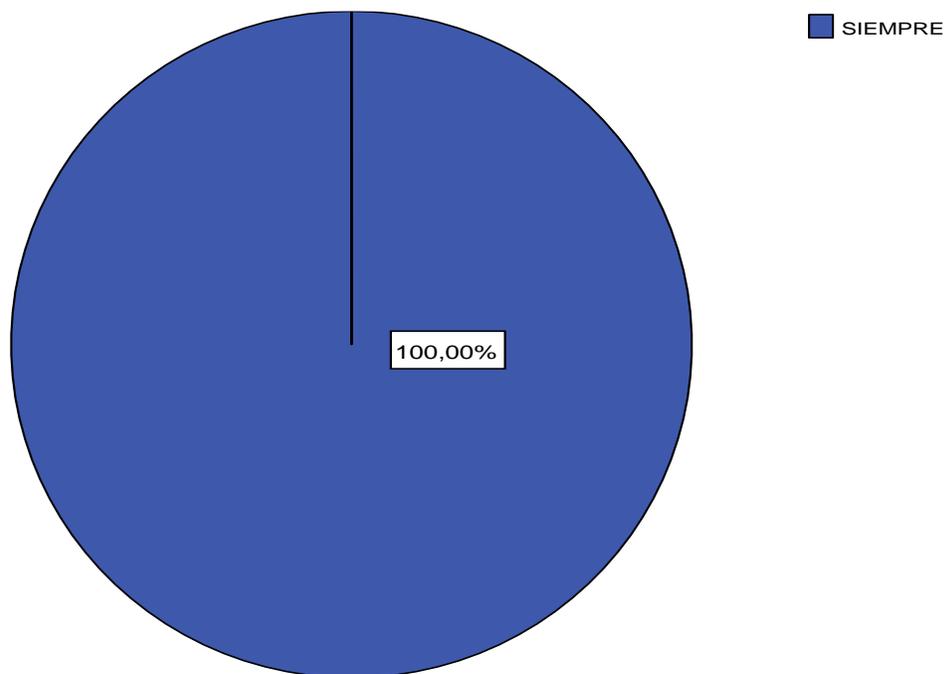
Cuadro Nro. 18

14.Crea alternativas de movimiento basados en el modelo del docente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	SIEMPRE	50	100.0	100.0	100.0

Gráfico Nro. 14

14.Crea alternativas de movimiento basados en el modelo del docente.



INTERPRETACION: El 100% de los alumnos crea alternativas de movimiento basándose al modelo del docente.

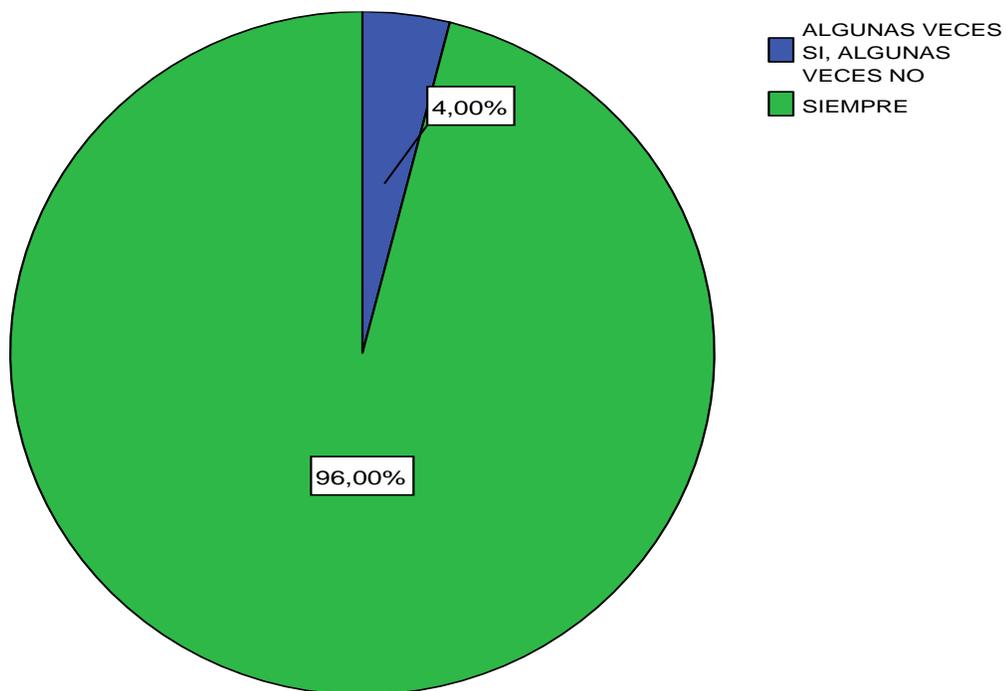
Cuadro Nro. 19

15. Refuerza y manifiesta su interacción social a través de juegos motrices en grupo .

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	2	4.0	4.0	4.0
	SIEMPRE	48	96.0	96.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Gráfico Nro. 15

