

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN FÍSICA



**EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA,2018.**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

APRENDIZAJES PERTINENTES Y DE CALIDAD

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

TESISTAS:

**HERMOSILLA FALCON, Nelcia
HERMOSILLA FALCON, Sherly
SANTACRUZ ESPINOZA, Felisa**

ASESOR:

Dr. PEREZ NAUPAY, Lolo

**HUÁNUCO - PERÚ
2022**

DEDICATORIA

A mis seres queridos
padres e hijos por el
apoyo incondicional que
me brindan día a día.

Nelcia

A Dios por darme inspiración, fortaleza
y sabiduría para seguir adelante en este
proyecto de mi vida. A mi hija Alanna
por ser la inspiración de seguir
superándome día a día por un futuro
mejor para ella.

Sherly

Con todo mi amor y cariño a mi esposo
e hijos por su motivación y apoyo, ante
todo, por creer en mi capacidad, aunque
hemos pasado momentos difíciles
siempre ha estado brindándome su
comprensión, cariño y amor.

Felisa

AGRADECIMIENTO

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

- ❖ A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, nuestra alma mater, por habernos permitido formarnos en ella, y convertirnos en profesionales competentes para la niñez y juventud.
- ❖ A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL por haber sido promotores de nuestra formación profesional.
- ❖ Al Asesor de nuestra investigación, por su apoyo desinteresado en la presente investigación.
- ❖ Al Director y personal docente de la Institución Educativa N° 32215, Choras, que sin su apoyo no hubiéramos culminado el presente trabajo de investigación.

Las Autoras

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el objetivo de determinar el nivel de efectividad que tiene los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 1º grado de educación primaria de la I.E. 32215 Choras – Yarowilca, 2018. En cuanto a la metodología, se tuvo en cuenta como nivel de investigación experimental, con un solo grupo; la muestra estuvo conformado por 12 estudiantes del primer grado de educación primaria; para la recolección de datos como instrumento se utilizaron las fichas de matrícula y lista de cotejo. Como conclusiones: Según la prueba general del estudio afirmaron que los Juegos Infantiles muestran un alto nivel de efectividad para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes del 1º grado de educación primaria de la I.E. 32215 Choras – Yarowilca. En una prueba de ($X^2:14.74 > 0.05$). De esta manera se llegaron a conclusiones específicos: Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión coordinación general, dimensión equilibrio y ritmo, dimensión coordinación viso-motor y, dimensión respiración y relajación en los estudiantes del primer grado estudiando.

Palabras Clave: Juegos Infantiles, Psicomotricidad Gruesa.

ABSTRACT

The present investigation was carried out with the objective of determining the level of effectiveness of children's games to improve the development of gross psychomotor skills in 1st grade students of primary education of the I.E. 32215 Choras - Yarowilca, 2018. Methodology, was taken into account as a level of experimental research, with a single group; The sample was made up of 12 students from the first grade of primary education; for data collection as an instrument, the registration and checklist tabs were used. With conclusions: According to the general test of the study they affirmed that the Children's Games show a high level of effectiveness to improve the development of gross psychomotor skills in students of the 1st grade of primary education of the I.E.32215 Choras - Yarowilca. In a test of ($X^2: 14.74 > 0.05$). In this way, specific conclusions were reached: Children's games have high effectiveness in the development of gross psychomotor skills in the general coordination dimension, dimension, balance and rhythm, visuo-motor coordination dimension and, breathing and relaxation dimension in first grade students studying

Key Words: Children's Games, Thick Psychomotricity.

INTRODUCCIÓN

La psicomotricidad es conocida como una disciplina que a través de movimiento se puede transmitir sentimientos y un buen desarrollo de la actividad motriz integrando las capacidades cognitivas, emocionales del ser humano aportando a un desarrollo integral.

Se encuentra presente en los niños en su vida cotidiana ya que, al momento de correr, caminar, saltar, jugar con algunos materiales está desarrollando y trabajando el equilibrio, orientación, la coordinación, la lateralidad y nociones espaciales que le permiten integrar ciertos niveles de socialización, pensamientos y emociones.

Dentro de la educación psicomotriz tenemos que partir que los niños hacen referencia a los que se encuentra más cerca de ellos partiendo de su cuerpo descubriendo las diferentes situaciones y espacios del mundo que lo rodea.

Desde edades tempranas la psicomotricidad es considerada como un pilar importante que favorece al desarrollo social, intelectual, afectivo y motriz de acuerdo al medio, a las necesidades e intereses que el infante posee.

La psicomotricidad es un factor muy relevante a nivel educativo, en la infancia ayuda tanto en tratamiento o como intervención educativo para fomentar los aprendizajes con una estimulación multisensorial, que le permitirán una relación con el entorno que le rodea, la misma que se podrá llevar a cabo con una diversidad de actividades lúdicas como es el caso la aplicación de juegos tradicionales que le permiten desarrollar un mejor expresión en el desarrollo social y cultural en cada una de las etapas de

desarrollo del individuo.

Según el proceso introductorio del estudio, se tuvo en cuenta en la investigación los siguientes capítulos:

Capítulo I: Aspectos básicos del problema de investigación (fundamentación del problema, formulación del problema, objetivos, Justificación, limitaciones formulación de hipótesis, variables y definición teórica).

Capitulo II: Marco teórico (antecedentes, bases teóricas, bases conceptuales y bases epistemológicas)

Capitulo III: Metodología (Ámbito, población, nivel, tipo y diseño de estudio, métodos, técnicas e instrumentos, procedimientos, plan de tabulación y análisis de datos estadísticos y consideraciones éticas)

Capitulo IV: Discusión de resultados.

Capítulo V: Resultados.

