

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**LOS JUEGOS MOTORES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA
MEJORAR LAS NOCIONES ESPACIO TEMPORALES EN NIÑOS DEL II
CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
208 DE JACAS CHICO, YAROWILCA - HUÁNUCO 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL**

TESISTAS

LIDIA VENTURA ABAD

DANIELA GAVINO GONZALES

VANESSA JARA VERAMENDI

ASESOR

Mg. OMAR HANS CONTRERAS CANTO

HUÁNUCO PERÚ

2019

DEDICATORIA

A mis padres Guillermo Ventura Lucas y Juliana Abad Falcón por su apoyo incondicional y su esfuerzo depositado en mi persona para lograr mis objetivos.

Lidia

A mis padres Eduardo Gavino Nolverto y Blandina Gonzales Gómez.
A mi hijo Esneyder Thiago Beteta Gavino por ser la razón de mi superación y esfuerzo.

Daniela

A mis padres Elías Jara Laurente y Medina Veramendi Bocanegra por ser la inspiración y la motivación en el logro de mis metas

Vanessa

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro agradecimiento a quienes permitieron hacer realidad la presente investigación:

- ❖ A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, nuestra alma mater y por haber permitido formarnos en ella, y convertirnos en profesionales competentes para nuestra sociedad.
- ❖ A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación por haber sido promotores de nuestra formación profesional.
- ❖ A nuestro Asesor de nuestra investigación Mg. Omar Hans Contreras Canto, por su apoyo desinteresado en la presente investigación.
- ❖ A la Directora Lic. Blanca Victorio Vargas y personal docente de la Educativa N° 208 de Jacas Chico, que sin su apoyo no hubiéramos culminado el presente trabajo de investigación.
- ❖ A nuestros padres, por su apoyo incondicional durante nuestra formación profesional.
- ❖ A los niños de la institución educativa, quienes fueron el motivo de la presente investigación.

Las autoras

RESUMEN

La investigación, titulada los juegos motores como estrategia metodológica para mejorar las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la institución educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca - Huánuco 2019, cuyo propósito se centró en determinar en qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial. El tipo de investigación que se enmarcó es aplicado con un diseño pre experimental con un solo grupo de trabajo. La muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico intencionado. Se utilizó como instrumento las listas de cotejo, por lo que constó de 32 ítems, los mismos que fueron homologados en su puntuación al sistema vigesimal y que nos permitió medir el nivel de desarrollo y práctica de las nociones espaciales y temporales en los niños y niñas. Ejecutada la investigación a través del análisis de resultados estadísticos se demostró que la aplicación de los juegos motores es significativa porque mejoró las nociones espacios temporales de la psicomotricidad en los niños, corroborado por el valor calculado de Student igual a 11,46 que es mayor al valor crítico de 1,77; en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula. Por lo evidenciado se determinó la importancia de emplear en las actividades de aprendizaje a los juegos motores para mejorar las nociones espacio temporales en niños del II ciclo

de educación inicial, para que puedan expresar vivencias significativas ante diversas situaciones con la predisposición y actitud favorable, dando énfasis a mejorar su esquema corporal y motriz desde las dimensiones trabajadas en la presente investigación.

Palabras clave: juegos motores, nociones espaciales, nociones temporales.

SUMMARY

The research, entitled motor games as a methodological strategy to improve the temporal space notions in children of the II cycle of initial education of the educational institution No. 208 of Jacas Chico, Yarowilca - Huánuco 2019, whose purpose focused on determining the extent to which Motor Games as a methodological strategy influences the improvement of the temporal space notions in children of the II cycle of initial education. The type of research that was framed is applied with a pre-experimental design with a single working group. The sample was selected by intentional non-probabilistic sampling. The checklists were used as an instrument, so it consisted of 32 items, the same ones that were homologated in their score to the vigesimal system and that allowed us to measure the level of development and practice of spatial and temporal notions in boys and girls . Executed the investigation through the analysis of statistical results, it was demonstrated that the application of motor games is significant because it improved the temporal spaces notions of psychomotor skills in children, corroborated by the calculated value of Student's t equal to 11.46 which is greater than the critical value of 1.77; consequently, the null hypothesis was rejected. Based on the evidence, the importance of using motor games in learning activities to improve the temporal space notions in children of the II cycle of initial education was determined, so that they can express significant experiences in various

situations with a predisposition and favorable attitude, giving Emphasis on improving your body and motor scheme from the dimensions worked on in the present investigation.

Keywords: motor games, spatial notions, temporal notions.

INTRODUCCIÓN

En el actual contexto educativo que vive el país, la educación básica requiere una especial mirada de importancia académica y pedagógica para la mejora de los aprendizajes en los estudiantes en diferentes dimensiones y ámbitos de formación integral, por el mismo hecho que merece el alumnado desde el nivel inicial hasta el secundario. Y una de las dimensiones que fortalece la educación es la corporal, ya que la psicomotricidad enfatiza el desarrollo de la corporeidad en los niños, ya que ello determina el desarrollo de otras áreas curriculares en los estudiantes.

Frente a esta tarea, los docentes, sobre todo los del nivel de educación inicial, tenemos la ardua labor de prepararnos y orientar una sesión de clase a la semana en lo que respecta a psicomotricidad, a fin de garantizar una formación sólida e integral de nuestros niños y niñas, ya que el desarrollo psicomotor es base de desarrollo de otras dimensiones de la persona humana, y si nosotros como educadores no desarrollamos en las etapas requeridas nuestros niños tendrán problemas en el futuro y no podrán responder a las exigencias de nuestra sociedad. Pero para tener una educación psicomotriz orientada y coherente se debería contar con el apoyo del Ministerio de Educación a través de la donación de recursos materiales y programas de capacitación a los docentes de inicial.

En relación a lo que, hemos considerado necesario enfocarnos en la manera de encontrar algún mecanismo gracias al cual los niños en edad

preescolar se hallen en condiciones de desarrollar con mayor importancia y trascendencia su psicomotricidad infantil desde el desarrollo de las nociones espacio temporales, dando mayor énfasis a las dimensiones específicas como son el espacio, el tiempo y ritmo, que aún faltan desarrollar en los niños como son la orientación, el ritmo y el espacio, pero sin que ello signifique que se tengan que sentir presionados u obligados a hacer nada que no se sientan con ganas y gusto de realizar. Para ello, optamos por proponer la aplicación de actividades de aprendizaje en función a juegos motores como estrategia metodológica que cumpla con los requisitos indispensables de calidad y rigurosidad necesarios cuando de lo que se trata es de trabajar con personas cuyos intereses no son necesariamente los mismos que los de los adultos. De este modo, se trata de buscar soluciones al problema de nociones espaciales en edad infantil, ya que las nuevas generaciones necesitan ocupar los espacios que hoy en día están abandonados como son los parques, jardines, losas y otras áreas donde el niño y niña pueda recrearse y sentirse bien, y sobre todo desarrollando lo que más le gusta hacer, jugar al aire libre. Como docentes de educación inicial y padres de familia, la mirada y preocupación debe estar enfocada no solamente a áreas básicas o de importancia numérica, sino, con mayor énfasis al desarrollo corporal y motriz ampliamente.

En tal sentido, lo que proponemos con la presente investigación es demostrar la eficacia de los juegos motores como estrategia metodológica

para mejorar las nociones espacio temporales en los niños y niñas del II ciclo de educación inicial. De nuestro éxito dependerá, lógicamente, que las nuevas generaciones crezcan con alegría, satisfacción, creatividad entusiasmo y demuestren sus habilidades y destrezas motrices cuando más los necesiten y comprendan que la educación psicomotriz es parte de su vida desde que uno nace hasta que deje de existir.

El presente trabajo de investigación, consta de cuatro capítulos:

CAPÍTULO I. Se plantea y formula el problema de investigación, asimismo se señala los objetivos tanto generales como específicos, también las hipótesis, las variables, justificación del estudio y las limitaciones.

CAPÍTULO II. Se ha considerado el marco teórico que sustenta la investigación en contraste con los antecedentes, las bases teóricas y la definición de términos básicos.

CAPÍTULO III. Se considera la metodología empleada en el proceso de investigación, el diseño, población, muestra, las unidades de análisis, y por último las técnicas e instrumentos utilizados.

CAPÍTULO IV. Presentamos los resultados que se han obtenido durante el trabajo de campo. Seguidamente se realizó la discusión de resultados que nos permitió contrastar los resultados con los antecedentes, la hipótesis, los objetivos y las teorías que sirvieron de sustento para la materialización del trabajo en mención.

Luego presentamos las conclusiones y por consiguiente las sugerencias direccionados a docentes e investigadores que desean hacer un estudio similar. Finalmente se incluye la bibliografía y los anexos correspondientes.

Estamos muy seguros que nuestro trabajo de investigación va a generar grandes cambios de mejora en los docentes niños y niñas de educación inicial, en lo referente al desarrollo de las nociones espacios temporales y que serán muy útiles en la práctica del circuito motor y rincón psicomotor.

Las autoras.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Summary	viii
Introducción	x
Índice	xiii

CAPITULO I

I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	
1.2.1 Problema General	25
1.2.2 Problemas Específicos	25
1.3 OBJETIVOS	
1.3.1 Objetivo General	25
1.3.2 Objetivos Específicos	26
1.4 HIPÓTESIS	
1.4.1 Hipótesis General	26
1.4.2 Hipótesis Específicas	27
1.5 VARIABLES	
1.5.1 Variable Independiente	27
1.5.2 Variable Dependiente	27
1.5.3 Operacionalización de Variables	30
1.6 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	
1.6.1 Justificación	31
1.6.2 Importancia Teórico Científica	32
1.6.3 Importancia Práctica	32
1.7 VIABILIDAD	33

1.8	LIMITACIONES	33
-----	--------------	----

CAPITULO II

II MARCO TEÓRICO

2.1.	ANTECEDENTES	34
------	--------------	----

2.2.	BASES TEÓRICAS	41
------	----------------	----

2.2.1	Teorías de Aprendizaje	43
-------	------------------------	----

2.2.2	Metodología Activa de la Educación Física	47
-------	---	----

2.2.3	Psicomotricidad	49
-------	-----------------	----

2.2.4	Fundamentos de la Psicomotricidad	50
-------	-----------------------------------	----

2.2.5	Finalidades de la Psicomotricidad	55
-------	-----------------------------------	----

2.2.6	La psicomotricidad y sus Componentes	56
-------	--------------------------------------	----

2.2.7.	Juegos Motores	83
--------	----------------	----

2.2.8	Funciones del Juego	94
-------	---------------------	----

2.3	DEFINICIONES CONCEPTUALES	102
-----	---------------------------	-----

CAPITULO III

III MARCO METODOLÓGICO

3.1	TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	106
-----	-------------------------------	-----

3.2	DISEÑO Y ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN	107
-----	--------------------------------------	-----

3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA	110
-----	---------------------	-----

3.3.1	Población	110
-------	-----------	-----

3.3.2	Muestra	111
-------	---------	-----

3.3.3	Unidades de Análisis	112
-------	----------------------	-----

3.4	DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	113
-----	--	-----

3.5	TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS	114
-----	---	-----

CAPITULO IV**RESULTADOS**

4.1 CATEGORIZACIÓN CUALITATIVA Y CUANTITATIVA DE LAS NOCIONES ESPACIALES Y TEMPORALES	114
4.2 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO Y ANÁLISIS DE DATOS	124
4.3 PRUEBA DE HIPÓTESIS	143
4.4 DISCUSIÓN DE RESULTADOS	148
CONCLUSIONES	151
SUGERENCIAS	153
BIBLIOGRAFÍA	155
ANEXOS	157

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

El Ministerio de Educación aborda en el Currículo Nacional vigente el desarrollo de competencias, capacidades y desempeños en los estudiantes de una forma articulada y progresiva desde el nivel inicial hasta la culminación de la Educación Básica Regular, dentro de ello se prioriza enfoques transversales que son necesidades a practicar y desarrollar en la formación integral de los estudiantes. En ese sentido, el actuar y comportamiento de las personas se observa en las manifestaciones y actitudes que muchas veces son predisposiciones positivas o negativas. Pero es importante y fundamental que se deben implementar nuevas formas de aprendizaje desde la educación psicomotriz; considerando

dimensiones complejas como coordinación, ritmo y nociones espaciales en los niños.

Los primeros años de vida constituye una etapa importante en la formación, desarrollo motor y aprendizaje humano, por considerarse una etapa delicada y continúa en lo que corresponde al crecimiento del niño. Asimismo, por el desarrollo motor que el niño y niña deben ir adquiriendo a través de sus habilidades motrices básicas y que en un momento determinado son afianzados en el nivel inicial y primario de la EBR. El proceso de desarrollo infantil se visualiza en una constante interacción social que el niño y niña deben practicar y esto debe ser significativo.

Según el DCN MED (2009) la psicomotricidad se fundamenta en una visión unitaria del ser humano y considera al cuerpo como unidad psicoafectiva-motriz; que piensa, siente, actúa en forma integrada los aspectos: psíquicos, motrices y afectivos. En ese sentido los niños y niñas desarrollan habilidades y destrezas motoras que les permitan desenvolverse corporalmente en el contexto en que se encuentren.

En la Educación Básica Regular desde el nivel de educación inicial se busca la formación integral de los estudiantes en sus diferentes áreas y ciclos educativos y, hoy en día se da énfasis al desarrollo por competencias y que nuestros estudiantes demuestren

desempeños en diferentes situaciones de contexto. La psicomotricidad permite desarrollar en los niños y niñas su aprendizaje motor desde su motricidad, su esquema corporal, su equilibrio, su lateralidad, su orientación y nociones espacio temporal, su percepción, su respiración y su ritmo y tiempo. Siendo fundamental desde el nivel inicial desarrollar diferentes estrategias significativas y que les permitan a los niños a lograr su desarrollo. Las nociones espaciales son muy importantes, porque el niño o niña a medida que va creciendo aprende acerca del espacio y tiempo; lo hace a través de su cuerpo y de los desplazamientos que realiza, por ejemplo: caminando comienza a reconocer las distancias y al sentarse y ponerse de pie, es más capaz de captar las dimensiones, la perspectiva, la ubicación y el acomodo de los objetos y muebles. Asimismo, ayudan al desarrollo de la noción espacial los cambios de habitación, las salidas al jardín, visitas al parque y a todos los lugares a donde es llevado como casas de abuelos y amigos.

Cada espacio es una posibilidad de incorporar elementos valiosos para él, aunque los dispongan en forma incorrecta por ello a medida que el niño crece, surge la necesidad de establecer un orden y vínculos espaciales.

La Orientación Espacial es una función cognitiva implicada en la percepción y procesamiento de estímulos relacionados con su

posición y distribución en el espacio por lo cual los cuadernos son muy importantes para estimular la Orientación Espacial sirven para mejorar esta capacidad en diferentes aspectos: estructuración espacial, Visio percepción, comprensión derecha-izquierda, discriminación de objetos iguales o simétricos, etc.

El papel que tenemos los adultos es facilitar el aprendizaje de las nociones espaciales, para lo cual proporcionar experiencias significativas y variadas como emplear en su vocabulario habitual las palabras propias de nociones espaciales como (arriba, abajo adelante, atrás, izquierda, derecha, al lado de, entre, afuera, dentro) remplazando los tradicionales allí estaremos siendo generadores de aprendizajes en nuestros niños, es más considerado otros elementos como la música y sonidos onomatopéyicos.

Para esta investigación se ha diagnosticado y se ha llegado a la siguientes conclusiones en la institución educativa inicial, los niños tienen dificultad para desenvolverse favorablemente con las nociones espaciales específicamente en ubicarse a su derecha o izquierda, adelante, atrás, de orientación y percepción, lo cual es una dificultad desenvolverse por sí solos, también se pudo comprobar en gran cantidad que los niños no tienen capacidad para organizarse en el espacio, además se pudo ver a los niños con dificultad en solucionar problemas cotidianos, por lo cual se requiere el apoyo de los

docentes y estrategias significativas de trabajo para afianzar la psicomotricidad, pero hay docentes que solo se dedican a improvisar mas no utilizan estrategias adecuadas y toman los materiales concretos o educativos mas no utilizan materiales elaborados por ellos mismos y uno de las características es que los docentes son contratados es decir cada año cambian docentes, es el motivo que los niños no se adecuan apropiadamente ya que los docentes no tienen un clima adecuado hacia los niños y padres de familia porque se debe saber que es importante que los padres estén pendientes de su desarrollo en su espacio corporal de sus hijos.

Los grandes problemas en nociones espaciales surgen desde nuestro antepasado donde los padres no apoyan a los niños, no toman interés en su desarrollo de sus movimientos corporales solo asisten a la institución educativa para la matrícula y para fechas importantes sin tomar en cuenta en el nivel de aprendizaje de sus hijos para luego tener su presencia en la clausura dándose grandes sorpresas en el aprendizaje de sus hijos, y en nuestra actualidad los padres no están en permanente seguimiento en el aprendizaje ni en las actividades motrices de sus hijos, motivo que carecen en apoyar en el desarrollo de las actividades o problemas cotidiana que enfrentan a los niños, culpando a los docente por sus bajos

rendimientos para poder desenvolverse en la sociedad como es en los movimientos corporales.

En la Institución Educativa Inicial de Jacas Chico aún no se encuentra bien implementado los sectores y circuitos de psicomotricidad, y más aún se carecen de materiales de psicomotricidad, por el cual perjudica a los estudiantes del nivel inicial para poder realizar sus estudios adecuados y muchas de las autoridades brillan por su presencia y sólo en campañas están presentes prometiendo donar materiales educativos pero logrando su objetivo del puesto nunca cumplen con sus promesas desilusionando a los niños.

Asimismo, muchos docentes no utilizan estrategias metodológicas apropiadas para el desarrollo de las nociones espacio temporal en los niños de inicial, ello, por falta de capacitaciones y talleres de afianzamiento en los docentes, ya que muchos docentes toman interés en áreas de matemática y comunicación porque el Ministerio de Educación está en constante supervisión y prioriza otras áreas. Además, los docentes no dan uso adecuado a los materiales educativos de la institución, no cuentan con estrategias pertinentes para desarrollar las nociones espaciales en los niños.

Por lo expuesto las consecuencias en los niños es que tienen deficiencia en el desarrollo de las nociones espaciales y

temporales, y que, imposibilita su ubicación en el espacio, si el alumno no puede dominar las nociones espaciales básicas es imposible que aprenda otras nociones más complejas y también afecta para resolver sus problemas cotidianos. Nos referiremos aquí, a las experiencias que buscan desarrollar la capacidad para organizarse en el espacio mediante el fomento de relaciones sociales, que el niño/niña establece con su medio a través de las experiencias que cotidianamente vive.

En la primera etapa de la vida, encaja perfectamente; en un principio nuestra percepción muestra entremezclada las nociones espaciales. Así, por ejemplo, una persona alta representa a un adulto, mientras que una persona baja representa un niño; es decir, en nuestra percepción del tamaño (espacio) se asocian indisolublemente.

No obstante, “en nuestras continuas experiencias sensoriales estos aspectos se van presentando de forma bastante diferenciada; es decir, nuestras capacidades sensoriales permiten ir disociando estas nociones”. (Viera, 1997).

Después de las siguientes características y causas de los grandes problemas en las nociones espaciales y temporales podríamos mencionar las siguientes consecuencias: niños con dificultades de conocer las relaciones de posición en personas, objetos, espacio debido a factores de falta de estimulación temprana,

apoyo en sus logros, ambiente socio económico en que viven, la falta de apoyo de los padres de familia que trabajan todo el día y no contribuyen con el desarrollo de sus hijos, todo esto trae como efecto el desconocimiento de las nociones, es decir de sus posiciones y por tanto no pueden dirigirse o ubicarse en un lugar o posición determinada.

Y con la finalidad de enfrentar el problema y lograr el éxito esperado en la presente investigación, y sobre todo debido a la importancia de la Psicomotricidad en el desarrollo de las nociones espaciales y temporales, se aplicó los Juegos Motores como estrategia metodológica para mejorar las nociones espaciales y temporales en niños y niñas de educación inicial de la institución educativa N° 208 de Jacas Chico 2019. Con el propósito de desarrollar la Psicomotricidad en los niños desde las dimensiones de nociones espaciales y temporales en los niños y niñas de educación inicial. El trabajo se desarrolló haciendo uso de módulos y sesiones de aprendizaje de forma vivencial y tarea motora.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿En qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del

II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.

- a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las nociones espacio temporales al iniciar y finalizar la aplicación de los Juegos Motores como estrategia metodológica?
- b) ¿En qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones espaciales?
- c) ¿En qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones temporales?

1.3. OBJETIVOS:

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar en qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Comprobar el nivel de desarrollo de las nociones espacio temporales al iniciar y finalizar la aplicación de los Juegos Motores como estrategia metodológica.

- b) Verificar en qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones espaciales.
- c) Establecer en qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones temporales.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

1.4.2. Hipótesis alternativa (H1):

Los Juegos Motores como estrategia metodológica influye significativamente en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019.

1.4.2 Hipótesis Específicas

- a) El nivel de desarrollo de las nociones espacio temporales al iniciar se encuentra en un nivel de inicio y al finalizar supera dicho nivel con la aplicación de los Juegos Motores como estrategia metodológica.

- b) Los Juegos Motores como estrategia metodológica influye significativamente en la mejora de las nociones espaciales.
- c) Los Juegos Motores como estrategia metodológica influye significativamente en la mejora de las nociones temporales.

1.5. VARIABLES:

1.5.1. Variable independiente:

Juegos Motores

1.5.2. Variable dependiente:

Nociones espacio temporales

1.5.3. Definición Conceptual y Operacional de Variables

- ✓ **Definición conceptual de la variable independiente**

Juegos Motores.

Los juegos motores como estrategia metodológica presentan la singular metodología práctica y vivencia a través de juegos al aire libre en su mayoría en los niños y niñas de educación inicial, poseen diferentes orientaciones metodológicas enfocadas a desarrollar y plasmar en los niños y niñas el buen desarrollo de sus nociones espaciales como son el ritmo, la percepción, el tiempo y el espacio

temporal. Para ello, se aplicó sesiones de aprendizaje significativas a través de diferentes juegos motores de la edad de niños de inicial en la presente investigación. Los futuros profesores de Educación Inicial somos los directos responsables en contribuir a la formación de los niños y niñas desde situaciones problemáticas y significativas y por ende de lograr acertados desempeños.

✓ **Definición operacional de la variable independiente juegos motores.**

Esta estrategia metodológica de juegos motores consistió en la aplicación de estrategias significativas a través de actividades de aprendizaje, y dentro de ello se trabajó juegos de corporeidad y psicomotricidad en cada sesión, dando énfasis a las dimensiones de nociones espaciales y temporales en los niños, asimismo, en las estrategias se consideró la expresividad, espontaneidad y creatividad en los niños y niñas manifiesten su predisposición positiva al valor educativo del compañerismo. Esta variable se aplicó en la presente investigación a través de sesiones de clase interactivas para desarrollar en los niños y niñas las nociones espaciales y temporales.

✓ **Definición conceptual de la variable dependiente
nociones espacio temporales**

En referencia a esta variable, Tasset, manifiesta:

La orientación espacial hace referencia a la estructuración del mundo externo, relacionando primero con el propio individuo y después con sus semejantes y los objetos que utiliza y le rodean.

“la orientación espacial es el conocimiento de los otros y de los elementos del entorno a través del referente del yo.”

Es la capacidad del ser humano de desenvolverse con amplitud corporal y estabilidad en el espacio, manteniendo una orientación de tiempo, de espacio y ritmo.

✓ **Definición operacional de la variable dependiente
nociones espacio temporales.**

El desarrollo de las nociones espacio temporales hacían falta desarrollar frente a sus compañeros, docentes y personas adultas. Se trabajó con actividades de aprendizaje significativos de juegos a través del ritmo, espacio y tiempo. Cada uno de las dimensiones se trabajó a través de diferentes juegos motores infantiles con propuestas innovadoras y que durante el programa los niños se sientan feliz y con ganas de participar y actuar de forma responsable. Los aspectos trabajados con los niños son aspectos de la psicomotricidad que afianzan su personalidad y esquema

corporal, y buen comportamiento en otros contextos que todo niño y niña debe desarrollar desde el nivel inicial, se aplicó de forma gradual y sistemática listas de cotejo para posteriormente visualizar los resultados de la investigación.

1.5.4. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<u>V.</u> Independiente Juegos Motores	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica la Unidad de Aprendizaje con situaciones significativas • Promover interés por la Psicomotricidad 	Sesiones de aprendizaje significativas.
	Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Organizamos las actividades y estrategias de cada sesión 	
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica Juegos Motores a través de sesiones de clase interactivas • Aplicación de estrategias interactivas 	
	Control y Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza la evaluación diagnóstica • Realiza la evaluación sumativa • Indicadores de logro 	
<u>V.</u> Dependiente Nociones Espacio Temporales	<ul style="list-style-type: none"> -Orientación espacial -Estructuración espacial -Situación espacial -Dirección espacial 	<ul style="list-style-type: none"> • Se orienta en el espacio: arriba, abajo, adelante, detrás, derecha, izquierda, cerca lejos. • Realiza el juego de aro rápido según el espacio estructurado y delimitado. • Ubica las pelotitas, aros y conos en el espacio que le rodea para iniciar el juego motor. • Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos, un lado al otro, arriba, abajo. 	Lista de cotejo

	<ul style="list-style-type: none"> -Ritmo individual y compartido -Según tiempo de melodía -Estructuración temporal -Regularización del movimiento -Adaptación a un ritmo -Repetición de un ritmo 	<ul style="list-style-type: none"> • Sigue la secuencia del ejercicio y juego con ritmo y sincronización. • Realiza desplazamientos de tiempo largo al ritmo de una melodía cuando juega con las pelotitas de trapo. • Se desplaza con los ojos vendados en el espacio según la duración de una melodía musical en el juego de la gallinita ciega. • Tiene control y ritmo de los movimientos al momento de imitar a los gestos de los animalitos • Practica saltos de pata coja y con los pies juntos al ritmo del sonido de una pandereta y maraca. • Repite con las palmas de la mano el ritmo musical que se le muestra. 	
--	---	--	--

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.