15. Refuerza y manifiesta su interacción social a través de juegos motrices en grupo .



INTERPRETACION: El 4% de los alumnos no pueden cumplir con el ítem establecido, pero el 96 % puede lograrlo

Cuadro Nro. 20

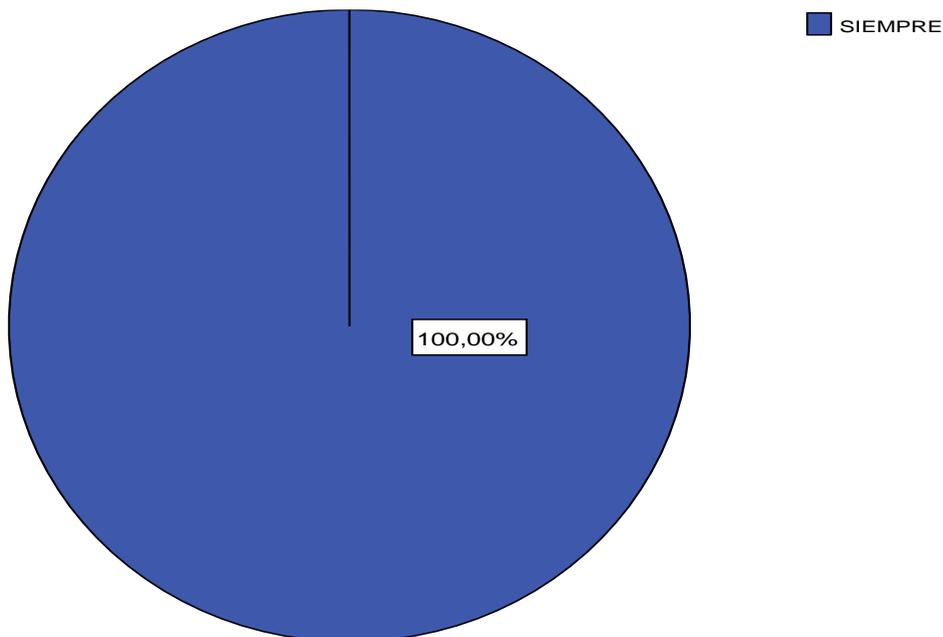
16.Respeta las reglas o normas de juegos motrices sencillos.(Mata gente, chapadas, escondidas, etc)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	SIEMPRE	50	100.0	100.0	100.0

Gráf

ico Nro. 16

**16.Respeta las reglas o normas de juegos motrices sencillos.
(Mata gente, chapadas, escondidas, etc)**



INTERPRETACION: Todos los niños evaluados respetan la reglas establecidas, según se menciona en este ítem.

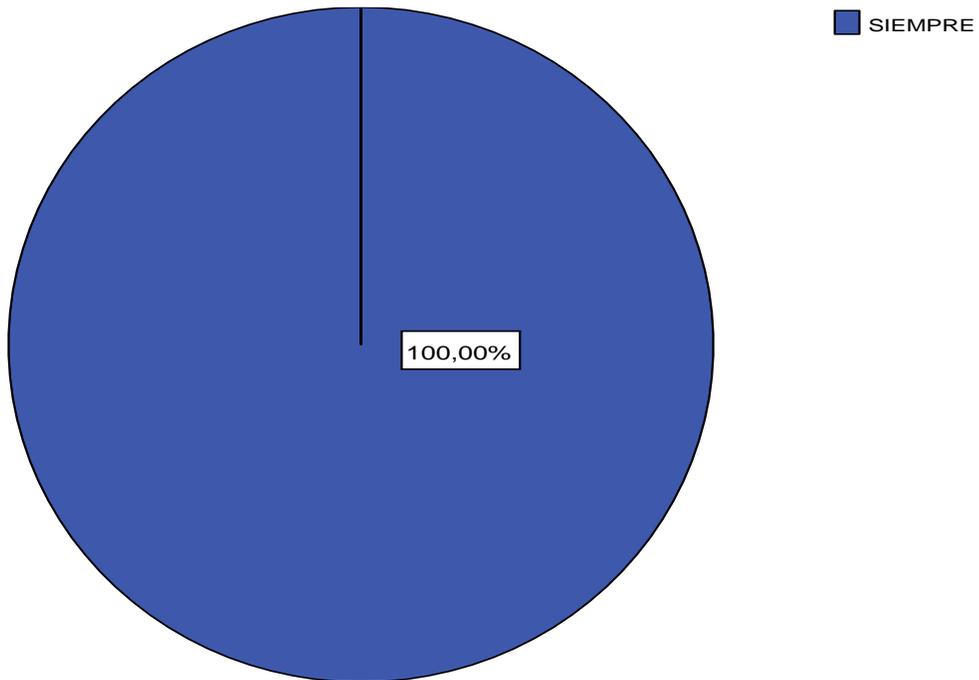
Cuadro Nro. 21

17.Imita movimientos a través de un modelo representado por el docente.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos SIEMPRE	50	100.0	100.0	100.0

Gráfico Nro. 17

17.Imita movimientos a través de un modelo representado por el docente.