Conclusiones y sugerencias.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCION	viii
CAPITULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Fundamentación del problema de investigación.	10
1.2. Formulación del problema de investigación general y específico.	14
1.3. Formulación del objetivo general y específico.	15
1.4. Justificación.	16
1.5. Limitaciones.	18
1.6. Formulación de hipótesis general y específicas.	18
1.7. Variables.	19
1.8. Definición teórica y operacionalización de variables.	20
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes.	23
2.2. Bases teóricas.	30
2.3. Bases conceptuales.	88
2.4. Bases epistemológicas, bases filosóficas y/o bases.	90
CAPITULO III. METODOLOGÍA	
3.1. Ámbito.	92
3.2. Población.	92
3.3. Muestra.	93
3.4. Nivel y tipo de estudio.	93
3.5. Diseño de investigación.	94
3.6. Métodos, técnicas e instrumentos.	94

3.7. Validación y confiabilidad del instrumento.	95
3.8. Procedimiento.	95
3.9. Tabulación y análisis de datos.	96
3.10. Consideraciones éticas.	97

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo.	98
4.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis.	111

CAPÍTULO V. DISCUSIONES

5.1. Discusión.	119
-----------------	-----

CONCLUSIONES	122
---------------------	-----

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS	123
--------------------------------------	-----

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	124
-----------------------------------	-----

ANEXOS

- ANEXO 01.- Matriz de consistencia.
- ANEXO 02.- Consentimiento informado.
- ANEXO 03.- Instrumentos.
- ANEXO 04.- validación de Instrumento por jueces.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

A partir de la década 60, los avances científicos, en las neurociencias han ayudado a una mayor comprensión de los procesos del desarrollo cerebral, del sistema nervioso y sensorial pudiendo ver la importancia que tiene los estímulos tempranos desde la vida para lograr que el niño desarrolle al máximo sus capacidades cognitivas, físicas y psíquicas. Reafirmando que se necesita tanto del ambiente humano y físico en el que el niño crece.

El desarrollo de las habilidades motrices no puede estar separado de la evolución psicológica del niño llamándose psicomotricidad, la misma que está unido al concepto del cuerpo y sus experiencias, favoreciendo al descubrimiento del cuerpo y sus capacidades en el orden de los movimientos.

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa va en orden céfalo-caudal, es decir, desde la cabeza hacia los pies. El niño va adquiriendo nuevas capacidades progresivamente, por ejemplo, controla la cabeza, el tronco,

luego se sienta, se arrastra, gatea, se para con apoyo, camina con ayuda, y camina solo. (Pérez C, 2015).

Los grandes movimientos desarrollan los grandes músculos del cuerpo; brazos piernas, torso y permiten a los niños y niñas desarrollar su dominio sobre el cuerpo esto lo hace aumentar su autoestima. La experiencia temprana con actividades motrices con los estímulos gruesos, ponen a la base de una buena forma física para toda la vida. Se puede considerar a los juegos tradicionales infantiles de persecución como estímulos para desarrollar la motricidad gruesa, ya que en la práctica de los mismos niños ejercitan su cuerpo.

A nivel mundial los juegos tradicionales son parte de la expresión de las diferentes culturales y pueblos que día a día han ido sufriendo cambios de acuerdo con el avance tecnológico que han ido teniendo las diferentes generaciones, es necesario concientizar que por causa de tecnología que ha ido avanzando considerablemente y el uso excesivo de artículos tecnológicos que se encuentran al alcance de los infantes, han generado que sean niños pasivos, perjudicando su desarrollo físico y emocional durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Guadalupe M, & Sandoval C, 2015).

Los países de América del sur se caracterizan por su cultura y tradición que se ha ido obteniendo al pasar de las generaciones, es por eso que los juegos tradicionales infantiles de persecución forman parte de su patrimonio, algunos son propios de los países y otros se los ha llegado adoptar como suyos. Los juegos tradicionales infantiles de persecución son

aquellos juegos que se transmiten de generación a generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado. (Cervantes, 1998).

Los juegos infantiles son en donde se resumen experiencias colectivas por lo tanto el niño se enriquece jugando, por lo que podemos decir que a los juegos infantiles de persecución se los puede utilizar para estimular y potenciar el desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas de los niños, teniendo en consideración el entorno familiar y entorno social que rodea al niño. (Aretz,2011).

La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto periodo histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Esta siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. (Kishimoto,2014).

El juego no solamente es útil como ejercicio corporal, como recreación de la mente, como elemento operador de las disciplinas sociales, sino también para encausar las tendencias del instinto, ya que este es el que hace escoger al niño, entre esos pasatiempos, el que más le grada, o sea el que más le conviene y armoniza con la parte biológica. (Domínguez, 2016).

A nivel nacional el desarrollo de la psicomotricidad no tiene mayor énfasis en su desarrollo, ya que en la mayoría de las Instituciones Educativas. No cuentan con especialistas y docentes preparados. Muestra de ello es que los niños y niñas demuestran poco desarrollo en las dimensiones de la psicomotricidad gruesa, ya que tienen dificultades en

actividades motoras de orientación espacial, esquema corporal y coordinaciones. Ello debido a las siguientes causas como a la falta de la estimulación temprana por parte de los padres y docentes en el proceso del crecimiento y desarrollo del niño, falta de alimentación nutrición adecuada y desconocimiento de la importancia de juegos infantiles. Asimismo, si esta situación persiste se podría llegar a las consecuencias posteriores como el retraso en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, deficiente control de sus movimientos motores y tardío desarrollo de las habilidades.

Se ha podido evidenciar que existe un gran número de niños de las instituciones educativas de la región Huánuco, especialmente de los estudiantes de la educación primaria de Choras-Yarowilca que representan problemas en la habilidades motoras por ejemplo: en la marcha, al correr, al trepar, saltar y de utilizar ciertos instrumentos de uso diario de forma inadecuada, no tiene el control necesario al manejar objetos grandes y todo aquello relacionado con alteraciones y dificultades en la etapa escolar a futuro por lo control del pronóstico.

Frente a ello se pretende que a través de esta investigación se aplicará juegos infantiles que logren un mejor desarrollo en la psicomotricidad gruesa. Dicha investigación se desarrollará con los estudiantes de 1° Grado de Educación Primaria de la I.E.32215 Choras-Yarowilca, 2018.

