

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
MENCIÓN: EDUCACIÓN INICIAL



**APLICACIÓN DEL PROGRAMA “ACTIVIDADES LÚDICAS” PARA
FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 014 JUAN PABLO II –
LLICUA, AMARILIS - 2017.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL**

TESISTAS:

Gilda ALVA MEJÍA

Elva JARAMILLO IGARZA

Armida Mirella SOLORZANO REYNOSO

ASESOR:

Dr. Wilfredo Antonio, SOTIL CORTAVARRÍA

HUÁNUCO – PERÚ

2019

DEDICATORIA

A Dios por darme la inspiración.

A mi hijo Renato por ser mi apoyo moral,
y que en todo momento está a mi lado y
me da la fuerza espiritual que me lleva a
cumplir mis metas.

GILDA

A Flora y Florencio que son la fuente de
inspiración para seguir adelante.

A todas las personas que me brindaron ayuda
y apoyo, a quienes los llevaré siempre dentro
de mis pensamientos por siempre.

ELVA

A mis hijos Ximena, Francis y Salvador, que son
las personas que son mi motivo a seguir
adelante.

A todas las personas que me brindaron apoyo
incondicional a quienes los llevaré siempre
dentro de mis pensamientos como grandes
personas amigos por siempre.

ARMIDA

AGRADECIMIENTO

- A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán nuestra alma mater, por darnos la oportunidad de estudiar acertadamente nuestra segunda especialidad.
- A las autoridades y docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, quienes con su experiencia y capacidad cognitiva, nos brindaron una enseñanza adecuada en el desarrollo de este modesto trabajo de investigación científica.
- Al Director y Coordinador del Programa de Segunda Especialidad Profesional, por ser la forjadora de lograr otra de nuestras metas que nos hemos trazado.
- A nuestro asesor Dr. Wilfredo Sotil Cortavarría, porque en todo momento estuvo a nuestro lado orientándonos y corrigiendo nuestro trabajo de investigación.
- A la Directora Lizeth Ramos Villanueva y profesora de la en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017, por brindarnos su apoyo para realizar la aplicación de los instrumentos y el trabajo de campo de nuestra investigación, quienes en todo momento estuvieron monitoreando y apoyando incondicionalmente nuestra labor de investigadoras.
- A los niños y niñas de la sección Lila, por su activa participación y colaboración durante la aplicación de nuestros instrumentos de investigación.

Las investigadoras

INTRODUCCIÓN

Ser docente del I y II nivel de la Educación Básica Regular, es una labor sacrificada y llena de retos que asumimos diariamente en el que hacer educativo, para un niño y una niña de Educación Inicial la cual oscila entre los 3 y 6 años, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar. Así mismo, la medida en que el infante recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información, pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

En tal sentido el motivo de consideración del tema las actividades lúdicas en el aula de preescolar como estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer su motricidad gruesa, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación ciudadana.

Es por esto por lo que nos hemos propuesto realizarse el siguiente trabajo de investigación titulado: APLICACIÓN DEL PROGRAMA “ACTIVIDADES LÚDICAS” PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 014 JUAN

PABLO II LLICUA, AMARILIS - 2017, cuyo propósito es demostrar que a través de la expresión lúdica, los niños pueden ejercitar la motricidad gruesa en la lateralidad, el esquema corporal y el equilibrio; facilitándole de esta forma, la simetría de los movimientos de los músculos que afectan a la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. A continuación, detallamos los capítulos que contiene.

CAPÍTULO I. Desarrolla la problemática de la investigación se formula problemas, objetivos, hipótesis, y también se contiene la justificación importancia viabilidad y limitaciones propias de la investigación.

CAPÍTULO II. Desarrolla el marco teórico de la investigación, para ello se recopila información teórica y conceptual sobre las variables en estudio de los diversos autores o tradistas.

CAPÍTULO III. Presenta el marco teórico metodológico de la investigación que contiene el tipo de investigación, diseño y esquema de la investigación, se indica y desarrolla la población y muestra los instrumentos de recolección de datos; así como las teorías de recojo, procesamiento y presentación de datos.

CAPÍTULO IV. Contiene los resultados de la investigación, se presenta las diversas tablas y gráficos estadísticos debidamente analizados y descritos así mismo también se desarrolla la contratación de hipótesis general en base a la prueba de hipótesis e incluye los aportes científicos de la investigación

CAPITULO V. Presenta la discusión de resultados y también se incluye las conclusiones y recomendaciones, finalmente se presenta las referencias bibliográficas y anexos.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo establecer el efecto del programa “Actividades Lúdicas” para fortalecer la motricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017. La investigación es de tipo aplicada, con su variante diseño cuasi experimental con dos grupos, con una población de 100 niños y niñas, la muestra fue de 50 estudiantes, tanto para el grupo de control (25), como experimental (25), con las técnicas del fichaje y la observación. Se desarrollaron las sesiones de aprendizaje y coincidimos con el planteamiento de Bernan Mason, donde se busca una visión más amplia o diferente a la que siempre se ha visto, con las actividades lúdicas, generar una cantidad de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; y pensar en las otras posibles formas de darle solución al problema, pero en las dimensiones de lateralidad, esquema corporal y equilibrio hallamos en la lúdica que es una característica importante de la motricidad ya que a partir de su utilización se añaden elementos, detalles ideas para el proceso creador en la educación. Con ello determinamos el nivel de motricidad gruesa con la aplicación del programa “Actividades ludicas” donde se pudo determinar que el nivel de motricidad después de la aplicación del programa “Actividades ludicas” el grupo experimental tuvo una mejora significativa a comparación del grupo control, con respecto a la motricidad gruesa.

Palabras claves: Actividades lúdicas, motricidad, motricidad gruesa.

ABSTRACT

The objective of the research was to establish the effect of the "Leisure Activities" program to strengthen the gross motor skills of those in 5-year-old children of the I.E.I. N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017. The research is of an applicative type, with its quasi-experimental design with two groups, with a population of 100 children, the sample was 50 students, both for the control group (25), as experimental (25), with the techniques of signing and observation. The learning sessions were developed and we agree with Bernan Mason's approach, where a broader or different vision is sought, which has always been seen, with recreational activities, to generate a number of ideas or responses to established approaches; and think about the other possible ways of solving the problem, but in the dimensions of laterality, body scheme and balance we find in the playfulness that it is an important characteristic of motor skills since since its use elements are added, details ideas for The creative process in education. With this, we determined the level of gross motor skills with the application of the program "Leisure activities" where it was possible to determine that the level of motor skills after the application of the program "Leisure activities" the experimental group had a significant improvement compared to the control group, with regarding gross motor skills.

Keywords: Playful activities, motor skills, gross motor skills.

INDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
INTRODUCCIÓN	IV
RESUMEN	VII
ABSTRAC	VIII
INDICE	IX

CAPITULO I**PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

1.1. Descripción del problema	11
1.2. Formulación del problema	16
1.3. Objetivos de investigación	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos	17
1.4. Hipótesis	17
1.4.1. Hipótesis general	18
1.4.2. Hipótesis específicas	18
1.5. Sistema de variables	18
1.6. Justificación o importancia	20
1.7. Viabilidad	21
1.5. Limitaciones	21

CAPITULO II**MARCO TEORICO**

2.1. Antecedentes del estudio	22
2.2. Bases teóricas	25
2.2.1. Programa de actividades lúdicas	25
2.2.1.1. El juego manipulado	31

2.2.1.2. Juego simbólico	33
2.2.1.3. Juego motor	34
2.2.2. La motricidad	36
2.2.2.1. Motricidad gruesa	38
2.2.2.2. Lateralidad	40
2.2.2.3. Esquema corporal	43
2.2.2.4. Equilibrio	44
2.3. Definición de términos básicos	47

CAPITULO III

METODOLÓGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y nivel de investigación	50
3.2. Diseño de investigación	50
3.3. Población y muestra	51
3.4. Definición operativa de instrumento	51
3.5. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos	52

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Tratamiento estadística y análisis de datos	55
4.2. Prueba de hipótesis	61

CAPITULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1 Discusión de los resultados	67
---------------------------------	----

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

REFERENCIA BIBLIOGRAFICAS

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas está el juego y la lúdica. Juego viene de raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, le precede del latín *ludicer, ludicruz*; del francés *ludique, ludus* y del castellano de *lúdico* o *lúdico* que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego.

Retomemos un poco el tiempo y pasemos por los siglos: los Romanos definieron lúdica como la plástica animada y creativa, como alegría y jolgorio.

Para hebreos era conceptualizado como broma y risa, los alemanes como placer.

En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental. La “Teoría de la expresión” según Bernan Mason plantea que la lúdica desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo delimitada por los fenómenos naturales. A nivel sociocultural se habla del juego como acciones pasadas de generación en generación.

Estas conceptualizaciones y otras que existen nos han presentado la posibilidad que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre

en ganar goce y placer y llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo.

La lúdica desde este punto de vista busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de ser, pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

Los juegos son el motor de la socialización. Aparece cuando el niño ya ha superado la inestabilidad y el egocentrismo. A medida que el niño va evolucionando estas normas se convierten en reglas externas a él. Juego de Reglas afloran los juegos con normas y reglas que respetar. Hacia los 7 años empieza a aparecer otro tipo de juego que es necesariamente social.

la actividad lúdica es importante porque el niño y niña pone en manifiesto una gran cantidad de emociones y al mismo tiempo influye en el desarrollo integral; puede considerarse como una actitud a la que va unida un cierto grado de elección y una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales de usar objetos, materiales o ideas, en ello reside su conexión con el arte y las diferentes formas de creación. La actividad lúdica es el motor que impulsa la evolución de los mismos durante el periodo sensorio motor de desarrollo de la inteligencia las denominadas reacciones circulares; más adelante la misma adquiere una forma simbólica y constituye un vehículo de expresión y superación de los conflictos.

Pavia (2002), elaboró un proyecto titulado "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares", donde involucraba a cuarenta docentes de

escuelas rurales ubicadas en la región cordillera, en las provincias de Neuquén y Río Negro en Argentina. Desde el inicio del estudio los docentes trabajaron en forma práctica y organizada en su propio terreno con un plan sistemático de observación y registro de las distintas formas que adopta el juego infantil y los modos particulares que tienen los jugadores de realizarlos. La finalidad del proyecto estuvo determinada por el deseo de aportar los elementos útiles que sirvan a la formación docente y su resultado contribuyó a superar la vida cotidiana de algunos niños y por ende algunos obstáculos y limitaciones por medio del juego en la relación alumno – docente.

Nuestra Investigación no solo trata el estudio de las actividades lúdicas y la motricidad gruesa, también se justifica desde la formación de la persona y en lo importante que se trabajan en las habilidades motoras finas y gruesas, las cuales son cruciales para tareas importantes que se vendrán más adelante, y a medida que se hagan mayores, las tareas y actividades dirigidas de motricidad gruesa irán disminuyendo. Por lo tanto, es muy importante darles a los niños de esta edad todas las oportunidades posibles para desarrollar la motricidad gruesa.

Todo perfeccionamiento motor requiere un aprendizaje, es decir, una modificación adaptativa del comportamiento de situaciones repetitivas que pone en juego unos procesos cognoscitivos y motores cuyo objetivo es mejorar las habilidades. La motricidad abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: El control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, entre otros y la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan

estos movimientos al hacer interiorización y la obstrucción de todo este proceso global.

Rigal, Paolette y Pottman (2008) plantean que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta.

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humanos, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre. (González,1998).

Esta problemática hace necesario tomar acciones en el aula de educación inicial, fortaleciendo en los niño/as desde temprana edad una coordinación motriz por medio de las actividades lúdicas. No realizar simplemente juegos sin sentido, sino que se debe de monitorear cada uno de los avances en estas actividades, el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo.

Como docentes observamos que en la carrera profesional de educación inicial, que los niños muchas veces realizan juegos que no tienen sentido para su formación, sólo en muchos casos lo hacen como una motivación para las docentes; el fin fundamental de este trabajo, es proporcionar a la comunidad educativa, un conjunto de estrategias

metodológicas que ayuden a fortalecer la motricidad gruesa, esta difusión es responsabilidad exclusiva de las maestras del nivel II de la educación.

En la institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis, trataremos de proponer una sistemática realización y desarrollo de la motricidad gruesa que tiene una vital importancia, que a lo largo del tiempo se ha atribuido a la educación inicial y física, trataremos de desembocar en la formación de un módulo más complejo de “educación integral”, que constituye en nuestros días con un área distinta en cuanto a fines, métodos y orientación, esta es la educación motriz. Consideramos que la madurez motriz, fundamenta todos los aspectos del desarrollo integral del niño, puesto que fomenta globalmente todos los planos vitales que constituyen la mente y el cuerpo en general.

El aporte que deseamos dejar con nuestro trabajo de investigación es una propuesta a la psicología genética y la adecuada formación en la Educación Inicial, proponer una necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y su entorno, estableciendo un mundo de relaciones simbióticas, entre la más importante del aspecto emocional en la evolución del individuo. La introducción de este aspecto es el lazo que une lo orgánico con lo psíquico y esta comunicación influirá en el tono postural del niño, modificando indudablemente sus actitudes; porque en el campo de la psicomotricidad de la educación inicial, se debe marcar una doble acción sobre el sujeto, considerando este en doble vertientes individual y social, en tal sentido que el nivel psicomotor debe aportar la

necesidad del movimiento, en el desarrollo general y porque lo considera como el paso previo hacia el pensamiento conceptual.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es el efecto del programa “Actividades Lúdicas” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cómo influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos manipulativos para fortalecer la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.
- ¿De qué manera influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos simbólicos para fortalecer el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.
- ¿En qué medida influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos motores para fortalecer el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Establecer el efecto del programa “Actividades Lúdicas” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprobar la influencia de la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos manipulativos para fortalecer la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.
- Determinar la manera cómo influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos simbólicos para fortalecer el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.
- Evaluar la medida cómo influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos motores para fortalecer el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.

1.4. HIPÓTESIS.

1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

Si determinamos el efecto del programa “Actividades Lúdicas”, entonces, fortaleceremos la motricidad gruesa en los niños de la

Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.

1.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- Si determinamos la influencia de la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos manipulativos, entonces, se fortalecerá la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.
- Si Experimentamos la manera cómo influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos simbólicos, entonces se fortalecerá el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.
- Si Evaluamos la medida cómo influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos motores, entonces se fortalecerá el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.

1.5. SISTEMA DE VARIABLES.

1.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE.

Programa Actividades Lúdicas.

1.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE.

Motricidad Gruesa.