INTERPRETACION: El 100% de los alumnos pueden cumplir con el ítem establecido.

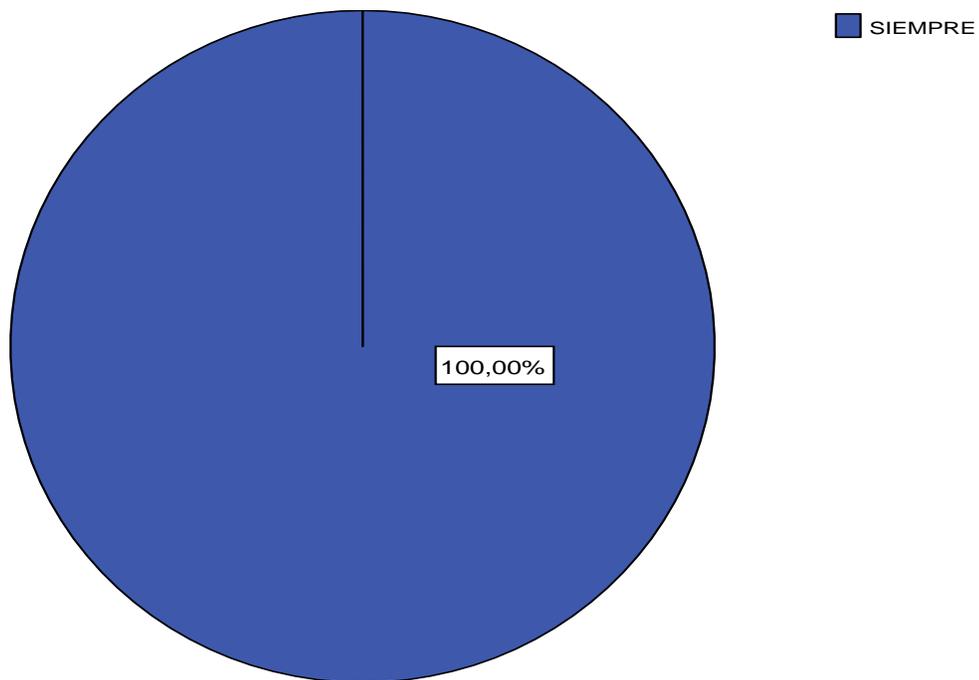
Cuadro Nro. 22

18. Asume posturas de 1, 2,3 apoyo cogiendo un objeto.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	SIEMPRE	50	100.0	100.0	100.0

Gráfico Nro. 18

18. Asume posturas de 1, 2,3 apoyo cogiendo un objeto.



INTERPRETACION: El 100% de los alumnos pueden cumplir con el ítem establecido asumiendo diferentes posturas.

3.2. PRUEBA DE HIPOTESIS GENERAL

Hi: El juego didáctico podría relacionarse favorablemente con la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca.

Ho: El juego didáctico no podría relacionarse favorablemente con la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca.

Cuadro Nro. 23

Estadísticos

		x:juego didactico	y: motricidad gruesa
N	Válidos	50	50
	Perdidos	0	0
Media		2.98	2.52
Mediana		3.00	3.00
Moda		3	3
Desv. típ.		.141	.580
Varianza		.020	.336
Asimetría		-7.071	-.735
Error típ. de asimetría		.337	.337
Curtosis		50.000	-.414
Error típ. de curtosis		.662	.662
Percentiles	25	3.00	2.00
	50	3.00	3.00
	75	3.00	3.00

Cuadro Nro. 24

X: EL JUEGO DIDÁCTICO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	algunas veces si, algunas veces no simple	1	2.0	2.0	2.0
		49	98.0	98.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Cuadro Nro. 25

Y: MOTRICIDAD GRUESA

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos nunca	2	4.0	4.0	4.0
algunas veces si, algunas veces no	20	40.0	40.0	44.0
siempre	28	56.0	56.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