Por estas razones descritas se formulan el siguiente problema de investigación:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN GENERAL Y ESPECIFICO

1.2.1. Problema General

¿Cuál es el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018?

1.2.2. Problemas Específicos

¿Cuál es el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018?

¿Cuál es el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión del equilibrio y ritmo en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018?

¿Cuál es el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de la coordinación viso-motor en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018?

¿Cuál es el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión respiración y relajación en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 Choras -Yarowilca, 2018?

1.3. FORMULACIÓN DEL OBJETIVO GENERAL Y ESPECIFICOS

1.3.1. Objetivos Generales

Determinar el nivel de efectividad que tiene los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

1.3.2. Objetivos Específicos

Determinar el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

Determinar el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión del equilibrio y ritmo en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

Determinar el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de la coordinación viso-motor en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

Determinar el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión respiración y relajación en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

1.4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se justifica por las siguientes razones:

TEÓRICO: Dentro del ámbito teórico educativo los juegos infantiles son de gran aporte al desarrollo de la motricidad gruesa, para el desarrollo de su coordinación y lograr tener una mayor fuerza muscular, aportando al sentido rítmico de los niñas(os) por medio de la exploración y el desarrollo de las habilidades y destrezas básicas, permitiendo desenvolverse en su medio, la misma que los juegos infantiles deberán ser utilizados como herramientas importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que se efectuará de manera natural y divertida, sin que resulta una enseñanza monótona y cansado para los niños(as), permitiéndole una mayor comprensión de los aprendizajes significativos.

PRÁCTICO: El estudio es importante porque, tiene la necesidad de solucionar un problema evidente y cotidiano que surge en la institución educativa en etapa de educación primaria, buscando estrategias pedagógicas que potencian la identidad cultural por medio de los juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa, en la actualidad como es la escasa aplicación de las actividades físicas infantiles se efectúan niños que no utilizan su tiempo libre en forma sana y saludable, porque se enfrasan con un mundo lleno de tecnología que a futuro provoca problemas graves en su desenvolvimiento académicos dentro de sus aprendizajes.

SOCIAL: La importancia durante el proceso de socialización se necesitan fomentar juegos infantiles en las niñas(os), permitiéndoles conocer una verdadera y sana diversión en las que puedan compartir con amigos cercanos, porque existe un desconocimiento de estas actividades al aire libre que potencia al máximo de sus destrezas y habilidades motoras que están en proceso de desarrollo en las niñas(os) en la educación y en la infancia.

METODOLOGÍA: La investigación se apoya metodológicamente en el paradigma critico-propositivo porque nos permitirá el análisis de los juegos infantiles y la motricidad gruesa, esto ayudara a establecer comprensión sobre el problema a investigar para llegar a la realidad y presentar soluciones que favorecen el desarrollo humano.

1.5. LIMITACIONES

En cuanto a las limitaciones no se tuvo ninguno, ya que se tiene la voluntad de realizar el estudio. Se cuenta con acceso a la muestra y, también se cuenta con la disponibilidad económica para financiar el estudio. En consecuencia, no existen limitaciones para la realización de la presente investigación.

1.6. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS GENERAL Y ESPECÍFICAS

1.6.1. Hipótesis General

Hi: Los juegos infantiles muestran un alto nivel de efectividad para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 1° grado de educación primaria de la I.E. 32215 Choras – Yarowilca, 2018.

1.6.2. Hipótesis Específicos

Ha1: Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I.E. 32215 Choras – Yarowilca, 2018.

Ha2: Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión del equilibrio y ritmo en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I.E. 32215 Choras – Yarowilca, 2018.

Ha3: Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de la coordinación visomotor en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la I.E. 32215 Choras – Yarowilca, 2018.

Ha4: Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de respiración y relajación en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la I.E. 32215 Choras – Yarowilca, 2018.

1.7. VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Juegos infantiles.

Dimensiones:

Planificación.

Organización.

Ejecución.

Control.

VARIABLE DEPENDIENTE

Psicomotricidad gruesa.

Dimensiones

Coordinación general.

Equilibrio y Ritmo.

Coordinación viso-motor.

Respiración y relajación.

1.8. DEFINICIÓN TEÓRICA Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN	DIMENSIONES
V.I. Juegos Infantiles	<p>Es una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño.</p>	<p>Planificación</p> <p>Organización</p> <p>Ejecución</p> <p>Control</p>	<p>Planifica en función a las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Determina espacio y tiempo para el trabajo de campo.</p> <p>Ejecuta los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.</p> <p>Aplica los instrumentos de evaluación al iniciar y finalizar.</p> <p>Pre y post test</p>	nominal	Métodos y sesiones de aprendizaje.
V.D. Psicomotricidad gruesa	<p>Movimientos coordinados de todo el cuerpo, esto le va permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del</p>	<p>Coordinación general</p>	<p>. Realiza desplazamientos variados con o sin implementos.</p> <p>. Realiza saltos de todo tipo</p> <p>. Realiza gestos naturales como tirar, transportar, empujar, levantar.</p> <p>. Realiza juegos con movimientos coordinadas de miembros superiores e inferiores.</p>	nominal	Lista de cotejo

	control postural, el equilibrio y los desplazamientos.	<p>Equilibrio y Ritmo</p> <p>Coordinación viso-motor</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Realiza ejercicios sentados y semiflexionado. . Realiza ejercicios de pie, con piernas y brazos. . Realiza desplazamientos siguiendo líneas rectas, curvas, y quebradas. . Realiza cambios de dirección, sentido y giros. . Realiza actividades rítmicas . Repite movimientos siguiendo un modelo. . Maneja nociones de velocidad, duración, intensidad. . Maneja puntos de referencia en el tiempo y espacio. . Organiza y ordena sus propios movimientos. . Domina los objetos como aros, pelotas y cuerdas. . Coordina los movimientos con los objetos. . El cuerpo se adapta los movimientos del objeto. . Dirige o manipula el objeto hacia un objeto determinado y percibido. 		
--	--	--	---	--	--

		Respiración y relajación	<ul style="list-style-type: none"> . Realiza el control de la respiración . Realiza ejercicios torácicos. . Realiza ejercicios torácicas- abdominales. . Realiza ejercicios motrices respiratorios de inspiración y espiración. . Descansa después de una actividad motriz. . Realiza estiramientos lentos. . Realiza estiramientos fáciles con respiración profunda. . Realiza estiramiento con voz suave y hablando lento. 		
--	--	--------------------------	--	--	--

1.9. DEFINICIÓN TEÓRICA DE LAS VARIABLES

JUEGOS INFANTILES: Recursos o actividades educativas que aplican en diferentes procesos mentales y corporal para adquirir un desarrollo integral sana.