1.6.1. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se justifica porque se demostró la importancia de los juegos motores para mejorar las nociones espacio temporales en los niños de educación inicial.

Asimismo, se justifica porque se considera que la educación psicomotriz en sus diferentes dimensiones es

prioritaria y urgente en las instituciones educativas del país, considerando que a través de esta práctica de nociones espaciales y temporales llevaremos a la reflexión y mejora de la salud corporal en los estudiantes. Asimismo, es importante porque busca desarrollar el pilar fundamental de aprender a convivir ante los demás en armonía, unión, amor, tolerancia, solidaridad, respeto, honestidad, obediencia y empatía. Al desarrollo creativo a través de juegos y manifestaciones prácticas en los niños. La presente investigación aporta nuevos conocimientos desde el enfoque educacional y su realización permitirá difundir los resultados de nuevos conocimientos y permitirá resolver situaciones problemáticas diversos.

Finalmente, el presente estudio contribuirá al magisterio como aporte y guía a nuestra labor docente desde el ámbito de la psicomotricidad infantil.

1.6.2. IMPORTANCIA TEÓRICO CIENTÍFICA.

Teniendo en cuenta que los resultados obtenidos en la investigación, contribuirá al conjunto de estrategias para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas, teniendo en cuenta las dimensiones de la psicomotricidad.

1.6.3. IMPORTANCIA PRÁCTICA.

Porque la participación y el trabajo individual y en equipo se aplican de forma práctica; los mismos que contribuirán en la práctica masiva de buenos comportamiento y actitudes en los niños y niñas en los diversos juegos motores.

1.7. VIABILIDAD.

- ✓ El presente trabajo de investigación es viable porque contamos con recursos financieros, humanos, económicos, materiales, de tiempo e información.
- ✓ Es viable, porque se contó con el apoyo institucional requerido tanto por parte de director, que nos brindó las facilidades necesarias para realizar el taller propuesto; de la profesora para el desarrollo de las actividades realizadas, así como también de los padres de familia y alumnos para la culminación del mismo.
- ✓ Es viable porque se dispuso de los medios y materiales necesarios para la realización de nuestro programa. (cámara, radio, USB, etc.).

1.8. LIMITACIONES.

Para la realización del presente trabajo de investigación encontramos las siguientes limitaciones:

- a) La poca existencia de teorías que sustentan sobre el tema de nociones espaciales y temporales, así como la escasez de fuentes bibliográficas y antecedentes han dificultado de algún modo el

avance de nuestra investigación, pero fueron superados por la responsabilidad y dedicación de los autores del proyecto de investigación.

- b)** El haber diseñado los instrumentos para la recolección de datos, ya que por ser un tema inédito se tuvo que validar algunos de ellos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

Para la materialización del presente trabajo se encontró los siguientes antecedentes:

A NIVEL INTERNACIONAL

- ✓ **Fernández T. Silvia y otros** (2009) en su Tesis "***Las destrezas motrices en el desarrollo de las capacidades intelectuales durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes del primero y segundo año de educación básica de la escuela Gualberto García Ponce***" provincia de Ríos Ecuador, cuya investigación fue descriptivo, bibliográfico y de campo, llego a las siguientes conclusiones:
 - Que al no existir disposición de tiempo y de espacio necesario para desarrollar adecuadamente habilidades y destrezas motrices en las y los estudiantes produce pocos resultados favorables. La ausencia de una capacitación en el personal docente trae como

consecuencias la dificultad de trabajar académicamente en la motricidad fina y por ende dificulta a las niñas y niños en el proceso de aprendizaje.

- ✓ **Franco, S.** (2009) en su tesis “**Aspectos que Influyen en la Motricidad Gruesa de los niños del grupo de Maternal:** Preescolar el Arca.

Concluye lo siguiente:

- Teniendo en cuenta acciones propias de la motricidad gruesa como la marcha, correr, saltar, trepar, bajar, lanzar, patear y mantener equilibrio estático y dinámico, se ha evaluado a los niños del grupo para establecer sus destrezas en “el dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, y a la vez le permite un funcionamiento cotidiano”⁵⁵, es decir de su motricidad gruesa. A partir de la prueba informal diseñada y validada en el presente estudio, en la cual se ha tomado como fundamentación literatura apoyada en Bryant Crary, la EAD-1, la guía Portage de educación y enciclopedias de estimulación adecuada, se realizaron actividades específicas de cada acción motora con las características de desempeño esperadas para la edad, de las cuales surgen y se

recolectan unos resultados que indican que el 36% del grupo tiene un desempeño por debajo de lo esperado para su edad, es decir, tienen una capacidad limitada en el desempeño motor grueso. A partir de ésta también surgen datos como: el 57% del grupo responde dentro de lo esperado y solo el 7% demuestra destreza y habilidad superior.

- Al analizar las características y destrezas de los niños en el área de motricidad gruesa, se encontraron una serie de factores que podrían estar asociados con esta caracterización. En este estudio se han tenido en cuenta los factores ambientales que afectan al desarrollo de los seres humanos, como: la estimulación, afectividad, normas de crianza, factores culturales y socioeconómicos y las condiciones de la familia, citados por el Posgrado CIAM de la Universidad de Colima; estos “factores se deben tener en cuenta al evaluar cualquier situación de desarrollo (normal o retraso del desarrollo) antes de planificar largos y costosos estudios diagnósticos” 56 pag 39 w de grado. Dentro de cada uno de los factores analizados y de los datos brindados por los instrumentos de recolección de datos, aparecen en

repetidas ocasiones como factor principal que influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de estos niños: los sujetos. Entre estos sujetos la familia, dentro de la cual se contemplan los padres, hermanos y el cuidador.

- ✓ **Pazmiño Gavilanes María C y Proaño Hidalgo Patricia E.** (2009) en su Tesis “***Elaboración y Aplicación de un Manual de Ejercicios para el Desarrollo de la Motricidad Gruesa Mediante la Estimulación en niños/as de dos a tres años*** en la guardería del barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009”.

Llegan a las siguientes conclusiones:

- Después de la aplicación de este manual de ejercicios que posee conocimientos sobre equilibrio y coordinación en todas las formas de locomoción conseguida gracias a una intensa actividad motora ya que se trabajó con el dominio, fortaleza muscular y su acción de caminar en el niño/a han obtenido resultados muy favorables en cada uno de ellos.
- Las madres comunitarias y niños/as luego de haber ejecutado las diferentes actividades propuestos en el manual de ejercicios han observado que el niño/a es un

ser activo, dinámico y sociable capaz de integrarse a su entorno de una manera fácil y espontánea.

A NIVEL NACIONAL.

- ✓ **Amasifuen Pano, Francis Damaris y Utia Cisneros, Iselia (2014)** en su tesis "***Efectividad de un Programa de juegos variados en la mejora de la Motricidad Gruesa en niños de 5 años*** de la I.E.I. N° 657 "niños del saber" del distrito de Punchana-2014"; título profesional de licenciadas en educación inicial.

Llegan a las siguientes conclusiones:

- En cuanto a los resultados del pre-test, se observa que de los 30 niños evaluados, 19(63%), están con el calificativo C (en inicio), 11(37%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún examinado tiene A (logro previsto).
- Referente a los resultados del pre-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra 18(60%) están con el calificativo C (en inicio), 12 (40%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).
- En cuanto a los resultados del pos-test del grupo de control se observa que de los 30 niños de la muestra 14

(47%) están con el calificativo C (en inicio), 16 (53%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).

- Respecto a los resultados del post-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra, el 100% ha obtenido el calificativo A (logro previsto).

- ✓ **GASTIABURU FRFAN, GLORIA MARIA (2012)** en su Tesis PROGRAMA ***“Juego, Coopero y Aprendo”*** para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del **Callao** para optar el grado académico de Maestro en Educación.

Llegaron a las siguientes conclusiones:

- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao.
- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación viso motora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.
- La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

✓ **CARMEN JESENIA ROSALES ABARCA; MELISSA SULCA COLOS (2015)**, en su tesis ***Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial*** de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –LIMA, 2015 para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Inicial.

Llegaron a las siguientes conclusiones:

- Se estableció la influencia significativa entre la psicomotricidad gruesa y el pensamiento lógico por lo que se puede afirmar que un 83.7% de los niños se observa que gracias a los movimientos que realiza el niño(a) se concentra en la matemática. Ried, (2002) asegura que: El desarrollo de la psicomotricidad en los primeros años consiste en la adquisición de nuevas capacidades, la

práctica de habilidades como la resistencia, la fuerza y la rapidez tiene una importancia subordinada.

- Por último podemos afirmar que los alcances del entorno social tiene la finalidad de la estabilidad de la autoestima ya que refiere que gracias a la socialización con el entorno social se muestran tener una buena comunicación y desenvolvimiento en su medio autora (Pizano Chávez 2003) también nos manifiesta según el psicólogo norteamericano que la motivación se refiere a una motivación previa y continua para el aprendizaje apelando a los intereses del estudiante. Durante este evento el docente idea, crea maneras de despertar el interés y relacionarlo con la expectativa de lo que el educando sea capaz de hacer que allá aprendido

A NIVEL LOCAL.

- ✓ **CRUZ ESTEBAN, TEODORA; SANTOS POMA, IRIS (2012)** en la tesis "***Programa –Juegos Recreativos- para el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa*** en los estudiantes del primer grado de Educación Primaria de la I. E. Pedro Sánchez.

Llegaron a las siguientes conclusiones:

- De acuerdo a los resultados se tiene indicios suficientes que el programa Juegos Recreativos influye de manera

positiva en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los alumnos de primer grado de educación primaria de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia – Huánuco – 2012.

- El programa Juegos Recreativos ha quedado validado así como las estrategias metodológicas que se utilizan para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, según se puede observar en los gráficos.

✓ **CASTILLO CLAUDIO, ROLIN; GUARDIA PAUCAR, VELIA y ZEVALLOS LAUREANO, EDITH (2016)** en la tesis “***Programa –Acuatikids- para el desarrollo de motricidad gruesa en niños de 4 años*** de la I.E.I. Nro. 32223 Mariano Dámaso Beraun, Tesis de para optar la Licenciatura.

Llegaron a las siguientes conclusiones:

- Que el programa Acuatikids, es efectivo para incrementará el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. Nro. 32223 Mariano Dámaso Beraun, Huánuco – 2015; según los resultados obtenidos estadísticamente afianzados “T” d’student con el nivel de significancia del 0,055 (5%), y al nivel de confianza del 0,95 (95%), con un grado de libertad de 32, La “T” calculada igual 54,9 es mayor a la “T” crítica =

1,69; por lo tanto se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula por lo que se concluye que la psicomotricidad gruesa se ha desarrollado óptimamente.

✓ **BERRIOS ESPINOZA, Maruja y otros (2001)** en su tesis titulada: ***Aplicación de Dinámicas Grupales en el desarrollo de las habilidades motrices y sociales en niños y niñas de cinco años*** del CEI N° 104 de Paucarbamba, Huánuco, llegando a las siguientes conclusiones:

- El grupo experimental después de la aplicación de las dinámicas grupales logró un incremento del 92% en el desarrollo de las habilidades motrices. Mientras que en el grupo de control se observó un incremento mínimo del 10% en el desarrollo de habilidades motrices.
- La aplicación de las dinámicas grupales favorece el desarrollo de las habilidades motrices (comunicación, participación, integración y autonomía) y por ende, el desarrollo integral de los niños y niñas.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 TEORIAS DE APRENDIZAJE

Los que fundamentan y orientan la presente investigación se sustentan en las siguientes teorías pedagógicas:

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL

Ausubel (1983), con su aprendizaje significativo, indica que la esencia del aprendizaje reside en que las ideas que se expresan de manera simbólica son relacionadas de manera no arbitraria con lo que el alumno ya sabe o conoce. Plantea que cuando más activo sea el proceso, más significativo y útiles serán los conceptos asimilados.

También afirma que cuando en las clases se emplean con frecuencia materiales destinados a presentar información y los alumnos relacionan la nueva información con lo que ya saben, se está dando aprendizaje por recepción significativa.

Es decir, el aprendizaje significativo es un proceso de construcción de conocimientos (conceptual, procedimental y actitudinal) que se da en el sujeto en interacción con el medio. Plantea que el aprendizaje debe ser significativo para la persona que aprende y lo significativo está directamente relacionada entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno, estableciendo que cada alumno aprende de diferente manera.

Ausubel propone cuatro tipos de aprendizaje: receptivo, repetitivo, significativo y por descubrimiento. En este contexto los niños y

niñas pueden desarrollar diversas habilidades motrices desde su esquema corporal, lateralidad y orientación espacial en sus primeras fases de manera interactiva. Sostiene, además, que el aprendizaje no solo se basa en la respuesta correcta, sino también en el error e incide en la importancia de la disposición afectiva y emocional del niño y niña para aprender. En la presente investigación se desarrolló la propuesta experimental considerando los aprendizajes previos de los niños de inicial y por ende teniendo sentido en los que demostraban a través de los juegos motores.

LA PSICOLOGÍA CULTURALISTA DE VIGOTSKY

Vigotsky (1991), "Aparece un proceso interpersonal que queda transformado en otro intrapersonal. En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, a nivel social, y luego más tarde, a nivel individual; primero entre personas (interpsicológica) y después, en el interior del propio niño (intrapsicológica). Todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre los seres humanos".

Sostiene que el aprendizaje es un proceso social por sus conocimientos y por la forma como se genera y adquiere el educando, se convierte en el producto de la cultura, del saber

acumulado de la humanidad, pues el niño se apropia del conocimiento en interacción permanente con otros seres humanos. Entonces se sostiene una relación primaria, primitiva entre la madre y el niño estableciendo una relación que se produce mediante una situación de necesidad, satisfacción y placer, es decir de supervivencia, sin dejar de lado su pertenencia psicológica. Valorando de igual manera su óptica sociológica, podría aseverarse que existe una relación social entre el niño y la madre. En esta relación poco a poco aparece una situación lúdica. En las primeras relaciones de los seres humanos, que en procesos convencionales son en primera instancia la madre y el hijo, luego la familia, luego el sistema educativo consolida esta primera instancia aumentando en cantidad y calidad las relaciones sociales, es de manera externa. Otros agentes de socialización son, sin duda, los pares; reflejados en las amistades y otros, no se debe olvidar que, en todas esas relaciones está presente los juegos motores desde la interacción psicomotriz.

Entonces, los juegos motores adquieren la importancia necesaria en la formación y el fomento social y práctico de las nociones espaciales y temporales, el cual está lleno de vínculos, grupos, comunicaciones, emociones, creatividad y espontaneidad para el desarrollo corporal de los niños.

2.2.2 METODOLOGÍA ACTIVA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

a. El Método Lúdico: El juego es una actividad esencial en la que el niño desarrolla su personalidad, mejora su aprendizaje y se van moldeando sus conductas para su desempeño futuro. La participación de los niños en el juego hace que estén en un proceso de acción; mientras juegan son felices, comparten con los demás, sienten la presencia y el sentir de sus pares y por ende están más decididos a seguir con la propuesta de actividad lúdica. A través del juego, el estudiante aprende muchas cosas, que amplían su caudal de experiencias. Platón, Fenelon, Lock, Vigotsky y otros comprendieron el valor educativo del juego como lo percibió Froebel, pero fue este quien primero empleó como parte esencial de la actividad escolar. La actividad lúdica está determinada por un deseo particular, el deseo de ser grande, el niño siempre juega a ser grande e imita aquello que sabe de la vida de los adultos. En el juego, la obra del educador y la vida del niño se hacen una sola cosa. El método lúdico busca concientizar y lograr cambios de actitudes. Bonetti (1994), dice que la pérdida de la dimensión lúdica es de alguna forma la cultura antilúdica que se evidencia, en la carencia de espacios libres, en la ausencia de políticas

pensando espacios de juego, en la falta de capacitación de profesionales, en el trabajo improvisado, en las actividades que se uniforman. Por otra parte, es necesario tener presente que el niño en el juego se atreve a pensar, a hablar y quizás, incluso a ser él mismo.

b. Método Interactivo: El estudio del proceso de aprendizaje es y ha sido motivo de preocupación desde hace mucho tiempo tanto de educadores y psicólogos. Esto debido a que el desarrollo y conducta del ser humano se hallan en función de lo que aprende, mejor dicho, de lo que se enseña y él logra aprender. El método interactivo en el contexto de una clase formaliza el proceso de aprendizaje, produciéndose las acciones educativas de inter relación, entre niños y entre estos y el docente. Es en este ambiente socializador donde se manifiestan los elementos didácticos y surgen experiencias de aprendizaje de acuerdo con lo programado y planificado.

Todo proceso de enseñanza-aprendizaje debe realizarse ante el objeto, sea, el niño debe visualizar, oír, palpar, etc., el objeto de estudio porque el percibir directamente el objeto permite que se aprenda mejor y más rápido.

c. Método de Libre Exploración: Esta estrategia deja libre al estudiante para que descubra, investigue y resuelva

problemas de su propio interés. Se enfrenta a problemas y conflictos que él mismo plantea, siendo el aprendizaje más significativo. Este método en particular desarrolla la creatividad pues nadie le da la respuesta, sino que él crea una solución y en el ámbito social desarrolla ampliamente el aspecto socio-afectivo.

TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Howard Gardner (1993) sostenía que la Inteligencia Corporal es la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades artísticas, deportivas y otros. Es decir, desarrollar la corporeidad de las personas. Ahora bien, la aplicación de los juegos motores para desarrollar las nociones espacio temporales en la psicomotricidad infantil es desarrollar la inteligencia kinestésica corporal en relación y complemento con las demás inteligencias para la integración, la interrelación y el desarrollo integral del niño (biopsicosocial).

2.2.3 PSICOMOTRICIDAD

El cuerpo como generador del movimiento propicia la adquisición de conocimientos en una acción integrada con las demás áreas dominios de la conducta. Posibilita también la percepción de sí mismo y del entorno, facilitando su aprehensión.

La psicomotricidad como su nombre indica trata de relacionar dos elementos: psique “cognitivo. Afectivo” y motriz “movimiento”, es decir que todo movimiento es controlado a través de la mente.

Es la acción del sistema nervioso central, que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza, a través de los patrones motores como la velocidad, el espacio y el tiempo.

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.

2.2.4 FUNDAMENTOS DE LA PSICOMOTRICIDAD

Jean Piaget, afirma que la inteligencia de los niños y niñas se desarrolla y construye a partir de la actividad motriz en los primeros años de su desarrollo y que la vivencia corporal les permite adquirir el conocimiento de su cuerpo, conoce y acepta sus posibilidades y limitaciones, al relacionarse con su entorno,

por lo que la Psicomotricidad es un medio que favorece el dominio del movimiento corporal.

En la obra Piaget (1975-1976) también se pone en evidencia que la actividad motora y la actividad psíquica no son realidades extrañas, sino que se encuentran directamente vinculadas. Sin embargo, esta unidad funcional adquiere una significación distinta a la expresada por Wallon, al interesarse más por la explicación de los fenómenos implicados en la organización de las funciones cognoscitivas en el niño y no tanto en la unidad de ser. Es a partir de la actividad corporal como el niño construye y elabora sus diferentes esquemas de pensamiento, procesos de construcción que Piaget ha descrito en diversos estadios del desarrollo, sensorio motor, pre operacional, de operaciones concretas y de operaciones formales. (Piaget 1971; Piaget e Inhelder, 1966).

El psicólogo e investigador francés, Henri Wallon, remarcó la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz. Planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal. Según Wallon el psiquismo y la

motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno y llega a decir: "Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo".

Para Wallon, el niño va descubriendo su propio cuerpo y tomando conciencia del gracias a sus intercambios con el medio y la maduración del sistema nervioso. Así, la construcción del esquema corporal se lleva a cabo a través de la concordancia entre las sensaciones kinestésicas y las sensaciones visuales, por lo que una parte del cuerpo se va agregar al esquema corporal gracias a las sensaciones kinestésicas producidas por el movimiento de esa parte y a la percepción visual de esta como algo diferente y del objeto externo al propio cuerpo.

Bernard ACOUQUORIER, "La psicomotricidad es una práctica que ofrece a los niños el desarrollo de sus posibilidades motrices, del proceso de maduración psicológica y emocional a través del movimiento."; por lo que se puede hablar del desarrollo del pensamiento lógico del niño a través del desarrollo de la psicomotricidad.

Johanne Durivage (2010, p.13) señala, que "la Psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación

de la personalidad y en el aprendizaje, y se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas y reeducativas”.

IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN EL NIÑO

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas. A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños.

Aquellos niños que por situaciones adversas no tienen las vivencias prácticas de realizar actividades en distintos espacios y ante diferentes situaciones; indudablemente presentarán dificultades para enfrentar las circunstancias que diariamente acontecen. Estas dificultades conllevan además a que manifiesten problemas en el aprendizaje de los trazos en pre escritura, la formación, ordenación y comparación de conjuntos en matemáticas, así mismo en la lectura la cual se basa en una

ordenación espacio-temporal, que sigue una dirección determinada (izquierda-derecha) y una sucesión temporal de letras y palabras; en fin en toda actividad donde la orientación espacial juega un papel trascendente; de ahí la importancia que tiene su estimulación desde la etapa preescolar.

En las Instituciones de Educación Inicial, La psicomotricidad es un momento dentro del horario de clases en el que el niño puede desarrollar habilidades motoras, expresivas y creativas haciendo uso de su cuerpo ya que a partir de él es que adquirirá otros conocimientos. El movimiento en los niños es una necesidad que el Jardín tiene en cuenta como punto de partida para el logro de nuevos aprendizajes.

La psicomotricidad se trabaja a través del juego, usando técnicas que nos posibiliten estimular las destrezas motoras, expresivas y creativas del niño y a través de estas acciones el niño desarrollará el control de sus movimientos, la coordinación, el equilibrio y la orientación.

Al realizar estos juegos de movimiento el niño descarga su impulsividad, natural en ellos que aún no saben controlar sus emociones, permitiendo así un equilibrio afectivo. También es la mejor forma para que conozca su cuerpo y sus posibilidades de movimiento, además de desarrollar la atención,

concentración y seguimiento de órdenes, importantes para la adquisición de los aprendizajes.

2.2.5 FINALIDADES DE LA PSICOMOTRICIDAD

Diversos autores llegan a establecer como objetivos básicos de la educación psicomotriz todo lo que conduce a desarrollar las capacidades sensitiva, perceptiva, representativa, comunicativa y expresiva, a partir de la interacción activa del cuerpo del niño con su entorno.

Estos objetivos se concretan en los siguientes:

- Conocimiento, comprensión y dominio de sí mismo.
- Conocimiento y comprensión del otro.
- Conocimiento y comprensión del entorno
- Comprensión de las relaciones entre uno mismo, los demás y el entorno

Estos a su vez se relacionan con los propósitos y deberán atender a la relación de su propio cuerpo, a la relación con sus objetos, en relación a la socialización, en relación al espacio y en relación al tiempo.

En relación a su propio cuerpo:

- Descubrir las acciones que puede realizar con su propio cuerpo de manera autónoma.

- Tomar conciencia del propio cuerpo con el espacio en el que se encuentra.
- Conocimiento, control y dominio de las diferentes partes del cuerpo, en sí mismo, en el otro y en imagen gráfica.

En relación con los objetos

- Conocer el objeto: observación, manipulación, etc.
- Desarrollar su imaginación por medio de los objetos.
- descubrir la orientación espacial, el niño como punto de referencia del mundo de los objetos.

En relación a la socialización

- Relacionarse con los compañeros: responsabilidad, juego, trabajo, cooperativismo, etc.
- Aplicar la comunicación corporal y verbal: relación niña – niño y relación niño-Adulto.

En relación al espacio – tiempo

- Descubrir la secuencia temporal: pasado, presente y futuro reciente.
- Descubrir las nociones de: dirección, situación, distancia, duración y límite.
- Adaptación del movimiento a un ritmo dado.

2.2.6 LA PSICOMOTRICIDAD Y SUS COMPONENTES

LATERALIDAD

La lateralidad puede definirse como la predominancia de uno de los lados, el derecho o el izquierdo, para la ejecución de acciones. Empleamos el término lateralidad para referirnos al predominio o a la dominación de un hemisferio cerebral sobre otro, lo que provoca que cada persona use con mayor destreza uno de los dos miembros simétricos en la realización o ejecución de acciones y funciones. Así, quienes empleen de modo preferente la mano derecha tendrán por hemisferio dominante el izquierdo en lo que se refiere a las actividades motorices manuales, y viceversa.

Según Tasset (2002), manifiesta que la adquisición de la lateralidad consiste en conocer los conceptos de derecha e izquierda y su implicación con las relaciones personales del individuo consigo mismo, sus iguales y con el entorno que los rodea. Según este autor “este conocimiento debe ser automatizado lo más tempranamente posible”, ya que “conforma la base de la orientación espacial”.

Afirma también que la detección de la lateralidad debe realizarse durante los primeros años y que con conocer la mano con la que el niño escribe o alcanza en primera instancia los objetos no es suficiente para determinar su predominancia, sino que hay que hacer un estudio más profundo que nos permita discriminar entre las lateralizaciones de los miembros inferiores, los superiores y

los ojos. Conocida estas diferenciaciones, es preciso investigar las coordinaciones presentes entre ellas y dilucidar las dificultades provenientes de cualquier discordancia.