Cuadro Nro. 26

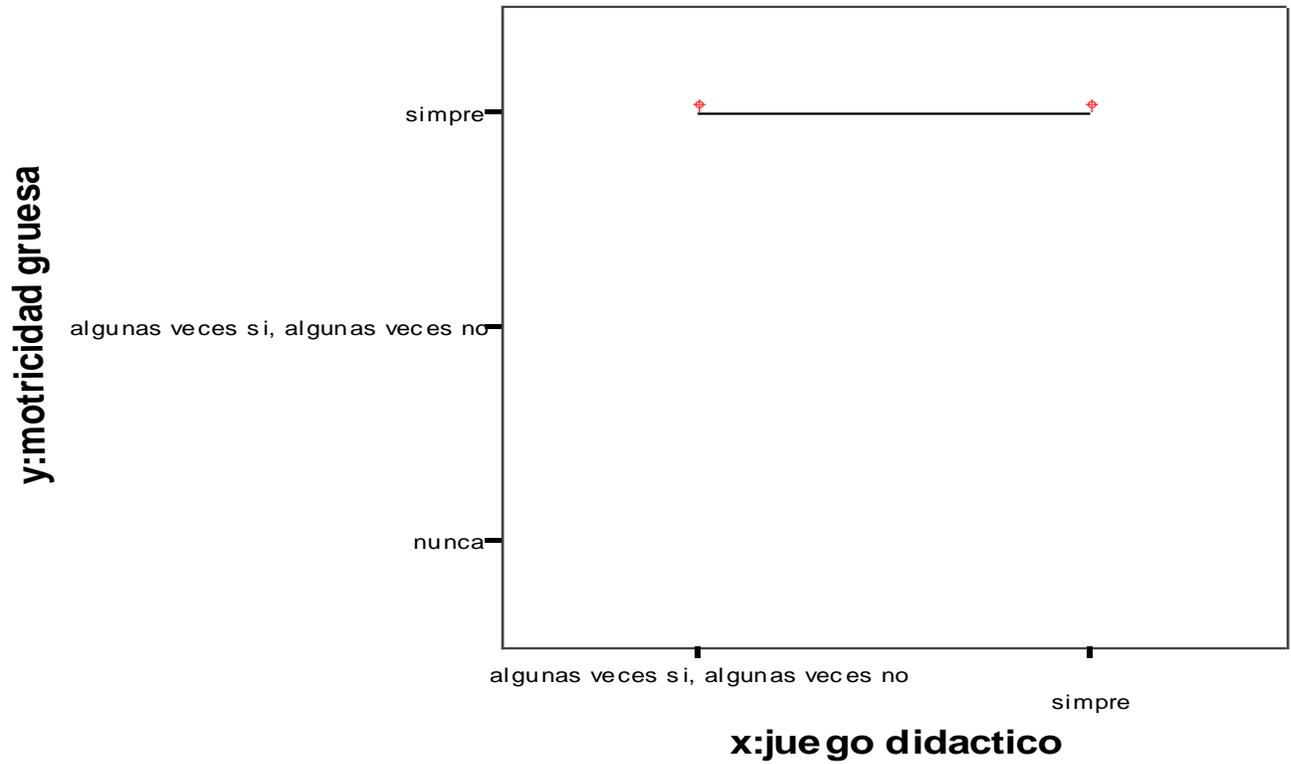
Correlación de Pearson ($r = x-y$)

Correlaciones

		x:juego didactico	y:motricidad gruesa
x:juego didactico	Correlación de Pearson	1	-.119
	Sig. (bilateral)		.409
	N	50	50
y:motricidad gruesa	Correlación de Pearson	-.119	1
	Sig. (bilateral)	.409	
	N	50	50

Gráfico Nro. 19

Resultados de X-Y



INTERPRETACIÓN: La correlación de pearson es -0.119 y la significancia 40,9%.

Para probar la significancia de esta aseveración se contrastará las hipótesis planteadas.

1-Estadística de prueba:

$$T_{\text{calculado}} = r_{xy} \sqrt{\frac{n-2}{1-r_{xy}^2}}$$

Donde :

r_{xy} : Correlación de Pearson

n : Muestra

t : t de Student con g.l.= n-1

r_{xy} :- 0,119

Se puede observar que para la muestra, la correlación es media

Por lo tanto, al aplicar la estadística de prueba:

$$T_c = 0,119 \sqrt{\frac{50-2}{1-0,119^2}}$$

$T_c = 0,83035$

2-Decisión estadística: Dado que 0,83035 es menor que 2,01 se acepta la H_0 o hipótesis nula, es porque, además la significancia es de 40.9% que es demasiado alto para estudios sociales, que aceptan hasta el 5% de error.

3.3. PRUEBA DE HIPOTESIS SECUNDARIA

H₁: La participación podría relacionarse positivamente con el desarrollo de las experiencias corporales en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca.

H₀: La participación no podría relacionarse positivamente con el desarrollo de las experiencias corporales en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca.