PSICOMOTRICIDAD GRUESA: Llamado como motricidad global, donde actúan como movimiento corporal con mayor soltura para desplazarse de un lugar hacia otro y mayor control de sí mismo al realizar alguna actividad.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

A NIVEL INTERNACIONAL.

➤ **Pérez C, (2015)** Realizó un estudio titulado: **“Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del Cantón Ambato-Ecuador”**. Investigación de enfoque Cuanti-Cualitativo; de alcance exploratorio, descriptivo-explicativo; se evaluó a una muestra representativa de 61 (niños de 4 a 5 años que fueron 30, personal 1, 30 padres de familia). De esta forma concluyo su investigación:

- a) Evaluar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad mediante el test de Desarrollo de Nelson Ortiz se logró tener un parámetro de alerta en el área Motora Gruesa, demostrando un atraso en el desarrollo de la motricidad de los niños.

- b) Demostró que los juegos tradicionales infantiles que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años fueron los juegos tradicionales infantiles de persecución como: Rayuela, gato y ratón, yermis, el rey dice, los países, ensacados, la sogá.
 - c) Las demostraciones no cuentan con una guía para estimular los juegos tradicionales infantiles de persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.
- **M. Guadalupe M, & Sandoval C, (2015)**, Realizaron un estudio titulado: **“Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la I.E. Luis Pasteur de la Parroquia de Guayllabamba”**. Investigación descriptiva, la muestra fue conformado por 70 niños y 14 docentes; el instrumento empleado fue: la encuesta y una guía de observación. De los cuales llegaron a conclusiones:
- Los juegos tradicionales ecuatorianos no aplican para desarrollar la motricidad gruesa y fomentar sus habilidades básicas. Las docentes a pesar de tener conocimientos y de estar de acuerdo que los juegos tradicionales ecuatorianos son considerados como una herramienta de transmisión cultural, no son utilizados dentro de sus planificaciones micro curricular, para el fortalecimiento de las habilidades motoras básicas en el desarrollo integral de los infantes, siendo importante dentro de la práctica educativa. Al final, se presenta

una propuesta que contiene una orientación dirigida a los docentes de educación infantil sobre juego tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, lo cual que pueden ser utilizada y aplicada en la Institución.

- **Paredes, (2010);** realizó un estudio titulado: **“La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del primer año de educación básica del Jardín de Infantiles “Las rosas” de la ciudad de Ambato- Ecuador.”** Dicho estudio concluye:
- a) La aplicación de nuevos sistemas el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a los pequeños que tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación, precisión entre otras destrezas que se potencian a través de actividades lúdicas dentro del argumento del aprendizaje.
 - b) La trascendencia de actividades lúdicas como, por ejemplo; la intervención activa del encargado en intensidad de las palabras en su explicación permite que el niño interactúen clase de forma espontánea y libre admitiendo el ensayo error, sin excluir la infinidad de actividades que el encargado puede originar al momento de enseñar convirtiéndose en una habilidad metodológica enseñanza-aprendizaje.

A NIVEL NACIONAL

- **Sulca, M (2015)** realizó un estudio titulado: **“Programa de juegos motrices para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años en una Cuna Jardín, Lima-Cercado”**. La investigación fue de tipo aplicada cuasi experimental; la muestra participante estuvo conformado por 36 niños de 3 años.

El desenlace se obtuvo por suficiencia; donde se demostró que el programa de juegos motrices tuvo un resultado positivo en el proceso de desarrollar la psicomotricidad gruesa en estudiantes de tres años de Cuna Jardín, Lima-Cercado.

- **Pacheco y Papuido, (2009)** realizaron un estudio titulado: **“Influencia de los juegos libres en el desarrollo de las cualidades motoras gruesas en niños 5 años del C.E. de gestión no estatal Carl F. Gauss-Huancayo”**. Llegando a conclusiones:

Se pudo verificar que una adecuada aplicación de los juegos libres permite desarrollar significativamente cualidades motoras gruesas en niños de 5 años; después de la aplicación de la variable experimental, se comprobó la existencia de diferencias estadísticamente significativas.

- **Escobar y Ortiz (2008)** realizaron un estudio o titulado: **“El juego motor como factor influyente en el desarrollo de la motricidad en**

niños de 5 años del JNE 162 Los Andes-Tambo". Por lo tanto, presentan las conclusiones siguientes:

- a) Los juegos motores influyen positivamente en el desarrollo de la motricidad de acuerdo a las puntuaciones obtenidas en cada test de cualidades motrices en los niños de 5 años del JNE162 Los Andes- Tambo.
- b) La aplicación de los test de cualidades motrices para niños de 5 años resulta muy eficiente en el desarrollo de su motricidad, ya que se logró obtener las puntuaciones más altas de acuerdo a baremo.

A NIVEL LOCAL

➤ **La tesis titulada "Programa de Dactilopintura para desarrollar la motricidad fina en niños de primer grado de la I.E. N° 32133. Ambo-2005"**, Perteneciente a los Bachilleres: Bravo García Nely Flor, Y Tineo Camargo Delia Antonia; quien enfoca su investigación de manera de tipo experimental, Concluye su investigación:

- a) El programa de Dactilopintura ha sustentado efectos favorables en su aplicación donde se ha mejorado el desarrollo de la motricidad fina de los niños.
- b) El programa de la Dactilopintura muestra un medio eficaz para solucionar las dificultades de la motricidad fina de los niños.