Tasset, concluye que “un niño lateralizado de manera homogénea (del mismo lado) puede llevar a cabo un buen número de ejercicios que refuerzan su lateralidad”. Así, el niño lateralizado de forma heterogénea encontrará más dificultades en la realización dichas tareas. Es muy importante reforzar la lateralidad predominante en el niño para que tenga un sistema de referencia marcado que le permita afianzar su esquema corporal y mejorar su coordinación y orientación espacial.

Según Da Fonseca (1998) la lateralidad es por consecuencia sinónimo de diferenciación y de organización. El hemisferio izquierdo controla el lado derecho del cuerpo y viceversa. Primero en términos sensorio motores, posteriormente en términos perceptivos y simbólicos. La especialización hemisférica de las funciones es efectivamente necesaria para la eficacia de los procesos cerebrales. Una buena lateralidad es el producto final de una buena maduración.

La lateralidad es encargada de otorgar el primer parámetro referencial para tener conciencia de nuestro cuerpo en el espacio.

La misma va a estar determinada por la dominancia hemisférica del cerebro.

LA ORIENTACION ESPACIAL

Es importante clasificar la diferencia entre su esquema corporal y orientación espacial con el fin de evitar posibles confusiones” afirma Jean Marie Tasset, quien explica que “el esquema corporal hace referencia a la toma de conciencia de la existencia de las distintas partes del cuerpo y de sus relaciones reciprocas”, tanto estáticas como dinámicas, y su evaluación con relación al entorno. Así, “el esquema corporal es el conocimiento del yo”, como también afirmaba La Pierre.

Para Tasset, la orientación espacial hace referencia a la estructuración del mundo externo, relacionando primero con el propio individuo y después con sus semejantes y los objetos que utiliza y le rodean. “la orientación espacial es el conocimiento de los otros y de los elementos del entorno a través del referente del yo.”

Tasset, manifiesta que la carencia de una orientación espacial correcta implica notables dificultades de la lectura, ya que el niño es incapaz de distinguir correctamente entre algunas letras (por ejemplo b, d o p, q).

Además, no reconocerá correctamente los espacios existentes entre letras y palabras, lo que dificultará el proceso de lectura y la entonación, disminuyendo notablemente la comprensión del texto.

El procedimiento necesario para emplear con éxito la educación o reeducación de la orientación espacial”, según este autor, es las siguientes:

- Realizar un completo análisis del esquema corporal.
- Verificar el estado actual en el que se encuentra el niño.
- Elaborar un programa progresivo de enseñanza.

Hacer efectivo el programa para que el aprendizaje se lleve a cabo. El concepto de espacio junto con el de tiempo son logros cognoscitivos que se adquieren a lo largo del desarrollo y son indispensables para saber quiénes somos y cuál es nuestra ubicación en el mundo.

Cuando una persona pierde la conciencia lo primero que pregunta es, “¿dónde estoy?”, porque saber quiénes somos, dónde estamos y qué etapa de nuestra existencia vivimos son las tres nociones básicas y determinantes para estar ubicados en nuestra realidad.

A los adultos nos parece una cosa lógica y natural saber en qué lugar estuvimos ayer, hacia dónde debemos ir para salir de la ciudad y el sitio en el que nos encontramos. También es fácil saber que la casa tiene dos habitaciones, imaginar un estadio, aunque no lo conozca, calcular el tiempo que llevará caminar ocho calles, tomar el coche y conducir hacia el trabajo, reconocer las diferencias entre nuestro hogar y la estancia de un amigo, etcétera.

¿Cómo se desarrolla el concepto de espacio?

Para Piaget dijo adquirir la noción espacial está intrínsecamente ligado a la adquisición del conocimiento de los objetos, y es a través del desplazamiento de éstos que el niño de meses empieza a desarrollarlo. El objeto está aquí y luego ahí, se mueve y cambia, se aleja al igual que la mano que lo

sostiene y ambos le muestran distancias, acomodados, desplazamientos y rotaciones, mientras desarrolla sus actividades de juego.

“El espacio es, pues, el producto de una interacción entre el organismo y el medio, en la que no se podría dissociar la organización del universo percibido y la de la actividad propia”. (Piaget Jean, 1982, 198).

El pequeño acomoda la mirada a los movimientos y empieza a tener una percepción del espacio y de cómo las cosas cambian de lugar. Por ejemplo, a los 8 ó 9 meses es capaz de recordar un objeto que le escondieron detrás de una pantalla y de buscarlo, lo que muestra que concibe ya dos lugares: en el que percibió el objeto que ya no está y el lugar donde está ahora el objeto que no ve, eso significa que el pequeño tiene una noción mental de la constancia del objeto y es capaz de buscar, esconder y volver a encontrar en “otros lugares”. “La noción del espacio sólo se comprende en función de la construcción de los objetos, y sería necesario comenzar por describir y comprender la primera: sólo el grado de objetivación que el niño atribuye a las cosas nos informa sobre el grado de exterioridad que acuerda el espacio. (Piaget Jean, 1982, p. 203).

Este inicio cognoscitivo se enriquece conforme el niño crece y aprende acerca del espacio; lo hace a través de su cuerpo y de los desplazamientos que realiza, gateando comienza a reconocer las distancias y al sentarse y ponerse de pie es más capaz de captar las dimensiones, la perspectiva, la ubicación y el acomodo de los objetos

y muebles. Entonces el concepto de espacio empieza a estar más cerca de cómo lo percibimos los adultos.

También contribuyen al desarrollo de la noción espacial los cambios de habitación, las salidas al jardín, visitas al parque y a todos los lugares a donde es llevado como casas de abuelos y amigos. Estos espacios dejan en su memoria la percepción de ser sitios de dimensiones y a distancias diferentes, aunque a los dos y tres años aún no tiene idea de lo que significa “muy lejos”.

Para Grace J Craig, “El conocimiento de las relaciones espaciales se logra durante el período preescolar” ... (Craig, Grace J., 1998: 214).

Lo anterior es lógico porque es la edad en la que aprende conceptos como: dentro, fuera, cerca, lejos, arriba, abajo, encima y debajo. Lo hace directamente de experiencias con el propio cuerpo, al oírlo de sus padres y hermanos, y en gran medida porque son conceptos que se enseñan propositivamente en la escuela.

Las Relaciones De Orientación: Derecha-Izquierda, Dentro – Fuera, Arriba-Abajo, Delante-Detrás.

Al niño nada más que al nacer, se le observan movimientos inconscientes y reflejos. Esto no implica que éste se oriente y tenga conciencia de su propio cuerpo en el espacio.

Cuando el niño tiene conciencia de su propio cuerpo e imagen, según coordina movimientos organizando su propio espacio, teniendo en cuenta posibles adaptaciones espaciales (obstáculos que obligan al niño reorganizarse constantemente). Por ello, no se puede comprender la adquisición de un espacio coordinado sin referirnos a la

evolución de la percepción del propio cuerpo. (Linares, 1989, p.175),

Según las posibilidades y necesidades espaciales, el niño se organizará su propio espacio personal y social.

Espacio personal: El que ocupa nuestro propio cuerpo; y los espacios internos de éste.

Espacio social: Es el espacio que compartimos con otros. También denominado, por algunos autores (Stokoe y Harf, 1984), como espacio relacional por ser el habitáculo de las intercomunicaciones.

En este sentido, Piaget (1981, p.160) hace referencia a dichas Relaciones encuadrándolas como un "espacio topológico", formando parte del periodo sensorio motriz del niño, en el que la coordinación de movimientos es esencial para la construcción del espacio. Las Palabras de Piaget, en apreciaciones de Linares (1989) revelan que la elaboración del espacio se debe esencialmente a la coordinación de los movimientos [...], relación entre desarrollo e inteligencia sensorio motriz. A este periodo sensorio motriz se le denomina "espacio topológico" [...], más tarde servirá de apoyo de la organización de sus relaciones espaciales con las personas y los objetos.

La lateralidad (dominio de un lado sobre otro) en el niño, viene dada por factores endógenos (interior); ya que la elección de un lado u otro normalmente es debido a que uno de sus hemisferios cerebrales madura antes que otro, limitando el lado que no ha madurado. Por otra parte, existen también otro factor, el ambiental (exógeno), que puede influir en el predominio de uno de sus lados sobre el otro (véase niños que por ser

privados de su libertad en uno de sus miembros en la etapa lactante, no desarrolla correctamente el miembro cohibido). La lateralidad se atribuye a factores exógenos, bien a factores endógenos.

Dichos factores decidirán su gusto por la práctica de uno de sus laterales; extremidades (inferiores y superiores), e incluso sus ojos. Tal decantación por su parte preferida, estará completamente definida a la edad comprendida de los 8 a los 9 años. Spionek y Cratty, (1990) en su estudio sobre la orientación izquierda-derecha desde el punto de vista del desarrollo, es en la etapa cuarta cuando el niño llega a saber cuáles son sus partes con precisión a la edad de los 8 a 9 años.

Sánchez (1986) sostiene que, si no mostrase su lateralidad en la fase inicial del desarrollo, es posible que se acarreen serios problemas y dificultades en lo que se refiere al aprendizaje en el transcurso de su vida tanto académica como social. La problemática de las preferencias laterales en la fase inicial del niño puede dar lugar al desarrollo de una serie de dificultades de rendimiento académico.

Para afianzar su derecha-izquierda, Gutiérrez (1989), tiene decisiva importancia el juego (habilidades y destrezas motoras). Para afirmar la lateralidad, el juego es sumamente importante, tanto en juegos específicos de lateralidad, como golpes y manipulaciones de pelotas o de diferentes objetos, como en los juegos de coordinación dinámica general y óculo-manual.

Orientación Espacial

Para Aucouturier y Mendel "la orientación espacial hace referencia a la reestructuración del mundo externo, relacionado primero con el propio individuo y después con sus semejantes y los objetos que utiliza y le rodean". (2004, p.22).

Para este autor la orientación espacial es el conocimiento de los otros y de los elementos del entorno a través del referente del yo

La organización espacial se halla íntimamente relacionada con el esquema corporal. Puede entenderse como la estructuración del mundo externo, que primeramente se relaciona con el yo y luego con otras personas y objetos tanto se hallen en situación estática como en movimiento. Se trata, por consiguiente, del conocimiento del mundo externo tomando como referencia el propio yo (esquema corporal). Al respecto:

"El espacio es la diferenciación del "yo" corporal respecto del mundo exterior". (Le Boulch, 1972: 59)

Asimismo, otro autor, nos señala que el:

"Medio en el que se sostienen nuestros desplazamientos, delimitado por sucesos (intervención temporal) y por sujetos (intervención personal), en el que cada individuo organiza una ordenación de sus percepciones en función a las vinculaciones que mantiene con dicho medio, reportándole un continuo Feed-back". (Fernández García, J.C., 2003: 78)

Batlle (1994), aporta dos definiciones:

"La evolución de la conciencia de la estructura y organización del espacio se construye sobre una progresión que va desde una localización egocéntrica a una localización objetiva", a su

vez lo entiende como "El desarrollo de actividades para el conocimiento espacial pretende potenciar en el niño la capacidad de reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo y dentro del cual es capaz de orientarse".

Tipos de espacialidad:

- **Orientación espacial:** Aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para posicionar esos objetos en función de la propia posición. (Castañer, 2001).

Entran a escena las relaciones espaciales. Siguiendo la categorización de Piaget (1948), tendremos tres tipos de relaciones fundamentales. En este apartado de la espacialidad hablaremos de las primeras en aparecer en el niño: relaciones topológicas. Son relaciones existentes entre el sujeto y el objeto. Dentro de estas relaciones dividimos en:

➤ **Relaciones de orientación:**

- ✓ Izquierda- derecha.
- ✓ Delante- detrás.
- ✓ Arriba- abajo.

➤ **Relaciones de situación:**

- ✓ Dentro-fuera.
- ✓ Encima- debajo.
- ✓ Interior- exterior.

➤ **Relaciones de distancia:**

- ✓ Cerca- lejos.
- ✓ Agrupación- dispersión.

- **Estructuración espacial:** Capacidad de orientar o situar objetos y sujetos. Aparecen las dos relaciones espaciales restantes, según la clasificación de Piaget:
 - **Relaciones proyectivas:** Concepto de superficie. se fundamentan en la necesidad de relacionar los objetos entre sí, en función de una perspectiva dada.
 - **Relaciones euclídeas:** Relacionan los objetos entre sí y en relación a un sistema de referencia o coordenadas. Aparecen las medidas de longitud, volumen y de superficie.

Las Relaciones de Localización Espacial: Cerca-Lejos (Próximo-Lejano)

Al respecto, nos señalan a modo de conclusión:

“Una mala orientación en el espacio supondrá la difícil localización del propio cuerpo, y, por tanto, se apreciará una irregular organización”. (Alomar, 1994, p.97).

La orientación espacial es la aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para posicionar esos objetos en función de la propia posición. Esto podemos comprobarlo al realizar una rondada.

Asimismo, nos señalan que:

“El espacio en el niño se puede considerar una evolución paralela con la imagen del cuerpo. Para conocer en mayor medida el espacio exterior, el niño debe reconocer en primer lugar su propio espacio (el que ocupa). Así pues, distinguiremos entre espacio próximo y lejano. En el primer concepto se advierte de la zona por la que el niño se mueve, y

en el segundo ese espacio se limitará al medio y lugar hasta donde alcanza su vista”. (Defontaine, 1978, p.43 – 45)

Para reforzar los parámetros de espacialidad, el niño debe reconocer su propio espacio, que es el que envuelve su cuerpo en cualquier acción que realice, el espacio próximo, propio del área o zona por la que el niño se mueve y el espacio lejano que es el entorno o paisaje en que se encuentra y alcanza su vista.

En la misma dinámica sobre el espacio exterior o espacio externo, nos señalan que:

“La diferencia entre la distancia y dirección respecto al yo, el espacio externo se percibe como una distancia del yo (el gesto ha de ser más o menos largo) y la dirección (el gesto ha de ser hacia la derecha, izquierda, arriba, abajo, etc.)”. (Lapierre, 1974, p. 73).

Mencionada dirección es aprobada, que nos señala: “En el niño entre los 3 y 7 años, es la edad en la que éste es consciente ya de las nociones de orientación; derecha-izquierda, arriba-abajo, delante-detrás. Entre los 3 y 7 años, el niño accede a las nociones de orientación (derecha-izquierda, arriba-abajo, delante-detrás). (Linares, 1989, p. 21)

Nociones Espaciales en Educación Infantil

En lo que se refiere a las nociones espaciales, hay que tener en cuenta que el origen del conocimiento lógico-matemático reside en la manipulación de los objetos que hace el niño. Y más concretamente, en las relaciones que establece entre ellos. A través de sus movimientos descubre las características de los objetos y aprende la relación que hay entre ellos, lo que le permite comparar, agrupar, organizar, clasificar, seriar, etc.

Por todo esto, la aproximación a la lógica y a las matemáticas en esta etapa debe basarse en la actividad práctica, en la experimentación y en la manipulación constante.

Poco a poco, el pequeño comienza a interesarse por los objetos de su entorno. En primer lugar, aprende dónde termina su cuerpo y dónde empieza el resto del mundo, que comienza a atraer su atención. Comienza a explorar y manipular los objetos cada vez con mayor empeño, a través de todos sus sentidos llevado por la gran curiosidad que siente: destapa envases y desenvuelve paquetes, nombra los objetos, apila cubos, mete objetos dentro de otros, esconde cosas, se siente atraído por los objetos de colores llamativos y por los objetos que se mueven y suenan, etc.

Los juguetes como escondrijos, cerrojos y llaves le ayudan a investigar la constancia de los objetos, aunque guarde algo bajo llave mirará por la rendija para comprobar que sigue ahí. Más tarde, a partir del segundo ciclo de Educación Infantil, empezará a comprender muchos conceptos de cantidad (muchos/pocos), de orientación espacial (dentro/fuera, encima/debajo...), distinguirá colores, hará agrupaciones, colecciones, ordenaciones, establecerá comparaciones, seriaciones, clasificará objetos y discernirá entre aquellos que son iguales y los que son diferentes.

En sus esfuerzos por organizar el mundo en que vive, el niño utiliza una serie de reglas. Uno de los aspectos importantes del progreso del niño lo constituyen las clasificaciones que realiza con los objetos, siguiendo esas reglas. Al respecto: "Para encontrar sentido al mundo, es necesario formar categorías o clases de elementos que frecuentemente no son por completo iguales, y por ello hay que realizar una abstracción de las características. Esta labor de clasificación la empieza el niño sobre los dos años, y hasta la edad de siete años no empezará

a manejar, de forma satisfactoria, todos los aspectos de la clasificación.” (García, 1999, p. 52).

Por ejemplo, no logra comparar correctamente un conjunto de elementos, con otro en el cual está incluido el primero: así nos puede decir que hay más margaritas que flores, ante un ramo que tiene 8 margaritas y 2 rosas, es decir, un total de 10 flores. Será, sobre los ocho años, cuando comprenderá que ciertas clases, como las flores, contienen subclases, como las rosas o margaritas. Y lo que es más importante comprenderá que una clase nunca puede ser más pequeña que una subclase.

Para desarrollar su sentido espacial, proponemos las siguientes actividades:

- Un buen juego para ayudar a los alumnos a la estructuración del espacio son los puzzles de varias piezas según la edad. Desde 4 ó 5 piezas hasta 40 ó 50 piezas. También son interesantes los juegos de apilar cubos, hacer torres, juegos de construcción, con formas de madera, tableros secuenciales... Aunque tarde más tiempo, es el niño quien debe ir descubriendo causas, efectos, relaciones entre los objetos, etc. Los maestros, jugando con él, podemos orientarle sobre lo que va descubriendo, pero no darle todo hecho.

- Algunas actividades de clasificación que se pueden hacer con los alumnos son: clasificar hojas caídas de los árboles (por tamaños), clasificar distintos tipos de pasta (por forma), clasificar semillas, piedrecitas, etc. También son interesantes los ejercicios de series: pintar cenefas, frisos, etc. siguiendo una o varias pautas.

POSTURA Y EQUILIBRIO

Quirós y Schrager (1980) definen convenientemente los términos referidos al tema.

Para ellos postura es la actividad refleja del cuerpo con relación al espacio. Posición es la postura característica de una especie. La actitud guarda relación con los reflejos (de cierta intencionalidad) que producen la vuelta a una posición específica de la especie. Equilibrio es la interacción entre varias fuerzas, especialmente la de gravedad, y la fuerza motriz de los músculos esqueléticos.

Un organismo alcanza el equilibrio cuando puede mantener y controlar posturas, posiciones y actitudes. La postura se basa en el tono muscular y el equilibrio se basa en la propioceptividad (sensibilidad profunda), la función vestibular y la visión, siendo el cerebelo el principal coordinador de esta información. La postura se relaciona principalmente con el cuerpo, mientras que el equilibrio se relaciona principalmente con el espacio. El equilibrio útil es la posición que permite los procesos de aprendizaje natural: aquellas habilidades necesarias para la supervivencia de la especie y la incorporación de gran cantidad de información externa. Por tanto, postura y equilibrio son, a la vez que la base de las actividades motrices, la plataforma donde se apoyan los procesos de aprendizaje.

Es la capacidad de asumir y sostener cualquier posición del cuerpo contra la ley de gravedad; es uno de los componentes

perceptivos específicos de la motricidad y se va desarrollando a medida que evolucionamos.

Se puede decir que "el equilibrio constituye un paso esencial del desarrollo psiconeurológico del niño, luego un paso clave para todas las acciones coordinadas e intencionadas, que en el fondo son los apoyos de los procesos humanos del aprendizaje" (Da Fonseca, V.1998:154).

"Las actividades posturales y motoras preceden a las actividades mentales, después actúan conjuntamente, hasta que más tarde la actividad motora se subordina a la actividad mental. De la motricidad a la psicomotricidad y finalmente de la psicomotricidad a la motricidad." (Da Fonseca, V.1998: 173)

Debemos entender, con Vayer (1982), que el equilibrio es un aspecto de la educación del esquema corporal, ya que condiciona las actitudes del sujeto frente al mundo exterior.

Además, el equilibrio es la base de toda coordinación dinámica ya sea del cuerpo en su conjunto o de segmentos aislados del mismo. Si el equilibrio es defectuoso además de ocuparse de coordinar los movimientos, el cuerpo tiene que gastar energía en una lucha constante contra el desequilibrio y la caída. Esto explicaría la torpeza de algunas personas, la imprecisión, la presencia de sincinesias (movimientos parásitos), e incluso la

generación de estados de ansiedad y angustia. De hecho, se ha comprobado la relación existente entre las alteraciones del equilibrio y los estados de ansiedad. Ello se debe a las relaciones entre la vida afectiva y el fondo tónico, que hace que una actitud, además de una postura, sea un estado de ánimo.

LA RESPIRACIÓN Y RELAJACIÓN

La respiración está vinculada a la percepción del propio cuerpo (juego del tórax y el abdomen), así como a la atención interiorizada que controla tanto la resolución muscular general como el relajamiento segmentario. Para Picq y Vayer (1977) existen relaciones claras entre la respiración del niño y su comportamiento general, y esta educación (consciencia y luego control del acto respiratorio) constituye un elemento del esquema corporal. Estos autores encontraron dificultades respiratorias de forma generalizada en los deficientes mentales, descubriendo además de una respiración insuficiente, una estrecha relación con las alteraciones de las funciones psicomotrices. Por otra parte, parece suficientemente probada la relación existente entre la conducta respiratoria y la ansiedad del niño, así como la posibilidad de apnea (tiempo sin respirar) y su capacidad de atención. De este modo, hemos de aceptar la existencia de relaciones entre el centro respiratorio y ciertas zonas corticales o subcorticales del cerebro. Los mencionados autores consideran la

educación respiratoria como un elemento esencial de la educación psicomotriz, creyendo que debe realizarse paralelamente a la educación de otros aspectos.

El ritmo habitual de la respiración de cada individuo influye en su personalidad y su desarrollo psicomotor, pues es la base del ritmo propio del individuo. Independientemente de esto, el ritmo respiratorio varía en función de las situaciones y los conflictos que vive el sujeto. En general, durante los momentos en que nos encontramos tranquilos y seguros la respiración es pausada, mientras que en las situaciones de inseguridad tiende a acelerarse el ritmo respiratorio.

La toma de conciencia de la respiración, de las regiones del cuerpo que pone en juego, de su ritmo y sus modificaciones debe formar parte de la educación psicomotriz. En especial será importante el trabajo sobre la respiración en la reeducación de individuos inestables y ansiosos.

No en vano, la armonía respiratoria se encuentra en la base de la mayor parte de los métodos de relajación, puesto que una distensión adecuada conlleva una respiración pausada.

Luria (1991) las ha englobado dentro de la primera unidad funcional del cerebro la cual es la encargada de regular el tono cortical y la función de vigilancia. Tanto la respiración como la

relajación no se encuentran como capacidades independientes, Luria insiste en que las tres unidades trabajan de forma fusionada; es decir, estrechamente relacionadas con la tonicidad y la noción corpórea o esquema corporal.

EL ESQUEMA CORPORAL

Refiriéndose al Esquema Corporal, Johanne Durivage (2010, p26) manifiesta; que el esquema corporal e imagen de sí mismo aluden al concepto que tiene una persona de su cuerpo y de sí mismo, y tiene connotaciones específicas. El desarrollo del esquema corporal empieza desde el nacimiento con los reflejos innatos del niño y las manipulaciones corporales que recibe de su madre. Todos estos contactos llegan a través de las sensaciones y las percepciones, tanto táctiles y auditivas como visuales. Durante esta primera fase, el niño vive su cuerpo como algo difuso, fragmentado, indiferenciado de los otros cuerpos.

TONICIDAD

Hablar del tono es hablar de Wallon, pues él fue quien puso de relieve la enorme importancia del mismo en el desarrollo y en la actividad del individuo. Wallon (1942) considera que el movimiento en todas sus formas es consecuencia de la actividad muscular, la cual, a su vez, presenta dos aspectos: el clónico o

cinético, que consiste en alargamientos o acortamientos de los músculos y el tónico que consiste en distintos estados o niveles de tensión muscular. El tono aparece en relación con las actitudes y las posturas y gestos que se utilizan en el ámbito de la relación humana. El movimiento, en cambio, por su carácter cinético, se orienta principalmente hacia el mundo objetivo.

La función tónica es la mediadora del desarrollo motor, puesto que organiza el todo corporal, el equilibrio, la posición y la postura que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional. El tono depende de un proceso de regulación neuromotora y neurosensorial.

En la función tónica se imprimen todas las cargas afectivo-emocionales del individuo: estados de tensión, de ansiedad, de alegría, motivación, deseo, repulsión... El diálogo tónico, expresión y forma de lenguaje del cuerpo, representa un modo de sentir en la piel todo cuanto emerge de nuestra vivencia emotiva y relacional.

La importancia de la función tónica en la psicomotricidad es variada. En primer lugar, el tono es uno de los elementos que componen el esquema corporal. Ello se debe a que es una fuente constante de estimulaciones propioceptivas que continuamente nos informan de cómo están nuestros músculos y cómo es

nuestra postura. El tono nos permite tener conciencia de nuestro cuerpo y el control tónico nos permite adaptar el esfuerzo al objetivo. Gracias a la regulación del tono empleamos el grado de tensión muscular necesario para cada movimiento, ni más, ni menos. Por ello hablar de tono es hablar de ajuste, de control, de dialéctica entre la excitación y la inhibición, entre la tensión y la distensión (Berruezo, 1993).

En segundo lugar, el tono guarda una estrecha relación con la postura, a la que en gran medida determina, constituyendo así una unidad tónico-postural cuyo control facilita la posibilidad de canalizar la energía tónica necesaria para realizar los gestos o para prolongar una acción o una posición del cuerpo (Coste, 1980).