Cuadro Nro. 27
ESTADISTICA DESCRIPTIVA X y Y

Estadísticos

		X1: PARTICIPACION	Y1: DESARROLLO DE EXPERIENCIAS CORPORALES
N	Válidos	50	50
	Perdidos	0	0
Media		2.84	2.74
Mediana		3.00	3.00
Moda		3	3
Desv. típ.		.468	.600
Varianza		.219	.360
Asimetría		-3.043	-2.206
Error típ. de asimetría		.337	.337
Curtosis		8.830	3.649
Error típ. de curtosis		.662	.662
Percentiles	25	3.00	3.00
	50	3.00	3.00
	75	3.00	3.00

Cuadro Nro. 28

X: PARTICIPACIÓN

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	NUNCA	2	4.0	4.0	4.0
	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	4	8.0	8.0	12.0
	SIEMPRE	44	88.0	88.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Cuadro Nro. 29

Y: DESARROLLO DE EXPERIENCIAS CORPORALES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	NUNCA	4	8.0	8.0	8.0
	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	5	10.0	10.0	18.0
	SIEMPRE	41	82.0	82.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Cuadro Nro 30

Correlación de Pearson (r = x-y)

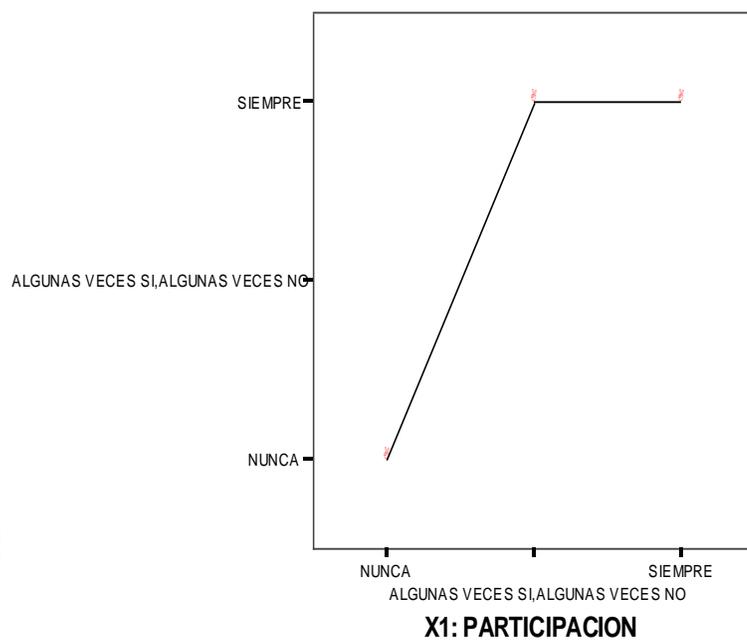
Correlaciones

		X1: PARTICIPACION	X2: DESARROLLO DE EXPERIENCIAS CORPORALES
X1: PARTICIPACION	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	1 50	.140 .333 50
X2: DESARROLLO DE EXPERIENCIAS CORPORALES	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	.140 .333 50	1 50

Gráfico Nro. 20

Resultados de X-Y

Y1: DESARROLLO DE EXPERIENCIAS CORPORALES



INTERPRETACION: La correlación entre las variables se presenta en 0.140 significando una correlación positiva débil.

Para probar la significancia de esta aseveración se contrastará las hipótesis planteadas.

1-Estadística de prueba:

$$T_{\text{calculado}} = r_{xy} \sqrt{\frac{n-2}{1-r_{xy}^2}}$$

Donde :

r_{xy} : Correlación de Pearson

n : Muestra

t : t de Student con g.l.= n-1

r_{xy} : 0,140

Se puede observar que para la muestra, la correlación es media

Por lo tanto, al aplicar la estadística de prueba:

$$T_c = 0.140 \sqrt{\frac{50-2}{1-0.140^2}}$$

$T_c = 0,9796$

2-Decisión estadística: Dado que 0,9796 es menor que 2,01 , se acepta la H_0 o hipótesis nula, porque la significancia es de 33.3% de error, a pesar que la correlación es positiva :

r_{xy} : ,14.

H2: El dinamismo podría relacionarse positivamente con el desarrollo de la socialización con el medio en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca.

H0: El dinamismo no podría relacionarse positivamente con el desarrollo de la socialización con el medio en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca.

Cuadro Nro. 31
ESTADISTICA DESCRIPTIVA X y Y

Estadísticos		X3: DINAMISMO	Y3: EJECUCION DE TECNICAS
N	Válidos	49	50
	Perdidos	1	0
Media		2.27	2.70
Mediana		2.00	3.00
Moda		2	3
Desv. típ.		.446	.463
Varianza		.199	.214
Asimetría		1.097	-.900
Error típ. de asimetría		.340	.337
Curtosis		-.832	-1.241
Error típ. de curtosis		.668	.662
Percentiles	25	2.00	2.00
	50	2.00	3.00
	75	3.00	3.00

Cuadro Nro. 32

X: DINAMISMO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI,ALGUNAS VECES NO	36	72.0	73.5	73.5
	SIEMPRE	13	26.0	26.5	100.0
	Total	49	98.0	100.0	
Perdidos	Sistema	1	2.0		
Total		50	100.0		

Cuadro Nro. 33

Y: DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION CON EL MEDIO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	21	42.0	42.0	42.0
	SIEMPRE	29	58.0	58.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Cuadro Nro. 34