- c) El programa ha intervenido para corregir inhibiciones y otras dificultades que tiene el niño en el proceso de escritura.
- d) La pintura y sus técnicas (dactilopintura). Son un excelente medio para contribuir el desarrollo integral del educando.

➤ **La tesis titulada “El juego Dramático y el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del segundo grado de la I.E. N° 33163 de Oroya- Pano - 2011”**, pertenece a los bachilleres: Postillo Polinar, Judith; Tolentino Espinoza, Liliana y Trinidad Bravo, Lucy; proyecta su investigación de diseño Pre y post-test, con único grupo. Concluye su investigación:

- a) El nivel de psicomotricidad que los niños desarrollan hasta el segundo grado es bajo este nivel de psicomotricidad nos brindó ideas para la elaboración de un conjunto de estrategias de juego dramático, actividades asociados a la consolidación en aprestamiento, donde su desarrollo inoportuno propiciara limitaciones cognitivas y matrices en el aprendizaje de la lecto-escritura y el acceso a otras áreas del conocimiento.

➤ **La tesis titulada “Juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 1° grado de**

educación primaria de la I.E. Pedro Sánchez Gavidia – Huánuco-2012”, pertenece a los bachilleres: Cruz Esteban, Teodoro y Santos Poma, Iris Geovana; quien proyecta su investigación de tipo Cuasi Experimental con dos grupos de evaluación llamado también Pre-prueba. Concluye su investigación:

- a) Se ha demostrado que la aplicación del programa desarrolla la psicomotricidad gruesa, evaluados con un pre test al grupo experimental se encontraron en proceso 38.9% en el nivel regular 50% y en bueno 11.1%. En la evaluación Post-test se obtuvo un nivel de proceso 00%, en regular 44.4%, en bueno 55.6%.
- b) El programa de juegos recreativos ha mostrado una validez, así mismo las estrategias metodológicas que se utilizaron para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa se puede observar en los diferentes gráficos.
- c) Mediante la aplicación de las sesiones de aprendizaje se observó que los estudiantes no solo han desarrollado aspectos psicomotrices grueso sino también su creatividad.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. PSICOMOTRICIDAD

2.2.1.1. Definición

La psicomotricidad es también conocida como una disciplina que a través del movimiento se puede transmitir sentimientos y un buen desarrollo de la actividad motriz, integrando las capacidades cognitivas, emocionales del ser humano aportando a un desarrollo integral.

La psicomotricidad se encuentra presente en los niños en su vida cotidiana ya que, al momento de correr, caminar, saltar, reptar jugar con algunos materiales está desarrollando y trabajando el equilibrio, orientación, la coordinación, la lateralidad y nociones espaciales que le permiten integrar ciertos niveles de socialización, pensamientos y emociones. Dentro de la educación psicomotriz tenemos que partir que los niños hacen referencia a lo que se encuentra más cerca de ellos partiendo desde su cuerpo descubriendo las diferentes situaciones y temporo espaciales del mundo que lo rodea.

De acuerdo a algunas investigaciones y autores podemos decir que la psicomotricidad viene a ser la psicología del movimiento, por la conexión existente entre el cuerpo y la mente, ya que por ejemplo cuando realizamos alguna actividad somos conscientes de nuestras emociones, pensamientos y acciones.

Psicomotricidad tiene diferentes campos de intervención:

La psicomotricidad educativa encaminada a niños de 1 a 6 años ofreciendo una variedad de actitudes y aptitudes en los infantes permitiendo un mejor desarrollo integral, en todo lo que se encuentra relacionado con el proceso de enseñanza aprendizaje.

La psicomotricidad reeducativa está enfocada a los niños mayores de 3 años con ciertas dificultades en cuanto a su motricidad y movimiento.

La psicomotricidad terapéutica manifiesta siempre el trabajo individual para individuos de cualquier edad que necesitan una atención adecuada y especial.

2.2.1.2. Importancia y beneficios de la Psicomotricidad

Desde edades tempranas la Psicomotricidad es considerada como un pilar importante que favorece al desarrollo social, intelectual, afectivo y motriz de acuerdo al medio, a las necesidades e intereses que el infante posea.

La psicomotricidad, no es solo algo que debe incluirse en el currículo de la educación infantil, sino que posiblemente sea el medio más acertado para promover el desarrollo, la evolución y la preparación para los aprendizajes de los niños y las niñas. (Berruezo, 2004).

Si bien es cierto la motricidad está ligada al ser humano por medio del movimiento corporal del cuerpo, en la infancia forma parte fundamental en el desarrollo entre las edades de 0 a 6 años, donde neuronalmente se encuentra en pleno desarrollo de su plasticidad cerebral en la que podrá absorber todo tipo de conocimientos, lo que permite favorecer las diferentes áreas .

Es un factor muy relevante a nivel educativo en la infancia, la psicomotricidad ayuda tanto en tratamiento o como intervención educativa para fomentar los aprendizajes con una estimulación multisensorial, que le permitirán una relación con el entorno que le rodea, la misma que se podrán llevar a cabo con una diversidad de actividades lúdicas como es el caso la aplicación de juegos infantil que le permiten desarrollar un mejor expresión en el desarrollo social y cultural en cada una de las etapas de desarrollo del individuo.

2.2.1.3. Tipos de motricidad

2.2.1.3.1. Motricidad Fina

La motricidad fina se refiere a todas las actividades, ejercicios que son realizados con mayor precisión a través de las partes finas del cuerpo: dedos, pies y manos a través de una coordinación óculo- manual, como es el caso de algunas actividades relacionadas con el punzado, rasgado, plegado, pegado, sostener objetos con ayuda de las yemas de los dedos, etc., permitiendo determinar algunas carencias motrices que los infantes puede tener.