1.5.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VI ACTIVIDADES LÚDICAS	• Juego manipulativo	<ul style="list-style-type: none"> • Coge varios balones y lo lanza lo más lejos posible. • Abrochan los botones de una camisa o blusa correctamente y cada vez en menos tiempo. • Atan una soga a un árbol cada vez con menor tiempo. • Llenan y vacían agua a un recipiente cada vez más correctamente. • Golpean cada vez con mayor precisión instrumentos de percusión. • Trazan una línea con un plumón cada vez más perfecta. • Moldean correctamente figuras de animales con plastilina.
	• Juego simbólico.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Convierte un palo de escoba en un caballito y lo hace activar de diferentes formas (corriendo, saltando, marchando, etc.). ▪ Con ladrillos convirtiéndolo en carros realizan una actividad de tránsito de su ciudad. ▪ Toma una silla de madera y lo pone como un mostrador de una tienda e invita a los demás a realizar sus compras. ▪ En grupo de seis, transforman a sus amigos en una familia (Abuelo, abuela, papá, mamá, hermana (o), otros). ▪ Toma muñecas y otros juguetes y juegan a todo lo que ocurre en un hospital diariamente y las actividades de los médicos, enfermeros, pacientes y otros.
	• Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrolla el juego corre que te agarro. ▪ Lanza una pequeña pelota y corre para no ser atrapado por aquel que coge el baloncito. ▪ Desarrolla la actividad lúdica con la práctica de juegos clásicos. (pateando el balón, tirando la pelota a la pared, tratando de encestar a un aro, tirando pelotitas para embocar en pequeños hoyos, pasando el balón sobre una pequeña red, etc.).
VD MOTRICIDAD GRUESA	Lateralidad.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifican el lado derecho e izquierdo de su cuerpo. ✓ Patea el balón con el lado dominante. ✓ Patea el balón con el lado no dominante. ✓ Lanza hacia arriba el balón con una mano y recibe con la otra. ✓ Realiza movimientos asimétricos de miembros superiores. ✓ Realiza movimientos superiores de miembros inferiores. ✓ Cierra el ojo al mirar por el agujero de un tubo. ✓ Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y recibe con la otra.
	Esquema corporal.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica su cabeza, ojos, ceja, parpados, quijada. ✓ Identifica con los ojos cerrados partes del cuerpo del lado derecho e izquierdo. ✓ Diferencia de las extremidades inferiores de las superiores. ✓ Ubica los miembros superiores siguiendo el comando: adelante, atrás, derecha, izquierda. ✓ Ubica la cara en si misma. ✓ Salta en el sitio con los pies separados y juntos.
	Equilibrio.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se mantiene sobre un pie en un tiempo determinado. ✓ Camina sobre un círculo sin salirse de la línea. ✓ Sube y baja escaleras apoyadas con una sola mano. ✓ Salta sobre un pie. ✓ Camina en línea recta. ✓ Camina empinado en la punta de sus pies. ✓ Camina en zig – zag. ✓ Realiza más de tres saltos en un solo pie. ✓ Salta sobre un obstáculo.

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.

Justificamos nuestra investigación porque consideramos que el ejercicio de la motricidad junto con la multiplicidad de experiencias corporales son necesidades fundamentales del niño, cuya satisfacción es necesaria para la salud y para su crecimiento, así como para la formación de su personalidad. Más aún que ejercitar sus músculos, el niño necesita probar su fuerza sus capacidades de comprensión y de ejecución, en resumen, su voluntad. Para esto hay que enfrentarlo a problemas a su medida y a situaciones que despierten sus intereses. Para responder a estas preocupaciones pedagógicas las personas encargadas de la educación deberían mostrar gran interés por utilizar el juego.

Es importante porqué busca el perfeccionamiento motor que requiere de un aprendizaje, es decir, una modificación adaptativa del comportamiento de situaciones repetitivas que pone en juego unos procesos cognoscitivos y motores cuyo objetivo es mejorar las habilidades. Considerando siempre que la habilidad es el nivel de competencia alcanzado en la realización de la tarea motriz incrementando la precisión y eficacia. No se trata de una capacidad fija, sino que se ajusta con flexibilidad a las variaciones del medio externo gracias a la coordinación, y a la destreza. Por lo tanto, el cerebro actúa como un ordenador complejo que controla la ejecución de los movimientos y los corrige a medida que transcurre la acción.

1.7. VIABILIDAD.

La presente investigación es viable, por la predisposición de los investigadores, en el desarrollo y la aplicación de la propuesta que se plantea, y a la vez contar con la disponibilidad de recursos financieros que permitan lo planificado en la construcción del trabajo de investigación en sus diferentes etapas, también se tiene la facilidad de acceso a la institución educativa materia de la investigación para poder realizar la aplicación de manera que la investigación planteada en su implementación permita cumplir con los objetivos de la investigación.

1.8. LIMITACIONES

Toda investigación tiene limitaciones y algunas pueden quedar implícitamente discretas en otros aspectos de la formulación del problema, pero es necesario plantear esas limitaciones con la mayor claridad posible:

En el desarrollo de nuestro trabajo de investigación consideramos que vamos a encontrar las limitaciones siguientes:

- ✓ El factor económico, siempre va a ser una limitante para la realización del trabajo de investigación.
- ✓ Carencia de fuentes bibliográficas sobre nuestro tema, adecuadas para el desarrollo de la investigación.
- ✓ Factor tiempo para aplicar adecuadamente los instrumentos elaborados y el tiempo que nos puedan dar las profesoras del aula.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

A NIVEL INTERNACIONAL

Lorena Romero, Zenia Escorihuela (2009). Con su tesis titulado: “LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN INICIAL”, de La Universidad Pedagógica Experimental El Libertador de Venezuela. Cuyo resultado fue el siguiente: Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en educación inicial. el 98% de los resultados afirman que dichas actividades son fundamentales en la educación inicial ya que facilita la expresión, la espontaneidad y la socialización. Se toma como referencia por coincidir con el tema de investigación.

A NIVEL NACIONAL

Pajuelo Chavez, Elsa (1991) en su tesis titulada: “LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN SU EDUCACION DEL NIÑO” – CERRO DE PASCO EN EL AÑO 1991”. del mismo modo de conclusión menciona lo siguiente: El juego es la única tesis recomendado para que el niño prepare su capacidad de actitudes para su futura vida social, por eso el juego, trabajo de aprendizaje hay una relación de complementación.

A NIVEL LOCAL

Condezo Postillos y otros (2012) en su tesis titulada: “APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA

SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. I. N° 005, HUÁNUCO - 2011". Llegaron a la siguiente conclusión: Al incorporar los juegos infantiles como estrategia metodológica, se han logrado efectos positivos, donde permitió que los alumnos del grupo experimental desarrollan eficientemente su socialización.

ALATA HIDALGO y otros (2014) en su tesis titulada: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I. E. I. N° 161 "SAN PEDRO DE CANI" HUÁNUCO – 2013. Llegaron a la siguiente conclusión: Se comprobó que el juego como estrategia metodológica, favorece significativamente el aprendizaje de la lecto – escritura en los niños y niñas de 5 años.

Gonzales Rojas y otros (2015) en su tesis titulada: APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I. E. I. N° 068 DE PACHACHUPAN, ACOMAYO HUÁNUCO – 2014. Llegaron a la siguiente conclusión: Respecto al objetivo general trazado, se determinó la efectividad que tiene la aplicación del programa "Juegos Infantiles", lográndose mejorar la motricidad fina, donde el 80% de los niños, poseían un nivel de inicio, en cuanto a su motricidad fina, antes de realizar esta aplicación, para luego lograr que ellos logren una nota de 19.45, lo que se demostró el aprendizaje esperado.

Castillo Claudio y otros (2016) en su tesis titulada: PROGRAMA “ACUATIKITDS” PARA EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32223 MARIANO DAMASO BERAUN, HUÁNUCO – 2015. Llegaron a la siguiente conclusión: Este programa es efectivo para desarrollar el nivel de motricidad gruesa de niños de 4 años, después de aplicar 12 sesiones de aprendizaje.

Cruz Ponce y otros, en su tesis titulada: APLICACIÓN DEL PROGRAMA “ACTIVIDADES LUDICAS” PARA FORTALECER LOS VALORES BASICOS EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE I.E.I N° 012 EI VALLE – HUÁNUCO _ 2012. Llegaron a la siguiente conclusión: Se determinó la efectividad del Programa “ACTIVIDADES LUDICAS” para fortalecer los valores básicos en los niños de cinco años de I.E N° 012 el valle –Huánuco _ 2012” así como lo demuestra los resultados del post test del grupo control y el grupo experimental con una “t” calculada = 9.31 que, es mayor a la “t” critica = 1.69 a un nivel de significación de 0,05 por lo que se acepta la H_1 y se rechaza H_0 . El Programa “ACTIVIDADES LUDICAS” se aplicó 10 sesiones experimentales debidamente seleccionadas, organizadas y sistematizadas en cuentos sobre los valores básicos y juegos; se aplicó adecuadamente a los niños, donde se demostró un resultado significativo en cada uno de ellos para fortalecer los valores básicos como respeto, honestidad y responsabilidad.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

a) DEFINICIÓN DE PROGRAMA.

Inicialmente el término *Programa* sirve para denotar aquella agrupación de actividades que tanto en secuencia o simultáneas son ejecutadas por un equipo de individuos a fin de que se cumpla un objetivo. Desde el programa de una exposición, hasta las escenas que componen a un espectáculo televisivo reciben el nombre de programa. Su versátil aplicación sin embargo expande su uso a cualquier campo de la investigación y análisis. Sin alejarnos mucho de la concepción original del término, un programa es un grupo de elementos sincronizados que desarrollan las acciones de una función para completar una tarea. Hoy en día por medio de ejemplos simples podemos desarrollar una clara idea de lo que es un programa y cómo usarlo.

b) DEFINICIÓN DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS.

La presente investigación del programa "Actividades Lúdicas". Tiene como base a tres dimensiones; dimensión simbólica o Representativa, dimensión Reglado, dimensión cooperativa.

Dimensión simbólica o Representativa: Predomina la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos.

Dimensión de reglas: Las reglas aparecen aproximadamente de 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante. En estos juegos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

Dimensión Cooperativa: buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

El propósito de este programa es fortalecer los valores básicos mediante los juegos y así motivar la atención de los docentes para que sobre la base de su pedagogía orienten adecuadamente a los niños, en el desarrollo de su motricidad gruesa.

c) FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA ACTIVIDADES LÚDICAS

Hemos planteado un programa de actividades lúdicas para desarrollar la sicomotricidad, no únicamente como una repetición de ejercicios sistemáticos, monótonos y sin sentido para el niño, sino que queremos diversificar la expresión corporal planteando varias posibilidades de trabajar y expresarse con el cuerpo como son: El cuento motor; Circuitos; Juegos, dinámicas y danzas; dramatización de cuentos y relajación. Siendo estos recursos mucho más lúdicos, atractivos y significativos para el niño/a.

En las distintas sesiones iremos trabajando cada uno de estos aspectos, combinándolos en una misma sesión cuando sea posible como en el caso de circuitos, juegos, dinámicas y danzas o la relajación que estará presente prácticamente en todas las sesiones cuando creamos necesario o siempre que interese.

d) CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA ACTIVIDADES LUDICAS

- 1. Es sencillo y aplicable:** Porque consta juegos estratégicos sobre los valores.
- 2. Es motivador:** Porque presenta diversas actividades que están diseñadas para despertar el interés en los alumnos e incentivar la práctica de valores.
- 3. Es significativo:** Porque nos enseña respetuosos, responsables y honestos mediante la práctica de valores.
- 4. Es entretenido:** Porque presenta una serie de características que captan la atención del alumno y hace que esté motivado en el desarrollo del programa.

e) EL JUEGO

B. J. Cratty (1974) 46 p. centra su análisis de los juegos en la importancia del comportamiento humano regulado a través de las actividades lúdicas. Los juegos para el autor a la actividad motora y la condición física, capacidad motriz y otros tipos de movimientos.

Bruner y Garvey (1977) 54 p., retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los

sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura).

Bronfenbrenner (1987), por su parte, opina que existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además, considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

f) EL JUEGO Y EDUCACION

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas.

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológica, social y espiritual de los juegos del hombre su importancia educativa es trascendente y vital al respecto.

El juego y la educación deben ser correlativo porque educación proviene de latín Educere implica moverse, fluirse, es un desarrollador de sus potencialidades, físicas psicológicas, sociales y espirituales desde el interior de la persona que se educa, en ese contexto el juego como medio educativo debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta de individuo.

De igual modo se dice que: “la aplicación provechosa de los juegos posibilita al desarrollo biológico, psicológico y espiritual del niño. Sin embargo, en muchas escuelas se prepondera en valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante, a una obediencia ciega, pese a la modernidad que vivimos todavía siguen las lastradas en vergonzosos tradicionalismos donde el juego es admitido solamente al horario del recreo”.

Así mismo MINEDU (2011) señala; “el juego es omnipotente educativo, ya que brinda la oportunidad al niño, para que experimente y

ponga en práctica toda su habilidad y para que se conozca mayor en el sentido de lo que pueda o no hacer”.

g) IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN.

La importancia del juego en la educación es grande pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica, ejercita las funciones psíquicas.

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

De igual modo se dice que: “la aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico y espiritual del niño, sin embargo en muchas escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador alienante a una obediencia ciega, pese a una modernidad en que vivimos todavía siguen el tradicionalismo donde el juego es admitido solamente en el horario de recreo”.

h) CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla al niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación,

siendo así el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela, el juego presenta una serie de características a respecto tenemos:

De igual modo se dice que: “Dentro de las características del juego tenemos que: el juego es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológica, social y educativo permite descubrir ciertas anormalidades biológicas, sociales como también permite corregirla. En el niño el juego constituye una preparación, una actividad un ejercicio. El juego permite observar la conducta del niño tanto en sus posibles causas y efectos materiales que pueden ser aprovechados para la terapia en base analítica.”

2.2.1.1. JUEGO MANIPULADO

a) DEFINICIÓN

Camels (2010): “Los juegos remite a la presencia del cuerpo y sus manifestaciones. Implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar”. Estos juegos corporales en la Educación Inicial se despliegan en la interacción entre la niña, el niño, su maestra, maestro y agente educativo por medio de la manipulación, que contienen toda la riqueza lúdica del arrullo, el vaivén y el ocultamiento, que son la base de la confianza, la seguridad y la identidad del sujeto.

Los juegos de manipulación, es una de las actividades más características de las niñas y los niños en la Educación Inicial, permanentemente están en contacto directo con objetos y materiales que son instrumentos de su educación, están tocando, probando, experimentando y explorando con cada uno de ellos.

El momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75). En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación.

b) IMPORTANCIA DEL JUEGO MANIPULADO.

Las actividades lúdicas, son actividades de vital importancia en la educación inicial, la niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego manipulado y los otros es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En este aspecto, los juegos manipulados, tiene un papel fundamental para la educación del niño, en la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos. En este mismo sentido, el proceso por el cual la niña y el niño comparten el mundo de las normas educativas y sociales se promueve y practica en los juegos de reglas.

Sarlé (2010): En los niños pequeños, suponen un momento particular en su proceso de desarrollo evolutivo y sociocultural, y no se adquieren tempranamente. Para jugar juegos con manipulación, se necesita el monitoreo de parte de la profesora o la compañía del adulto o

un par más competente. En el aprendizaje de los mismos es frecuente que las reglas se “reinterpreten” para hacer posible el juego, adaptándolas y dando lugar progresivamente a mayores niveles de complejidad hasta llegar a jugar tal y como las mismas reglas lo establecen.