Correlación de Pearson (r = x-y)

Correlaciones

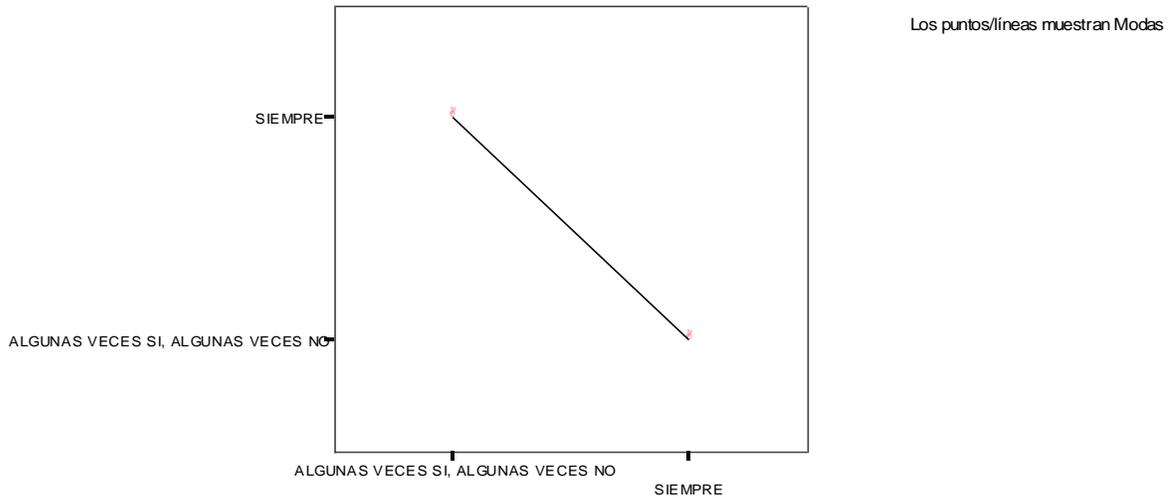
		DINAMIS MO	: DESARROL LO DE LA SOCIALIZA CION CON EL MEDIO.
DINAMISMKO	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	1 50	-.332* .018 50
: DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION CON EL MEDIO.	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	-.332* .018 50	1 50

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Gráfico Nro 21

Resultados de X-Y

DESARROLLO DE LA SOCIALIZACION CON EL MEDIO.



INTERPRETACION: La correlación entre las variables se presenta en -0.332 significando una correlación negativa débil.

Para probar la significancia de esta aseveración se contrastará las hipótesis planteadas.

1-Estadística de prueba:

$$T_{\text{calculado}} = r_{xy} \sqrt{\frac{n-2}{1-r_{xy}^2}}$$

Donde :

r_{xy} : Correlación de Pearson

n : Muestra

t : t de Student con g.l.= n-1

$r_{xy} :- 0,332$

Se puede observar que para la muestra, la correlación es media

Por lo tanto, al aplicar la estadística de prueba:

$$T_c = 0.332 \sqrt{\frac{50-2}{1-0,332^2}}$$

$T_c = 2,4385$

2-Decisión estadística: Dado que 2,4385 es mayor que 2,01 se acepta la hipótesis nula H1 o hipótesis de trabajo, y porque siendo la significancia aceptable (1,8%), la correlación es negativa $r_{x_2 y_2}$: -33.

H3: El entretenimiento podría relacionarse favorablemente con la ejecución de técnicas en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca.

H0: El entretenimiento no podría relacionarse favorablemente con la ejecución de técnicas en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 257 del distrito de Palca.

Cuadro Nro. 35

ESTADISTICA DESCRIPTIVA X y Y

Estadísticos

		X3: DINAMISMO	Y3: EJECUCION DE TECNICAS
N	Válidos	49	50
	Perdidos	1	0
Media		2.27	2.70
Mediana		2.00	3.00
Moda		2	3
Desv. típ.		.446	.463
Varianza		.199	.214
Asimetría		1.097	-.900
Error típ. de asimetría		.340	.337
Curtosis		-.832	-1.241
Error típ. de curtosis		.668	.662
Percentiles	25	2.00	2.00
	50	2.00	3.00
	75	3.00	3.00

Cuadro Nro. 36

X: ENTRENAMIENTO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	19	38.0	38.0	38.0
	SIEMPRE	31	62.0	62.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Cua
dro**

Nro. 37

Y: EJECUCION DE TECNICAS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALGUNAS VECES SI, ALGUNAS VECES NO	15	30.0	30.0	30.0
	SIEMPRE	35	70.0	70.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