Es indispensable que desde edades tempranas reciban una estimulación adecuada que contribuya a su crecimiento y desarrollo del sistema sensorial y de las habilidades que se encuentren presentes durante toda su formación académica y en la vida diaria.

Es necesario recordar que para que exista un adecuado desarrollo motor fino se debe poseer una buena coordinación motora gruesa y fina, que tiene un papel fundamental convirtiéndose a ser a futuro un pilar importante para el grafismo.

Consideremos que los niños de 4-5 años deben poseer mayor habilidad, coordinación y destrezas en los movimientos, siendo los mismos más armoniosos, el niño/a se fortalece con las diferentes actividades del medio y de su cuidado diario.

2.2.1.3.2. Motricidad Gruesa

La psicomotricidad gruesa en la infancia es de vital importancia porque ayuda al desarrollo integral en todas sus áreas de aprendizaje, es fundamental realizar actividades lúdicas que involucren el movimiento global de todo el cuerpo, para evitar problemas en el desarrollo del individuo. Además, permitirá mejorar sus capacidades y habilidades motoras de forma coordinada en todas sus extremidades.

La misma que debe ser estimulada desde edades tempranas tomando en cuenta que se le debe brindar un ambiente de aprendizaje motivador y estimulante para que el niño pueda divertirse de manera sana y agradable.

2.2.1.3.2.1. Concepto

Motricidad gruesa o también conocida como motricidad global hace referencia a todos los movimientos o acciones realizadas con todo su cuerpo permitiendo tener una mayor soltura al momento de: Desplazarse de un lugar hacia otro y mayor control

de sí mismo al realizar alguna actividad, por medio del desarrollo de las habilidades motrices básicas. La Motricidad global se caracteriza por el uso simultáneo de varias partes del cuerpo para realizar actividades como la carrera, los saltos, la natación, etc. (Rigal, 2006, p.154)

Al decir global o también conocida como motricidad gruesa, hace referencia al control de todos los movimientos gruesos del cuerpo del ser humano, los mismos que poco a poco con el transcurso del tiempo permitirán tener un mayor dominio.

“Algunos autores 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”. (Rigal, 2007, p. 4)

También conocida como cualidad o habilidad que el ser humano posee con la intencionalidad de desenvolverse en el medio al que pertenece con el fin de satisfacer sus necesidades básicas para interactuar con sus pares.

2.2.1.3.2.2. Importancia de la motricidad gruesa

“El papel de la Educación del cuerpo y el movimiento en las primeras edades tienen dos finalidades: educar el movimiento y educar la sensación, siendo esta última, la primera fase del proceso de conocimiento”. (Rousseau, p.25)

La motricidad gruesa como bien sabemos comprende todas las acciones que implican movimientos de músculos a nivel general, tomando en cuenta a la estrecha relación existente de una adecuada coordinación general, equilibrio, tono muscular, etc., aportando al desarrollo integral de los infantes ya que por medio de su movilidad existe la posibilidad de explorar y conocer el medio en el que se desenvuelven.

2.2.1.3.2.3. Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años

Desde edades tempranas el niño tiene un desarrollo paulatino en cuanto a su motricidad gruesa tomando en cuenta algunos factores que serán parte fundamental como las condiciones genéticas, la maduración del sistema nervioso, el estado de salud, las costumbres familiares en cuanto a la alimentación, la pertinente y adecuada estimulación desde edades tempranas y en si todos los ambientes de crecimiento siendo factores propios de cada individuo.

El desarrollo motriz en los niños depende fundamentalmente de la maduración neurológica durante los primeros meses de vida, como también ocurre de forma secuencial, ya que cuando una habilidad es adquirida permite que otra surja, empezando acciones fáciles y posteriormente llegando a una complejidad en la relación a su progreso, interviniendo principalmente todas las partes del sistema nervioso actuando de forma coordinada para facilitar su desarrollo, controlando primero su cabeza, para posteriormente el tronco , lograr tener equilibrio y una serie de conductas.

Los infantes de 4 a 5 años en cuanto a su motricidad gruesa presentan ciertos comportamientos motores como: saltar, correr, girar en diferentes

direcciones y velocidades, caminar sobre una barra de equilibrio, organiza su espacio en relación a su esquema corporal, define su lateralidad al utilizar su lado derecho e izquierdo, controla y domina la coordinación motriz, logra pararse en un pie con los ojos cerrados, logra inclinarse hacia el piso sin dificultad, subir escaleras de manera autónoma, logrando a futuro dominar sus movimientos y capacidades de manera independiente y autónoma.

Leyes del desarrollo motor

El desarrollo motor resulta ser muy útil para el proceso de maduración, lo que les permitirá mejorar de acuerdo a sus necesidades y posibilidades, con el fin de detectar algún problema o retraso que atraviere.

El desarrollo motor va de acuerdo a las leyes de maduración motriz:

- a) **Ley Céfalocaudal:** existe un control de las partes de su cuerpo a través del control de movimientos desde la cabeza a los pies, siendo de esta forma que empiezan a funcionar las partes superiores antes que las inferiores.
- b) **Ley Próximo Distal:** las funciones motrices maduran de acuerdo a las zonas más cercanas a la línea media del cuerpo, con lo que el control de los, hombros, brazos y las manos.
- c) **Ley General-Específico:** se hace referencia a aquellos movimientos globales o generales, siendo los mismos localizados, precisos y coordinados. De acuerdo a aquellos movimientos amplios según el desarrollo de una

mayor precisión.

2.2.1.3.2.4. Dominio Corporal Dinámico

El dominio corporal dinámico es la facultad de dominar las diferentes partes del cuerpo promoviendo movimientos y desplazamientos sincronizados de forma armónica precisa y sin rigidez.

En la niñez el dominio corporal dinámico propicia adoptar y tener una mayor confianza en ellos mismos generando seguridad al momento de realizar actividades. Es necesario también remontar la importancia de la coordinación dependiendo de desarrollo que está relacionado con el aprendizaje.