En tercer lugar, el tono actúa determinadamente sobre las actitudes y las emociones (Stambak, 1979). Ya hemos dicho que Wallon ha sido quien ha puesto de manifiesto el papel preponderante del tono en la génesis y en la expresión de las emociones, así como en la toma de conciencia de sí mismo y en la construcción del conocimiento del mundo y de los demás, por la reciprocidad de las actitudes, de la sensibilidad, y de la acomodación perceptiva y mental

(Rigo, 1990). Parece ser la formación reticular, como uno de los sistemas reguladores del tono, la responsable de su relación con las emociones debido a su protagonismo entre los sistemas de reactividad emocional. De este modo, la actitud, la forma de reaccionar, determina la forma de ser y las emociones que uno tiene. Existe una regulación recíproca de lo tónico-emocional y de lo afectivo-situacional. Por esta razón las tensiones emocionales se expresan mediante tensiones musculares y viceversa, podemos provocar vivencias emocionales con la sola emulación de las posturas, las contracciones y los gestos que se corresponden con determinada emoción (Berruezo y García, 1994).

COORDINACIÓN MOTRIZ

Nuestro cuerpo se mueve continuamente ejecutando una auténtica melodía cinética en la que intervienen simultánea, alternativa o sincronizada mente una variada gama de pequeños o grandes movimientos que componen el movimiento armónico, preciso y orientado al fin que se persigue.

La coordinación motriz es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo.

Curso “La psicomotricidad en el ámbito educativo”. Murcia, noviembre de 2003 -15- Tradicionalmente se distinguen dos grandes apartados en la coordinación motriz:

- Coordinación global: Movimientos que ponen en juego la acción ajustada y recíproca de diversas partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos implican locomoción (Le Boulch, 1986). Por ello, habitualmente, se le conoce con el nombre de coordinación dinámica general.
- Coordinación segmentaria: Movimientos ajustados por mecanismos perceptivos, normalmente de carácter visual y la integración de los datos percibidos en la ejecución de los movimientos. Por esta razón se le denomina habitualmente coordinación viso motriz o coordinación óculo-segmentaria.

Para Fernández y Navarro (1989) las actividades de coordinación, que constituyen las tareas motrices básicas, pueden ser claramente diferenciadas en locomotrices (desplazamientos, saltos, giros) y manipulativas (recepciones, lanzamientos) existiendo un lugar común, las locomotrices-manipulativas (transportes, conducciones). A nuestro entender se excluyen en esta clasificación las conductas motrices de coordinación global

que no son locomotrices, que no implican desplazamiento, aunque esto sería discutible pues si bien el individuo no se desplaza de un lugar a otro, sí que varía su ocupación del espacio en el cual se mueve. Nos referimos a acciones como balancearse, inclinarse, estirarse, encogerse, doblarse, retorcerse, agacharse, levantarse, girar, equilibrarse, colgarse, suspenderse, traccionar, etc.

ETAPA SENSORIOMOTOR (0- 2)

Esta etapa se caracteriza porque se inicia cuando el niño no tiene concepción alguna sobre el espacio, el tiempo o los objetos.

Durante la primera sub etapa del periodo sensorio-motriz, el bebé es estimulado, guiado y controlado por patrones de reflejos innatos. La experiencia acumulada provoca alteraciones, probablemente, los esquemas del bebé, modifican la orientación de éste hacia una estimulación comparable en ocasiones futuras. La estructura cognoscitiva del niño se desarrolla en gran parte a causa de que esos esquemas son modificados por la asimilación de nueva información y por la acomodación de los esquemas a los hechos cambiantes.

En la segunda sub etapa es explícitamente notorio el papel de la experiencia en la modificación de los primeros patrones innatos

del comportamiento. Por el segundo mes, los bebés se entregan a actividades en que emplean las manos y la boca, Piaget denomina "reacción circular primaria" a esta primera manifestación ocurrida en la experiencia.

En la tercera sub etapa que empieza alrededor de los cuatro meses, el niño es claramente capaz de poner en marcha y de interrumpir un patrón de conducta. Se caracteriza por la intencionalidad, ahora las consecuencias del comportamiento se vuelven de importancia primordial en la perpetuación de la conducta.

En la cuarta sub etapa el bebé reúne varias reacciones secundarias a fin de conseguir logros más complejos. No sólo descubre la relación entre una acción y su consecuente, y no sólo perpetúa esa acción. El niño empleará distintas técnicas o diversos sistemas de respuestas (esquemas) que anteriormente ha empleado con éxito.

En la quinta sub etapa se descubre un nuevo avance ocurrido gracias al desarrollo de las reacciones circulares terciarias. Los bebés adoptan una actitud mucho más experimental cuando se asoman al mundo que los rodea. Adecuan al cumplimiento de nuevas metas sus esquemas sensorio-motrices previamente

adquiridos, y al mismo tiempo modifican sistemas de respuestas bien comprobados a fin de llevar a cabo objetivos más complejos. En la última sub etapa el niño está casi listo para entrar en la etapa pre operacional, sólo tiene que organizar sus logros actuales de tal forma que pueda resolver problemas. Se presentan las primeras manifestaciones de pensamiento productivo e innovador.

ETAPA PREOPERACIONAL (2- 6)

Corresponde al periodo de la edad preescolar. Se vuelven claramente manifiestas las llamadas funciones simbólicas. La primera manifestación de que esta etapa se inicia está constituida por la aparición de sueños y pesadillas; también puede encontrarse en observaciones de actividades lúdicas simbólicas. Otra clave conductual de esta etapa es el empleo de imágenes visuales a lo largo de un gran intervalo de tiempo; esta clave interviene en la capacidad para ofrecer una "respuesta retardada".

OPERACIONES CONCRETAS (6- 12)

Piaget piensa que los niños aprovechan sus experiencias y transacciones previas con su medio ambiente para elaborar las representaciones internas crecientemente complejas de aquellos sujetos y acontecimientos que se encuentran en su mundo. El niño exhibe los tipos de "racionamiento" que Piaget considera

como las características verdaderas de la inteligencia humana adulta.

OPERACIONES FORMALES (12 años en adelante)

La principal diferencia entre esta etapa y la anterior se relaciona con el grado en que los componentes de los procesos del pensamiento de la actividad lógica deban ser ejemplificados de inmediato en las experiencias que el niño tiene en un momento determinado. El niño que se halla en esta etapa apreciará la importancia que la experimentación posee para evaluar el resultado de conjunto de supuestos más complicado e interdependientes.

2.2.7. JUEGOS MOTORES

Son juegos de movimientos, proporcionan el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, ubicar, localizar, equilibrio, reptación, destreza, flexibilidad, rapidez y resistencia entre otros. El factor dinámico es el elemento más relevante de los juegos de movimientos, los niños al jugar reciben grandes emociones satisfacciones y vivencias, al relacionar su acciones con las cosas que pasan a su alrededor.

En cada niño y niña existe una necesidad de movimiento y esta actividad es a veces tan imperativa que resulta imposible mantenerlo encerrado y negarle la más libre expansión, los adultos deben hacer lo posible para que el niño se ejercite correctamente deben guiarlo y estimularlos para que jueguen, lo más conveniente que realicen los juegos al aire libre y al sol en resumen que el adulto conozca cada uno de los juegos

que son accesible de acuerdo a su edad y a sus características los niños no tiene mucha perseverancia se cansan con rapidez y su capacidad de concentraciones son muy limitada, por lo que se debe tener en cuenta que sean juegos muy sencillos que se cumpla la tarea motrices simple imitando siempre al adulto como un factor fundamental y que éste ocupe un papel activo dentro del juego.

Al respecto, Delgado y Del Campo (1993, p.17) nos explica el juego como necesidad en la vida, recordamos una cita de Sófocles “el que olvida de jugar que se aparte de mi camino porque para el hombre es peligroso”.

Esta necesidad como actividad nace con el niño y debiera acompañarlos a lo largo de nuestra vida, aunque con diferentes objetivos, hasta la más avanzada edad. El juego envuelve toda la vida del niño, es un medio de aprendizaje espontáneo y de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales.

El juego nace espontáneo y crece junto con el niño durante los distintos estadios evolutivos hasta llegar con él al estado adulto y a la vejez, superando con las edades biológicas, aunque con distinto contenido y cumpliendo distintos objetivos en la vida.

El juego se traduce en espíritu, estado emocional del ser humano y se muestra a través del acto motor en movimiento, en su energía, traduciéndose en materia. El juego es parte del carácter del ser humano, en su formación, en su personalidad, en la configuración de la inteligencia y en la vida misma.

¿Es que acaso el hombre, en su estado adulto, no aprende, no se realiza, no se desahoga, no necesita humor? - ¿No es seria su realización personal? El ser humano necesita permanentemente de la vida, de entusiasmo de seriedad y alegría, al mismo tiempo. Esto puede proporcionarlo las vivencias del juego, un enriquecimiento integral, en sus distintas formas.

El juego se mueve en el mundo de la fantasía, una realidad más o menos mágica y, por consiguiente, relacionada con la vida cotidiana.

Jugar, divertirse, son modos verbales inherentes a la singladura humana, consustanciales a la vida de cualquier colectivo social y cultural.

La simplicidad de la acción de jugar es absolutamente universal, plural, heterogénea, flexible.

Según afirma Ortega (1990, p.20) “la capacidad lúdica, como cualquier otra se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, cognitivas, afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene”.

Algunos autores como por ejemplo Claparede (1975, p.33) “afirman que toda actividad es juego desde los primeros meses de existencia humana, exceptuando la nutrición o las emociones observadas, tales como el miedo y la cólera”.

Para Piaget (1977) “el juego es la asimilación de lo real al yo: cuando el niño utiliza repitiendo un hecho para encajarlo y consolidarlo, haciendo de él una conducta conocida. El juego se formará a partir de las acciones que el niño maneja con la suficiente destreza, o no comprende, debido a la llegada de la maduración de ciertos órganos o funciones evolutivas, el niño utilizará y se entrenará para incorporarla y dominarla en su yo y poder seguir creciendo, plena y armónicamente”.

Según Bajo y Beltrán (1998, p.85-107) “el juego tiende a reproducirse en pequeña escala las aficiones de los mayores. A la vez afirman que a través del juego el niño proyecta un relativo distanciamiento del mundo de los grandes, juega como si su mundo fuera el de los grandes, pero también como si ese mundo creado por él fuera real”.

Aseguran que los niños han demostrado siempre su inclinación por el juego como parte integral de su cultura lúdica, tanto dentro como fuera del hogar.

A medida que el niño crece, su organismo responde a distintos estímulos y necesidades y utiliza diferentes manifestaciones o actividades lúdicas, es

decir, el juego evoluciona con el desarrollo integral del niño (intelectual, afectivo, físico) y se adapta a los periodos críticos de su desarrollo (a sus conflictos personales y de su entorno). El juego crece con el niño hasta la edad adulta y con él se instala y viaja hasta llegar a la vejez.

A. Observamos que el concepto de juego es (cualitativo – cuantitativo, pasado-presente, cierto – incierto) y se resiste a una definición categórica. Su significado es polisémico, pues implica un amplio abanico de significados y su lectura es múltiple. El concepto de juego es tan versátil y clásico que se escapa a una ubicación conceptual definitiva. En este sentido cualquier intento, por muy erudito que sea, sólo será capaz de captar una parte de la verdad del juego, no la verdad global o total. El mejor camino para acercarse al juego será el cultural, una mirada sobre el juego que le considere como realidad específicamente humana, compleja y abierta.

Entre los juegos motores que se van a ejecutar para mejorar las nociones espaciales tenemos:

El pañuelo mágico: Cuyo objetivo es localizar e identificar en sí mismo y en los demás sin ningún error: cabeza, cuello, pecho, espalda y cintura utilizando pañuelos grandes (de cuello).

- Arrugar mucho el pañuelo apretándole:
 - a) Con la mano derecha.
 - b) Con la mano izquierda.
 - c) Con las dos manos al mismo tiempo.
- Estirarlo todo lo que se pueda, cogerlo por una punta y moverlo libremente.

- Cubrirse la cabeza con el pañuelo y luego retirárselo.
- Colocarse el pañuelo en el cuello a modo de bufanda y luego quitárselo.
- Frotarse el pecho y la espalda con el pañuelo
- En parejas colocarse frente a frente y pasar el pañuelo por las siguientes partes del compañero:
 - a) Cabeza
 - b) Cuello
 - c) Pecho
 - d) Espalda
 - e) Cintura

El robot sin pilas: cuyo objetivo es el esquema corporal, la orientación espacial y la comprensión verbal del lenguaje.

Edad: Desde 3 años.

Material: Ninguno.

Organización: Individual, libre.

Ocupando todo el espacio.

Desarrollo: Todos los alumnos son robots que se van desplazando lentamente en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. El profesor les irá diciendo que las pilas se van gastando, por ejemplo: ¡se están agotando las pilas de los brazos!, luego se indicarán otros segmentos hasta que el robot caiga totalmente al suelo. Posteriormente el docente podrá recargar las pilas de los participantes. Variantes: Metodológica: por parejas, el papel del “profe” lo hace un niño.

La brújula, cuyo juego implica las siguientes acciones:

- Escuchan atentamente lo que es la brújula
- Forman un círculo

- Un niño o niña hace el papel de la brújula y se coloca en parte delantera.
- Al sonido de un pito, el niño que hace de brújula orienta a los niños en direcciones que lleven a la derecha respecto a la posición de un objeto que se coloca indistintamente.
- Van saliendo los niños que se desvían.

Persecución, cuyo juego implica las siguientes acciones:

- Escuchan las consignas del juego
- Se elige a dos niños para actuar como perseguidores
- Simulan una persecución donde intervienen todos los niños que corren ante el silbido y ante la persecución
- Los niños se escapan y se ubican dentro de círculos establecidos
- Van saliendo los niños que se desvían.

Carrera de localización, cuyo juego implica las siguientes acciones:

- Los niños a través de sus equipos conformados, eligen a sus participantes para correr asumiendo posiciones de fuera y dentro.
- Los representantes de cada grupo se colocan adelante de sus grupos formados en columnas.
- A la orden de la profesora los alumnos corren adoptando diferentes posiciones conforma observe las consignas de un círculo
- Van perdiendo los niños que pierden la secuencia.

El cartero, cuyo juego implica las siguientes acciones:

- Escuchan atentamente lo que hace el cartero
- El cartero llega cargado de juguetes para los niños
- El juego se inicia con competencias de ubicación con los juguetes que ha traído el cartero, donde los niños tienen que ubicarlos en la posición arriba.
- Gana el niño que lo hace en menor tiempo

Escondite, cuyo juego implica las siguientes acciones:

- Escuchan atentamente las consignas para jugar las escondidas
- Forman dos grupos grandes
- Eligen a un representante por cada equipo
- Utilizando una lata los representantes tocan para hacer sonar cuando encuentra a los niños escondidos.
- Al sonido de un pito, los niños se colocan en posición hacia abajo, pierde el niño que es descubierto más de 3 veces.

Caravanas, cuyo juego implica las siguientes acciones:

- Se traza círculos sobre el patio del recreo
- Los niños al azar se agrupan de 4 y forman las caravas, donde realizan viajes cercanos a los círculos trazados
- Para realizar los viajes los niños se agarran de la cintura uno tras otro.
- Durante el viaje, se anuncia lluvias y truenos, donde los niños tienen que escaparse y cuando se anuncia la calma tiene que encontrarse con su grupo en el menor tiempo posible, sino pierden y solo se juega con los grupos que quedan.

Viajeros, cuyo juego implica las siguientes acciones:

- Los niños forman sub grupos de 4 niños para realizar los viajes.
- Eligen un medio de transporte para viajar.
- Simulan un viaje por puntos que se encuentran cerca y lejos del patio de recreo.
- Al silbido, los subgrupos viajan lo más rápido posible y se concentran en el centro del patio.
- Pierde el grupo que demora en llegar.

El ciego, cuyo juego implica las siguientes acciones:

- Escuchan atentamente el juego del ciego.

- Cada grupo elige a un niño de su grupo para actuar como ciego, quien tiene que llevar un bastón y un costal
- Los grupos se colocan formando 6 columnas
- El niño que es ciego, es llevado por cada uno de sus compañeros detrás y delante, según sea la consigna dada.
- Ante el silbido que realiza la profesora los ciegos son llevados delante y detrás.

CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO.

Al juego se le considera como una actividad infantil fundamental, mediante el cual el niño o niña da a conocer su vida interior que se puede constatar en los juegos libres.

El juego es un integrante biológico del niño, que el educador dirige y canaliza con un fin formador. El juego permite un grado de desarrollo del niño y el joven por ser la manifestación libre y espontánea del interior.

El juego es la actividad importante en la educación y socialización del niño, anteriormente era mal entendido tanto por los padres de familia como por los profesores.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es ante todo una diversión y esto implica una serie de ideas convertidas en expresiones prácticas de la realidad: Froebel citado por Cagigal (1981, P.41) afirmaba que “el juego es para el hombre como el capullo del que florecen todas sus actividades “.

La característica principal del juego, tanto en niños (as) como en adultos, no es un contenido si no su modo. Todo juego posee unas características generalmente aceptadas por todos los autores, y por consiguiente podrían ayudarnos a diferenciar la actividad lúdica, de cualquier otra actividad. Estos rasgos diferenciales son:

– Placentero.

- Espontáneo.
- Voluntario en su forma original.
- Tiene un fin en sí mismo.
- Exige la participación activa del jugador.

Hemos de señalar que el juego es una actividad natural y al mismo tiempo un comportamiento aprendido que tiene tantas caras como imágenes aparece en el desarrollo humano desde la infancia y durante toda la vida.

El juego es comportamiento espontáneo que desde el comienzo de la vida se convierte en una actividad natural de relación social placentera y estimulante. Esta actividad tiene una primera forma sensorial y motora que conforma un esquema de acción destinada a comunicar el recién nacido con el mundo exterior: es el juego psicomotor que a partir de este momento se convierte en una fuente de satisfacción y estímulo para la vida. El juego evoluciona para ser cada vez más complejo e integrarse en el desarrollo de la personalidad del ser humano.

Vamos a señalar a continuación las características del juego que señalan los autores más notables.

a. Bronfenbrenner (1987, P.13-25) señala tres aspectos de juego.

Es una actividad intrínseca; piensa que se juega por jugar, no como medio para alcanzar ningún fin concreto.

Es esencialmente espontáneo y voluntario, se realiza por elección libre y no por obligación.

El juego incluye un elemento de placer: se hace con la intención de recrearse y divertirse.

b. Mayles (1990, P.31) añade otros rasgos diferenciales que posee el juego.

Es procesal: debe aceptarse como proceso, no necesariamente como un resultado, pero capaz de tener alguno, si lo desea el participante.

Es escenario tanto para el niño como para el adulto.

Está estructurado por el entorno, los materiales o contextos en que se produce.

c. Coñeque (1991, P.33) coincide con Caillois (1958) y afirma que las características que define el juego y la diferencia de otras actividades como el trabajo son:

- Libre: puesto que no es impuesto desde afuera.
- Ficticio: al articular una situación irreal, en límites propios de espacio y tiempo.
- Incierto: ya que no provee desarrollo ni desenlace.
- Improductivo: no produce bienes ni servicios.
- Reglamentado: en el sentido de que establece libremente una convención deliberada, postulada y rigurosamente aceptada.
- Placentero: se dirige siempre a la diversión.

Ortega (1992, P.20) realiza un resumen muy interesante sobre las características del juego:

Es un comportamiento de carácter simbólico, origen y desarrollo social.

Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica.

El juego evoluciona con la edad, reflejando en cada momento la forma como el niño comprende al mundo.

Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que da sentido al mismo.

El juego es una conducta intrínsecamente motivada.

El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias.

El adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que este es.

Los juguetes apoyan y orientan el juego, pero no lo determinan en base a las concepciones antes expuestas, consideramos que:

- El juego es una actividad desinteresada y auténtica.
- Ha de ser puro: el fin del juego debe ser el juego en sí mismo.
- Ha de ser espontánea: impulso innato que no requiere ni especialización ni aprendizaje previo; aunque la práctica sucesiva contribuye a ello.
- Es una actividad libre, es un acontecer voluntario nadie está obligado a jugar forzosamente ya que el juego obligado no es juego.
- Implica tensión, incertidumbre, azar, tendencia hacia la resolución. Pone al individuo y al grupo en una situación de excepción, de misterio que se mantiene más allá de cada juego. Los jugadores, consideran que nosotros somos otros y hacemos otras cosas.
- Es ficticio: es un mundo aparte, es como un cuento narrado con acciones, alejado de la vida corriente, es un continuo mensaje simbólico. El juego encierra un hilo mágico.
- Es convencional y reglamentado: todo juego colectivo es un acuerdo social, establecido por los jugadores quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones, sus reglas.

- Debe ser placentero: es decir un placer de tipo moral o psíquico tratando de superar algún obstáculo.
- Es orden y creador de orden: el juego exige un orden absoluto y la mínima desviación de la regla, lo anula y lo estropea. Cada juego tiene sus reglas y en cuanto se infringe se acabó el juego.
- Desde un punto de vista podríamos decir que el juego se caracteriza por un tipo de conducta que induce a un comportamiento que implica diversión y asociación.

2.2.8. FUNCIONES DEL JUEGO

Señalaremos las funciones de juego según los autores más notables:

- a) Piers y Lomond citado por Lavega (1995): “El juego desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza, emocional, estabilidad y sentimientos de júbilo y placer, hábito de estar a gusto”.
- b) Criado (1998, p.49-80) resume las funciones en: desarrollo de la motricidad: el juego responde a la necesidad primordial de ser activo. En los niños se van produciendo en los aspectos motores, comunicativos, de relación social.

El juego tiene lugar en un marco mental delimitado por coordenadas de espacio y tiempo, libertad, ausencia de necesidades básicas y de buena salud.

Desarrollo de la cognición: desarrolla la atención, memoria, representación mental, conocimiento y capacidad de razonamiento.

Desarrollo de la socialización: también en el sentido social cada ser es único, ayuda en el proceso de adaptación

de la propia personalidad al colectivo y activa las relaciones sociales.

- c) Groos (1901, p.15-16) afirma que el juego es un factor de vital importancia puesto que. “no juguemos porque seamos niños, si no que nos ha dado la niñez para que podamos jugar”. El juego es “un modo de conducirse o de comportarse el niño, para evidenciar su existencia y su convencimiento de sentirse vivo”.
- d) Moyles (1990, p.37-38) explica cuáles son las necesidades del aprendizaje que cubre el juego.
- Practicar, elegir y perseverar, imitar, imaginar, dominar y obtener competencia y confianza.
 - Adquirir un nuevo conocimiento, unas destrezas, un pensamiento coherente, lógico y una comprensión.
 - Alcanzar la posibilidad de crear, observar, experimentar moverse y cooperar, sentir, pensar, aprender de memoria y recordar.
 - Comunicarse, interrogarse, interactuar con otros y ser parte de una experiencia social más amplia en la que resultan vital la flexibilidad, la tolerancia y la autodisciplina.
 - Ser activos dentro de un ambiente sereno y seguro que estimule y consolide al desarrollo de las normas y de los valores sociales.
- e) Gonzáles (1993, p.11) sostiene que el juego en la vida del niño potencia las distintas facetas de su desarrollo.
- Biológico: al estimular las fibras nerviosas y lograr en ello la madurez adecuada del sistema nervioso.

- Psicomotor: tanto del cuerpo como de los sentidos. El niño va tomando a través de la actividad lúdica conciencia de su propio cuerpo.
- Intelectual: jugando aprende ya que estimula sus capacidades de pensamiento, obtiene nuevas experiencias, es una oportunidad de cometer aciertos y errores, solucionar problemas y descubrirse así mismo.
- Social: por el juego entra en contacto con otros niños, con los padres, maestros, con el mundo, aprendiendo normas de comportamiento, y conociendo el puesto que ocupa en el mundo y la aceptación, afirmación y reconocimiento de los demás.
- Afectivo: es una actividad que le produce placer, alegría, creatividad y le sirve para descargar tensiones.

El juego sirve para alegrarse de los problemas y de la monotonía de la vida diaria. Ortega (1990, p.21) afirma que: “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando niño aprende a conocer el mundo social que lo rodea”.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL MARCO DE LA EDUCACIÓN ESCOLAR

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño(a), se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, pueden ser transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas. A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del

desarrollo de los niños. Filósofos clásicos como Platón y Aristóteles fueron los primeros en plantear la importancia del juego en el aprendizaje y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

Vygotsky (1995), propone al juego como una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. Subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. En general le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

Chadwick (1990), menciona que mientras más se favorezca la construcción de las nociones lógico – matemáticas, más mejoran la motivación y la calidad del aprendizaje de las matemáticas.

La comprensión y construcción de aprendizajes surge muy vinculada a la experiencia, los niños aprenden conforme a sus propias actividades. El docente es el encargado de proporcionar instancias educativas que ayude a niños y niñas a pasar del pensamiento intuitivo al operacional.

VENTAJAS DE LOS JUEGOS

Caneo (1987), plantea que la utilización de estas técnicas dentro del aula de clases, desarrolla ciertas ventajas en los niños y niñas, no tan solo concernientes al proceso de cognición de ellos, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de la siguiente forma:

- Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es monótona.
- Desarrollan capacidades en los niños y niñas: ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición al aprendizaje.
- Permiten la socialización; uno de los procesos que los niños y niñas deben trabajar desde el inicio de su educación.
- En lo intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.
- En el volitivo - conductual desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.

- En el afectivo - motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

ENFOQUE PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA:

Para Piaget (1981) "el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación".