2.2.1.2. JUEGO SIMBÓLICO.

a) DEFINICIÓN.

En psicología infantil se refiere a la creación de representaciones mentales que le permiten a un niño en un futuro desenvolverse. Por medio de la representación simbólica el niño deforma la realidad para satisfacer sus necesidades.

Freud, dentro de su teoría Psicogenética, se refiere a la renuncia de la satisfacción instintiva en la medida en que el juego le permite al niño no oponer resistencia a la partida de su madre, poniendo en escena en el juego la desaparición y el retorno de los objetos, dice que los niños repiten en sus juegos todo lo que en la vida les ha causado una fuerte impresión descargando de esta manera la energía de la misma.

Erikson, sostiene que el juego es una función del “Yo”, que expresa un intento de sincronizar los procesos corporales y sociales en el sí mismo. Aunque no niega la posibilidad de una lectura simbólica del juego, enfatiza la posibilidad de una lectura simbólica del juego, enfatizar la necesidad yoica de dominar las diferentes áreas de la vida. El objetivo del juego consistirá en alucinar un dominio yoico, pero también practicarlo en una realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real.

Tomando los planteamientos de Freud, Erikson, podemos considerar que ambos autores, consideran que el juego la vía regia para la comprensión de los esfuerzos que el Yo del niño realiza con el objeto de lograr una síntesis. En un comienzo consiste en la exploración por repetición de percepción sensual, sensaciones kinestésicas, vocalizaciones, etc. Más adelante, el niño juega con personas y objetos a los que tiene fácil acceso.

2.2.1.3. JUEGO MOTOR.

a) DEFINICIÓN.

Son los juegos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora. Desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psicológico de los niños en las edades tempranas, constituyendo un gran medio educativo que influye en la evolución del niño. (<https://taisbru.wikispaces.com/Juego+motor>).

El juego motor, proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia. Y de las cualidades morales: la voluntad, el valor, la perseverancia, la disciplina y el colectivismo. Gracias a este juego los esquemas de acción recién adquiridos por el niño se practican y se consolidan. Además de los esquemas corporales. Todo va ligado al aspecto afectivo e intelectual. Además, el niño va adquiriendo conocimientos por la experiencia y por la explicación verbal.

Moreno Murcia (2013), No hay que olvidar que el juego motriz o juego motor, es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y, es en esta etapa, cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal.

El juego motor en el nivel inicial se despliega a lo largo de la infancia en tres niveles evolutivos (Garaigordobil, 1990): Juegos con su propio cuerpo; juegos con su propio cuerpo y los objetos, y los juegos con su propio cuerpo, con objetos y con los otros.

Durante los tres primeros años las actividades lúdicas variadas van a ayudar a adquirir cierta capacidad visomotora (coordinación oculo-manual, que se debe a los efectos conjugados entre la maduración y el ejercicio) y un control preciso de sus músculos. Entre los 3 y 4 años los juegos motrices son variados y de gran ayuda en el desarrollo psicomotriz infantil. Realiza construcciones de cubos en equilibrio y empieza a tener cierta destreza en la coordinación visomotora jugando a apilar, juntar, encajar, hacer rodar, mostrando además un gran interés por estas actividades. Entre los juegos que más se realizan en estas edades encontramos los juegos de equilibrio con la carretilla o el triciclo, juegos con pelota, juegos de correr, juegos de patear objetos o juegos de dar volteretas. También empieza a dibujar y pintar con un carácter claramente lúdico.

Durante la Educación Inicial (4 y 5) años mejoran en el salto, brinco, juegan a andar por diferentes superficies, es decir, existe una mejora en la coordinación dinámica general o global y una mejora en el equilibrio. También empiezan a realizar juegos organizados sencillos de pelota y juegos de habilidad corporal (mejora en la percepción espacio-visual y la coordinación óculo-motriz y óculo-manual). Empieza a realizar actividades en grupo, donde comienzan a desarrollarse los juegos de imitación.

2.2.2. LA MOTRICIDAD.

a) DEFINICIÓN.

El término motricidad se emplea para referirse al movimiento voluntario de una persona, coordinado por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan. La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades.

la motricidad, más complejo es el mecanismo que la planifica, regula, elabora y ejecuta. La motricidad conduce a esquemas de acción sensoriales que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles. La motricidad retrata, en términos de acción, los productos y los procesos funcionales creadores de nuevas acciones sobre acciones anteriores. Por la

motricidad utilizadora, exploratoria, inventiva y constructiva, el Hombre y el niño, humanizando, esto es, socializando el movimiento, adquirirán el conocimiento.” (Vítor Da Fonseca, 1989).

b) IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD.

La motricidad es importante, porque se refiere a la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo; sabemos que, en ella, intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo y va más allá de la realización de movimientos y gestos. Incluye además la espontaneidad, la creatividad, etc.

Al nacer un niño sus movimientos son involuntarios e inconscientes. A medida que van creciendo van volviéndose movimientos intencionados, pero con muy poca coordinación hasta que ya son completamente capaces de coordinar y dirigir todos los movimientos.

Una de las primeras manifestaciones de la motricidad es el juego, que poco a poco se va haciendo más complejo con los estímulos y experiencias, lo que hace que los movimientos cada vez sean más coordinados.

La motricidad se relaciona con todos los movimientos que de manera coordinada y voluntaria realiza el niño con pequeños y grandes grupos de músculos. Estos movimientos constituyen la base para adquirir el desarrollo de las áreas cognitivas y del lenguaje. El ritmo de evolución, como siempre, varía de un niño a otro. Cada niño lleva su propio ritmo y su desarrollo. Los niños desarrollan dos tipos de motricidad a la vez: la fina y la gruesa.

2.2.2.1. MOTRICIDAD GRUESA.

a) DEFINICIÓN.

La motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo - caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

b) IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA.

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.

Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc.

La motricidad gruesa también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y

experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos.

c) MOTRICIDAD GRUESA VS MOTRICIDAD FINA.

La motricidad fina se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan.

Estos músculos son los que posibilitan: la coordinación ojo-mano, abrir, cerrar y mover los ojos, mover la lengua, sonreír, soplar, hacer nudos en los cordones, agarrar un objeto, recortar una figura...etc.

La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la

motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio etc.

La motricidad también abarca las habilidades de los niños para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

2.2.2.2. LATERALIDAD.

a) DEFINICIÓN.

Le Boulch: “Es la expresión de un predominio motor realizado con las partes del cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda”.

Reid: “Es la tendencia por utilizar un lado con preferencia del otro”.

La lateralidad es la preferencia que muestran la mayoría de los seres humanos por un lado de su propio cuerpo, determinado por el predominio que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro.

La lateralización es el proceso por el que se desarrolla la lateralidad. Es importante una adecuada lateralización previa para el aprendizaje de la lecto-escritura y la completa madurez del lenguaje.

Hay varios tipos de lateralidad:

1. La lateralidad homogénea diestra: Es cuando en una determinada persona, el ojo, la mano, el oído y el pie predominantes están en el lado derecho.
2. La lateralidad homogénea zurda: Es cuando en una determinada persona, el ojo, la mano, el oído y el pie predominantes están del lado izquierdo.
3. La lateralidad cruzada: es cuando en una determinada persona el ojo la mano el oído el pie no se ubican en el mismo lado del cuerpo.

Algunos autores hablan de lateralidad ambidiestra cuando no hay predominancia de ninguno de los dos lados del cuerpo. A ciencia cierta no se puede determinar porque algunas personas son diestras y otras zurdas. La lateralidad se va desarrollando siguiendo un proceso que pasa por tres fases:

Fase de indiferenciación. (0-2 años) Sucede en el periodo sensoriomotor, la lateralidad no está definida ya que el niño va descubriendo poco a poco sus manos y sus posibilidades manipulativas que le permiten interaccionar con el medio.

Fase de alternancia (2-4 años). En esta etapa los niños utilizan las dos manos indistintamente para realizar sus actividades cotidianas.

Fase de automatización (4-7 años). En esta etapa el niño comienza a utilizar un lado en las distintas actividades que realiza: mirar por un agujero, llevarse el auricular del teléfono al oído; Este lado es el dominante.

Más tarde, aunque pueda existir algún periodo de inestabilidad deberá quedar consolidada su lateralidad. Esto suele suceder a partir de los 8 años. Debido a una mala lateralidad pueden surgir diferentes problemas en el siguiente artículo se explica los diferentes problemas y los tratamientos y terapias recomendadas en estos casos. Si picas en "artículo sobre la lateralidad" accederás a él directamente.

b) TIPOS DE LATERALIDAD:

DIESTRO: Predominio cerebral izquierdo. La parte derecha del cuerpo es la que se usa con preferencia.

ZURDO: Nos encontramos en el caso totalmente opuesto, ahora el manejo del cuerpo es el del lado izquierdo, pero el predominio cerebral es el del lado derecho.

DERECHO FALSO: Se da sobre todo en personas que siendo zurdas se les obligó en su día a utilizar el lado derecho.

ZURDO FALSO: Suele ser producto de algún impedimento temporal de importancia o total. La zurdería es consecuencia de motivos ajenos al individuo.

AMBIDIESTRO: Son casos atípicos, pues se muestran zurdos para algunas actividades y/o segmentos corporales, siendo diestros en otros aspectos.

LATERALIDAD CRUZADA: Propia de los que presentan un predominio lateral diestro en unos miembros y zurdos en los otros.

2.2.2.3. ESQUEMA CORPORAL.

Le Boulch: “El conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean”.

Coste: “El resultado de la experiencia del cuerpo de la que el individuo toma poco a poco conciencia, y la forma de relacionarse con el medio, con sus propias posibilidades”.

El esquema corporal es una técnica utilizada en el dibujo de personas o seres vivos. El esquema corporal es una representación del cuerpo, una idea que tenemos sobre nuestro cuerpo y sus diferentes partes y sobre los movimientos que podemos hacer o no con él; es una imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo con relación al medio, estando en situación estática o dinámica. Se utiliza para sugerir la postura en la que va a estar el personaje dibujado.

La manera más habitual es dibujar antes de nada las líneas de dirección del personaje, es decir, las líneas que definen la dirección de su

tronco, piernas, brazos y cuello. Las articulaciones suelen representarse mediante círculos que unen las distintas líneas de dirección, mientras que el tronco se puede representar con un trapecio o dos triángulos y la cabeza con un óvalo.

Tras esto, se pasa a rellenar el cuerpo con figuras tridimensionales: para los segmentos de brazos, piernas y cuello se utilizan cilindros; para el tronco se puede usar un cilindro o una forma más aproximada al tronco real; para manos y pies se suelen utilizar triángulos que sugieran las posturas de estas partes del cuerpo; mientras que para las articulaciones se pasa a esferas.

Sobre este esquema se dibuja la silueta externa del cuerpo sostenida por las figuras ya dibujadas. Posteriormente, el esquema se eliminará dejando tan solo la silueta del personaje, ya que esta técnica es solo orientativa y no debe aparecer en el resultado final.

2.2.2.4. EQUILIBRIO.

Referirse al equilibrio del ser humano remite a la concepción global de las relaciones ser-mundo. El "equilibrio-postural-humano" es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que (al menos en una buena medida) conducen al aprendizaje en general y al aprendizaje propio de la especie humana en particular, y que, a su vez, puede convertirse, si existen fallos, en obstáculo más o menos importante, más o menos significativo, para esos logros.

El sentido del equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

El equilibrio requiere de la integración de dos estructuras complejas:

- El propio cuerpo y su relación espacial.
- Estructura espacial y temporal, que facilita el acceso al mundo de los objetos y las relaciones.

Dentro de las características Orgánicas del Equilibrio tenemos:

- ✓ La musculatura y los órganos sensorios motores son los agentes más destacados en el mantenimiento del equilibrio.
- ✓ El equilibrio estático proyecta el centro de gravedad dentro del área delimitada por los contornos externos de los pies.
- ✓ El equilibrio dinámico, es el estado mediante el que la persona se mueve y durante este movimiento modifica constantemente su polígono de sustentación.

El equilibrio está vinculado directamente con los siguientes sistemas:

- El sistema laberíntico.
- El sistema de sensaciones placenteras.
- El sistema kinestésico.

- Las sensaciones visuales.
- Los esquemas de actitud.
- Los reflejos de equilibración.

Los trastornos del equilibrio afectan la construcción del esquema corporal, dificultad en la estructura espacial y temporal. Además, provoca inseguridad, ansiedad, imprecisión, escasa atención y en algunos casos, inhibición.

En el momento en que el equilibrio se altera, una de las manifestaciones más evidentes que surgen es el vértigo. El vértigo se define como una sensación falsa de giro o desplazamiento de la persona o de los objetos, en otras ocasiones lo que aparece es una sensación de andar sobre una colchoneta o sobre algodones, que es lo que se conoce como mareo.

Para estimular el desarrollo del equilibrio de manera adecuada se debe:

- Evitar situaciones que generen ansiedad e inseguridad por parte del niño/a.
- Educar a partir de una progresión lenta.
- Trabajar el hábito a la altura y la caída.
- Disminuir la ayuda o la contención paulatinamente.
- Introducir juegos, movimientos rítmicos que favorezcan el balanceo.

- Posicionarse, cada vez más rápido, en un primer momento con ayuda y luego sin ayuda.
- Supresión de los ojos en cortos períodos de tiempo. Juegos con ojos cerrados.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.

Actividades lúdicas. Es la técnica de trabajo con actividades sociales que se realizan dentro de las instituciones educativas, y es considerado como una fuente de socialización, es muy importante porque nos ayuda a dotar a los alumnos de competencias sociales y emocionales, y se enseña a sentir donde se trata de lograr ciudadanos más empáticos, solidarios y que sean capaces de prestar ayuda.

Equilibrio. Es una estrategia colectiva óptima en un juego que involucra a dos o más jugadores. También se refiere a un estado de estabilidad, o de balanceo/compensación entre los atributos o características de dos cuerpos o de dos situaciones. Quizás pueda resultar difícil imaginarse una idea de equilibrio, pero esto puede deberse a que, de acuerdo a la disciplina en el cual se lo nombre, podemos ejemplificarlo como atributo de algo específico.

Esquema Corporal. Según Le Boulch: el esquema corporal es el el conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean". Por su parte Coste: señalaba que el esquema

corporal es el resultado de la experiencia del cuerpo de la que el individuo tomo poco a poco conciencia, y la forma de relacionarse con el medio, con sus propias posibilidades”. Para concluir Legido decía que el esquema corporal es la imagen tridimensional en reposo y en movimiento que el individuo tiene de los segmentos de su cuerpo.

Juegos. Es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión.

Juegos manipulables. Es la capacidad que se tiene en una actividad lúdica, para manejar determinadas cosas, trabajos, objetos; implica el dominio de un elemento con las manos o cualquier otro segmento corporal, especialmente aquellos que requieren de precisión para su funcionamiento.