Tengamos en cuenta que para lograr una buena coordinación dinámica necesitamos una correcta organización neurológica, control postural y dominio del tono muscular.

Durante la niñez un correcto dominio corporal dinámico permite a los niños que tengan un mayor:

- Dominio de su cuerpo.
- Aportar en la madurez neurológica de acuerdo a su edad.
- Desplazamientos.
- Realización de juegos motores sin dificultad.
- Afianzamiento de su lateralidad.

A. Coordinación general

La coordinación general se trata de la integración de las diferentes partes del cuerpo de forma global que permiten al niño realizar sus movimientos de forma general, logrando alcanzar una mayor soltura y armonía.

En la infancia los movimientos de coordinación general favorecerán a una maduración neuronal que le permite tomar conciencia de su cuerpo, dominio muscular con lo que podrá realizar diferentes movimientos corporales sin dificultad

B. Equilibrio

El equilibrio es un proceso interno en donde el cuerpo llega a establecer un balance óptimo entre los procesos de asimilación y acomodación, de acuerdo al medio en que se encuentre, a la gravedad y a las condiciones ambientales.

Considerando al equilibrio de igual forma como la capacidad que tiene el ser humano en lograr una estabilidad motriz, adoptando las diferentes posiciones de su cuerpo, el mismo que desarrolla gracias a la maduración del sistema nervioso que evoluciona con la edad del infante.

Un buen equilibrio puede ser el resultado de una buena estimulación y adquisición de la coordinación dinámica general posibilitando una mejor interacción social.

Es imprescindible reconocer la veracidad que el equilibrio tiene en la vida del ser humano, que les permitirá adoptar una adecuada una posición postural al momento de tener erguida la cabeza y el cuerpo, lo que genera

más seguridad y madurez en el movimiento; para lograr tener un buen equilibrio es necesario que se desarrollen actividades que permitan fortalecer, desarrollar e ir fomentando ciertas destrezas.

Tipos de equilibrio

Equilibrio Estático: Es cuando el cuerpo se encuentra dentro de un área delimitada y fija cuando existe un control de su cuerpo referente a movimientos.

Equilibrio Dinámico: Conocido también como el equilibrio que el ser humano adopta diferentes posturas de acuerdo al centro de su gravedad con la modificación de movimientos. Con el fin de mantener el cuerpo erguido y estable de movimientos del cuerpo regulados por el sistema nervioso central.

El equilibrio tanto dinámico y estático en la infancia se puede evidenciar al realizar movimientos corporales posturales, que si trabajamos diferentes actividades lúdicas se podrá evidenciar cómo poco a poco evoluciona, favoreciendo el reconocimiento de su propio cuerpo con un mejor control tónico y un desarrollo muscular equilibrado.

C. Ritmo

Forma parte fundamental de la motricidad, fortalece de manera positiva las habilidades motrices, de tal manera que al realizar actividades con los infantes como moverse, caminar, reptar, saltar, etc., al ritmo de un sonajero o cualquier material factible, que el docente considere utilizar al momento de efectuar los movimientos motrices.

Con lo que el infante será capaz de seguir las secuencias asignadas por el educador, ayudándole a lo siguiente: interiorizar nociones de velocidad (rápido-lento), duración (largo-corto), intensidad (suaves fuertes), puntos de referencia y de espacio, ordenar y organizar sus movimientos, con ejercicios que se efectúen constantemente de ritmo los niños empezarán a descubrir el mundo de sonidos que le rodea al principio reconocer ritmos con desplazamientos y luego ritmos en las palabras.

D. Coordinación viso motora

“Es la capacidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o de sus partes” (Esquivel, 1999, p.1)

Ejecución de movimientos ajustados por el control de la vista, y hablamos de coordinación óculo- manual, como la capacidad que tiene la persona para utilizar simultáneamente las manos y la vista con el fin de realizar una área motriz o movimientos eficaces (Fernández Marcote, 1998, p. 1)

Es la capacidad en donde se realiza movimientos precisos y coordinados entre el campo visual y una de las partes de su cuerpo (mano-pie). En la infancia comienza desde edades tempranas a partir de los 18 meses en donde coge un objeto y poco a poco se va desarrollando para lograr realizar actividades cotidianas como: lavarse la cara, ponerse los zapatos entre otros, aproximadamente hacia los cuatro años realizará movimientos precisos y coordinados con madurez en cuanto a la distancia y el volumen de los objetos. Para lograr la madurez necesita explorar y adaptación de las experiencias sensoriales por medio de los sentidos y el movimiento del cuerpo

que realice en su entorno.

Es muy importante estimular la coordinación viso-motora en la educación infantil por medio de actividades lúdicas que impliquen la manipulación con variados materiales y objetos, porque si no se verá afectada a futuro en procesos de aprendizaje uno de los más perturbados es la escritura.

2.2.1.3.2.5. Dominio Corporal Estático

“Conjunto de movimientos motrices segmentados armoniosos de la madurez, que permiten reconocer poco a poco la imagen corporal para lograr interiorizar el esquema corporal del individuo”. (Valhondo, Educación Psicomotriz, 2008,p.143 - 148)

Al realizar actividades de movimiento con el cuerpo permitirá profundizar el reconocimiento de sí mismo en forma global, con lo que favorece el desarrollo del esquema corporal e imagen corporal en los infantes, por eso es importante trabajar diferentes actividades lúdicas con los niños para fomentar esta capacidad y así evitar problemas en el futuro.

A. Tonicidad

Corresponde a la tensión del músculo que funciona por medio del sistema nervioso el mismo que puede estar en reposo o en acción, además permite realizar los distintos movimientos posturales con el cuerpo humano.

Al realizar un movimiento motor es necesario tener un buen control

muscular, que permitirá que se adapte mentalmente a la acción para poder manipular y reconocer el medio en donde se desenvuelve. Se debe realizar actividades que posibiliten al máximo desplazamientos favorables con el cuerpo (sentarse, pararse, reptar), las que permiten desarrollar el control de la tonicidad permitiendo tener en acción al músculo.