El niño en este periodo empieza a entender algo fundamental, que desarrollara plenamente en el Estadio Pre-operacional: el uso de símbolos mentales. Empieza a desarrollarse en el niño la capacidad de utilizar palabras u otros símbolos para referirse a objetos que están ausentes y que son por tanto entidades mentales. Podemos hablar aquí de "pensamiento simbólico" porque el niño empieza a pensar sobre sus entidades mentales, más que a ejercer sus esquemas motores directamente sobre el entorno como hacía antes. Se puede decir que el niño "ensaya" en su mente los movimientos o acciones antes de hacerlos realidad. Otra prueba de esta capacidad mental es la habilidad del niño en este periodo para imitar modelos que no están inmediatamente presentes, lo que llamamos "imitación diferida".

En los niños mayores de la etapa pre-operacional (de cinco a siete años) el orden espacial también empieza a tener sentido. Dados algunos objetos ordenados en línea, pueden reproducir el mismo orden mediante la experimentación con otro conjunto de objetos.

Garvey (1982) “señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tiene una riqueza lingüística y una complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia”.

Vygotsky (1982) y sus colaboradores, especialmente de D. B. Elkonin (1980), consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales.

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en su componente de ficción. Por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación.

Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su componente de ficción. Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que el componente de ficción se tornaría implícito.

Bruner (1984, p.175) “ha confirmado que, en lo referente a la adquisición del lenguaje: “las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contratos de juego”. Si concebimos el juego como la categoría genérica no tiene sentido seguir invalidando su utilidad como concepto, porque agrupa una gran variedad de conductas distintas”.

Pero, además, las sucesivas transformaciones que las estructuras biológicas y psicológicas van sufriendo en el curso

del desarrollo, es imposible poder entender la importancia del juego.

Se ve, por tanto, que todas estas teorías psicológicas hacen prevalecer un tipo de juego sobre otras formas lúdicas, generalizando su formulación a todas ellas sin matizar sus diferencias estructurales.

Elkonin insiste en la importancia que tiene la cooperación ya en estos niveles de juego protagonizado. La interacción de roles que en él tienen lugar supone un continuo ejercicio de descentramiento para poder colocarse en el punto de vista de otro.

2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES

EDUCACIÓN: Es el proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos. Proceso de socialización formal de los individuos de una sociedad

APRENDIZAJE: Proceso de adquisición de habilidades, competencias, conocimientos o procedimientos a través de la práctica concreta.

PSICOMOTRICIDAD: Relación que se establece entre la actividad psíquica de la mente humana y la capacidad de movimiento o función motriz del cuerpo.

JUEGOS PRE DEPORTIVOS: Son aquellas que exigen destrezas y habilidades propias de cada deporte (desplazamientos, lanzamientos, recepciones, etc.) su práctica es recomendable como preparación para los niños que comienzan cualquier deporte, ya que les aporta una serie de recursos físicos y técnicos.

JUEGOS DE INICIACIÓN: Es la primera etapa de acondicionamiento y perfeccionamiento específico en la actividad deportiva del niño y joven, encontrándose por primera vez con un proceso selectivo para la formación, con objetivos específicos de cada deporte. Los aspectos técnicos y tácticos de esta etapa van a estar orientados específicamente hacia el logro de un objetivo determinado.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Proceso adquisitivo en cuyo curso se produce la incorporación de nuevos conocimientos (contenidos) a la estructura cognoscitiva (conocimientos previos) de una persona donde son ensamblados, organizados y dotados de significación para, a su vez, actuar en sentido inverso sobre la estructura en las que encuentran anclaje y producir una reestructuración cognoscitiva.

INTELIGENCIA KINESTÉSICA: Está vinculada con la capacidad para controlar nuestro cuerpo en actividades físicas coordinadas como la deportiva, la danza, las habilidades manuales, entre otras.

A través de la inteligencia kinestésica corporal adquirimos información que, por efecto del movimiento y la vivencia, se convierte en aprendizaje significativo.

MÉTODO LÚDICO: Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente armónico en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego.

MOTRICIDAD: Acción del sistema nervioso central que determina la contracción muscular.

ACTIVIDAD LÚDICA: Propia de la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones incluso como herramienta educativa.

MÉTODO INTERACTIVO: Proceso mediante los estudiantes interactúa constantemente en sus aprendizajes mediados por los

docentes. En este caso al interactuar con los demás y la de manipulación interna de los pensamientos que cada uno hace en su interior.

MÉTODO LIBRE EXPLORACIÓN: Vinculación con la capacidad cognoscitiva del estudiante, donde hace uso de su espontaneidad y creatividad por parte del alumno para la creación motriz.

NOCIONES ESPACIALES: Son aquellos conocimientos que adquiere el niño a través del desplazamiento y rotaciones, mientras desarrolla sus actividades de juego, donde el niño a través de su cuerpo y de los desplazamientos que realiza, comienza a reconocer las distancias, siendo más capaz de captar las dimensiones, la perspectiva, la ubicación y el acomodo de los objetos y muebles.

EL JUEGO: El juego es la actividad más placentera que realiza el niño. El juego se ejecutará de manera motivadora para ayudar al niño al aprendizaje de las nociones espaciales.

ORIENTACIÓN ESPACIAL: Es una capacidad básica donde el niño distingue su posicionamiento respecto a otro punto de referencia. Entre las orientaciones espaciales tenemos: arriba, abajo.

RELACIONES DE ORIENTACIÓN: Son aquellos movimientos coordinados que orienta al niño hacia diferentes direcciones, como:

derecha – izquierda, dentro – fuera, arriba – abajo y delante – detrás.

RELACIONES DE LOCALIZACIÓN: Son aquellos movimientos que realiza el niño manteniendo constante la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para posicionar esos objetos en función de la propia posición. Estos movimientos posicionan al niño cerca – lejos, es decir relaciones de próximo y lejano adelante, detrás, encima, debajo, cerca de, lejos de.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Tipo de investigación

Según Sergio Carrasco Díaz (2009: 43), la presente investigación es aplicada; *“Esta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad”*.

3.1.2. Nivel de investigación

La presente investigación por su naturaleza de estudio es experimental en su variante pre-experimental, en razón de manipular la variable independiente.

3.2. DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN

El diseño que se utilizó en la presente investigación es el pre-experimental con pre-test y post-test con un solo grupo de aplicación de (Sánchez y Reyes 2002), cuyo esquema es el siguiente:

GE: O_1 _____ X _____ O_2

Dónde:

GE: Grupo Experimental

O_1 : Pretest aplicada al grupo experimental.

O_2 : Postest aplicada al grupo experimental.

X: Tratamiento experimental (Variable Independiente)

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

Por su parte Hernández (2004), expresa que si la población es menor que cincuenta (50) personas, la población es igual a la muestra. La población de estudio del presente trabajo de investigación la constituyen los estudiantes del II ciclo del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico de Yarowilca.

**CUADRO N° 01
POBLACIÓN DE ESTUDIO**

SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
3 AÑOS	01	05	06
4 AÑOS	01	01	02
5 AÑOS	03	03	06
TOTAL	05	09	14

FUENTE : Nomina de matrícula 2019

ELABORACIÓN: Las investigadoras.

3.3.2. Muestra

La muestra del presente trabajo de investigación ha sido seleccionada de acuerdo al muestreo no probabilístico por conveniencia en razón de que esta técnica reduce sesgos en la recolección de datos con seres humanos, es decir las unidades de análisis elegidas tenían casi homogénea su práctica de valores morales.

**CUADRO N° 02
MUESTRA DE ESTUDIO**

SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
3 AÑOS	01	05	06
4 AÑOS	01	01	02
5 AÑOS	03	03	06
TOTAL	05	09	14

FUENTE : Nomina de matrícula 2019

ELABORACIÓN: Las investigadoras.

3.3.3. Unidades de análisis

En el presente trabajo de investigación las unidades de análisis lo conformaron cada uno de los niños de la muestra en estudio.

3.4. DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

a) Para la variable independiente:

Se utilizó la técnica experimental, donde se manipuló la variable independiente, es decir se aplicó sesiones de aprendizaje.

Se utilizó un total de doce sesiones, que tuvieron, cada una, la duración de una hora pedagógica. Fue a través de ellas que se aplicó nuestros los diferentes juegos motores, con el que se buscó desarrollar las nociones espacio temporales en los niños del II ciclo de educación inicial del respectivo ámbito de estudio.

b) Para la variable dependiente:

Lista de cotejo:

Nos sirvió para contrastar los resultados antes y después de la aplicación del tratamiento experimental. Constó de 32 ítems observables, de acuerdo a las dimensiones de nociones espacio temporal. Nos permitió medir el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en las dimensiones de las nociones espaciales y temporales en que se encontraban los niños antes

de la aplicación de “actividades recreativas”, así como también nos permitió medir la escala de motricidad infantil de la aplicación de dicho tratamiento.

Pretest o prueba de entrada.

Nos permitió conocer la situación real de los niños antes del inicio de la aplicación de los juegos; es decir, nos sirvió para realizar el diagnóstico, tan importante para saber en qué terreno nos estábamos moviendo.

Postest o prueba de salida.

Nos permitió conocer en qué medida la aplicación de los juegos motores Infantiles había desarrollado las nociones espacio temporal en los niños del grupo experimental, en comparación con el pretest aplicado al inicio.

3.5. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS.

Se utilizó la técnica de la observación que permite “...*describir situaciones existentes usando los cinco sentidos, proporcionando una “fotografía escrita” de la situación en estudio*” (Erlandson, Harris, Skipper y Allen, 1993), esta técnica surtió efectos con el uso de una lista de cotejo, que permitió procesar para obtener resultados en la estadística descriptiva e inferencial:

3.5.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	MOTIVO
Observación	Lista de cotejo	Se aplicó a los niños y niñas para conocer el desarrollo y manifestación de las nociones espaciales y temporales de la psicomotricidad infantil.
Análisis de documentos	Nómina de matrícula Fichas de matrícula.	Sirvió para verificar el número de niños y niñas de la Institución Educativa y sus respectivas características

3.5.2. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE DATOS

- a) La revisión y consistenciación de la información:** radicó básicamente en la revisión de los datos contenidos en el instrumento de recolección de datos.
- b) Clasificación de la información:** Se utilizó con la finalidad de agrupar y procesar datos mediante la distribución de frecuencias de las variables en estudio.
- c) La Codificación y tabulación:** Se utilizó para formar un conjunto de símbolos o valores de modo que los datos sean tabulados; generalmente se efectuó con números o letras. Esta tabulación se realizó, aplicando programas o paquetes estadísticos de sistema computarizado como el SPSS y Microsoft Excel.

MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS

Se utilizó para tabular los datos del instrumento en un cuadro general de resultados, luego se procesó y analizó la información de manera automática utilizando SPSS y Microsoft Excel.

Se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, los mismos que permitieron describir estadísticos necesarios en la investigación; se hizo uso de tablas y gráficos en los que se evidenciaron las frecuencias absoluta y porcentual. Asimismo, se analizó los datos para la contratación de la hipótesis mediante la comparación de medias de resultados independientes, a través de la distribución T de Student.

3.5.3. TÉCNICAS PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

a) Cuadros estadísticos: Se elaboró cuadros estadísticos con la finalidad de presentar datos ordenados y facilitar su entendimiento.

b) Gráficos de columnas o barras: Se elaboró gráficos estadísticos de barras para una mejor observación y entendimiento; es apropiado para este tipo de estudios.

CAPITULO IV

RESULTADOS

PRESENTACIÓN, DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO

Los resultados son una parte fundamental de este tipo de investigaciones, en ese sentido, en el presente capítulo presentamos de forma sistematizada en tablas y figuras estadísticas; asimismo la prueba de hipótesis.

4.1. Escala de medición.

Se presentan los resultados en una escala Lickert, mostrando lo cualitativo y cuantitativo como se ilustra la siguiente tabla:

Tabla N° 01

Escala de medición de las nociones espacio temporales

Cualitativa	Cuantitativa
Deficiente	1
Regular	2
Sobresaliente	3

Fuente: Escala Lickert.
Elaboración: Tesistas

4.2. Tratamiento estadístico y análisis de datos

Tabla N° 03
Resultados del postest respecto a las nociones espacio temporales

PRETEST																																																	
N°	Dimensión 1 Nociones espaciales														Dimensión 2 Nociones temporales														Prom. General V2	Puntaje total																			
	Indicador 1: Orientación espacial					Indicador 2: Estructuración espacial					Indicador 3: Situación espacial				Indicador 4: Dirección espacial				Prom. D1	Total D1	Indicador 5: Ritmo individual y compartido					Indicador 6: Según tiempo de melodía					Indicador 7: Estructuración temporal				Indicador 8: Regularización del movimiento				Indicador 9: Adaptación a un ritmo				Indicador 10: Repetición de un ritmo				Prom. D1	Total D2	
	1	2	3	4	Prom. I1	5	6	7	Prom. I2	8	9	10	Prom. I3	11	12	13	Prom. I4	Prom. D1			Total D1	14	15	16	17	Prom. I5	18	19			20	Prom. I6	21	22	23	Prom. I7	24	25	26	Prom. I8	27	28	29	Prom. I9	30	31			32
1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	56	3	162	
2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	29	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	48	3	129
3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	35	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	50	3	149	
4	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	31	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	47	2	131	
5	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	35	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	49	3	149	
6	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	34	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	51	3	148	
7	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	34	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	46	3	141	
8	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	30	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	48	3	133	
9	1	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	33	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	49	3	143
10	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	30	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	47	3	130	
11	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	34	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	48	3	143	
12	1	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	31	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	49	3	138	
13	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	32	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51	3	142	
14	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	52	3	144	

Fuente: Postest

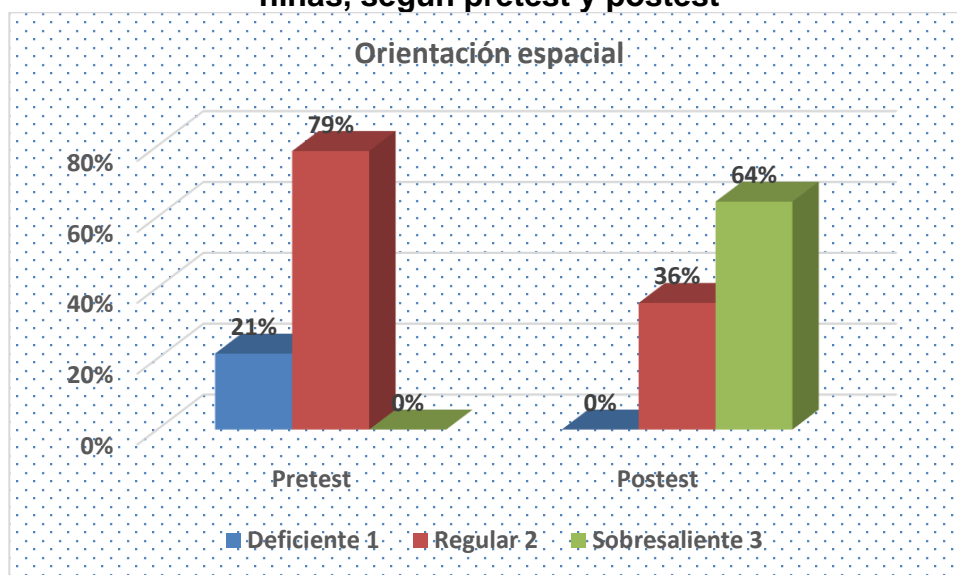
Elaboración: Tesistas

Tabla N° 04
Resultados sobre el indicador 1: orientación espacial de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	3	21%	0	0%
2	Regular	11	79%	5	36%
3	Sobresaliente	0	0%	9	64%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 01
Resultados sobre el indicador 1: orientación espacial de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados del pretest y postest sobre la orientación espacial.

En el pretest se observa que el 21% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 79% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a orientación espacial.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 64% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 36% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a orientación espacial.

Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña se orientan en el espacio: arriba, abajo, adelante, detrás, derecha, izquierda, cerca lejos; asimismo corren y se orientan en el espacio saltando y dribleando los obstáculos que encuentra en los juegos motores; también se desplazan sólo en el espacio en los juegos de equilibrio y persecución grupal, del mismo modo identifican el lado derecho e izquierdo de su cuerpo durante los juegos propuestos y zonas pintadas en la losa.

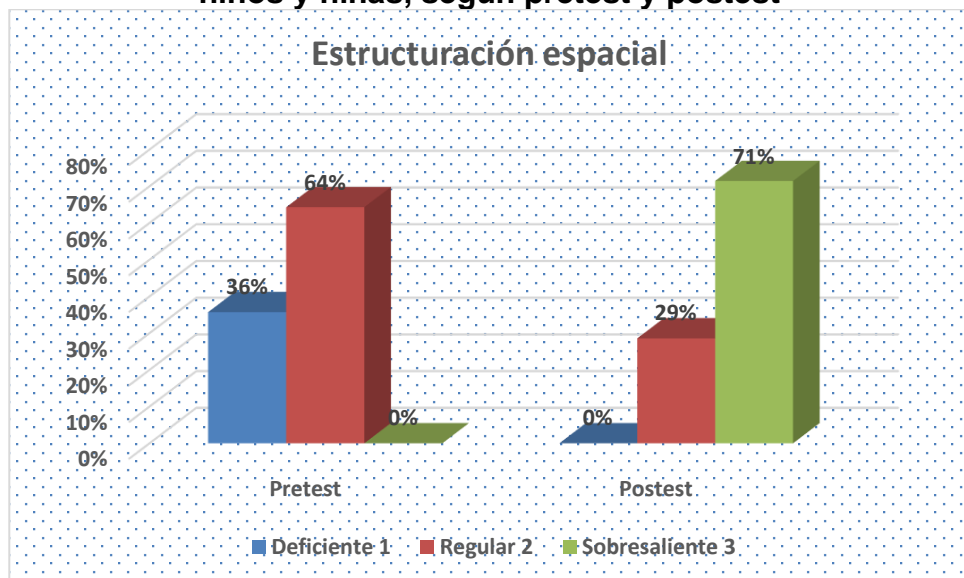
Tabla N° 05
Resultados sobre el indicador 2: estructuración espacial de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	5	36%	0	0%
2	Regular	9	64%	4	29%
3	Sobresaliente	0	0%	10	71%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 02

Resultados sobre el indicador 2: estructuración espacial de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados del pretest y postest sobre la estructuración espacial.

En el pretest se observa que el 36% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 64% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a estructuración espacial.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 71% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 29% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a estructuración espacial.

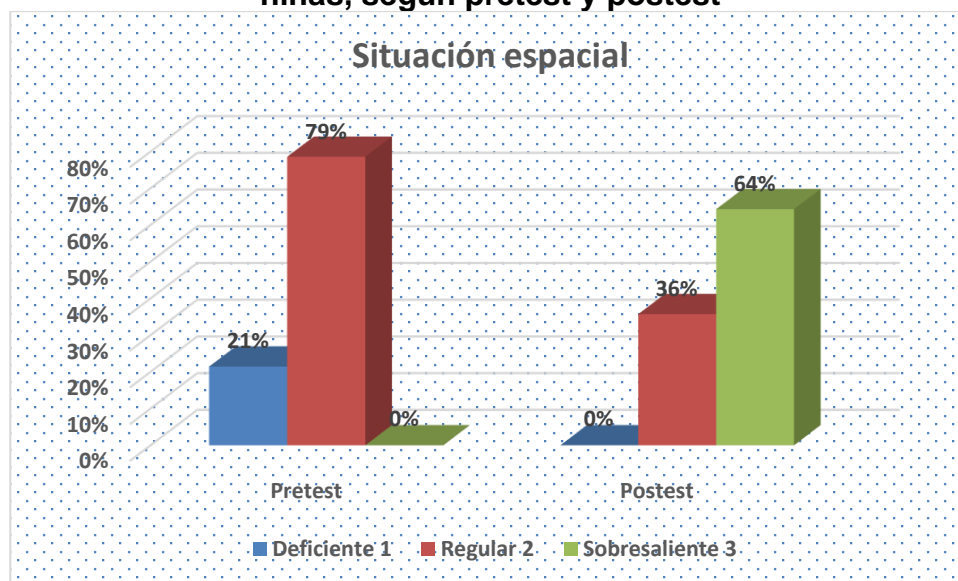
Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña se organizan con sus pares para desplazarse en los juegos según el espacio delimitado, cuentan la cantidad de pasos que realiza en los juegos de imitar a saltar y correr como los animalitos y realizan el juego de aro rápido según el espacio estructurado y delimitado.

Tabla N° 06
Resultados sobre el indicador 3: situación espacial de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	3	21%	0	0%
2	Regular	11	79%	5	36%
3	Sobresaliente	0	0%	9	64%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 03
Resultados sobre el indicador 3: situación espacial de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados del pretest y postest sobre la situación espacial.

En el pretest se observa que el 21% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 79% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a situación espacial.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 64% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 36% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a situación.

Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña ubican las pelotitas, aros y conos en el espacio que le rodea para iniciar el juego motor, integran su esquema corporal en los juegos motores haciendo uso de su cuerpo para orientarse en el espacio, asimismo realizan gestos motores relacionados con posiciones y construcciones en el espacio como figuras, personajes e imitaciones.

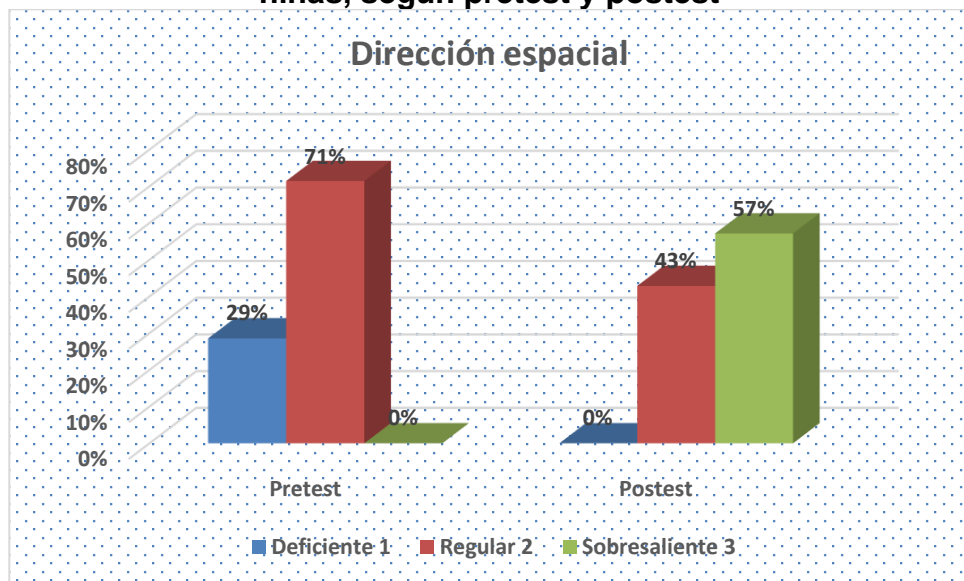
Tabla N° 07
Resultados sobre el indicador 4: dirección espacial de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	4	29%	0	0%
2	Regular	10	71%	6	43%
3	Sobresaliente	0	0%	8	57%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 04

Resultados sobre el indicador 4: dirección espacial de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados del pretest y postest sobre la dirección espacial.

En el pretest se observa que el 29% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 71% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a dirección espacial.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 57% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 43% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a dirección espacial.

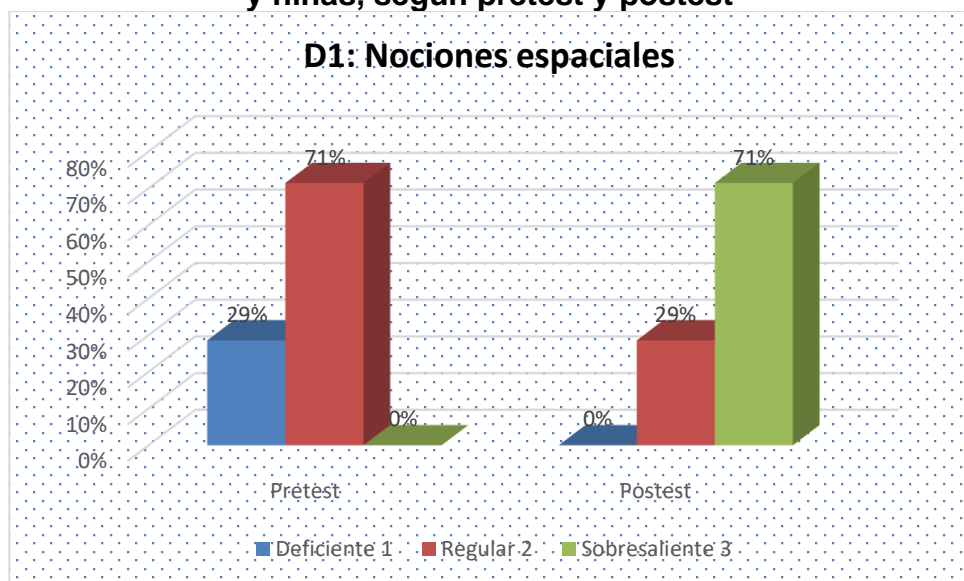
Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña reproducen gestos y movimientos motores de los juegos motores según su ubicación y dirección en el espacio, maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos, un lado al otro, arriban, abajo; asimismo tienen control de su cuerpo cuando realiza juegos de equilibrio y relajación.

Tabla N° 08
Resultados sobre la dimensión 1: nociones espaciales de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	4	29%	0	0%
2	Regular	10	71%	4	29%
3	Sobresaliente	0	0%	10	71%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 05
Resultados sobre la dimensión 1: nociones espaciales de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados generales del pretest y posttest sobre las nociones espaciales.

En el pretest se observa que el 29% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 71% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a nociones espaciales.

En el posttest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 71% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 29% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a nociones espaciales.