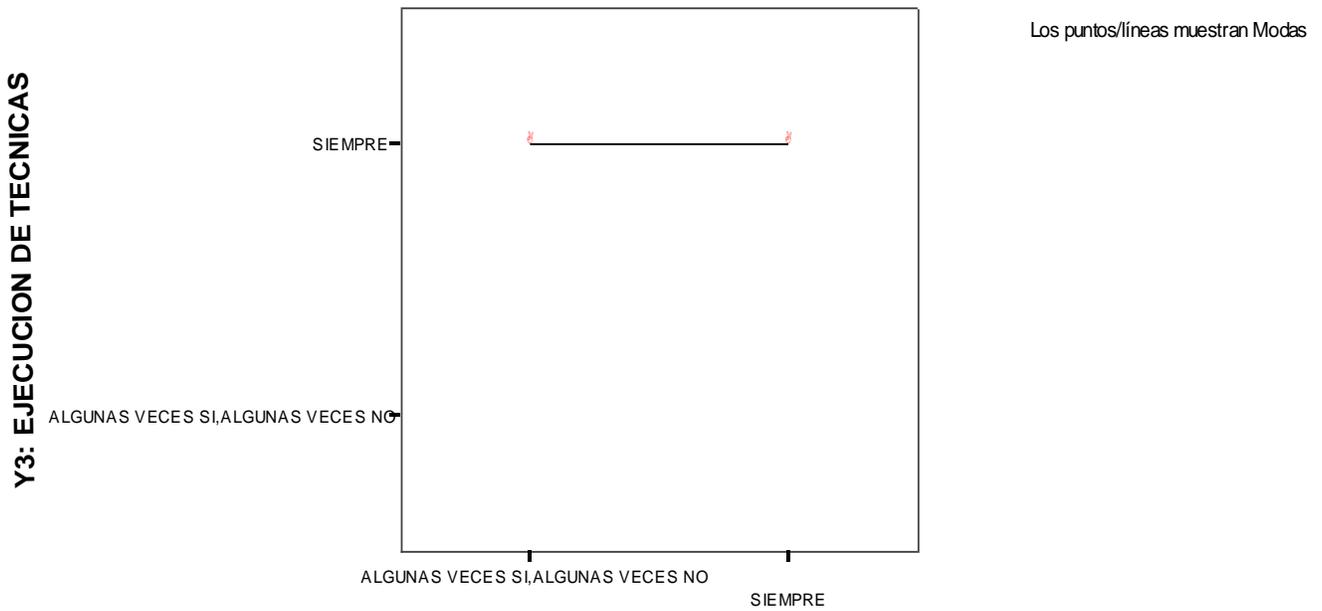
Cuadro Nro. 38

Correlación de Pearson (r = x-y)

Correlaciones

		X3: DINAMISMO	Y3: EJECUCION DE TECNICAS
X3: DINAMISMO	Correlación de Pearson	1	.214
	Sig. (bilateral)		.136
	N	50	50
Y3: EJECUCION DE TECNICAS	Correlación de Pearson	.214	1
	Sig. (bilateral)	.136	
	N	50	50

Gráfico Nro 22
Resultados de X-Y



INTERPRETACION: La correlación entre las variables se presenta en .214 significando una correlación positiva débil

Para probar la significancia de esta aseveración se contrastará las hipótesis planteadas.

1-Estadística de prueba:

$$T_{\text{calculado}} = r_{xy} \sqrt{\frac{n-2}{1-r_{xy}^2}}$$

Donde :

r_{xy} : Correlación de Pearson

n : Muestra

t : t de Student con g.l.= n-1

r_{xy} : 0,214

Se puede observar que para la muestra, la correlación es media

Por lo tanto, al aplicar la estadística de prueba:

$$T_c = 0,214 \sqrt{\frac{50-2}{1-0,214^2}}$$

$T_c = 1,5178$

2-Decisión estadística: Dado que 1,5178 es menor que 2,01 se acepta la hipótesis nula, porque el nivel de error es de 13,6%, siendo demasiado, a pesar de que el coeficiente de pearson es positivo $r_{x_3 y_3}$: ,21.