Juego Motor. Son los juegos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora.

Juegos simbólicos. Es la representación mental que le permiten a un niño en un futuro desenvolverse. Por medio de la representación simbólica el niño deforma la realidad para satisfacer sus necesidades.

Lateralidad.- Según Le Boulch: La lateralidad es la expresión de un predominio motor realizado con las partes del cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda”. Por su parte Reidmanifestaba que la lateralidad es la tendencia a utilizar un lado con preferencia del otro.

Motricidad. Es el movimiento voluntario de una persona, coordinado por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan. Sin embargo, el término motricidad tiene otras interpretaciones que van más allá de la mera vinculación con la acción o el movimiento, representa actualmente una ruptura epistemológica en relación con la Educación Física Clásica.

Motricidad gruesa. Son los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 MÉTODOS

El método que se utilizó en la presente investigación fue el experimental, que nos permitió aplicar un programa de actividades lúdicas como recurso pedagógico didáctico para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

También se utilizó el método analítico que nos sirvió para analizar las fuentes de información teórica relacionada a los aspectos referidas a las actividades lúdicas, así como el análisis de los resultados después de la aplicación de los instrumentos para poder conocer la influencia del mismo en la motricidad gruesa de aquellos que están establecidos en la muestra de estudio, para lo cual se presentan cuadros y gráficos estadísticos. Todo esto para poder analizar los resultados de los conocimientos facticos y empíricos.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Tomando como referencia los tipos de investigación que presenta Roberto Hernández Sampieri (2005: 58 – 70) y que han sido adaptadas al campo de las ciencias sociales; en el desarrollo de nuestro trabajo de investigación se utilizó la investigación explicativa, para explicar de qué manera la aplicación del programa de actividades lúdicas, influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

3.2 DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN

Tomando como referencia la clasificación de los diseños experimentales de Hernández Sampieri, el diseño a utilizar en nuestra investigación fué el cuasi experimental, cuyo esquema es el siguiente:

GE: O₁.....X.....O₂

GC: O₃.....O₄

Donde:

GE = Grupo experimental.

GC = Grupo control

O₁ y O₃ = Preprueba.

x = Tratamiento

O₂ y O₄ = Postprueba

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1 Población

La población de estudio estuvo constituida por la totalidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017. En un total de 100.

3.3.2 MUESTRA

La determinación de la muestra se hizo tomando 2 secciones seleccionando de cada uno el total de alumnos y a criterio de las investigadoras (Sampieri, 2011) 50 niños. Para la determinación de muestra se han tenido en cuenta los elementos comunes de los estudiantes: nivel de rendimiento académico, edad, nivel socioeconómico, estrategia metodológica de aprendizaje, entre otros.

A continuación, se detalla:

Secciones	Grupos	Total
Lila	Experimental	25
Naranja	Control	25
Total		50

Fuente: Elaboración de las investigadoras.

1.4. DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1 Instrumentos para la Colecta de Datos

Para el desarrollo de la investigación se seleccionaron y validaron

los siguientes instrumentos:

Fichas de Observación. - El diseño de estas fichas constituyen la herramienta fundamental para el éxito en la obtención de datos y la comprobación de la hipótesis, se elaborará en función a las variables, dimensiones e indicadores de la matriz de consistencia, con la finalidad de recoger datos sobre las capacidades que se desarrollaran al aplicar el programa para desarrollar la motricidad gruesa.

3.5 TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS

3.5.1 Técnicas Para la Colecta de Datos

Para la recolección de los datos se utilizó la Técnica de la Evaluación educativa: Esta técnica se aplicó al grupo experimental y control antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos, con la finalidad de recoger datos relacionados al desarrollo de la motricidad gruesa.

3.5.2 Técnicas Para el Procesamiento de Datos

a) La Revisión y Consistenciación de la Información. - Este paso consistió básicamente en depurar la información revisando los datos contenidos en los instrumentos de trabajo de campo, con el propósito de ajustar los llamados datos primarios (juicio de expertos).

b) Clasificación de la Información. - Se llevó a cabo con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de las

variables independiente y dependiente.

c) La Codificación y Tabulación. - La codificación es la etapa en la que se formó un cuerpo o grupo de símbolos o valores de tal manera que los datos serán tabulados, generalmente se efectuará con números o letras. La tabulación manual se realizó ubicando cada una de las variables en los grupos establecidos en la clasificación de datos, o sea en la distribución de frecuencias. También se utilizó la tabulación mecánica, aplicando programas o paquetes estadísticos de sistema computarizado.

3.5.3 Técnicas Para el Análisis e Interpretación de Datos

a) Estadística Descriptiva para Cada Variable

Medidas de Tendencia central. - Se calculó la media, mediana y moda de los datos agrupados de acuerdo con la escala valorativa de DCN.

Medidas de Dispersión. - Se calculó la desviación típica o estándar, coeficiente de variación y la kurtosis de los datos agrupados de acuerdo con la escala valorativa del DCN.

b) Estadística Inferencial para Cada Variable

Se aplicó la prueba de hipótesis de diferencias de medias usando la distribución normal.

3.5.4 Técnicas Para la Presentación de Datos

a) Cuadros Estadísticos Bidimensionales. - Con la finalidad de presentar datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis, se construyó cuadros estadísticos.

b) Gráficos de Columnas o Barras. - Servió para relacionar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, es propio de un nivel de medición por intervalos, es el más indicado y el más comprensible.

3.5.6 Técnicas Para el Informe Final

a) La Redacción Científica. - Se llevó a cabo siguiendo las pautas que se fundamenta con el cumplimiento del reglamento de grados y títulos del Programa de Segunda Especialización de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” de Huánuco. Es decir, cumpliendo con un diseño o esquema del informe, y para la redacción se tendrá en cuenta: el problema estudiado, los objetivos, el marco teórico, la metodología, técnicas utilizadas, el trabajo de campo, análisis de los resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones propuestas.

b) Sistema Computarizado. - Asimismo, el informe se preparó utilizando distintos procesadores de textos, paquetes y programas, insertando gráficos y textos de un archivo a otro. Algunos de estos programas son: Word y Excel (hoja de cálculo y gráficos) como también el SPSS en su versión 25.

CAPÍTULO IV DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

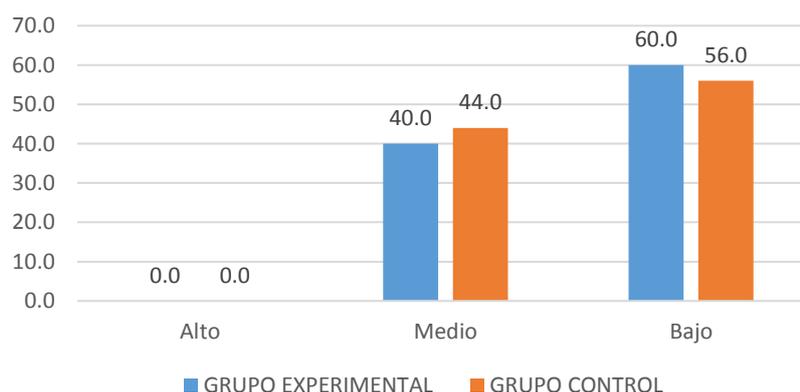
A continuación, presentamos los resultados sistematizados en cuadros y gráficos estadísticos, los mismos que facilitarán el análisis y la interpretación correspondiente.

Cuadro 1. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión lateralidad antes de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN SU DIMENSIÓN LATERALIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	Fi	%	fi	%
Alto	0	0	0	0
Medio	10	40	11	44
Bajo	15	60	14	56

Fuente: Elaborado por los investigadores.

Gráfico 1. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión lateralidad antes de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.



Fuente: Elaborado por los investigadores.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 1 y su gráfico se observa el nivel de motricidad gruesa en su dimensión lateralidad antes de la aplicación del programa "ACTIVIDADES

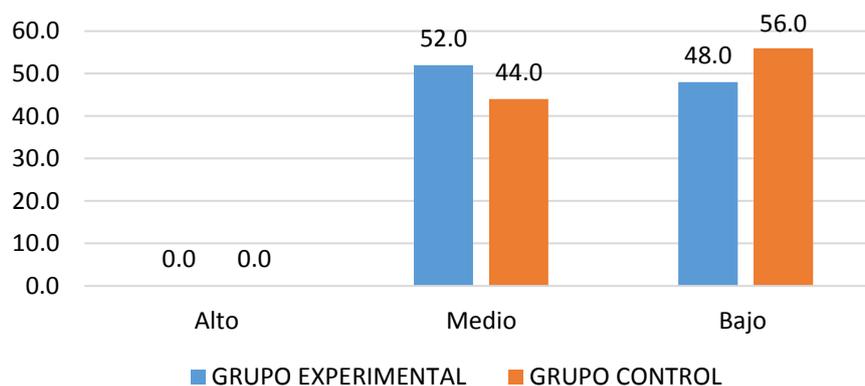
LÚDICAS”, en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017., según grupo experimental y control; En ambos grupos se observa una frecuencia mayoritaria en la escala medio y bajo. Así para el grupo experimental el 60% (15) tienen un nivel bajo y el 40% (10) un nivel medio. Del mismo modo para el grupo control el 56% (14) tienen un nivel bajo y el 44% (11) un nivel medio.

Cuadro 2. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión esquema corporal antes de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS”, en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN SU DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	fi	%	fi	%
Alto	0	0	0	0
Medio	13	52	11	44
Bajo	12	48	14	56

Fuente: Elaborado por las investigadoras.

Gráfico 2. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión esquema corporal antes de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS”, en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.



Fuente: Elaborado por las investigadoras.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 2 y su gráfico se observa el nivel de motricidad gruesa en su dimensión esquema corporal antes de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS”, en niños de la Institución Educativa N° 014 “Juan

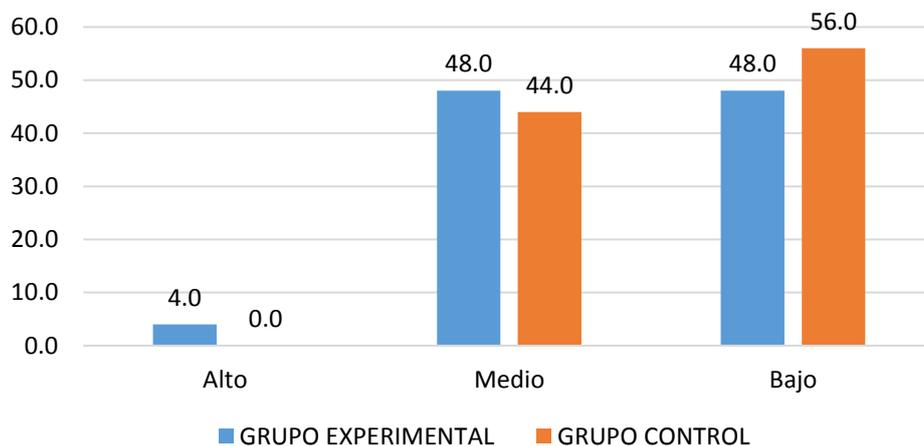
Pablo II” Llicua – Amarilis - Huánuco - 2017, según grupo experimental y control. En ambos grupos se observa una frecuencia mayor en la escala Medio y Bajo. Así para el grupo experimental el 52% (13) tienen un nivel de motricidad gruesa Medio y el 48% (12) un nivel Bajo. Del mismo modo para el grupo control el 56% (14) tienen un nivel de motricidad gruesa Bajo y el 44% (11) un nivel medio.

Cuadro 3. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión equilibrio antes de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN SU DIMENSIÓN EQUILIBRIO	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	fi	%	fi	%
Alto	1	4	0	0
Medio	12	48	11	44
Bajo	12	48	14	56

Fuente: Elaborado por las investigadoras.

Gráfico 3. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión equilibrio antes de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.



Fuente: Elaborado por las investigadoras.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

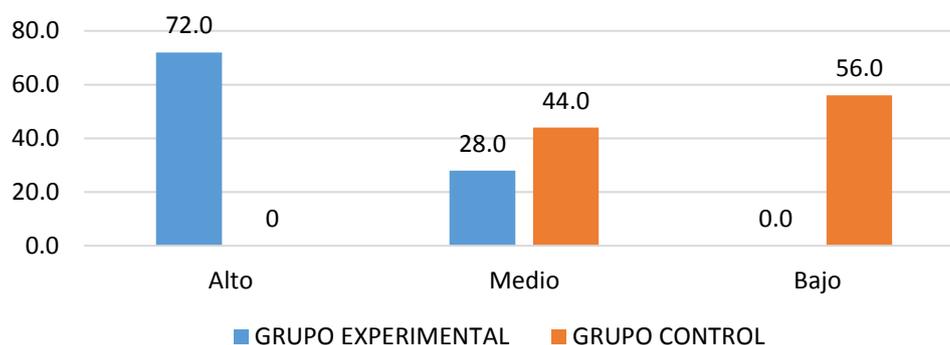
En el cuadro 3 y su gráfico se observa el nivel de motricidad gruesa en su dimensión equilibrio antes de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017, según grupo experimental y control. En ambos grupos se observa una frecuencia mayor en la escala medio y bajo. Así para el grupo experimental el 48% (12) tienen un nivel de motricidad gruesa medio y bajo; y sólo el 4% (1) tiene un nivel alto. Del mismo modo para el grupo control el 56% (14) tienen un nivel bajo y el 44% (11) un nivel medio.

Cuadro 4. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión lateralidad después de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN SU DIMENSIÓN LATERALIDAD	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	fi	%	fi	%
Alto	18	72.0	0	0
Medio	7	28.0	11	44.0
Bajo	0	0.0	14	56.0

Fuente: Elaborado por las investigadoras.

Gráfico 4. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión lateralidad después de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 "Juan Pablo II" Llicua – Amarilis - Huánuco - 2017.



Fuente: Elaborado por los investigadores.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

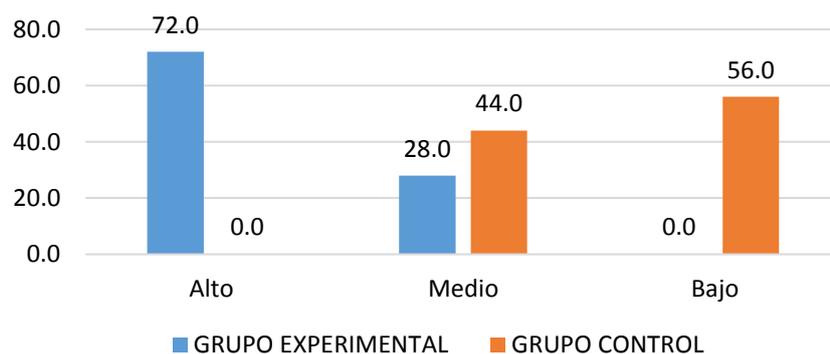
En el cuadro 4 y su gráfico se observa el nivel de motricidad gruesa en su dimensión lateralidad después de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017., según grupo experimental y control. Se observa en el grupo experimental una frecuencia mayor en la escala Alto y Medio, el 72% (18) tienen un nivel de motricidad gruesa alta y sólo el 28% (7) un nivel medio. En tanto, que en el grupo control no se evidenció cambios significativos.