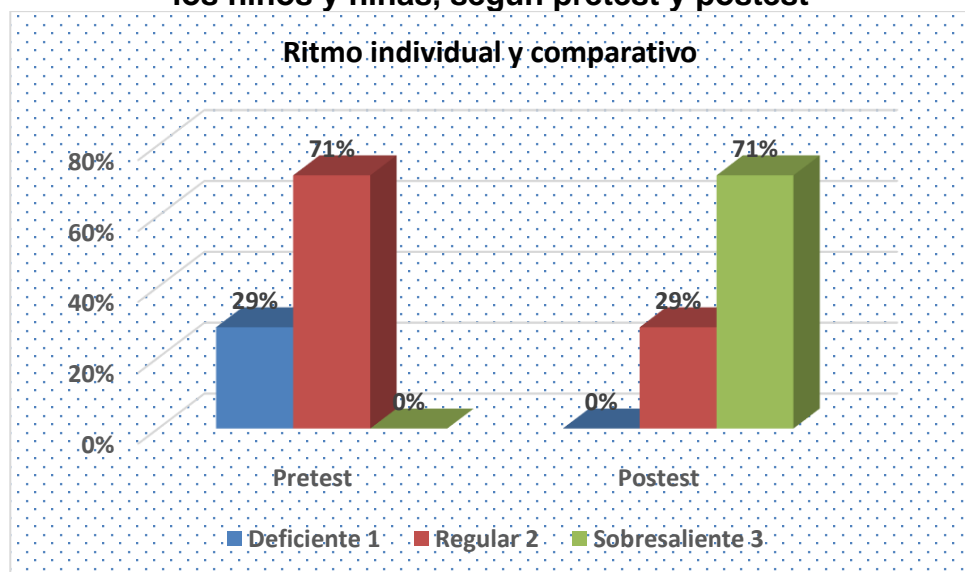
Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña mostraba mejor su orientación, estructuración, situación y dirección espacial.

Tabla N° 09
Resultados sobre el indicador 5: ritmo individual y compartido de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	4	29%	0	0%
2	Regular	10	71%	4	29%
3	Sobresaliente	0	0%	10	71%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 06
Resultados sobre el indicador 5: ritmo individual y compartido de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados del pretest y postest sobre el ritmo individual y compartido.

En el pretest se observa que el 29% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 71% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere al ritmo individual y compartido.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 71% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 29% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere al ritmo individual y compartido.

Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña se orientan en el espacio al sonido de la pandereta en forma lenta, rápida y alternada como juego grupal, siguen la secuencia del ejercicio y juego con ritmo y sincronización, asimismo se ejercitan libremente mediante los juegos motores orientando su propio cuerpo, también caminan lento y rápido siguiendo una trayectoria determinada en el juego del gusanito motor.

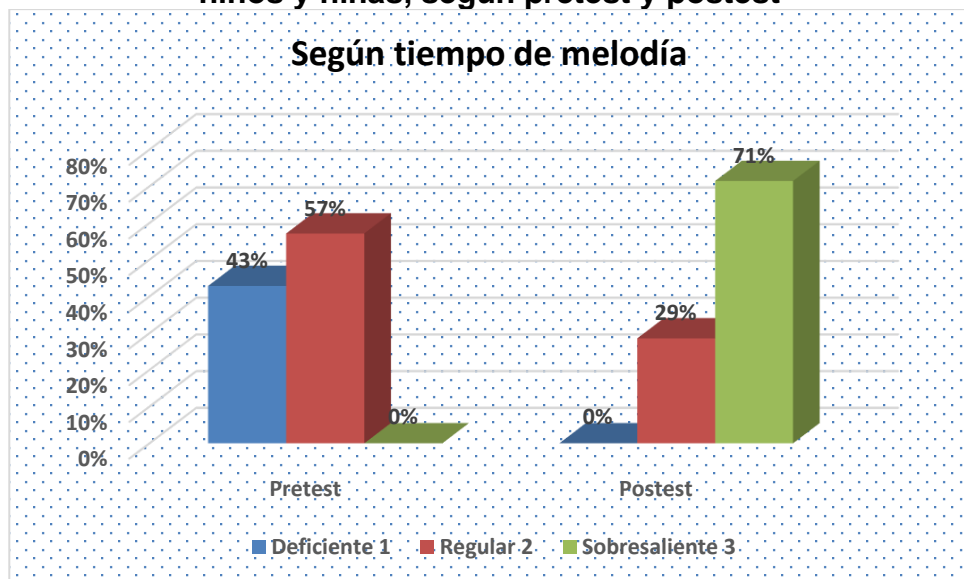
Tabla N° 10
Resultados sobre el indicador 6: según tiempo de melodía de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	6	43%	0	0%
2	Regular	8	57%	4	29%
3	Sobresaliente	0	0%	10	71%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 07

Resultados sobre el indicador 6: según tiempo de melodía de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados del pretest y postest sobre la noción espacial según el ritmo individual y compartido.

En el pretest se observa que el 43% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 57% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a la noción espacial según el ritmo individual y compartido.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 71% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 29% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a la noción espacial según el ritmo individual y compartido.

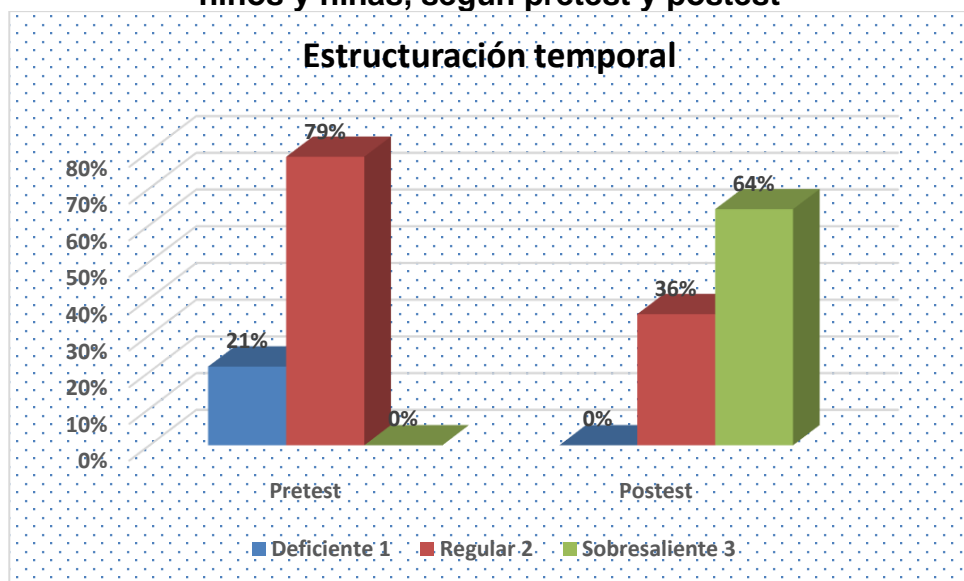
Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña imitan un gesto motor según el sonido de la maraca y el juego motor, asimismo realizan desplazamientos de tiempo largo al ritmo de una melodía cuando juega con las pelotitas de trapo; también corren en diferentes direcciones del espacio en los juegos de persecución y alterna el ritmo de sus pasos según sonidos u melodía que escucha.

Tabla N° 11
Resultados sobre el indicador 7: estructuración temporal de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	3	21%	0	0%
2	Regular	11	79%	5	36%
3	Sobresaliente	0	0%	9	64%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 08
Resultados sobre el indicador 7: estructuración temporal de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados del pretest y postest sobre la noción espacial según la estructuración temporal.

En el pretest se observa que el 21% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 79% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a la noción espacial según la estructuración temporal.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 64% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 36% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a la noción espacial según la estructuración temporal.

Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña se desplazan con los ojos vendados en el espacio según la duración de una melodía musical en el juego de la gallinita ciega, caminan siguiendo la melodía musical y cuando para la melodía se detiene, luego vuelve a caminar, asimismo imitan a un personaje animado según su estado de ánimo y baila de acuerdo a la melodía música y se detienen cada vez que se apaga.

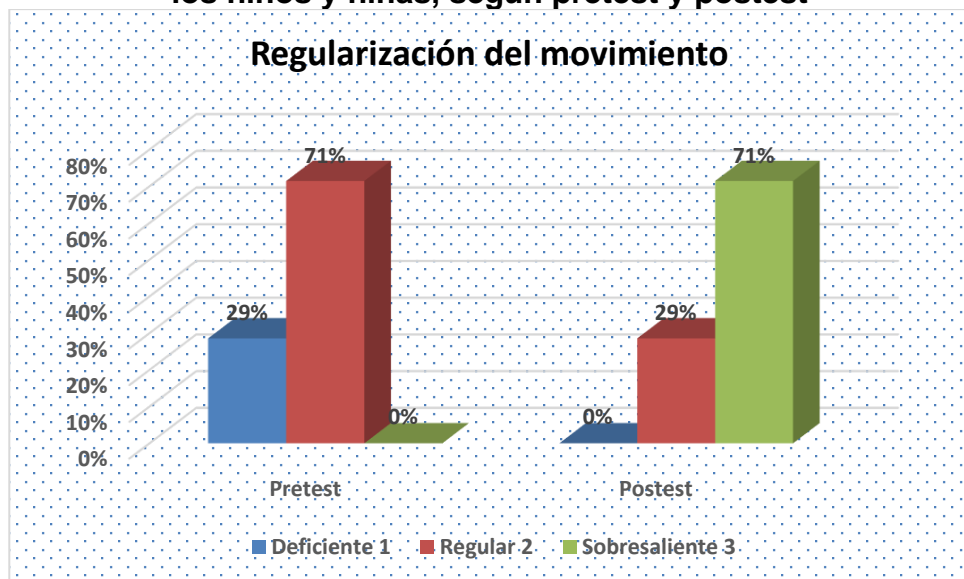
Tabla N° 12
Resultados sobre el indicador 8: regularización del movimiento de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	4	29%	0	0%
2	Regular	10	71%	4	29%
3	Sobresaliente	0	0%	10	71%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 09

Resultados sobre el indicador 8: regularización del movimiento de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados del pretest y postest sobre la noción espacial según la regularización del movimiento.

En el pretest se observa que el 29% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 71% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a la noción espacial según la regularización del movimiento.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 71% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 29% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a la noción espacial según la regularización del movimiento.

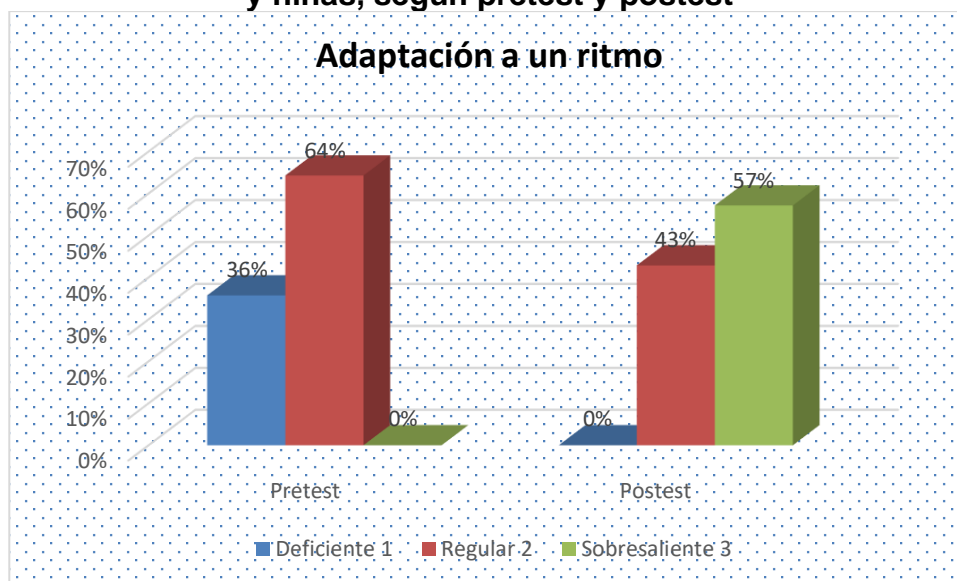
Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña tienen control y ritmo de los movimientos al momento de imitar a los gestos de los animalitos, imitan a los gigantes y enanitos en los juegos motores y se acompaña con una melodía musical al ritmo de sus pasos; asimismo coordinan sus movimientos en la expresión corporal de una danza folclórica según el ritmo y melodía musical.

Tabla N° 13
Resultados sobre el indicador 9: adaptación a un ritmo de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	5	36%	0	0%
2	Regular	9	64%	6	43%
3	Sobresaliente	0	0%	8	57%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 10
Resultados sobre el indicador 9: adaptación a un ritmo de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados del pretest y postest sobre la noción espacial según la adaptación a un ritmo.

En el pretest se observa que el 36% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 64% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a la noción espacial según la adaptación a un ritmo.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 57% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 43% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a la noción espacial según la adaptación a un ritmo.

Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña practican saltos de pata coja y con los pies juntos al ritmo del sonido de una pandereta y maraca; asimismo se desplazan como robots en el espacio según la melodía que escucha; también se adaptan a un ritmo rápidamente cuando corren, saltan y lanzan. Del mismo modo actúan según la intensidad de la melodía.

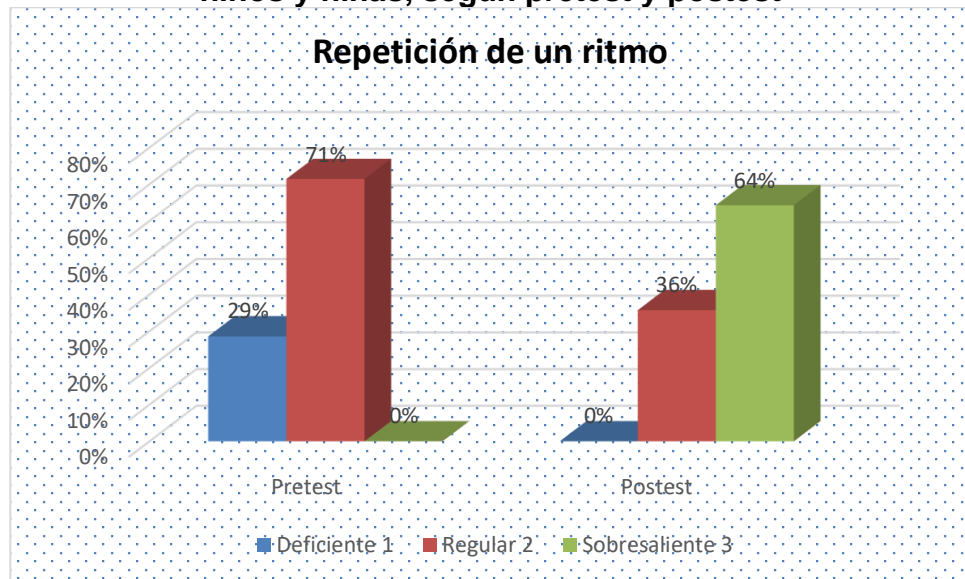
Tabla N° 14
Resultados sobre el indicador 10: repetición de un ritmo de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	4	29%	0	0%
2	Regular	10	71%	5	36%
3	Sobresaliente	0	0%	9	64%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 11

Resultados sobre el indicador 10: repetición de un ritmo de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados del pretest y postest sobre la noción espacial según la repetición de un ritmo.

En el pretest se observa que el 29% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 71% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a la noción espacial según la repetición de un ritmo.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 64% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 36% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a la noción espacial según la repetición de un ritmo.

Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña repiten con las palmas de la mano el ritmo musical que se le muestra, reproducen con las palmas de la mano el ritmo que marque el docente y luego lo plasma en un acto motor; asimismo juegan a imitar a los animalitos y repiten tal y como es según el ritmo musical que escucha.

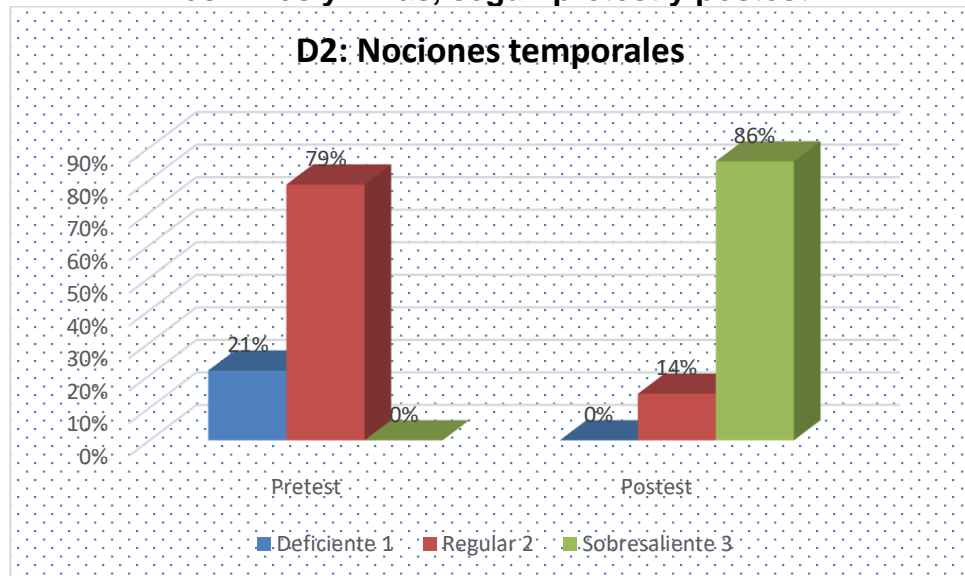
Tabla N° 15
Resultados generales sobre la dimensión 2: nociones temporales de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
1 Deficiente	3	21%	0	0%
2 Regular	11	79%	2	14%
3 Sobresaliente	0	0%	12	86%
TOTAL	14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 12

Resultados generales sobre la dimensión 2: nociones temporales de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados generales del pretest y postest sobre las nociones temporales.

En el pretest se observa que el 21% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 79% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a nociones temporales.

En el postest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 86% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 14% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a nociones temporales.

Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña mostraban mejor el ritmo individual y compartido, el tiempo apropiado de melodía, la estructuración temporal, la regularización del movimiento, la adaptación a un ritmo y la repetición de un ritmo.

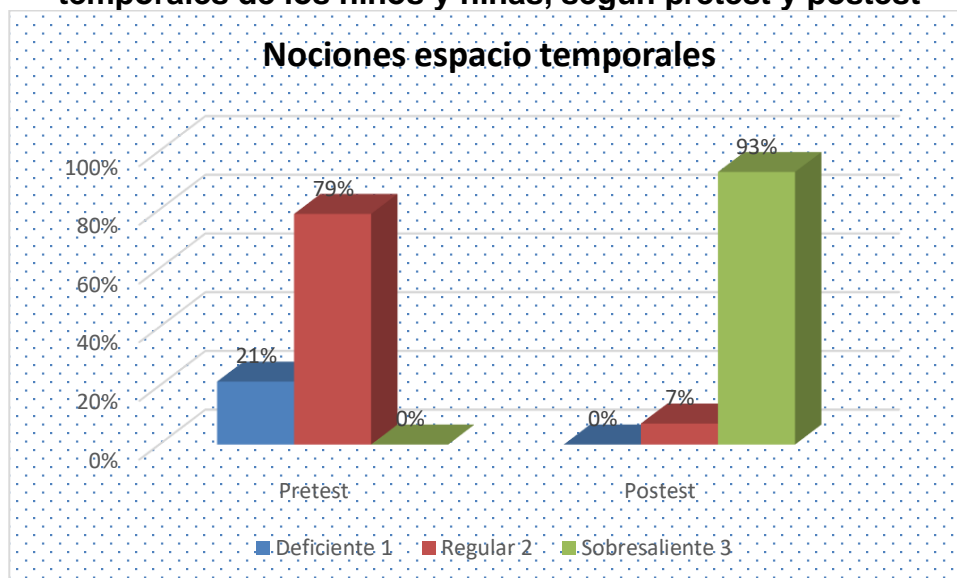
Tabla N° 16
Resultados generales sobre la variable nociones espacio temporales de los niños y niñas, según pretest y postest

Escala de valoración		Pretest		Postest	
		fi	%	fi	%
1	Deficiente	3	21%	0	0%
2	Regular	11	79%	1	7%
3	Sobresaliente	0	0%	13	93%
TOTAL		14	100%	14	100%

Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

FIGURA N° 13

Resultados generales sobre la variable nociones espacio temporales de los niños y niñas, según pretest y postest



Fuente : Pretest y postest
 Elaborado por: Tesistas

INTERPRETACIÓN

La tabla y figura correspondiente muestran resultados generales del pretest y posttest sobre la variable nociones espacio temporales.

En el pretest se observa que el 21% de unidades de análisis se encontraban en la escala deficiente, el 79% en regular y ninguno en sobresaliente; mostraron un estado poco óptimo en lo que se refiere a nociones espacio temporales.

En el posttest, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia se observa que el 93% de unidades de análisis se ubicaron en la escala de sobresaliente, el 7% en regular y ninguno se quedó en el nivel de deficiente mostraron un estado muy óptimo en lo que se refiere a nociones espacio temporales.

Asimismo estos resultados demuestran que con la aplicación de los juegos motores como estrategia, el niño y niña mostraban mejor sus nociones espaciales y temporales.

4.3. Prueba de hipótesis

La prueba de hipótesis es de carácter necesario en razón de verificar la hipótesis formulada. En ese sentido se sometió a prueba la hipótesis formulada. Para ello primero se realizó la prueba de normalidad para verificar si corresponde a una prueba paramétrica o no.

Prueba de normalidad

1°. Planteo de hipótesis para normalidad

H_0 : Las observaciones se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

H_a : Las observaciones no se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

2°. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

3°. Estadístico de prueba de normalidad: Método de Shapiro Wilk en razón de que la cantidad de datos es menor que 50.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
NOTA	,135	14	,200 ^a	,938	14	,394

a. Evaluación = Postest

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
NOTA	,173	14	,200 ^a	,915	14	,187

a. Evaluación = Pretest

4°. Decisión: como significancia en el postest y pretest son mayores que el nivel de significancia 0.05, entonces se acepta la hipótesis nula; es decir

las observaciones se ajustan a una distribución aproximadamente normal.

En ese sentido la contrastación corresponde a una prueba estadística paramétrica.

A. Contrastación de hipótesis de la hipótesis general

a) Formulación de las hipótesis nula y alternativa

H₀: Los juegos motores como estrategia metodológica no influyen significativamente en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019.

$$\mathbf{H_0:} \quad \mu_{pos} \leq \mu_{pre}$$

H₁: Los juegos motores como estrategia metodológica influyen significativamente en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019.

$$\mathbf{H_1:} \quad \mu_{pos} > \mu_{pre}$$

Donde:

H₀: Hipótesis Nula

H₁: Hipótesis Alternativa

b) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alternativa indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, porque se trata de verificar solo una probabilidad:

$$\mu_{\text{pos}} > \mu_{\text{pre}} \quad \text{ó} \quad \mu_{\text{pos}} - \mu_{\text{pre}} > 0$$

c) Determinación del nivel de significancia de la prueba

Asumimos el nivel de significancia de **5%**, con lo que estamos aceptando la probabilidad de 0,05 donde puede ocurrir que se rechace **H₀** a pesar de ser verdadera; cometiendo por lo tanto el error de tipo I. La probabilidad de no rechazar **H₀** es de **0.95**.

d) Determinación de la distribución muestral de la prueba.

De acuerdo al texto de *Manuel Córdova Zamora "Estadística descriptiva e inferencial"*; la distribución de probabilidad apropiada para la prueba es t de student con n-1 grados de libertad, el mismo que se ajusta a la diferencia entre dos medias con observaciones aparejadas; teniendo en cuenta que la hipótesis formulada pretende que la media de la observación final (postest) sea mayor que la media de la observación de inicio (pretest).

e) Esquema de la prueba.

Se utilizó la distribución t de Student, con un nivel de significación de **5%** y nivel de confiabilidad de **95%**; entonces el

coeficiente crítico o coeficiente de confianza para la prueba unilateral de cola derecha con $[n - 1 = 14 - 1 = 13]$ grados de libertad es:

$$t = 1.77.$$

$$RC = \{t > 1.77\}$$

Donde:

t : coeficiente crítico

RC : Región Crítica

f) Cálculo del estadístico de la prueba

Calculamos el estadístico de la prueba con los datos que se tiene mediante la siguiente fórmula: $T = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$ que se distribuye según una t-student con $n-1 = 13$ grados de libertad.

Tabla N° 9

Resultados del pretest y postest para el cálculo de t de Student

Alumno	Observación final (OF)	Observación inicial (OI)	Diferencia d_i	d_i^2
1	162	102	60	3600
2	129	107	22	484
3	149	74	75	5625
4	131	106	25	625
5	149	76	73	5329
6	148	99	49	2401
7	141	93	48	2304
8	133	69	64	4096
9	143	101	42	1764
10	130	93	37	1369
11	143	83	60	3600
12	138	102	36	1296
13	142	89	53	2809
14	144	95	49	2401
TOTAL			693	37703

Donde:

d_i : Diferencia entre promedios, respecto al postest y pretest.

d_i^2 : Cuadrado de las diferencias

Cálculo de datos:

$$n = 14$$

$$\bar{d} = 693 / 14 = 49,5$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{37703 - 14(49,5)^2}{14-1}}$$

$$\hat{S}_d = 16,17$$

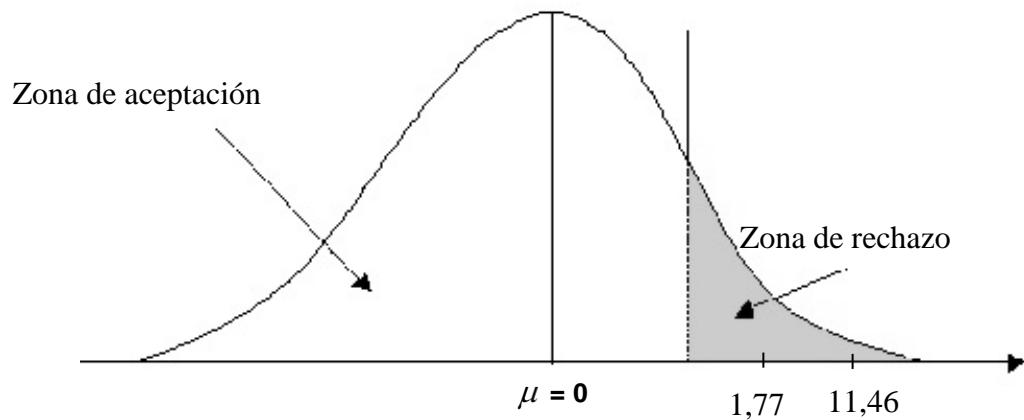
$$\hat{S}_d / \sqrt{13} = 4,32$$

$$\text{Entonces: } T = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$$

$$T = \frac{649,5}{4,32},$$

$$T = 11,46$$

g) Figura y toma de decisiones



Toma de decisiones

El valor hallado de $T = 11,46$ se ubica en la zona crítica; a la derecha de $t = 1,77$ que es la zona de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula; es decir tenemos indicios suficientes que prueban, que los juegos motores como estrategia metodológica influyen significativamente en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019.