CONCLUSIONES

1. A nivel de hipótesis general: El juego didáctico podría relacionarse favorablemente con la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial, arroja que el resultado estadístico del coeficiente de Pearson (r), muestra una correlación negativa débil (-0,119) y la significancia de 40,9%, siendo esta demasiado alta para estudios sociales que se aceptan solo el 5% de error, por lo tanto, se rechaza la hipótesis principal(H_0) y se acepta la hipótesis nula.
2. La hipótesis específica 1: La participación podría relacionarse positivamente con el desarrollo de las experiencias corporales en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial, arroja que resultado estadístico del coeficiente de Pearson (r), muestra una correlación positiva débil (0,140) y la significancia de 33,3% de error, por lo tanto, se rechaza la hipótesis principal(H_1) y se acepta la hipótesis nula.
3. La hipótesis específica 2: El dinamismo podría relacionarse positivamente con el desarrollo de la socialización con el medio en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial, arroja que resultado estadístico del coeficiente de Pearson (r), muestra una correlación negativa débil (- 33 %) sin embargo, la significancia aceptable 1,8%, pero por el rechazo de la correlación se rechaza la hipótesis principal (H_2) y se acepta la hipótesis nula.
4. La hipótesis específica 3: El entretenimiento podría relacionarse favorablemente con la ejecución de técnicas en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial, arroja que resultado estadístico del coeficiente de Pearson (r), muestra una correlación positiva débil (21 %) y la significancia de (13,6) siendo alto haciendo que se rechace la hipótesis principal (H_3) y se acepta la hipótesis nula.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los educadores educacionales insistir en la investigación de las variables implicadas en el estudio, por su importancia en el desarrollo de los niños y porque es necesario plantear otras hipótesis alternativas, dado que la hipótesis general a sido rechazada.
2. A los profesores que tienen a cargo instituciones de educación inicial incluir en sus programas curriculares actividades relacionadas con el juego didáctico y motricidad gruesa en forma separada, dado que todavía no hay seguridad en la correlación entre las variables.
3. Se sugiere que las instituciones de educación sean formadoras de docentes que incentiven la investigación sobre el juego didáctico y la motricidad gruesa por la implicación que tienen en el desarrollo de los niños.
4. A los directores que tienen a cargo instituciones de educación inicial se les recomienda programar actividades curriculares que puedan incluir a padres a diferentes experiencias de juego didáctico y motricidad gruesa.
5. Se sugiere que a los padres de familia se les incentiven y capaciten en técnicas de juego didáctico y motricidad gruesa para apoyar el trabajo docente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ Diseño Curricular Nacional 2008, Fimart S.A.C. Editores e Impresores (1)
- ✓ Hernández R, Fernández C, Baptista P. Metodología de la investigación. (Segunda edición). México: Mac Graw Hill; 2000. (2)
- ✓ Publicación de la Facultad de Ciencias Sociales Universidad Javerina,(1999) “ La Historia del Juego”, Colombia- Bogotá PP 43-58 (3)
- ✓ LAVEGA,P (1995) El juego y características del mismo. Barcelona inde PP 1-22 (5)
- ✓ Reyes navia (1993) El juego procesos de desarrollo socialización, colombia, imprenta nacional, PP 45-48(6)
- ✓ Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. Madrid: Seco Olea PP 25- 30 (8)
- ✓ Garaigordobil, M. (1992). Juego cooperativo y socialización en el aula. Madrid: Seco Olea PP. 40-43(9)
- ✓ Gómez, Canto Ortiz. 1986,psicología social, Ed. Piramide,PP 25-28 (10)
- ✓ BONASTRE, M; FUSTÉ, S, (2007). “Psicomotricidad y vida cotidiana (0 – 3 años)”. Editorial GRAÓ, Primera edición, España – Barcelona PP 29. (11)
- ✓ VILLEGAS, Víctor. (1998) 200 Juegos y Dinámicas. Editorial San Pablo. Bogotá
- ✓ Velázquez, Rafael. (2003) Psicomotricidad patrones de movimiento. México D. F.Editora S. A.
- ✓ Ruiz Pérez, (1987) L. M. Desarrollo motor y actividades físicas.. GYMNOS S.A. Ediciones deportiva. Madrid

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO DIDÁCTICO Y LA MOTIRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 257 DEL DISTRITO DE PALCA – 2014.

Nivel: Correlacional

Diseño: Correlacional

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSION	INDICADORES
Problema principal	Objetivo general	Hipótesis principal	Variables			
¿En qué medida el juego didáctico se relaciona con la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Nº 257 del distrito de Palca?	Comprobar si el juego didáctico se relaciona con la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Nº 257 del distrito de Palca – 2014.	El juego didáctico podría relacionarse favorablemente con la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Nº 257 del distrito de Palca – 2014.	<p>Variable Independiente</p> <p>JUEGO DIDÁCTICO</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>MOTRICIDAD GRUESA</p>	<p>Definición conceptual Juego didáctico</p> <p>Son técnicas participativas de enseñanza encaminadas a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.</p> <p>Definición Operacional:</p> <p>La variable se a definido a través de las características concretas de las conductas que comprende la ejecución de las variables como son los indicadores</p> <p>Definición conceptual Motricidad gruesa</p> <p>Es el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.)</p> <p>Definición Operacional:</p> <p>La variable será medida a través de las conductas sociables, ejercicios motrices y ejecución de técnicas que realizan los estudiantes como parte de su desarrollo integral que son registrados a través de una ficha de observación</p>	<p>JUEGO DIDÁCTICO</p> <p>Participación</p> <p>Dinamismo</p> <p>Entretención</p>	<p>Se integra en el juego.</p> <p>Participación espontánea.</p> <p>Comunicación grupal.</p> <p>Realiza movimientos con entusiasmo y alegría.</p> <p>Concentración</p> <p>Atención</p> <p>Realiza juegos con energía y rapidez</p> <p>Agilidad - Estabilidad</p>