Cuadro 5. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión esquema corporal después de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN SU DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	fi	%	fi	%
Alto	18	72	0	0
Medio	7	28	11	44
Bajo	0	0	14	56

Fuente: Elaborado por los investigadores

Gráfico 5. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión esquema corporal después de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.



Fuente: Elaborado por los investigadores.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el cuadro 5 y su gráfico se observa el nivel de motricidad gruesa en su dimensión esquema corporal después de la aplicación del programa

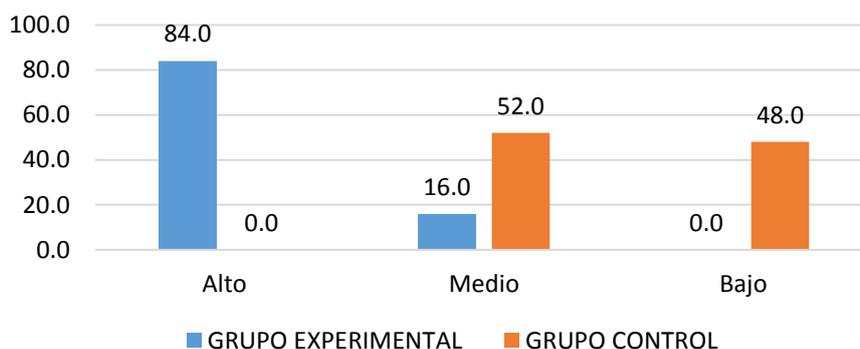
"ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017, según grupo experimental y control. Se observa en el grupo experimental una frecuencia mayoritaria en la escala alto y medio; el 72% (18) tienen un nivel de motricidad gruesa alto y sólo el 28% (7) un nivel medio. En tanto, que en el grupo control no se evidenció cambios significativos.

Cuadro 6. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión equilibrio después de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN SU DIMENSIÓN EQUILIBRIO	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	fi	%	fi	%
Alto	21	84	0	0
Medio	4	16	13	52
Bajo	0	0	12	48

Fuente: Elaborado por los investigadores

Gráfico 6. El nivel de motricidad gruesa en su dimensión equilibrio después de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.



Fuente: Elaborado por los investigadores.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el presente gráfico se observa el nivel de motricidad gruesa en su dimensión equilibrio después de la aplicación del programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis

- 2017, según grupo experimental y control. Se observa en el grupo experimental una frecuencia Mayor en la escala Alto y Medio; el 84% (21) tienen un nivel de motricidad gruesa alto y sólo el 16% (4) un nivel medio. En tanto, que en el grupo control no se evidenció cambios significativos.

4.2. Prueba de Hipótesis

Se aplicó la prueba de hipótesis t de student, para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

Hipótesis Específico 1

a) Formulación de la Hipótesis

H₀: Si no se aplica el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", no mejora el nivel de motricidad gruesa en su dimensión lateralidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

H_a: Si se aplica el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", si mejora el nivel de motricidad gruesa en su dimensión lateralidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

b) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, se trató de verificar si es mayor.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

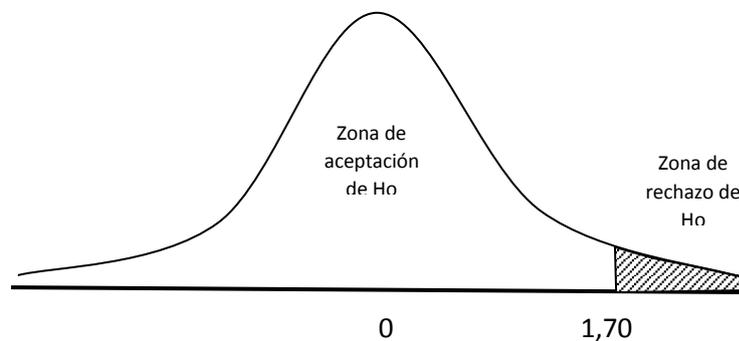
Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia el nivel de confiabilidad es del 95 %.

d) Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 30$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta. Según Martínez Bernardino, en su texto “Estadística y Muestreo”.

e) Cuadro de la prueba

PRUEBA T DE STUDENT		
NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN SU DIMENSIÓN LATERALIDAD		
Media	26.0	42.3
Varianza	65.1	27.6
Observaciones	25	25
Grados de libertad	41	
Estadístico t	8.5	
Valor crítico de t (una cola)	1.7	



En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,7$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo.

f) Cálculo estadístico de la prueba: $t = 8,5$

g) Toma de decisiones

El valor de $t = 8,5$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1,7$ que es la zona de rechazo, por lo tanto rechazamos la hipótesis nula y aceptamos

la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que si aplicamos el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", si mejoraremos el nivel de motricidad gruesa en su dimensión lateralidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017, en comparación con los estudiantes que no recibieron la aplicación del mismo.

Hipótesis específica 2

a) Formulación de la Hipótesis

H₀: Si aplicamos el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", no mejoraremos el nivel de motricidad gruesa en su dimensión esquema corporal en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

H_a: Si aplicamos el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", si mejoraremos el nivel de motricidad gruesa en su dimensión esquema corporal en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

b) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

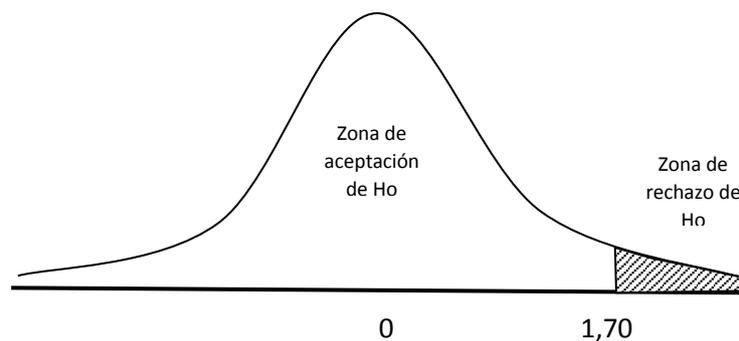
Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia el nivel de confiabilidad es del 95 %.

d) Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 30$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta.

e) Cuadro de la prueba

PRUEBA T DE STUDENT		
NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN SU DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL		
Media	27.5	41.9
Varianza	74.3	31.2
Observaciones	25	25
Grados de libertad	41	
Estadístico t	7.0	
Valor crítico de t (una cola)	1.7	



En el gráfico anterior, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,7$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo.

f) Cálculo estadístico de la prueba: $t = 7,0$

g) Toma de decisiones

El valor de $t = 7,0$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1,7$ que es la zona de rechazo, por lo tanto rechazamos la hipótesis nula y

aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que si aplicamos el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", si mejoraremos el nivel de motricidad gruesa en su dimensión esquema corporal en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017, en comparación con los estudiantes que no recibieron la aplicación del mismo.

Hipótesis Específica 3

a) Formulación de la Hipótesis

H₀: Si aplicamos el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", no mejoraremos el nivel de motricidad gruesa en su dimensión equilibrio en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

H_a: Si aplicamos el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", si mejoraremos el nivel de motricidad gruesa en su dimensión equilibrio en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

b) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral de cola a la derecha, porque se trata de verificar una sola probabilidad.

c) Determinación del nivel de significatividad de la prueba

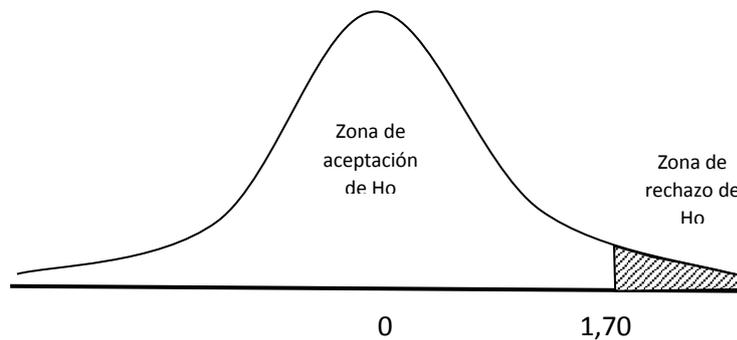
Asumimos el nivel de significancia de la prueba del 5%, en consecuencia el nivel de confiabilidad es del 95 %.

d) Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 30$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta.

e) Cuadro de la prueba

PRUEBA T DE STUDENT		
NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN SU DIMENSIÓN EQUILIBRIO		
Media	28.2	43.2
Varianza	85.6	18.5
Observaciones	25	25
Grados de libertad	34	
Estadístico t	7.4	
Valor crítico de t (una cola)	1.7	



En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = 1,7$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo.

f) Cálculo estadístico de la prueba: $t = 7,4$

g) Toma de decisiones

El valor de $t = 7,4$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 1,7$ que es la zona de rechazo, por lo tanto rechazamos la hipótesis nula y

aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que si aplicamos el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", si mejoraremos el nivel de motricidad gruesa en su dimensión equilibrio en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017, en comparación con los estudiantes que no recibieron la aplicación del mismo.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo presentamos la confrontación de la situación problemática formulada con los referentes bibliográficos, la hipótesis general en base a la prueba de hipótesis y el aporte científico de la investigación.

5.1. Contrastación con los referentes bibliográficos

Los resultados presentados y analizados a través de la estadística descriptiva e inferencial en el capítulo IV tienden a evidenciar estadísticos y parámetros altos para el grupo experimental con respecto al grupo control; este fenómeno se puede observar en todas las variables de investigación analizados, de esta manera se demuestra y verifica en todos sus extremos los objetivos e hipótesis formulados en la investigación.

Estos resultados se evidencian en los cuadros 05, 06,07 y 08 en las que se muestra la superioridad del grupo experimental en relación al grupo de control, en lo referido a motricidad gruesa aplicando el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS" en los diferentes niveles. Rigal, Paolette y Pottman

(2008) plantean que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta.

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humanos, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre (Catalina González 1998).

Esta problemática hace necesario tomar acciones en el aula de educación inicial, fortaleciendo en los niño/as desde temprana edad una coordinación motriz por medio de las actividades lúdicas. No realizar simplemente juegos sin sentido, sino que se debe de monitorear cada uno de los avances en estas actividades, el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo.

En los cuadros 05; 06; 07 y 08 notamos que los resultados de la preprueba y posprueba en lo referido al nivel de motricidad en las dimensiones de lateralidad, esquema corporal y equilibrio al aplicar el programa "ACTIVIDADES LÚDICAS", se muestran diferencias significativas. Estos resultados se presentan en el grupo experimental con tendencias altas, en la pos prueba, situación que se sustenta en la propuesta de la "Teoría de la expresión" según Bernan Mason plantea que la lúdica desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo delimitada por los fenómenos naturales. A nivel sociocultural se habla del juego como

acciones pasadas de generación en generación. La actividad lúdica es importante porque el niño y niña pone en manifiesto una gran cantidad de emociones y al mismo tiempo influye en el desarrollo integral; puede considerarse como una actitud a la que va unida un cierto grado de elección y una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales de uso de objetos, materiales o ideas, en ello reside su conexión con el arte y las diferentes formas de creación. La actividad lúdica es el motor que impulsa la evolución de los mismos durante el periodo sensorio motor de desarrollo de la inteligencia las denominadas reacciones circulares; más adelante la misma adquiere una forma simbólica y constituye un vehículo de expresión y superación de los conflictos.

En el cuadro 05,06,07 y 08 que reporta resultados de la posprueba correspondiente a los aspectos referidos al nivel de motricidad en su dimensión lateralidad, esquema corporal y equilibrio, se observa un mejor rendimiento académico en los estudiantes del grupo experimental con respecto al grupo de control; corroborando de esta manera que el nivel de motricidad gruesa a través del programa actividades lúdicas, influye positivamente en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017.

5.2 Contrastación de la hipótesis general en base a la prueba de hipótesis

Los resultados analizados a través de la estadística inferencial y luego de haber aplicado la prueba de hipótesis, se tiene indicios que nos permite afirmar que el nivel de motricidad gruesa a través del Programa actividades lúdicas en el grupo experimental, es mayor de aquellos

estudiantes del grupo de control, ya que se pudo verificar en cada nivel ya sea en la dimensión lateralidad, esquema corporal y equilibrio a través del programa, los valores calculados siempre están ubicados a la derecha de los valores críticos que es la zona de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que el nivel de motricidad gruesa en sus dimensiones lateralidad, esquema corporal y equilibrio mediante la aplicación del programa actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017, mejora significativamente con la aplicación del programa.

5.3 Aporte Científico de la Investigación

El resultado y producto de nuestra investigación tiene una importancia teórico-científica, pues se trata de una contribución al desarrollo del nivel de educación inicial. A través del programa actividades lúdicas el estudiante aprende y la persona puede llegar a desarrollar un conjunto de capacidades, que le estimula la creatividad, el sentido crítico, la habilidad para el cálculo, para la toma de decisiones y estrategias para la resolución de problemas; todas estas actitudes son indispensables para una mejor comprensión y asimilación de las diferentes áreas del conocimiento, así como para un mejor desempeño en su vida futura, tanto profesional como cotidiana.

De allí que los resultados obtenidos en la presente investigación, permiten aportar información empírica de base sobre la efectividad del programa actividades lúdicas en cuanto a la lateralidad, esquema corporal y

equilibrio, en los estudiantes de educación inicial, la misma que tiene relevancia teórica, práctica y social.

CONCLUSIONES

1. Se determinó el nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación del programa “ACTIVIDADES LUDICAS” en las dimensiones de lateralidad, esquema corporal y equilibrio en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017, tanto en el grupo experimental y control era inadecuado. Después de la aplicación del programa demostramos que en el grupo experimental se tuvo una mejora significativa para estimular la motricidad gruesa en comparación del grupo de control siendo el adecuado.
2. Se determinó el nivel de motricidad gruesa con la aplicación del programa “ACTIVIDADES LUDICAS” donde se pudo determinar que el nivel de MOTRICIDAD después de la aplicación del programa “ACTIVIDADES LUDICAS” el grupo experimental tuvo una mejora significativa a comparación del grupo control siendo el adecuado, en tanto que el grupo experimental es mayor que el grupo control con respecto a la motricidad gruesa.
3. Coincidimos con el planteamiento de **Bernan Mason**, donde se busca una visión más amplia o diferente a la que siempre se ha visto, con las actividades ludicas, generar una cantidad de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; y pensar en las otras posibles formas de darle solución al problema, pero en las dimensiones de lateralidad, esquema corporal y equilibrio hallamos en la lúdica que es una característica importante de la motricidad ya que a partir de su utilización se añaden elementos, detalles ideas para el proceso creador en la educación.