4.4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente trabajo muestra resultados significativos respecto a los juegos motores como estrategia para mejorar las nociones espacios temporales en los niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico de Yarowilca en el año 2019. Detectado el problema de investigación, se estimó que el desarrollo y la práctica de la psicomotricidad en las dimensiones trabajadas presentaban poca evidencia práctica y poco compromiso en practicarlos, con ciertas limitaciones prácticas y poco coordinadas, es por ello que se propuso como alternativa de solución a esta situación

problemática, la aplicación de la estrategia metodológica, el mismo que favoreció con resultados óptimos y refrendó los objetivos planteados.

Los antecedentes de estudio describen resultados sobre el desarrollo psicomotriz y más precisamente de las nociones espacio temporales en los niños, los mismos que dependen de otros factores; es decir su desarrollo obligatorio y condicionado no hace eficaz la habituación de desenvolvimiento práctico, de desarrollo motor y habilidades motrices, se debe tener en cuenta el uso de metodología y recurso apropiado que consta la utilización de estrategias metodológicas interactivas y significativas. En consecuencia, la presente investigación favorece significativamente el desarrollo de la psicomotricidad desde las nociones espaciales y temporales en niños y niñas del II ciclo de Educación Inicial vinculada al trabajo con juegos motores diversos y función a la edad de cada niño; los mismos que se confirman con los resultados estadísticos.

Las bases teóricas se sustentan en los fundamentos de la teoría de Vygotsky, donde sostiene que el aprendizaje es un proceso social por sus conocimientos y por la forma como se genera y adquiere el educando, se convierte en el producto de la cultura, del saber acumulado de la humanidad, pues el niño se apropia del conocimiento en interacción permanente con otros seres humanos; de allí que durante la convivencia y práctica motriz de habilidades al aire libre se

reflejó con mayor evidencia en forma positiva, esto se confirman con los resultados mostrados en las tablas y figuras comparativas del postest del grupo en estudio, que fue significativo.

La hipótesis desde un primer momento pretendía afirmar que los Juegos Motores como estrategia metodológica influye significativamente en la mejora de las nociones espacio temporales en los niños del II ciclo de inicial del ámbito correspondiente, el mismo que resultó favorable; esta situación se contrasta con la prueba de hipótesis realizada. La distribución t de Student permitió encontrar el valor de 11,46 que es mayor al valor crítico de 1,77, señalando que se rechaza la hipótesis nula que afirma que la media de los puntajes obtenidos en la posprueba del grupo en estudio es menor o igual que el promedio de los puntajes obtenidos en la posprueba del grupo en estudio con un nivel de significación de 0,05. Y se corrobora que el promedio de los puntajes obtenidos en la posprueba del grupo experimental es mayor que el promedio de los puntajes obtenidos en la preprueba del grupo en estudio y en consecuencia se afirmó que los juegos motores como estrategia metodológica influyen significativamente en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019.

CONCLUSIONES

En el presente trabajo de investigación titulado “los juegos motores como estrategia metodológica para mejorar las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la institución educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca - Huánuco 2019. Se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se determinó en qué los Juegos Motores como estrategia metodológica influye significativamente en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con el valor calculado de $t=11,46$ que es mayor al valor crítico de 1,77 y que correspondía a una sola probabilidad
2. Se comprobó que el nivel de desarrollo de las nociones espacio temporales al iniciar se encontraba en un nivel de inicio y finalizar la aplicación de los Juegos Motores como estrategia metodológica supero dicho nivel en niños y niñas de 5 años de Educación Inicial, es decir en escalas de regular y sobresaliente.
3. Se verifico que los Juegos Motores como estrategia metodológica influyen significativamente en la mejora de las nociones espaciales, por lo manifestado en las escalas de regular y sobresaliente.

4. Se estableció que los Juegos Motores como estrategia metodológica influyen significativamente en la mejora de las nociones temporales, por lo manifestado en las escalas de regular y sobresaliente.

SUGERENCIAS

Posteriormente a la culminación del presente trabajo y obtención de resultados satisfactorios podemos sugerir lo siguiente:

1. A los docentes de educación inicial a aplicar diferentes juegos infantiles de una forma significativa y vivencial para la práctica y mejora de las nociones espaciales y temporales en niños de educación inicial, u otra estrategia interactiva que sea dinámica, vivencial y placentera.
2. A los alumnos de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la UNHEVAL y otras instituciones de educación superior a seguir investigando referente a este campo temático, implementando nuevas estrategias y técnicas que contribuyan a mejorar la psicomotricidad infantil de los niños y niñas.
3. A la Dirección Regional de Educación y Unidades de Gestión Educativa del ámbito de la región Huánuco, a considerar en los talleres y cursos de capacitación temas de educación psicomotriz y estrategias para abordarlos en el nivel inicial y primario.
4. A los padres de familia, recomendamos que dentro de sus hogares se promueva un clima de confianza y armonía entre todos los elementos de la familia, y que el intercambio de pareceres entre todos sea

colegiado, posibilitando así a los hijos internalizar la práctica de habilidades y destrezas motoras y de desarrollo corporal.

REFERENCIAS

- BARRIENTOS GUTIÉRREZ, Pedro (2006). La Investigación Científica Enfoques Metodológicos. Ediciones UGRAPH S.A.C. Lima – Perú.
- DURIVAGE, Johanne (2010), Educación y Psicomotricidad. Editorial Trillas, segunda edición. México.
- FLOR, Iván; GÁNDARA, Cristina; REVELO, Javier (2005). Manual de educación Física-Deportes y Recreación por edades. Cultural S.A.
- GARDNER, Howard (1993). La Teoría de la Inteligencias Múltiples. Estados Unidos.
- HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto Fernández Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar (2006). Metodología de la investigación, cuarta edición. México.
- JUSTO MARTINEZ, EDUARDO. (2014) Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad. Universidad Almería, pp 141
- SARLÉ Patricia y otros (2008). Enseñar en Clave de Juego. Enlazando Juegos y Contenidos. Edición Novedades Educativas 1º edición Argentina.
- SHARIM PAZ, Sarah (1998) El Juego Dramático. Editorial Ltda. Chile.
- MERCADO, Luciano Hernando (2009). Juego y Recreación en Educación. Editorial Brujas, 1º edición Argentina.
- SANCHEZ CARLESSI, Hugo (1998). Metodología y Diseño en la Investigación Científica. Editorial Mantaro: Lima. Perú.
- ALSINA C; Burgues C; Fortuny J; Giménez J; Torra M. (1996). Enseñar matemáticas. Editorial GRA; Barcelona.

- ÁLVAREZ, F. (1988). ¿Por qué nos interesa el juego? Ediciones Paidós, Argentina.
- AUCOUTURIER, B., & MENDEL, G. (2004). ¿Por qué los niños y las niñas se mueven tanto? Ediciones GRAÓ, Barcelona.
- BAROODY, A. (1998). Pensamiento matemático de los niños. Editorial Visor, Madrid.
- BISHOP, A. (1999). Enculturación matemática. La educación matemática desde una perspectiva cultural. Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona.
- CASTAÑER, M. (2001): La educación física en la enseñanza primaria. Barcelona. INDE publicaciones 4ª edición.
- CHADWICK, M. (1990). Juegos de razonamiento lógico Editorial Andrés Bello, Santiago, Chile.
- COX, A; Labbé E; Yañez P. (2002). Enseñanza y aprendizaje de las figuras geométricas, Tesis para optar al título de profesor en educación básica, Universidad Católica de Temuco, Chile
- CRAIG, Grace J., Desarrollo psicológico, p. 214.
- DEFONTAINE, J. (1978). 1978. Manual de reeducación psicomotriz. Primer año. Barcelona: Editorial Médica y Técnica.
- DE GUZMAN, Miguel (1995). Aventuras Matemáticas. Editorial "Unix". Barcelona.

ANEXOS



**MATRIZ DE
CONSISTENCIA**

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LOS JUEGOS MOTORES COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR LAS NOCIONES ESPACIO TEMPORALES EN NIÑOS DEL II CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 208 DE JACAS CHICO, YAROWILCA - HUÁNUCO 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿En qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las nociones espacio temporales al iniciar y finalizar la aplicación de los Juegos Motores como estrategia metodológica? b) ¿En qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones espaciales? c) ¿En qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones temporales?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar en qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS a) Comprobar el nivel de desarrollo de las nociones espacio temporales al iniciar y finalizar la aplicación de los Juegos Motores como estrategia metodológica. b) Verificar en qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones espaciales c) Establecer en qué medida los Juegos Motores como estrategia metodológica influye en la mejora de las nociones temporales.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Los Juegos Motores como estrategia metodológica influye significativamente en la mejora de las nociones espacio temporales en niños del II ciclo de educación inicial de la Institución Educativa N° 208 de Jacas Chico, Yarowilca – Huánuco 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS a) El nivel de desarrollo de las nociones espacio temporales al iniciar se encuentra en un nivel de inicio y al finalizar supera dicho nivel con la aplicación de los Juegos Motores como estrategia metodológica. b) Los Juegos Motores como estrategia metodológica influye significativamente en la mejora de las nociones espaciales c) Los Juegos Motores como estrategia metodológica influye significativamente en la mejora de las nociones temporales.</p>	V.I. Juegos Motores	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> Planifica la Unidad de Aprendizaje con situaciones significativas Promover interés por las nociones espacio temporales 	Sesiones de aprendizaje significativas	<p>*Población: 15 *Muestra : 15 *Tipo de Investigación : Aplicada *Diseño de Investigación: Pre experimental * Técnicas 1.Para Acopio de datos: Observación y fichas 2.Instrumentos de Recolecta de datos: Pruebas educativas 3.Para el Procesamiento de Datos: Codificación y tabulación de datos. 4. Para el Análisis e Interpretación de Datos: Estadística descriptiva e inferencial para cada variable 5.Para la Presentación de Datos: Cuadros, tablas estadísticas y gráficos 6. Para el Informe Final: reglamento de la Facultad de Ciencias de la Educación.</p>
Organización	<ul style="list-style-type: none"> De actividades y sesiones de aprendizaje. 						
Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> Aplica sesiones de clase interactivas Aplicación de estrategias interactivas 						
Control y Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Realiza la evaluación diagnostica Realiza la evaluación sumativa Indicadores de logro 						
			V.D. Nociones espacio temporales	Nociones Espaciales	<p>Orientación espacial Estructuración espacial Situación espacial Dirección espacial</p>	Lista de Cotejo	

				Nociones Temporales	Ritmo individual y compartido Según tiempo de melodía Estructuración temporal Regularización del movimiento Adaptación a un ritmo Repetición de un ritmo		
--	--	--	--	------------------------	---	--	--

INSTRUMENTOS

**LISTA DE COTEJO
PARA MEDIR LAS NOCIONES ESPACIO TEMPORALES
APELLIDOS Y NOMBRES:**

FECHA: _____ LUGAR: _____ EDAD: _____

INDICADORES	N°	ÍTEMS	VALORACIÓN		
			SOBRESALIENTE	REGULAR	DEFICIENTE
01 ORIENTACIÓN ESPACIAL	1	Se orienta en el espacio: arriba, abajo, adelante, detrás, derecha, izquierda, cerca lejos.			
	2	Corre y se orienta en el espacio saltando y driblando los obstáculos que encuentra en los juegos motores.			
	3	Se desplaza sólo en el espacio en los juegos de equilibrio y persecución grupal.			
	4	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo durante los juegos propuestos y zonas pintadas en la losa.			
02 ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL	5	Se organiza con sus pares para desplazarse en los juegos según el espacio delimitado.			
	6	Cuenta la cantidad de pasos que realiza en los juegos de imitar a saltar y correr como los animalitos.			
	7	Realiza el juego de aro rápido según el espacio estructurado y delimitado.			
03 SITUACIÓN ESPACIAL	8	Ubica las pelotitas, aros y conos en el espacio que le rodea para iniciar el juego motor.			
	9	Integra su esquema corporal en los juegos motores haciendo uso de su cuerpo para orientarse en el espacio.			
	10	Realiza gestos motores relacionados con posiciones y construcciones en el espacio como figuras, personajes e imitaciones.			
04 DIRECCIÓN ESPACIAL	11	Reproduce gestos y movimientos motores de los juegos motores según su ubicación y dirección en el espacio.			
	12	Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos, un lado al otro, arriba, abajo.			
	13	Tiene control de su cuerpo cuando realiza juegos de equilibrio y relajación.			
05 RITMO INDIVIDUAL Y COMPARTIDO	14	Se orienta en el espacio al sonido de la pandereta en forma lenta, rápida y alternada como juego grupal.			
	15	Sigue la secuencia del ejercicio y juego con ritmo y sincronización.			
	16	Se ejercita libremente mediante los juegos motores orientando su propio cuerpo.			
	17	Camina lento y rápido siguiendo una trayectoria			

		determinada en el juego del gusanito motor.			
06 SEGÚN TIEMPO DE MELODÍA	18	Imita un gesto motor según el sonido de la maraca y el juego motor.			
	19	Realiza desplazamientos de tiempo largo al ritmo de una melodía cuando juega con las pelotitas de trapo.			
	20	Corre en diferentes direcciones del espacio en los juegos de persecución y alterna el ritmo de sus pasos según sonidos u melodía que escucha.			
07 ESTRUCTURACIÓN TEMPORAL	21	Se desplaza con los ojos vendados en el espacio según la duración de una melodía musical en el juego de la gallinita ciega.			
	22	Camina siguiendo la melodía musical. Cuando para la melodía se detiene. Luego vuelve a caminar.			
	23	Imita a un personaje animado según su estado de ánimo y baila de acuerdo a la melodía música y se detiene cada vez que se apaga.			
08 REGULARIZACIÓN DEL MOVIMIENTO	24	Tiene control y ritmo de los movimientos al momento de imitar a los gestos de los animalitos			
	25	Imita a los gigantes y enanitos en los juegos motores y se acompaña con una melodía musical al ritmo de sus pasos.			
	26	Coordinan sus movimientos en la expresión corporal de una danza folclórica según el ritmo y melodía musical.			
09 ADAPTACIÓN A UN RITMO	27	Practica saltos de pata coja y con los pies juntos al ritmo del sonido de una pandereta y maraca.			
	28	Se desplaza como robots en el espacio según la melodía que escucha.			
	29	Se adapta a un ritmo rápidamente cuando corre, salta y lanza. Actuando según la intensidad de la melodía.			
10 REPETICIÓN DE UN RITMO	30	Repite con las palmas de la mano el ritmo musical que se le muestra.			
	31	Reproduce con las palmas de la mano el ritmo que marque el docente y luego lo plasma en un acto motor			
	32	Juega a imitar a los animalitos y repite tal y como es según el ritmo musical que escucha.			

VALORACIÓN

- ♥ Sobresaliente: 3
- ♥ Regular: 2
- ♥ Deficiente: 1



**DOCUMENTOS
ADMINISTRATIVOS**

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

I.E.I. N.º 208 DE JACAS CHICO

CONSTANCIA

La que suscribe, directora de la Institución Educativa del nivel Inicial N.º 208 de Jacas Chico, provincia de Yarowilca y región Huánuco, hace constar que las tesisistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

Han aplicado su proyecto de tesis el cual se titula LOS JUEGOS MOTORES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR LAS NOCIONES ESPACIO TEMPORALES EN NIÑOS DEL II CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 208 DE JACAS CHICO, YAROWILCA - HUÁNUCO 2019, desde el 03 hasta el 21 de junio del presente año, haciendo un total de 12 sesiones a la cuales se sumaron actividades extracurriculares en pro del bienestar de nuestro niños y niñas, demostrando responsabilidad, puntualidad, respeto y tolerancia.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que estimen conveniente.

Jacas Chico, 21 de junio del 2019.




Prof. Blanca VICTORIO VARGAS
D.N.I. 22513551



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Huánuco, 28 de mayo de 2019.

OFICIO N° 018-2019-P-OHCC-FCE-DEPEF

Señora: Mg. Blanca Victorio Vargas
DIRECTORA DE LA I.E. N° 208 JACAS CHICO YAROWILCA

Presente.

Asunto: Autorización para Aplicación de Proyecto de Tesis

Referencia: RESOLUCIÓN N° 0767-2019-UNHEVAL/FCE-D

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo para informarle que de acuerdo al documento de la referencia, las alumnas Lidia VENTURA ABAD, Daniela GAVINO GONZALES y Vanessa JARA VERAMENDI. Jubit, de la Especialidad en Educación Inicial aplicarán su Proyecto de Tesis titulado "LOS JUEGOS MOTORES COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR LAS NOCIONES ESPACIO TEMPORALES EN NIÑOS DEL II CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 208 DE JACAS CHICO, YAROWILCA - HUÁNUCO 2019". Para tal efecto, solicito a su digna persona la Autorización para que las mencionadas alumnas puedan ejecutar su Proyecto de Tesis con los niños y niñas de Educación Inicial en su prestigiosa institución. Siendo la fecha de inicio el 03 de junio hasta el 21 de junio del presente año.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para renovarle las muestras de mi estima y consideración personal.

Atentamente,


.....
Mg. OMAR HANS CONTRERAS CANTO

ASESOR DE TESIS



N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo HM	Datos del Estudiante								Código Modular	Número y/o Nombre - RJRD	Institución Educativa de procedencia ⁽⁸⁾
			Día	Mes	Año		Situación de Matrícula ⁽¹⁾	Pais ⁽¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽²⁾	Segunda Lengua ⁽²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora			
22																	
23																	
24																	
25																	
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD. N° 02	5	04	2019

Victorio V

VICTORIO VARGAS, Blanca
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Victorio V
VICTORIO VARGAS, Blanca
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

Resumen	
Hombres	2
Mujeres	5
Total	7

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo SIGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://sigie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Nº Orden	Datos de la Institución de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Período Lectivo		Ubicación Geográfica	
	Código	Nombre de la DRE - UGEL	Número y/o Nombre del Módulo	Código Modular	Gestión ⁽¹⁾	PGD	Inicio	Fin	Dpto.	Provincia
1	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
2	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
3	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
4	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
5	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
6	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
7	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
8	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
9	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
10	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
11	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
12	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
13	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
14	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
15	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
16	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
17	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
18	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
19	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
20	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado
21	110100005	UGEL Yarrowilca	01195	208	11/03/2019	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA	JACAS CHICO	Centro Poblado

Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)

ARMILLON LUCAS, Smilla
 ORTIZ VIGILIO, Yeyson Yavi

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 AREA DE GESTIÓN DE ASESORIA TÉCNICA
 Gladys D. Vicente Espinoza
 Exp. Educación Infantil

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial, (SNI) Primaria, (SEC) Secundaria
 Para el caso EBA, (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (SPT) Semi-Preescolar
 (2) Modalidad : (EBR) Educativa Regular, (EBA) Educativa Alternativa
 En el caso de E. Inicial: (E) Educación Especial, (EAD) Educación Alternativa
 (3) Grado/Educación : En el caso de E. Inicial: (E) Educación Especial, (EAD) Educación Alternativa
 En el caso de Primaria o Secundaria: (P) Primaria, (S) Secundaria
 En el caso de EBA: (E) Inicial 1°, 2°, 3°, 4°, (I) Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°, (S) Secundaria
 (4) Característica : (U) Unidocente, (PM) Polidocente (Integrado y P-C) Polidocente Común
 (5) Tipo de modalidad : (E) Educación Especial, (EAD) Educación Alternativa, (E) Educación Regular
 (6) Forma : (E) Escolarizado, (NE) No Escolarizado
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi-Preescolar, (A) A distancia
 (7) Gestión : (P) Pública, (PR) Privada, (M) Mixta
 (8) Sección : A.B.C., Colección, etc.
 (9) Fecha de Nacimiento : Día, Mes, Año
 (10) Sexo : M (Masculino), F (Femenino)
 (11) País : (P) Perú, (E) Extranjero
 (12) Idioma : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (O) Otro
 (13) Escuelas de la Madre : (SE) Sin Escuelas, (PE) Primaria, (SE) Secundaria y (SP) Sin Secundaria
 (14) Tipo de discapacidad : (D) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (ES) Sordoceguera (OT) Otro
 (15) IE de procedencia : solo para el caso de estudiantes que ingresen a un nuevo establecimiento educativo.
 (16) Nº de DNI o Cód. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no pona DNI.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Datos del Estudiante										Código Modular	Número y/o Nombre - RUIRD			
			Día	Mes	Año		Situación de Matrícula(1)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna(2)	Segunda Lengua(2)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(3)	Matrimonio Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(4)					
22																					
23																					
24																					
25																					
26																					
27																					
28																					
29																					
30																					
31																					
32																					
33																					
34																					
35																					
36																					
37																					
38																					
39																					
40																					
41																					
42																					
43																					
44																					
45																					
46																					
47																					
48																					
49																					
50																					

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD. N° 02	5	04	2019



Victorio Vargas
VICTORIO VARGAS, Blanca
 Firma - Post Firma y Sello

Victorio Vargas
VICTORIO VARGAS, Blanca
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

Resumen	
Hombres	1
Mujeres	1
Total	2

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIMGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://sige.unh.edu.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Código	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo		Período Lectivo		Ubicación Geográfica																										
	Número y/o Nombre	208	Inicio	Fin	Dpto.	Provincia																									
	1 1 1 1 7 7 4 1 0 1 1	01195	11/03/2018	20/12/2019	HUANUCO	YAROWILCA																									
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2">Característica (4)</th> <th colspan="2">Datos del Estudiante</th> </tr> <tr> <td>Forma (5)</td> <td>Esc (6)</td> <td>Trabaja el Estudiante SI / NO</td> <td>Escuela de la Madre (13)</td> </tr> <tr> <td>Grado/Educ (8)</td> <td>Sec (9)</td> <td>Horas semanales que labora</td> <td>Segunda Lengua (12)</td> </tr> <tr> <td>INI</td> <td>ER</td> <td>Padre vive SI / NO</td> <td>Padre vive SI / NO</td> </tr> <tr> <td>ER</td> <td>ER</td> <td>País (1)</td> <td>Situación de Matrícula (10)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">UNICA</td> <td>Sexo (M)</td> </tr> </table>							Característica (4)		Datos del Estudiante		Forma (5)	Esc (6)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Escuela de la Madre (13)	Grado/Educ (8)	Sec (9)	Horas semanales que labora	Segunda Lengua (12)	INI	ER	Padre vive SI / NO	Padre vive SI / NO	ER	ER	País (1)	Situación de Matrícula (10)	UNICA				Sexo (M)
Característica (4)		Datos del Estudiante																													
Forma (5)	Esc (6)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Escuela de la Madre (13)																												
Grado/Educ (8)	Sec (9)	Horas semanales que labora	Segunda Lengua (12)																												
INI	ER	Padre vive SI / NO	Padre vive SI / NO																												
ER	ER	País (1)	Situación de Matrícula (10)																												
UNICA				Sexo (M)																											
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2">Fecha de Nacimiento</th> <th colspan="2">Tipo de Dispositivo (14)</th> </tr> <tr> <td>Fecha de Nacimiento (Día, Mes, Año)</td> <td>Sexo (M)</td> <td>Inicio</td> <td>Fin</td> </tr> </table>							Fecha de Nacimiento		Tipo de Dispositivo (14)		Fecha de Nacimiento (Día, Mes, Año)	Sexo (M)	Inicio	Fin																	
Fecha de Nacimiento		Tipo de Dispositivo (14)																													
Fecha de Nacimiento (Día, Mes, Año)	Sexo (M)	Inicio	Fin																												
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2">Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)</th> <th colspan="2">Número y/o Nombre - R/J/RD</th> </tr> <tr> <td>Apellido y Nombre</td> <td>Código Modular</td> <td colspan="2">Institución Educativa de procedencia (15)</td> </tr> </table>							Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Número y/o Nombre - R/J/RD		Apellido y Nombre	Código Modular	Institución Educativa de procedencia (15)																		
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Número y/o Nombre - R/J/RD																													
Apellido y Nombre	Código Modular	Institución Educativa de procedencia (15)																													
1	D.N.I. 8-11-56-9-19-72	BETETA BERNAL, Miguel Ángel																													
2	D.N.I. 8-10-8-3-07-43	DOROTEO MACINO, Yashtio																													
3	D.N.I. 8-11-2-7-07-02	POIMA YIGILLO, Karen Ximena																													
4	D.N.I. 7-18-3-19-70-27	SOLORZANO ROBLES, Nalaly Carmelinda																													
5	D.N.I. 8-0-8-3-07-37	VALDEZ GOMEZ, Keyla Emelin																													
6	D.N.I. 8-018-33-07-44	VENTURA ABAD, Jairo Rodrigo																													
7																															
8																															
9																															
10																															
11																															
12																															
13																															
14																															
15																															
16																															
17																															
18																															
19																															
20																															
21																															

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE (NI) Inicial (PBI) Primaria (SEC) Secundaria
 Para el caso EBA (NI) Inicial, (NT) Intermedia (AS) Superior
 (EBE) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa.
 (3) Grado/Educ : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
 En caso de EBA, Códigos: 1°, 2°, 3°, 4°.
 En caso de E. Intermedia: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
 En caso de EBA, Códigos: 1°, 2°, 3°, 4°.
 (4) Característ.: Primaria: (U) Uniblocante, (PM) Polidocente Multigrado y (FC) Polidocente
 Completa.
 (5) Forma : (Esa) Escolarizado, (NoEsa) No Escolarizado
 Para el caso EBA (PI) Presencial, (SP) Semi Presencial,
 (A) A distancia.
 (6) Sección : A, B, C, ..., Colocar (A) a (Z) en el caso de un nivel.
 (7) Gestión : (PD) Ptb. de gestión directa (PD) Ptb. de Gestión Privada, (PP) Privada
 (PB) PEBAAK, Prog. de Educ. Básica Alternativa Niños y Adolescentes
 (PR) PEBAAK, Prog. de Educación Básica Alternativa Niños y Adolescentes
 (PBA) PEBAAK, Prog. de Educ. Básica Alternativa Adultos
 (PBA) PEBAAK, Prog. de Educ. Básica Alternativa Adultos
 (8) Programa : (U) Uniblocante, (PM) Polidocente Multigrado y (FC) Polidocente
 Completa.
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reinscríbete.
 (11) País : (P) Perú, (E) Extranjero, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Escuela de la Madre : (SE) SE, (ES) SE, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (14) Tipo de dispositivo : (DI) Inicial, (DI) Intermedia, (DI) Superior, (DI) Superior, (DI) Superior
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra institución educativa.
 (16) Nº de DNI o Cod. Dni : El Cod. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I. Est.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matricula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Segunda Lengua(12)	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(4)	Institución Educativa de procedencia ⁽⁵⁾	
			Día	Mes	Año													Código Modular	Número y/o Nombre - R/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N° 02	5	04	2019



Victorio

VICTORIO VARGAS, Blanca

Director (e) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

Victorio

VICTORIO VARGAS, Blanca

Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma

Resumen	
Hombres	3
Mujeres	3
Total	6

**TRATAMIENTO
EXPERIMENTAL**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: 03-06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. Nombre de la Actividad: Nos divertimos a través de los juegos de orientación espacial.

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	Correr alrededor del patio como libre exploración Y al sonido de un silbato realizan saltos hacia arriba cada 3 veces Saltar alrededor del espacio, saltar a la pata coja. Cada uno corre imitando diferentes animalitos como el caballito, león, conejo, elefante, etc. Lo harán por	10 min

	diferentes direcciones del espacio. Luego respiramos tres veces para empezar el trabajo.	
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Ya ubicados los materiales en el patio:</p> <p>JUEGOS MOTORES:</p> <p>_ Dividir al grupo en 2 equipos: A una señal el primer niño de cada equipo sale corriendo hacia adelante y al llegar a una distancia de 5 metros realiza 3 saltos con los pies juntos dentro y fuera de un aro. Regresa a su grupo y sale el siguiente. Gana el grupo que termina primero</p> <p>_Igual a la formación anterior. Los primeros de cada equipo salen corriendo sorteando conos en zig zag en un espacio de 5 metros. Ida y vuelta. Al llegar pasaran por un aro desde la cabeza hasta los pies. Luego sale el siguiente. Gana el grupo que lo haga mejor. Mejoran su orientación en el espacio.</p> <p>_JUEGO ARO RÁPIDO: Cada niño con un aro, a la señal lo harán rodar el aro indistintamente por el espacio y cuando suena el silbato todos se detienen y según consignas quedaran dentro y fuera del aro. Niño que se confunde realiza un baile infantil.</p>	25 min
RELAJACION	<p>Todos los niños echaditos en el piso. A una señal quedaran dormiditos y recordaran todas las actividades y juegos realizados. Inhalan y exhalan profundamente como relajación.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: 04-06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

- 2.1. **Nombre de la Actividad:** Nos divertimos a través de los juegos de orientación espacial.

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	Como calentamiento trotan como el salto del caballito y asemejan el vuelo de aves por diferentes lugares. Según los sonidos lentos y rápidos con una pandereta para que los niños caminen, corran o salten alternadamente, siguiendo el sonido. Luego también caminar llevando las manos en diferentes partes del cuerpo (cabeza, hombros, cinturas, rodillas y pies)	10 min

	Los niños reunidos realizan la respiración tres veces para poder empezar a trabajar: inhalan y exhalan.	
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Con unos conos en la cabeza los niños caminaran libremente por el espacio sin dejar caer el cono. Asimismo, cada niño tratara de hacer caer el cono de sus otros compañeros empujando con las manos.</p> <p>Colocarse bolsas negras en los pies (como sacos) e ir saltando como canguritos por diferentes direcciones.</p> <p>Dividir la clase en parejas de niño, uno permanece de pie y el otro tumbado en el suelo el que está en el suelo se ha desmayado, no sabemos qué le pasa, y el que está de pie tiene que llevarlo a la clínica, arrastrándolo como pueda. En primer lugar, se dejara a los niños que investiguen y descubran las formas más difíciles y más fáciles para transportarles por el espacio delimitado.</p> <p>Luego se cambian los roles y los niños van identificando diferentes partes del esquema corporal.</p>	25 min
RELAJACION	<p>Toman aire por la nariz levantando los brazos hasta ponerlos en cruz aguantar unos segundos. Expulsar el aire por la boca al tiempo que se bajan los brazos.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: 06-06-2019 **Duración:** 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. **Nombre de la Actividad:** Mejorando mis nociones espaciales

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.	Orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	La docente motiva a los niños mostrando algunos aros y cuerdas y pregunta: ¿Qué nos llama la atención? ¿Qué actividades podemos realizar con ellos? Amanera de calentamiento realizan el juego de la caza de las cintas: donde cada niño tendrá una cinta colocado en el buzo como una colita de animalito. A la señal los niños trataran de quitar las cintas de sus compañeritos evitando ser quitado de ellos. Se desplazaran por distintos lugares del espacio sin chocarse.	10 min

<p>PARTE FUNDAMENTAL</p>	<p>En grupos: dos niños sostienen una cuerda y los otros brincan encima sin tocarlo o se arrastran por abajo. Un niño sostiene un aro y los demás avientan una pelotita de trapo a través del aro. Este puede estar fijo o en movimiento. Luego: los niños caminan y corren sorteando las latas sin tocarlas. Cada niño se sienta dentro de un aro en la loza deportiva: saltar dentro y fuera del aro, caminar en círculo. Luego: en un circuito previamente formado y explicado por la docente. Los niños hacen el trayecto con los ojos cerrados y luego con los ojos abiertos. JUEGO: Carrera del gusanito motor: en grupos de 6 cada niño con su aro. Formaran tipo un trencito como cadena y trataran de desplazarse sin soltarse del compañero ni del aro, por distancias variadas del espacio.</p>	<p>25 min</p>
<p>RELAJACION</p>	<p>Cada niño se hecha en el piso y cierran los ojos recordando las actividades. Inhalan y exhalan profundo y lentamente. Luego mueven los pies y los sacuden elevando.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	<p>10 min</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: 07-06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. **Nombre de la Actividad:** Me oriento en nociones temporales a través de juegos motores.

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.	Coordina sus movimientos corporales en diferentes trayectorias teniendo en cuenta sus nociones temporales.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	La docente motiva a los niños mostrando algunos materiales manipulables (pañuelos, panderetas, latas) y realiza las siguientes preguntas: ¿Qué será lo que tengo en la mano? ¿Para qué servirá? ¿Qué pasaría si no existieran estos materiales? ¿Podríamos desplazarnos libremente? Como calentamiento cada niño trota en diferentes lugares realizando saltos en cada sonido de silbato. Luego a una señal caminan como cangrejos y realizan saltitos como conejos.	10 min

<p>PARTE FUNDAMENTAL</p>	<p>Cada niño con un balón diferente, con el fondo musical realizan movimiento libre con las pelotas. Vamos a bailar llevando la pelota con nosotros: todo el grupo se mueve siguiendo una trayectoria al ritmo de la música. La docente indica las formas de llevar la pelota siguiendo una trayectoria: pelota encima de la cabeza, tapando la cara, pelota detrás de las piernas se trata de estimular que los niños busquen otras formas de movimiento con la pelota. Exploran diferentes planos del espacio: se tumban, realizan vaivenes y evoluciones. Los niños realizan movimientos de diferentes formas al sonido de la música. JUEGO: Cada niño con una pelotita de trapo. Al sonido de la música realizan cualquier movimiento corporal, y cuando se detiene la música se agrupan de 2, 3 o 5 integrantes, según la consigna. El que se queda sin grupo realiza una tarea motora. Cada niño sigue una trayectoria (líneas rectas, circulares y en zigzag) sin caerse y llevando una pelota de colores</p>	<p>25 min</p>
<p>RELAJACION</p>	<p>Cada niño se hecha en el piso y cierran los ojos recordando las actividades. Inhalan y exhalan profundo y lentamente.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	<p>10 min</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: 10-06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. **Nombre de la Actividad:** Jugamos en nociones temporales

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Identifica nociones temporales en diferentes actividades: rápido-lento, mucho tiempo-poco tiempo	Se desplaza libremente controlando el ritmo de duración de los ejercicios y la secuencia de los mismos.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	<p>Motivación: la docente motiva a los niños mostrando el lugar a desarrollar el trabajo y los materiales de manipulación.</p> <p>Saberes previos: ¿Qué bondades nos ofrece la naturaleza? ¿Para qué servirá?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿qué pasaría si no existiera las plantas y el agua? ¿Podríamos vivir?</p>	10 min

<p>PARTE FUNDAMENTAL</p>	<p>Anunciamos el tema: La maestra hace conocer el tema desplazarse de acuerdo al ritmo y tiempo.</p> <p>Construcción del nuevo conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada niño con una pelotita deberá hacer rebotar la pelota en forma rápida y lenta. Teniendo en cuenta el tiempo y duración. ➤ Luego caminaran haciendo fuertes ruidos con los pies; caminar sin ruido. ➤ Luego: a la voz de alto, los niños se paran en periódicos y a la voz de bajo, sobre los pañuelos. ➤ Cada niño con una pelota que rebota: lanzar la pelota hacia adelante y llegar antes que la pelota: se trabaja la rapidez. ➤ La maestra ejecuta una serie de movimientos diferentes, los niños lo tienen que reproducir en el mismo orden. Se debe tener en cuenta el tiempo de duración del ejercicio y su ritmo. <p>JUEGO: GALLINITA CIEGA, cada niño con una cinta que se cubren los ojos (vendar los ojos) a la orden de la maestra caminaran al sonido de la pandereta o maracas. Ellos deberán seguir el sonido caminando y sin chocarse con sus compañeros. El que logra tocar primero a la docente, gana el juego. VARIANTE: Se pone en funcionamiento 2 instrumentos a la vez.</p>	<p>25 min</p>
<p>RELAJACION</p>	<p>Cada niño se hecha en el piso y cierran los ojos recordando las actividades. Inhalan y exhalan profundo y lentamente.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	<p>10 min</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: 11-06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. **Nombre de la Actividad:** Me oriento en nociones temporales a través de juegos motores.

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Vivencia con su cuerpo la noción del ritmo, tiempo: rápido-lento.	Realiza movimientos corporales y desplazamiento al ritmo de la melodía musical proyectada.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	<p>Motivación: la docente motiva a los niños mostrando figuras geométricas dibujadas en el piso.</p> <p>Vivenciamos con nuestro cuerpo la noción del ritmo.</p> <p>Anunciamos el tema: La maestra hace conocer el tema</p> <p>Saberes previos: ¿Qué bondades nos ofrece la música? ¿Para qué servirá?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿qué pasaría si no existiera los sonidos y la música? ¿Cómo nos podemos mover al ritmo de la música?</p> <p>A manera de calentamiento: los niños trotan por diferentes direcciones del campo llevando una pelotita de trapo con los pies.</p> <p>VARIANTE: se persiguen entre ellos tocando diferentes partes del</p>	10 min

	cuerpo.	
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Construcción del nuevo conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente previamente dibuja en el piso diferentes formas y figuras geométricas teniendo en cuenta el orden de movimientos. ➤ Cada niño en una figura escoge un movimiento para cada forma; mezclar el orden de los movimientos. ➤ Cada niño camina siguiendo la melodía musical y cuando para la melodía se para el niño. Camina cuando empieza otra vez. VARIANTE: cada niño se mueve de manera diferente al sonido de la música. Gana el niño más creativo. ➤ Una pareja de niños sostiene una cuerda y galopa siguiendo el ritmo de la música. ➤ JUEGO: Conejo saltarín. Cada niño brinca por encima de diferentes aros distribuidos por el suelo. Al primer silbato saltaran en 3 aros diferentes y al segundo silbato en 2 aros diferentes. Al tercer silbato todos vuelven a su aro inicial. Gana el niño que lo realiza mejor y en orden. ➤ El niño lanza al aire la pelota dos veces y la rebota en el suelo dos veces. Luego en parejas frente a frente. 	25 min
RELAJACION	<p>Cada niño se hecha en el piso y simulan estar durmiendo como unos gatitos muy profundo. Inhalan y exhalan profundo y lentamente. Recuerdan todo lo realizado en la actividad. Realizan algunos ejercicios de relajación muscular.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: -06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. **Nombre de la Actividad:** Me expreso con emoción ante los demás.

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos.	Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos corporales con sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etcétera).

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	<p>Motivación: la docente motiva a los niños mostrando figuras de rostros humanos (estado de ánimos).</p> <p>Vivenciamos con nuestro cuerpo la noción del ritmo.</p> <p>Anunciamos el tema: La maestra hace conocer el tema</p> <p>Saberes previos: ¿Qué son los estados de ánimo y como nos expresamos? ¿Para qué servirá en nuestras emociones?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿qué pasaría si sólo mostramos estados de</p>	10 min

	<p>ánimo de enojado y triste? ¿Cómo nos podemos mover al ritmo de la música?</p> <p>A manera de calentamiento: los niños trotan por diferentes direcciones del campo llevando una pelotita de trapo con los pies. A cada silbato lo lanzan la pelotita hacia arriba y luego lo vuelven a llevar en el piso.</p> <p>VARIANTE: se persiguen entre ellos tocando diferentes partes del cuerpo.</p>	
<p>PARTE FUNDAMENTAL</p>	<p>Construcción del nuevo conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente previamente dibuja en cartulinas diferentes estados de ánimo y los presenta a los niños. ➤ Cada niño con un estado de ánimo diferente trata de imitar y ejemplificar el estado de ánimo. ➤ Cada niño con un estado de ánimo y en grupos. IMITARAN A UN PERSONAJE ANIMADO expresando de acuerdo al estado de ánimo que les toco. Asimismo, en sus mismos grupos bailaran de acuerdo a la melodía musical mostrando el estado de ánimo. Rescatar el trabajo de movimiento gestual y de cuerpo. ➤ En parejas. Cada niño empujara hacia adelante a su compañero desde su espalda. Y el otro evitará ser empujado. Asimismo, al momento de empujar harán gestos corporales. ➤ JUEGO: CARRERA DE AROS (llantas) cada niño hará rodar las llantas tratando de zig zagear los conos distribuidos en el espacio. Gana el niño que llega primero. 	<p>25 min</p>
<p>RELAJACION</p>	<p>Cada niño se hecha en el piso y simulan estar durmiendo como unos osos hormigueros muy profundo. Inhalan y exhalan profundo y lentamente. Recuerdan todo lo realizado en la actividad. Realizan algunos ejercicios de relajación muscular.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	<p>10 min</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: 03-06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. **Nombre de la Actividad:** Nos orientamos en el campo a través de juego motores al aire libre.

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	- Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados y abiertos, sobre diferentes superficies, caminos estrechos y a diferentes alturas.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	Correr alrededor del patio como libre exploración como avioncitos y helicópteros. Y al sonido de un silbato realizan movimientos de cangrejos en forma lenta. Cada uno corre imitando diferentes animalitos como el caballito, león, conejo, elefante, etc. Lo harán por	10 min

	diferentes direcciones del espacio. Luego, imitan como caminan las personas gigantes, enanitos y gorditos. Luego respiramos tres veces para empezar el trabajo.	
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Ya ubicados los materiales en el patio:</p> <p>JUEGOS MOTORES:</p> <p>_ SALTO DE LIEBRE: En el espacio se distribuye llantas o aros por diferentes lugares. Todos los niños trotan alrededor de las llantas distribuidas en el espacio y cuando el docente DICE LIEBRES A SU CASA, cada niño corre lo más rápido a su casita y se esconde como una liebre muy chiquitito en su llanta. Pierde el niño que se queda sin casa y realiza una tarea motora.</p> <p>_ TUNEL RAPIDO: Primero se arma un circuito motor en el espacio con colchonetas. Se armaran túneles como minas con colchonetas. Se distribuyen 4 grupos. Cada grupo tratara de esconderse en sus túneles cada vez que el docente dice la palabra BUSCO CASA. Antes de eso, los niños estarán jugando imitando gestos.</p>	25 min
RELAJACION	<p>Todos los niños echaditos en el piso. A una señal quedaran dormiditos y recordaran todas las actividades y juegos realizados. Inhalan y exhalan profundamente como relajación.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: 03-06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. **Nombre de la Actividad:** Puedo moverme como quiera

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	- Orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	Todos los niños sentados en semi círculo, observan toda la institución educativa y docente pregunta: ¿Qué les parece el colegio? Grande o pequeño. ¿Qué pasa cuando está vacío? Y al sonido de un tamborcito realizan movimientos de pies, brazos y el tronco en forma lenta y rápida. Cada uno corre imitando diferentes animalitos como el	10 min

	<p>caballito, león, conejo, elefante, etc. Lo harán por diferentes direcciones del espacio. Luego, imitan como caminan las personas gigantes, enanitos y gorditos. Luego respiramos varias veces para empezar el trabajo.</p>	
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Ya ubicados los materiales en el patio:</p> <p>JUEGOS MOTORES:</p> <p>_ CRUZANDO EL RIO. Todos los niños distribuidos en un solo lugar y cuando suena el sonido del tamborcito pasaran de un lugar al otro extremo. Al momento de cruzar, todos realizaran movimientos diversos según su creatividad. Al momento de parar el sonido del tamborcito, los niños se ponen en posición de estatua. Gana el que lo hace mejor.</p> <p>_SIGUE LA MELODÍA. La formación será la misma al anterior. Al momento de que empiece a sonar la melodía, los niños trataran de cruzar el otro extremo con algún movimiento creativo, pudiendo imitar a un animalito o algún personaje. Gana el grupo que mejor actúa.</p>	25 min
RELAJACION	<p>Todos los niños echaditos en el piso. A una señal quedaran dormiditos y recordaran todas las actividades y juegos realizados. Inhalan y exhalan profundamente como relajación.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: 03-06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. **Nombre de la Actividad:** Cruzo puentes y ríos y me adapto a un ritmo de trabajo.

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	- Explora movimientos nuevos en donde vivencia juegos de equilibrio y desequilibrio, con seguridad y control de su cuerpo, y utilizando diferentes objetos y la adaptación a un ritmo.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	Todos los niños sentados en semi círculo, la docente les muestra pequeñas estructuras de tablitas de diferentes tamaño ¿Qué les parece los tamaños? Grande o pequeño. ¿Qué podemos hacer con esas estructuras?	10

	<p>Y al sonido de unas maracas realizan movimientos de pies, brazos y el tronco en forma lenta y rápida.</p> <p>Cada uno corre imitando diferentes animalitos como el caballito, león, conejo, elefante, etc. Lo harán por diferentes direcciones del espacio. Luego, imitan como caminan las personas gigantes, enanitos y gorditos.</p> <p>Luego respiramos varias veces para empezar el trabajo.</p>	min
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Ya ubicados los materiales en el patio:</p> <p>JUEGOS MOTORES:</p> <p>_ A cada niño se le entrega una estructura de madera en forma de círculo, triángulo, cuadrado, etc. Luego ya en grupos, forman pequeños circuitos motores de salto, donde cada niño pasara por su estructura de madera sin pisar el suelo y de acuerdo al espacio delimitado. Luego, cada niño frente a su estructura realiza saltos dentro y afuera sin perder la orientación espacial.</p> <p>_ PUENTE COLGANTE: se coloca en el piso todas las estructuras de los niños como si se estuviera formando un puente colgante. Todos los niños trataran de pasar el puente de diferentes formas sin caerse y orientándose en el espacio: con puntillas de los pies, de talones, saltando con los dos pies, a pata coja. Otras variantes. Gana el niño que pasa sin caerse.</p>	25 min
RELAJACION	<p>Todos los niños echaditos en el piso. A una señal quedaran dormiditos y recordaran todas las actividades y juegos realizados. Inhalan y exhalan profundamente como relajación.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: -06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. **Nombre de la Actividad:** Juego y me divierto con ritmo y elegancia

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Disfruta al moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	Todos los niños sentados en semi círculo, la docente les entrega a cada niño una pelotita de trapo y les pregunta que actividades podrían realizar con ese objeto. Y al sonido de unas maracas realizan movimientos de pies, brazos y el tronco en forma lenta y rápida. Cada uno corre imitando diferentes animalitos como el caballito, león, conejo, elefante, etc. Lo harán por diferentes direcciones del espacio. Luego, imitan como caminan las personas gigantes, enanitos y gorditos.	10 min

	Luego respiramos varias veces para empezar el trabajo.	
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Ya ubicados los materiales en el patio:</p> <p>JUEGOS MOTORES:</p> <p>_ Carrera de conos sobre la cabeza: los primeros de cada grupo salen a una señal hacia adelante corriendo al ritmo de una melodía. Llevaran un cono encima de la cabeza tratando de no hacer caer.</p> <p>_ Se expresan al ritmo de una danza folclórica: carnaval huanuqueño. Cada niño tratara de desarrollar su expresión corporal a través de la danza. A cada cambio de ritmo musical, ellos cambian de movimiento.</p>	25 min
RELAJACION	<p>Todos los niños echaditos en el piso. A una señal quedaran dormiditos y recordaran todas las actividades y juegos realizados. Inhalan y exhalan profundamente como relajación.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 208 Jacas Chico Yarowilca

1.2. Edad: 3, 4 y 5 años

1.3. Tesistas:

- Lidia VENTURA ABAD
- Daniela GAVINO GONZALES
- Vanessa JARA VERAMENDI

1.4. Fecha: -06-2019

Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. **Nombre de la Actividad:** Expresa sus movimientos con ritmo musical.

III. APRENDIZAJE ESPERADO:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	- Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	Todos los niños sentados en semi círculo, la docente les entrega a cada niño un pañuelo de diferentes colores, les indica las actividades y movimientos a realizar. Y al sonido de unas panderetas realizan movimientos de pies, brazos y el tronco en forma lenta y rápida por diferentes partes del cuerpo. Cada uno corre imitando diferentes animalitos como el	10 min

	<p>caballito, león, conejo, elefante, etc. Lo harán por diferentes direcciones del espacio. Luego, imitan como caminan las personas gigantes, enanitos y gorditos. Luego respiramos varias veces para empezar el trabajo.</p>	
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Ya ubicados los materiales en el patio:</p> <p>JUEGOS MOTORES:</p> <p>_ Todos los niños distribuidos en diferentes partes de la loza y con un pañuelo de color diferentes realizaran las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Salto ondulante moviendo el pañuelo ○ Movimiento al ritmo de la música y con cambios de ritmo ○ Movimiento del pañuelo lento, rápido y ondulante. ○ El pañuelo en el piso: salto encima y fuera de la tela, alrededor, por encima VARIANTES. <p>_COMO GALLINITAS CIEGAS: Todos los niños se cubren los ojos con las telas y a una voz, todos realizan diferentes movimientos, como echarse y rodar de costado, seguir a un compañero y buscar a alguien. VARIANTES.</p> <p>_RONDA DE TELAS: Todos los niños forman una ronda gigante y solo se cogen con las telas unidas por cada integrante. Al momento de inicio de la melodía todos se juntan hacia el medio y en el cambio de ritmo retroceden. VARIANTES: SALTAN juntos hacia arriba. Se desplazan en zigzag por el círculo.</p>	25 min
RELAJACION	<p>Todos los niños echaditos en el piso. A una señal quedaran dormiditos y recordaran todas las actividades y juegos realizados. Inhalan y exhalan profundamente como relajación.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa. Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 min

FOTOGRAFIAS



Desarrollando con los niños parte de nuestra propuesta pedagógica de psicomotricidad infantil



Investigadora iniciando con los juego motores de nociones espaciales



Los niños y niñas desarrollando juegos con cintas.



Los niños y niñas participando activamente con sus compañeros de salón.



Investigadoras trabajando por grupos en el campo de
psicomotricidad



Niños y niñas jugando con los aros en grupos



Investigadoras evaluando a los niños y niñas de acuerdo a la lista de cotejo diseñada.



Niñas y niños desarrollando trabajos de coordinación para actuar en el juego infantil.



Investigadoras, niños y niñas desarrollando los trabajos de nociones temporales.



Niños y niñas desarrollando trabajos con pelotas en los diversos juegos.



Niños y maestra interactuando en los juegos motores.



El grupo de niños esperando en el aula



El grupo de niños listos para desarrollar los juegos recreativos.



El grupo de niños desarrollando trabajos de orientación temporal



Los niños desarrollando trabajos de orientación espacial



Los niños desarrollando trabajos de orientación espacial



Niñas, niños e investigadoras antes del trabajo práctico



Niñas, niños e investigadoras después del tratamiento experimental.