SUGERENCIAS

1. Se sugiere a los docentes de inicial, la aplicación del programa “ACTIVIDADES LUDICAS”, durante el año académico, con la finalidad que permita optimizar el nivel de motricidad gruesa en los niños de inicial.
2. Se recomienda a los Docentes de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017, la aplicación del programa “ACTIVIDADES LUDICAS” a fin de ayudar a los niños a desarrollar su motricidad gruesa y motivándolos a realizar diversos dibujos con detalles únicos, explorando y combinando la diversidad de colores y construyendo nuevas ideas, lo que le permite al estudiante expresar, compartir, aclarar las ideas y el desarrollo de la comprensión, le proporciona grandes beneficios en la vida diaria y en el trabajo.
3. Incentivar a los Docentes de las instituciones educativas de la región Huánuco los resultados de la presente investigación, a fin de aplicar en el proceso enseñanza-aprendizaje que contribuya al mejoramiento de la calidad educativa, por existir indicios más que suficientes como para aceptar la aplicación prioritaria y generalizada del programa “ACTIVIDADES LUDICAS”.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baltazar, G. (2011) Como modificar la conducta infantil. Chile: Editorial CPU, Samaniego.
- Bandura, A. (1960). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. Madrid: Alianza Editorial.
- Bandura, A.. (1978). Modificación de la conducta: análisis de la agresión y la delincuencia. México: Editorial Trillas.
- Bandura, A. (1983). Principios de modificación de la conducta. Salamanca- España.
- Bandura, A. (1984). Teoría del aprendizaje social, Madrid: España-Calpe S.A.
- Bronfenbrenner (1987). Agresividad Infantil- Edición Salamanca – España
- Bruner y Garvey (1977). Teoria de la simulación de la cultura. Editorial
- Cerezo, F. (1997) Conductas Agresivas en la Edad Escolar. Primera Edición. España: Editorial Pirámide.
- Cerezo, F. (2001). Conductas Agresivas en la Edad Escolar. Segunda Edición. España: Editorial Pirámide.
- Cervantes y Epifanio (2006). Conductas del Infante. Edición. España: Editorial Pirámide.
- Cid (2008). Conductas Sociales en los niños. España: Edición Madrid
- Camellas y Cardo (1984). Artes Plásticas. Editorial Salamanca – España
- Conte (2008). Agresividad en los niños. Chile: Editorial Pirámide.

- Cunyas y Maldonado (2013). Agresividad en infantes de 5 años de las zonas rural y urbana de Huancayo. Tesis -UNCP.
- Cuervo (2010). Conductas Agresivas en los niños. Chile: Editorial Pirámide,
- Duque y Sierra (2005). Agresividad en el Niño Preescolar. Guatemala: Editorial San Carlos.
- Elzo (2006) Conducta Agresiva y Ambiente Familiar en Niños de Educación Primaria. Perú
- Echeverry (2000). Evolución de la Agresividad. España: Editorial Madrid.
- Fernandez (2010). Conductas. España: Editorial Madrid.
- Freud (teoría psicogenetica
- Marcelli (1990). Agresividad. Editorial Prince, España.
- Miranda (2010). Problemas en el infante. Perú. Editorial San Marcos.
- Montejano, D. (2008). Exploraciones de la Psicológica. España: Editorial Me. Graw Hill.
- Mondargo (2013). Violencia infantil. Editorial Salamanca – España
- Najera (2002). Cómo evoluciona la agresividad. Ecuador: Editorial Caracol,
- Olveres (2001). Agresión en infantes. Perú: Edición San Marcos.
- Orellana (2011). Educación en infantes. Chile: Editorial Concepcion.
- Oteres (2006). Educación en niños problemas. Perú: Editorial Samaniego.
- Pearce (1995). Niños Problemas. España: Editorial Salamanca.
- Pérez (2010). Educación infantil. Toma II. España: Editorial La Madrid.
- Phares (1976). Agresividad. España: Editorial Mc.Graw Hill.

- .Rodas (2007). Dificultades y Problemas del Niño. Esapaña: Editorial Paraninfo.
- Rellano (1992). Expresión Artísticas. Esapaña: Editorial Paraninfo.
- Rivas, H. (2013). Manual de las técnicas Artistas. Tercera Edición. Perú .
- Rodríguez y Gregario (2006). Agresividad en niños. Ecuador: Editorial Universal.
- Sadurni (2003). Psicología Educacional. Perú: Editorial Libros peruanos.
- Sánchez, H y Reyes, C (1996). Metodología y diseño de la investigación científica. Perú: Editorial Visión Universitaria.
- San Martin (2004). Violencia Familiar. México: Editorial Trotta.
- Serrano, I. (2006). El niño Agresivo. Perú: Ediciones Pirámide.
- Salvat (2011). Derecho de los niños. Editorial Biblioteca Salvat.
- Trujillo (2006). Agresividad. Editorial Feria Internacional.
- Waisburd y Setchowich (1999). Agresividad Infantil. Rusia: Editorial Krausse.
- Winnicott (1982). El juego es una experiencia siempre creadora. Editorial Biblioteca

ANEXO

FICHA DE OBSERVACION

SESIÓN:

FECHA:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SOLO (1)	CON AYUDA (2)	NI CON AYUDA (3)
1	BRAVO BERAUN, Saimy			
2	CARDENAS ZAMBRANO, Junior			
3	CASTRO TUMBAY, Jarumi			
4	CRISOSTOMO RUÍZ, Helin			
5	DAVILA EUGENIO, Aleyda			
6	DELACRUZ MALPARTIDA, Zayumi			
7	DIAZ HUAMAN, Emmanuel			
8	DOMINGUEZ TAPIA, Joseph			
9	ESPINOZA MESA, Deverley			
10	ESPÍRITU ATACHAGUA, Mirian			
11	FLORES TORRES, Edison			
12	GUTIERREZ TRUJILLO, Fiorela			
13	NOREÑA GARAY, Alfrid			
14	NOVOA MERINO, Estefany			
15	PUENTE RÍOS, Thiago			
16	RAFAEL RAMOS, Williams			
17	RAZA PORTA, Zeyda			
18	SACRAMENTO ALVARADO, Alina			
19	SAUCEDO AMBICHO, Osbaldo			
20	SILVA AROSTEGUI, Frank			
21	SOLANO LUJAN, Jade			
22	VILCA OMONTE, Hemanuel			
23	VILLANUEVA MALPARTIDA, Vecky			
24	YNOCENTE ATENCIO, Analis			
25	ZEVALLLOS GUEVARA, Fatima			

FICHA DE OBSERVACION DEL GRUPO EXPERIMENTAL

ERRORES EN MOTRICIDAD GRUESA: DIMENSIÓN LATERALIDAD

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	PRE TEST			POST TEST		
		Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1	BRAVO BERAUN, Saimy						
2	CARDENAS ZAMBRANO, Junior						
3	CASTRO TUMBAY, Jarumi						
4	CRISOSTOMO RUÍZ, Helin						
5	DAVILA EUGENIO, Aleyda						
6	DELACRUZ MALPARTIDA, Zayumi						
7	DIAZ HUAMAN, Emmanuel						
8	DOMINGUEZ TAPIA, Joseph						
9	ESPINOZA MESA, Deverley						
10	ESPÍRITU ATACHAGUA, Mirian						
11	FLORES TORRES, Edison						
12	GUTIERREZ TRUJILLO, Fiorela						
13	NOREÑA GARAY, Alfrid						
14	NOVOA MERINO, Estefany						
15	PUENTE RÍOS, Thiago						
16	RAFAEL RAMOS, Williams						
17	RAZA PORTA, Zeyda						
18	SACRAMENTO ALVARADO, Alina						
19	SAUCEDO AMBICHO, Osbaldo						
20	SILVA AROSTEGUI, Frank						
21	SOLANO LUJAN, Jade						
22	VILCA OMONTE, Hemanuel						
23	VILLANUEVA MALPARTIDA, Vecky						
24	YNOCENTE ATENCIO, Analis						
25	ZEVALLOS GUEVARA, Fátima						

FICHA DE OBSERVACION DEL GRUPO EXPERIMENTAL

ERRORES EN MOTRICIDAD GRUESA: DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	PRE TEST			POST TEST		
		Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1	BRAVO BERAUN, Saimy						
2	CARDENAS ZAMBRANO, Junior						
3	CASTRO TUMBAY, Jarumi						
4	CRISOSTOMO RUÍZ, Helin						
5	DAVILA EUGENIO, Aleyda						
6	DELACRUZ MALPARTIDA, Zayumi						
7	DIAZ HUAMAN, Emmanuel						
8	DOMINGUEZ TAPIA, Joseph						
9	ESPINOZA MESA, Deverley						
10	ESPÍRITU ATACHAGUA, Mirian						
11	FLORES TORRES, Edison						
12	GUTIERREZ TRUJILLO, Fiorela						
13	NOREÑA GARAY, Alfrid						
14	NOVOA MERINO, Estefany						
15	PUENTE RÍOS, Thiago						
16	RAFAEL RAMOS, Williams						
17	RAZA PORTA, Zeyda						
18	SACRAMENTO ALVARADO, Alina						
19	SAUCEDO AMBICHO, Osbaldo						
20	SILVA AROSTEGUI, Frank						
21	SOLANO LUJAN, Jade						
22	VILCA OMONTE, Hemanuel						
23	VILLANUEVA MALPARTIDA, Vecky						
24	YNOCENTE ATENCIO, Analis						
25	ZEVALLOS GUEVARA, Fatima						

FICHA DE OBSERVACION DEL GRUPO EXPERIMENTAL

ERRORES EN MOTRICIDAD GRUESA: DIMENSIÓN EQUILIBRIO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	PRE TEST			POST TEST		
		Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1	BRAVO BERAUN, Saimy						
2	CARDENAS ZAMBRANO, Junior						
3	CASTRO TUMBAY, Jarumi						
4	CRISOSTOMO RUÍZ, Helin						
5	DAVILA EUGENIO, Aleyda						
6	DELACRUZ MALPARTIDA, Zayumi						
7	DIAZ HUAMAN, Emmanuel						
8	DOMINGUEZ TAPIA, Joseph						
9	ESPINOZA MESA, Deverley						
10	ESPÍRITU ATACHAGUA, Mirian						
11	FLORES TORRES, Edison						
12	GUTIERREZ TRUJILLO, Fiorela						
13	NOREÑA GARAY, Alfrid						
14	NOVOA MERINO, Estefany						
15	PUENTE RÍOS, Thiago						
16	RAFAEL RAMOS, Williams						
17	RAZA PORTA, Zeyda						
18	SACRAMENTO ALVARADO, Alina						
19	SAUCEDO AMBICHO, Osbaldo						
20	SILVA AROSTEGUI, Frank						
21	SOLANO LUJAN, Jade						
22	VILCA OMONTE, Hemanuel						
23	VILLANUEVA MALPARTIDA, Vecky						
24	YNOCENTE ATENCIO, Analis						
25	ZEVALLOS GUEVARA, Fátima						

ESCALA DE EVALUACION

ERRORES	DIAGNOSTICO
Alto	<p>El niño logra identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo. Por lo tanto no tendrá dificultades en su lateralidad.</p> <p>El niño logra reconocer las partes de su cuerpo. Por lo tanto no tendrá dificultades en reconocer su esquema corporal.</p> <p>El niño se mantiene en equilibrio en un tiempo determinado. Por lo tanto no tendrá dificultades en realizar movimientos equilibrados.</p>
Medio	<p>El niño logra identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, pero con ayuda. Por lo tanto tendrá leve dificultad en reconocer su lateralidad.</p> <p>El niño logra reconocer las partes de su cuerpo, pero con ayuda. Por lo tanto tendrá dificultades en reconocer su esquema corporal.</p> <p>El niño se mantiene en equilibrio, pero no cumple el tiempo establecido. Por lo tanto tendrá dificultades en realizar movimientos equilibrados.</p>
Bajo	<p>El niño no logra identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo ni con ayuda. Por lo tanto tendrá dificultades en su lateralidad.</p> <p>El niño no logra reconocer las partes de su cuerpo. Por lo tanto tendrá dificultades en reconocer su esquema corporal.</p> <p>El niño no se mantiene en equilibrio en un tiempo determinado. Por lo tanto tendrá dificultades en realizar movimientos equilibrados.</p>

ESCALA DE EVALUACION

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

FECHA DE NACIMIENTO.....

EDAD:..... **AÑOS:**.....**MESES:**..... **DIA:**

INSTITUCION EDUCATIVA:

FICHA DE EVALUACION:.....

LATERALIDAD:

TOTAL DE ERRORES:

ESQUEMA CORPORAL:

TOTAL DE ERRORES:

EQUILIBRIO:

TOTAL DE ERRORES:

SUMATORIA:

TOTAL :

DIAGNOSTICO:

.....
.....
.....

Huánuco, diciembre del 2017

EVALUADORAS:

MATRIZ DE INVESTIGACIÓN

TITULO: APLICACIÓN DEL PROGRAMA “ACTIVIDADES LÚDICAS” PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 014 LLICUA, AMARILIS - 2017.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es el efecto del programa “¿Actividades Lúdicas” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos manipulativos para fortalecer la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos simbólicos para fortalecer el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p> <p>¿En qué medida influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos motores para fortalecer el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Establecer el efecto del programa “Actividades Lúdicas” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos manipulativos para fortalecer la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p> <p>Experimentar la manera cómo influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos simbólicos para fortalecer el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p> <p>Evaluar la medida cómo influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos motores para fortalecer el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL Si determinamos el efecto del programa “Actividades Lúdicas”, entonces, fortaleceremos la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>Si determinamos la influencia de la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos manipulativos, entonces, se fortalecerá la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p> <p>Si Experimentamos la manera cómo influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos simbólicos, entonces se fortalecerá el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p> <p>Si Evaluamos la medida cómo influye la aplicación del programa “Actividades Lúdicas” con juegos motores, entonces podremos demostrar cómo se fortalece el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis - 2017?.</p>	<p>VI</p> <p>ACTIVIDADES LÚDICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> Juego manipulativo Juego simbólico. Juego motor 	<ul style="list-style-type: none"> Coge varios balones y lo lanza lo más lejos posible. Abrochan los botones de una camisa o blusa correctamente y cada vez en menos tiempo. Atan una sog a un árbol cada vez con menor tiempo. Llenan y vacían agua a un recipiente cada vez más correctamente. Golpean cada vez con mayor precisión instrumentos de percusión. Trazan una línea con un plumón cada vez más perfecta. Moldean correctamente figuras de animales con plastilina. Convierte un palo de escoba en un caballito y lo hace activar de diferentes formas (corriendo, saltando, marchando, etc.). Con ladrillos convirtiéndolo en carros realizan una actividad de tránsito de su ciudad. Toma una silla de madera y lo pone como un mostrador de una tienda e invita a los demás a realizar sus compras. En grupo de seis, transforman a sus amigos en una familia (Abuelo, abuela, papá, mamá, hermana (o), otros). Toma muñecas y otros juguetes y juegan a todo lo que ocurre en un hospital diariamente y las actividades de los médicos, enfermeros, pacientes y otros. Desarrolla el juego corre que te agarro. Lanza una pequeña pelota y corre para no ser atrapado por aquel que coge el baloncito. Desarrolla la actividad lúdica con la práctica de juegos clásicos. (pateando el balón, tirando la pelota a la pared, tratando de encestar a un aro, tirando pelotitas para embocar en pequeños hoyos, pasando el balón sobre una pequeña red, etc.). Identifican el lado derecho e izquierdo de su cuerpo. Patea el balón con el lado dominante. Patea el balón con el lado no dominante. Lanza hacia arriba el balón con una mano y recibe con la otra. Realiza movimientos asimétricos de miembros superiores. Realiza movimientos superiores de miembros inferiores. Cierra el ojo al mirar por el agujero de un tubo. Lanza una pelota hacia arriba, da una palmada y recibe con la otra. Identifica su cabeza, ojos, ceja, parpados, quijada. Identifica con los ojos cerrados partes del cuerpo del lado derecho e izquierdo. Diferencia de las extremidades inferiores de las superiores. Ubica los miembros superiores siguiendo el comando: adelante, atrás, derecha, izquierda. Ubica la cara en si misma. Salta en el sitio con los pies separados y juntos. Se mantiene sobre un pie en un tiempo determinado. Camina sobre un círculo sin salirse de la línea. Sube y baja escaleras apoyadas con una sola mano. Salta sobre un pie. Camina en línea recta. Camina empujado en la punta de sus pies. Camina en zig – zag. Realiza más de tres saltos en un solo pie. Salta sobre un obstáculo. 	<p>Población: Todos los alumnos matriculados en la I.E.I. Nº 014 Amarilis 2017, en un total de 100.</p> <p>Muestra: GE: Sección Lila. (25) GC: Sección Naranja (25) TOTAL: 50 Niños.</p> <p>Nivel de Investigación: Experimental</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada.</p> <p>Diseño de investigación: Cuasi experimental</p> <p>Técnicas: Observación, Lista de cotejo, Cuaderno de campo.</p> <p>Técnica de procesamiento de datos, usando el paquete estadístico SPS. Y el programa Excel. Cuadros, gráficos.</p>
			<p>VD</p> <p>MOTRICIDAD GRUESA</p>	<p>Lateralidad.</p> <p>Esquema corporal.</p> <p>Equilibrio.</p>		

EDUCACIÓN INICIAL

PROGRAMA "ACTIVIDADES LÚDICAS"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. TÍTULO:

APLICACIÓN DEL PROGRAMA "ACTIVIDADES LÚDICAS" PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 014 JUAN PABLO II, AMARILIS - 2017.

2.1. AUTORAS:

- ALVA MEJÍA, Gilda.
- JARAMILLO IGARZA, Elva.
- SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

3.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 014 "Juan Pablo II" Amarilis – Huánuco.

4.1. AULA DE EJECUCIÓN:

Lila

II. JUSTIFICACIÓN:

El Programa de "Actividades lúdicas" es un conjunto organizado de actividades en niños y niñas de educación inicial, se llevó a cabo mediante una investigación de campo, con la finalidad de emplearlas como una herramienta de aprendizaje, y de fortalecer la motricidad gruesa, también puede servir para cualquier área de estudio, ya que el mismo proporciona la oportunidad de construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, la misma se fundamentó en una serie de antecedentes relacionados con la variable en estudio. Para ello, se seleccionó una muestra constituida por cincuenta niños (50), tanto para el grupo de control (NARANJA) como para el experimental (LILA) de la Institución Educativa Inicial Nº 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis. Hemos desarrollado este programa para desarrollar la sicomotricidad, no únicamente como una repetición de ejercicios sistemáticos, monótonos y sin sentido para el niño, sino que queremos diversificar la expresión corporal planteando varias posibilidades de trabajar y expresarse con el cuerpo como son: El cuento motor; Circuitos; Juegos, dinámicas y danzas; dramatización de cuentos y relajación. Siendo estos recursos mucho más lúdicos, atractivos y significativos para el niño/a. En las distintas sesiones hemos trabajado cada uno de estos aspectos, combinándolos en una misma sesión cuando sea posible como en el caso de circuitos, juegos, dinámicas y danzas o la relajación que estará presente prácticamente en todas las sesiones cuando creamos necesario o siempre que interese. Por esta razón, este programa es una herramienta básica para la adquisición

EDUCACIÓN INICIAL

de competencias, como medio de comunicación sin olvidar la contribución que ofrece al desarrollo corporal especialmente a la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial.

III. OBJETIVOS DE LA APLICACIÓN DE PROGRAMA

3.1. OBJETIVO GENERAL:

Establecer la influencia del programa de “Actividades Lúdicas” en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II, Llicua, Amarilis -2017.

3.2. OBJETIVO ESPECÍFICO:

- Desarrollar con juegos manipulados el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II, Llicua, Amarilis -2017.
- Desarrollar con juegos simbólicos el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II, Llicua, Amarilis -2017.
- Desarrollar con juegos motores el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II, Llicua, Amarilis -2017.

IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

El programa “Actividades Lúdicas”. Tiene como base a tres dimensiones; dimensión simbólica o Representativa, dimensión Reglado, dimensión cooperativa. Dimensión simbólica o Representativa: Predomina la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. Dimensión de reglas: Las reglas aparecen aproximadamente de 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante. En estos juegos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento. Dimensión Cooperativa: buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. El propósito de este programa es fortalecer los valores básicos mediante los juegos y así motivar la atención de los docentes para que sobre la base de su pedagogía orienten adecuadamente a los niños, en el desarrollo de su motricidad gruesa.

V. ORIENTACIÓN METODOLÓGICA:

Motivación: Se puede motivar al niño a reforzar su aprendizaje, promoviendo el seguimiento de instrucciones, su desarrollo psíquico, físico y motor, también se puede

EDUCACIÓN INICIAL

estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación ciudadana. A través de la expresión lúdica, el pequeño en edad preescolar puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral, fortalecer su motricidad gruesa; Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación, la creación y sobre todo la motricidad, esto se da, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y, si la actividad lúdica se realiza tomando estos en consideración, con miras a lograr un equilibrio entre ambos (seriedad-goce), se dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionarán un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados.

Ejecución o Fortalecimiento de la Motricidad: Aprovechando uno de los problemas o conflictos presentados se puede desarrollar el trabajo principal, considerando que así fue planificada la existencia pedagógica. En tal sentido las experiencias sobre el fortalecimiento de la motricidad gruesa, están debidamente graduadas en los programas curriculares en cada ciclo y grado. Todas las veces no podemos conducir a nuestros alumnos a realizar las mismas actividades, sino que, cada vez en la Educación Inicial se debe establecer la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica, ahora la motricidad gruesa tiene que ver mucho con los cambios de posición del cuerpo, los movimientos globales y la capacidad de mantener el equilibrio. Siempre se debe desarrollar y distribuir productos que favorecen la autonomía y potencian esta área. todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo.

Lateralidad: Es la preferencia que muestran la mayoría de los seres humanos por un lado de su propio cuerpo, determinado por el predominio que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro. Para ello se ha utilizado la fase de automatización que se desarrolla en la Educación Inicial (4-7 años). En esta etapa el niño comienza a utilizar un lado en las distintas actividades que realiza: mirar por un agujero, llevarse el auricular del teléfono al oído, en este caso este lado es el dominante. En este caso se llevó a los niños a un espacio abierto donde realizaron los juegos de acuerdo a las sesiones; como el sentarse en el suelo, alzar la pierna derecha, mover la cabeza hacia la izquierda, alzar la pierna izquierda y la mano derecha, y otros que fueron monitoreadas por las investigadoras.

EDUCACIÓN INICIAL

Esquema Corporal: Podemos decir que es la capacidad perceptivo-motriz de la corporalidad, que abarca todos los elementos que hace referencia al concepto del cuerpo. El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de todas las partes del cuerpo, como también de la lectura, escritura y cálculo. Muchos Psicopedagogos mantienen teorías de aprendizaje relacionado el esquema corporal y la motricidad gruesa como punto de partida para un buen manejo de procesos sensorio-perceptivos en el aprendizaje, especialmente del cálculo. Es necesario que el niño tome conciencia de la existencia de todos sus miembros y sentidos.

Equilibrio: Es algo fundamental para mantener movimientos coordinados. Al desarrollar esta actividad, el niño se sentirá seguro de sí mismo, más competitivo físicamente y reaccionará de manera más rápida que otros, por lo que ejercitarla desde el primer ciclo de infantil, es fundamental para perfeccionarla.

VI. CRONOGRAMA:

FECHAS	TEMAS
04/12/2017	Lanzando balones.
05/12/2017	Abrochando botones.
06/12/2017	Atando y desatando.
07/12/2017	Lleno, lleno con agua.
08/12/2017	Hago mi música.
11/12/2017	Trazando una línea.
12/12/2017	Creo mis juegos usando periódicos.
13/12/2017	Manejando mi carrito
14/12/2017	Cada animalito en su casa
15/12/2017	Mi pelotita veloz.
16/12/2017	Corre que te agarro.

VII. EVALUACIÓN.

La evaluación se realizó mediante una lista de cotejo después de haber aplicado el programa de “Actividades Lúdicas”, en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II, Llicua, Amarilis -2017.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 01

TEMA: LANZANDO BALONES

PROPOSITO: Al término de la sesión el estudiante podrá medir la distancia hasta donde lanza un balón y la fuerza que tiene que utilizar.

RECURSOS: Pelota de fulbito de cuero y de trapo.

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 04/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Participa con mucha intensidad manipulando el balón y lanzando.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes deportivos y motrices.	Realizan el lanzado del balón utilizando diversos movimientos para lanzar el balón, adelante, arriba y a los costados.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Formamos la ronda en el aula para cantar la canción "YO TENGO UNA PELOTA", acto seguido las investigadoras toman una pelota de futbol y otra de trapo y explican a los niños para que sirven y que uso se le da. Luego forman a los niños y niñas y los hacen coger el balón para que puedan tener una idea del peso y la circunferencia. RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Ustedes jugaron con pelotas iguales que está? ¿con tus hermanitos jugaste con una pelota? ¿Qué les parece jugar con pelotas diferentes? ¿Les gustaría jugar a lanzar los balones que tenemos en estos momentos?

EDUCACIÓN INICIAL

		CONFLICTO COGNITIVO: ¿Les gustaría lanzar los balones haciendo diversos movimientos distintos con tu cuerpo con tus compañeritos?
EJECUCIÓN	Expresividad motriz Relajación	Las investigadoras organizan a los niños por grupos, siempre repitiendo lo que tienen que hacer, les entregan los balones de cuero y estos hacen dar botes, lo tiran a la pared, y luego entregan los de trapo. Luego de un monitoreo sobre las actividades realizadas de cada niño y niña, se les invita a jugar en dúo, escoger un amigo o amiga y se inician los lanzamientos de ambos balones. Dándoles un tiempo prudencial a los niños para realizar la actividad programada, las investigadoras se acercan a los niños y niñas para preguntarle sobre la experiencia de lanzamientos de pelota de cuero y trapo que realizaron, y también le preguntaron como sintieron cuando utilizaron su cuerpo de distinta manera como lo hacen cotidianamente, siempre alagando la actividad que ellos realizaron sobre el trabajo. Se les planteará la posibilidad de hacer los mismos lanzamientos con otras pelotas que se utilizan en otros deportes que les servirá para realizar trabajos similares.
EVALUACIÓN	Verbalización	Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.

.....
ALVA MEJÍA, Gilda.

.....
JARAMILLO IGARZA, Elva.

.....
SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 02

TEMA: ABROCHANDO BOTONES

PROPOSITO: Al término de la sesión los estudiantes podrán abrochar los botones de su camisa en menor tiempo posible.

RECURSOS: Camisas con botones, etc.

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 05/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades física y deportiva, que son consideradas medios formativos.	Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema en situaciones de juego y exploración.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Nos sentamos en un círculo y luego narramos un cuento "ENTRE BOTONES DE COLORES" a continuación las investigadoras presentan una camisa con botones. RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Ustedes alguna vez vieron una camisa? ¿alguna vez abotonaste tu camisa? ¿Qué les pareció el cuento narrado? ¿Les gustaría abotonar esta camisa? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Les gustaría jugar quien abotona más rápido las camisas?

EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO	Expresividad motriz Relajación	Las investigadoras organizan a los niños y niñas por grupos, recordándolos los acuerdos de convivencia, se les entregan las camisas a un representante por grupo para realizar la competencia. Dándoles un tiempo prudencial a los niños para realizar la actividad programada, las investigadoras se acercan a los niños y niñas para preguntarle sobre la experiencia de abotonar las camisas, y también le preguntamos cómo se sintieron cuando abotonaron las camisas siempre felicitando por su desempeño al realizar las actividades encomendadas. Se les planteará la posibilidad de repetir las actividades varias veces hasta superar el tiempo record.
CIERRE	Verbalización	Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.

.....
ALVA MEJÍA, Gilda.

.....
JARAMILLO IGARZA, Elva.

.....
SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 03

TEMA: ATANDO Y DESATANDO

PROPOSITO: Al término de la sesión cada niño y niña logrará atar y desatar los pasadores de sus zapatos.

RECURSOS: Pasador.

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 06/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades física y deportiva, que son consideradas medios formativos.	Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema en situaciones de juego y exploración.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESION	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Recordamos las normas de convivencia para desarrollar la actividad programada. En seguida entonamos la canción "EL ZAPATERO". RECOJO DE SABERES PREVIOS: ¿Ustedes conocen los zapatos? ¿alguna vez amarraron sus pasadores de sus zapatos? ¿Qué les pareció la canción? ¿Les gustaría amarrar y desatar sus zapatos? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Les gustaría jugar quien amarrar y desatar en menor

EDUCACIÓN INICIAL

		tiempo sus zapatos? .
DESARROLLO	Expresividad motriz Relajación	<ul style="list-style-type: none">• Las investigadoras les piden a los niños y niñas de manera individual desatar sus pasadores de sus zapatos.• Luego se les indica que todos deberán amarrar sus pasadores d sus zapatos reiteradas veces, hasta lograr hacer en menor tiempo posible.• Se les felicita a cada niño y niña por sus logros
CIERRE	Verbalización	<ul style="list-style-type: none">• Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.

.....
ALVA MEJÍA, Gilda.

.....
JARAMILLO IGARZA, Elva.

.....
SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN N° 04

TEMA: LLENO, LLENO CON AGUA

PROPOSITO: Los niños y niñas logren llenar el agua en balde.

RECURSOS: agua, cubetas con medida, balde, etc.

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 07/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Participa en actividades deportivas interacción con el entorno.	Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Nos sentamos en un círculo para recordarlos los acuerdos de convivencia y se les pide que ellos planteen otros acuerdos para esta actividad. Les recordamos ser cuidadosos: podemos jugar y divertirnos, pero hay que tener cuidado para no lastimarnos. Presentamos los materiales a los niños y niñas lo manipulan y juegan libremente, les preguntamos ¿Para qué sirven estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?

EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO	Expresividad motriz Relajación	Las investigadoras les piden a los niños y niñas llenar los baldes con agua usando las cubetas con medidas. Esta actividad se repetirá varias veces teniendo en cuenta el tiempo. Se les felicita a cada niño y niña por sus logros durante la sesión realizada. Les entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y les invitamos a dibujarse jugando con los papeles.
CIERRE	Verbalización	Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron. Pedimos que comenten que dibujaron y lo pegamos en un lugar visible del aula.

.....
ALVA MEJÍA, Gilda.

.....
JARAMILLO IGARZA, Elva.

.....
SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 05

TEMA: HAGO MI MÚSICA

PROPOSITO: Los niños y niñas realizan diversos sonidos utilizando diferentes instrumentos.

RECURSOS: Tambor, guitarra, maracas, charango, etc.

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 08/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Emplea sus habilidades sociomotrices al compartir con otros, diversas actividades físicas.	Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Nos sentamos en un círculo para recordarlos los acuerdos de convivencia y se les pide que ellos planteen otros acuerdos para esta actividad. Les recordamos ser cuidadosos: con los materiales a utilizar durante el juego que se realizara para no malograr el material. Presentamos los materiales a los niños y niñas lo manipulan y tocan libremente, les preguntamos ¿Para qué sirven estos instrumentos? ¿Qué sonidos podemos realizar con estos instrumentos?

EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO	Expresividad motriz Relajación	Las investigadoras les piden a los niños y niñas que toquen estos instrumentos entonando canciones que han aprendido, actividad se repetirá varias veces teniendo en cuenta el tiempo. Se les felicita a cada niño y niña por sus logros durante la sesión realizada. Les entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y les invitamos a dibujarse tocando los instrumentos.
CIERRE	Verbalización	Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron. Pedimos que comenten que dibujaron y lo pegamos en un lugar visible del aula.

.....
ALVA MEJÍA, Gilda.

.....
JARAMILLO IGARZA, Elva.

.....
SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 06

TEMA: TRAZANDO UNA LINEA

PROPOSITO: Los niños y niñas realizan diversos trazos de líneas diversos materiales.

RECURSOS: tizas, plumones, crayones papel bond, patio, etc.

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 11/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado. interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel visomotiz: óculo manual.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Nos sentamos en un círculo para recordarlos los acuerdos de convivencia y le pedimos que planteen otros acuerdos para realizar esta actividad. Les recordamos ser cuidadosos para no chocar con nuestros compañeros. Presentamos los materiales a los niños y niñas lo manipulan y realizan trazos libremente, les preguntamos ¿Para qué sirven estos materiales? ¿Qué podemos realizar con estos materiales?

EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO	Expresividad motriz Relajación	Las investigadoras les piden a los niños y niñas que realicen diversos trazos con estos materiales, luego repasan diversos trazos formando diversas figuras. Se les felicita a cada niño y niña por sus logros durante la sesión realizada. Les entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y les invitamos a dibujarse tocando los instrumentos.
CIERRE	Verbalización	Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron. Pedimos que comenten que dibujaron y lo pegamos en un lugar visible del aula.

.....
ALVA MEJÍA, Gilda.

.....
JARAMILLO IGARZA, Elva.

.....
SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 07

TEMA: CREO MIS JUEGOS USANDO PERIODICOS

PROPOSITO: Los niños y niñas crean su propio juego utilizando los periódicos.

RECURSOS: Periódicos, recursos humanos, etc.

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 12/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad.	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que construye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Disfruta moverse y jugar espontáneamente y expresa su placer con gestos, sonrisa y palabra.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Nos sentamos con los niños alrededor de una ruma de periódicos y les contamos que vamos a jugar a colocar periódicos en todo el piso, tapando todos los espacios vacíos. Les recordamos ser cuidadosos: podemos jugar y divertirnos, pero hay que tener cuidado para no lastimarnos, si corremos nos podemos resbalar con el papel, así es que durante el juego no es posible correr. La actividad se realizará sin zapatos. Presentamos los materiales, los niños lo manipulan y juegan libremente.

EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO	Expresividad motriz Relajación	<p>Hacemos juntos una gran alfombra de periódicos, ponemos música y animamos a los niños a moverse como más les provoque caminando sobre los periódicos, sin cogerlos con las manos. Les preguntamos: ¿cómo nos sentimos cuando caminamos sobre ellos? Después de ese momento inicial los animamos a explorar los periódicos utilizando algunas preguntas: ¿Cómo podemos mover los papeles? ¿Cómo lo hacemos con los pies? ¿cómo lo hacemos con las manos? ¿Qué podemos hacer con el papel? Estamos atentas a las respuestas del grupo para compartirlas y disfrutarlas todos. Conforme va trascurriendo la sesión, los niños empiezan a organizar juegos grupales de manera espontánea, les proponemos un juego grupal: veo veo que Pilar y Fátima están jugando a lanzar las bolsas de papel, que las niñas están jugando a vestirse con los papeles ¿a quién más le gustaría hacer eso? ¿a qué otras cosas podemos jugar con los papeles? juguemos con los papeles de todas las formas posibles.</p> <p>Invitamos a los niños a hacer sus niditos con papeles. Vamos a descansar todo nuestro cuerpo en el nidito, les invitamos a despertarse lentamente. Cada parte de su cuerpo manos, piernas, cabeza, etc.</p> <p>Les entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y les invitamos a dibujarse jugando con los papeles.</p>
CIERRE	Verbalización	<p>Pedimos que comenten que dibujaron y lo pegamos en un lugar visible del aula.</p>

.....
ALVA MEJÍA, Gilda.

.....
JARAMILLO IGARZA, Elva.

.....
SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 08

TEMA: MANEJANDO MI CARRITO

PROPOSITO: El niño y la niña controla su cuerpo en un espacio y tiempo determinado.

RECURSOS: Sillas, cubos de madera, ladrillos, rieles de equilibrio.

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 13/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	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. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Nos sentamos en círculo en el patio o jardín donde realizaremos la actividad psicomotriz. Preguntamos a los niños si alguna vez han cruzado un puente. Escuchamos sus experiencias y luego les contamos que vamos a crear un puente para cruzarlo. Les recordamos que para esta actividad necesitamos que jueguen con mucho cuidado para evitar golpearnos o golpear a nuestros compañeros. Y les decimos que jugaremos el puente que se mueve. Presentamos los materiales, los niños lo manipulan y juegan libremente.

EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO	Expresividad motriz Relajación	<p>Organizamos el puente utilizando: sillas, cubos de madera, ladrillos, rieles de equilibrio. Primero pasaran el puente con los materiales ubicados juntos, uno pegado al otro. Pueden pasarlo caminando o corriendo. La segunda consigna consiste en que pasen el puente pero esta vez los materiales estarán separados de tal modo que los niños tengan que dar un paso largo guardando el equilibrio para no caerse. Una tercera consigna será que pasen el puente bajando y subiendo de él, para ello los materiales deberán estar más separados. Luego los niños proponen de qué otras formas podemos pasar el puente.</p> <p>Nos colocamos parados en círculo, cerramos los ojos. Vamos indicando a los niños que cada parte del cuerpo se va relajando: primero la cabeza se suelta y cae despacio hacia delante, luego se sueltan los brazos, luego los hombros, luego se suelta la cintura y nos vamos doblando hacia delante. Nos relajamos, doblamos nuestras rodillas lentamente nos vamos levantando. Pedimos a uno de los niños que vaya narrando como levantarnos.</p> <p>Pedimos a los niños que dibujen como pasaron el</p>
CIERRE	Verbalización	<p>Conversamos si les gusto la actividad, y que nos cuenten lo que dibujaron.</p>

.....
ALVA MEJÍA, Gilda.

.....
JARAMILLO IGARZA, Elva.

.....
SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 09

TEMA: CADA ANIMALITO EN SU CASA

PROPOSITO: Los niños y las niñas realiza diversos movimientos corporales utilizando su creatividad y manteniendo su equilibrio.

RECURSOS: Lana, pabilo, tiza, patio, etc

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 14/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIA L	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. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Combina acciones motrices básicas, como correr, saltar, caminar y gira, entre otro , en sus actividades y juego libre.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Nos sentamos en círculo en un sector del patio o del aula donde se realizará la actividad psicomotriz. Conversamos acerca de los animales y preguntamos cuáles son sus animales favoritos. Les consultamos si han visto como caminan diversos animales. Pedimos que nos cuenten sus experiencias. Les decimos que hoy jugaremos Cada animalito en su casa Presentamos los materiales, los niños lo manipulan y juegan libremente.

EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO	Expresividad motriz Relajación	<p>A manera de calentamiento recorreremos el patio o jardín donde se realizará tratando esta vez de no hacer ningún ruido, lo hacemos muy lentamente. Escogemos un lugar y dibujamos con tiza un círculo grande en el piso, el cual será nuestra casita. Si trabajamos sobre el jardín haremos el círculo con un pedazo de lana o pabilo. Cada niño se ubica en su casita y les contamos que vamos a jugar a convertirnos en diversos animales y a imitar su forma de caminar. Lo hacemos cantando la canción: "Todos poseemos una especial forma de caminar". Preguntamos a los niños: ¿A qué animalito podemos imitar ahora? Escuchamos sus propuestas e imitamos los animales que nos sugieren, luego podemos sugerir otros animales para explorar otras formas de caminar. Por ejemplo: gusano, cangrejo, caballo, tortuga, etc. Cuando cantamos la canción los niños salen de sus casitas y empiezan a caminar como el animal que indicamos, cuando acaba la canción todos se meten nuevamente en sus casas. Podemos marcar el ritmo como palmas o con una pandereta, rápido o lento, de acuerdo al animal que estemos imitando.</p> <p>Jugamos a volar como si fuéramos pajaritos y luego nos acurrucamos en el jardín como si nos metiéramos a nuestro nido, donde descansamos por un momento. Decimos a los niños que se dibujen imitando al animal que más les gusto.</p>
CIERRE	Verbalización	<p>Pedimos que comenten lo que dibujaron y que recuerden las formas diversas de caminar.</p>

.....
ALVA MEJÍA, Gilda.

.....
JARAMILLO IGARZA, Elva.

.....
SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 011

TEMA: MI PELOTITA VELOZ

PROPOSITO:

RECURSOS: Pelotitas de colores, cajas, canastas, etc.

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 15/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado ; interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autonomía.	Orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Ubicamos a los niños en semicírculo y recordamos juntos las normas para trabajar sin hacernos daño. Les indicamos el espacio que utilizaremos en esta ocasión. Les decimos que jugaremos a tener buena puntería . Presentamos los materiales, los niños lo manipulan y juegan libremente.

EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO	Expresividad motriz Relajación	<p>jugamos a imitar que lanzamos al aire objetos invisibles propuestos por los niños: juguetes, aviones, naves, sombreros, etc. aprovechamos para dar las indicaciones de lanzamiento: el objeto es cogido con la mano y sale desde la altura de la oreja estirando el brazo hacia arriba y adelante. Luego les pedimos que atrapen los objetos invisibles que hemos lanzado. Presentamos a los niños pelotas de trapo u otro material para lanzar: pelotas de plástico, bolsitas de arena, papeles arrugados, etc. Les pedimos que prueben lanzar las pelotas en diferentes direcciones, cada uno escoge como lanzar. Luego lanzamos tratando de alcanzar diferentes distancias: tratamos de pasar con la pelota objetos grandes del patio, como el columpio, el árbol, etc. otras posibilidades son: lanzamos el objeto tratando de darle a un punto fijo o a una figura de la pared; lanzamos tratando de embocar en un recipiente (caja, canasta o bolsa); lanzamos tratando de derrumbar latas, cajas o botellas de plástico.</p> <p>Les planteamos varios juegos en parejas, buscamos diferentes maneras de lanzar: con las dos manos, de abajo hacia arriba, entre las piernas, etc.</p> <p>Lanzamos una pelota para que nuestro compañero pueda agarrarla. Lanzamos las dos pelotas a la vez para que cada uno pueda agarrarla. Por turnos, uno lanza y el otro atrapa con una caja. Por ultimo jugamos mata gente. parados y con los ojos cerrados, imaginamos que hay mucho viento y tomamos todo el aire que podamos. El viento se va y botamos el aire. Repetimos la acción.</p> <p>los niños representan en la ficha algún juego que hemos realizado utilizando dibujos de pelotas pedimos que tracen con lápiz la trayectoria que siguió el objeto que lanzaron.</p>
CIERRE	Verbalización	Observamos en grupo nuestro trabajo y de manera espontánea ellos explican lo realizado.

ALVA MEJÍA, Gilda.

JARAMILLO IGARZA, Elva.

SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

EDUCACIÓN INICIAL

SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 012

TEMA: CORRE QUE TE AGARRO

PROPOSITO: Los niños y las niñas realicen movimientos en un determinado tiempo, etc.

RECURSOS:

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 16/12/2017

TIEMPO: 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado ; interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autonomía.	Orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.

SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
MOTIVACIÓN	Asamblea Exploración del material	Preguntamos a los niños si se acuerdan de las normas acordadas para realizar las actividades de movimiento. Escuchamos sus respuestas, aceptamos nuevas propuestas y ayudamos a los que no participan haciéndoles preguntas más directas: ¿Cómo dejaremos los materiales al terminar de jugar? ¿Cuál es el espacio que usaremos? Les comunicamos que jugaremos con el pañuelo . Presentamos los materiales, los niños lo manipulan y juegan libremente.

EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO	Expresividad motriz Relajación	Invitamos a los niños a moverse libremente por el aula, después de un momento les pedimos que caminen hacia adelante, hacia atrás, hacia un costado, hacia el otro. Repartimos un pañuelo a cada niño y los motivamos a correr libremente con él .mientras damos palmadas. Les pedimos que se muevan rápido y lento, según el ritmo de las palmadas. Luego preguntamos: ¿Qué movimientos realizaste? ¿Qué otros movimientos podemos hacer? Con la mano derecha, con la mano izquierda, hacia arriba, hacia abajo, hacia derecha, hacia la izquierda, etc. Volvemos a dar palmadas y nos movemos libremente, pero cada vez que me encuentro con un compañero lo saludo con mi pañuelo. Moviéndolo arriba y abajo continuamos corriendo el espacio y cuando dejamos de dar las palmadas podemos indicar : todos corren para no dejarse agarrar por nuestros compañeros. Repetimos esta acción varias veces, dejando el pañuelo delante o detrás de cada uno de los niños. Invitamos a los niños a que se recuesten sobre su pañuelo con la cara hacia arriba. Les pedimos que tomen aire, que cierren los ojos y recuerden lo que jugaron y las cosas divertidas que hicieron.
CIERRE	Verbalización	Comentan sobre las actividades realizadas con el pañuelo.

.....
ALVA MEJÍA, Gilda.

.....
JARAMILLO IGARZA, Elva.

.....
SOLORZANO REYNOSO, Armida Mirella.

**ESCENAS FOTOGRAFICAS DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON LOS NIÑOS
Y NIÑAS DE LA I.E.I Nª 014 JUAN PABLO II AMARILIS - HUÀNUCO**