Tipos de tono muscular

Tono muscular de base o reposo: contracción mínima del músculo en reposo.
Tono de actitud postural: permite mantener una actitud o mantenimiento postural equilibrado en contra de la gravedad. Tono de acción: acompaña a la actividad muscular durante la acción". (Camerino, pg. 5)

Los tipos de tono se manifiestan en los diferentes movimientos y desplazamientos activos y pasivos del cuerpo, es importante darse cuenta su nivel de tonicidad del infante, con lo que se podrá evidenciar si existe o no alguna alteración en su tono muscular.

Si se presenta alguna alteración en el tono muscular hay que tomar en cuenta el ambiente en donde se desarrolla el niño porque si es desfavorable, podrá ocasionar alteraciones afectando considerablemente en el desarrollo del niño, por será necesario realizar actividades lúdicas en involucren diferentes desplazamientos con el cuerpo.

B. Autocontrol

"Capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento" (Valhondo, Educación Psicomotriz, 2008, p.143 - 148)

El autocontrol se manifiesta en movimientos inconscientes de los reflejos en los primeros meses de vida, luego toma conciencia voluntaria de su conducta en sus propios movimientos que poco a poco le permitirá ser consiente de los movimientos que puede lograr realizar con su cuerpo.

Al realizar ejercicios de autocontrol permitimos mejorar el dominio tónico postural en los infantes, generando la capacidad de poder controlar sus movimientos y posturas con equilibrio dinámico y estático sin dificultad.

C. Respiración

Se realiza en dos tiempos: inspiración (en el que el aire entra en los pulmones) espiración (el aire es expulsado al exterior).

La respiración es un contenido muy determinante en la educación de los primeros años de vida y en todo lo que esto conlleva: ritmo respiratorio, vías, fases y tipos. En la función respiratoria, la maestra ha de conocer:

- Las fases de respiración: inspiración y espiración.
- Las vías por las que se respira: externas (nariz y boca) e internas (tráquea, bronquios y laringe).
- Los tipos de respiración: torácico y abdominal.
- Con todos estos conocimientos, la maestra además puede diversificar sus actividades en función de diferentes objetivos. Los pasos a seguir serán:
 - El conocimiento de la función respiratoria.
 - La percepción, a través de la observación de sus niños y niñas, de la forma de respiración.

- La concienciación y control respiratorio de sus niños y niñas.
- Si se ha hecho una buena adquisición, durante todo el proceso, a los 6 años ya se consigue el dominio de la función respiratoria.
- La concienciación y control respiratorio de sus niños y niñas.

Si se ha hecho una buena adquisición, durante todo el proceso, a los 6 años ya se consigue el dominio de la función respiratoria.

D. Relajación

Reducción voluntaria del tono muscular. Puede ser global (distensión voluntaria del tono en todo el cuerpo) y segmentaria (distensión voluntaria del tono, pero sólo en algún miembro determinado).

La relajación desde el punto de vista educativo tiene gran importancia pues:

- Evita el cansancio mental y la fatiga.
- Facilita la atención y la concentración.
- Ayuda a conocer más el esquema corporal y sus funciones.
- Ayuda a la motivación a nivel personal.

Para intervenir en la relajación, incidiremos en tres aspectos:

- Discriminación perceptiva del cuerpo en reposo y en movimiento (tensión-relajación).

- Velocidad de la musculatura en reposo y en movimiento (flacidez/resistencia/dureza).
- Manipulación de objetos con diversos grados de tensión.

2.2.1.3.2.6. Esquema Corporal

La intuición global o conocimiento inmediato que nosotros tenemos de nuestro propio cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento con relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y con los objetos que le rodean. (Le Boulch, Jean, 2002)

Consideramos que el esquema corporal nos permite tener un mayor reconocimiento del cuerpo, sus diferentes partes y movimientos que se desarrolla por medio de una maduración del sistema nervioso, mediante las diferentes experiencias sensoriales y motrices que experimenta el cuerpo humano de acuerdo al medio en que se encuentra.

Para lograr un mejor desarrollo del esquema corporal es necesario que se tenga un mayor contacto con objetos, personas, que están alrededor permitiéndoles entender todo lo que les rodea.

El desarrollo del esquema corporal al interior su yo interior con los objetos y los otros, se efectúa por medio de las dos leyes fundamentales ley céfalo-caudal y ley próximo distal.

Al referirnos en cuanto a la ley céfalo-caudal conocemos y consideramos que un adecuado desarrollo comienza desde la cabeza, cuello, tronco hasta los pies con lo que se puede evidenciar que los bebés empiezan

a levantar su cabeza, logrando llegar hasta mover sus pies, esto se logra gracias a las actividades de estimulación motrices con los niños, favoreciendo el desarrollo de su motricidad gruesa.

Mientras que la ley próximo-distal, empieza a fortalecerse desde el eje central del cuerpo, en donde se va desarrollando desde los hombros, codos, muñeca, manos y dedos, lo que corresponde su motricidad fina, que mediante actividades motrices podrá lograr tener una precisión en sus movimientos finos en la edad preescolar.

Etapas del desarrollo del esquema corporal:

El niño desarrolla su esquema corporal tomando en cuenta las leyes de desarrollo por medio de su medio de su reconocimiento de su yo interior y del mundo que le rodea.

Periodo global de aprendizaje (2-5 años): Será capaz de utilizar su cuerpo en forma global para el aprendizaje.

Además, su prensión será cada vez más precisa y coordinada que se asocia al gesto y a los movimientos de locomoción, los mismos que serán fundamentales para la intervención del adulto para poder reconocer y explorar el mundo exterior que le rodea.

Periodo de transición (5-7 años): Pasa del desarrollo global del cuerpo a un diferenciación específica y análisis del cuerpo, es por medio de sensaciones de los sentidos en donde es capaz de desarrollo de su control postural, afirmación de su lateralidad, independencia de brazos, direccionalidad derecha e izquierda, independencia de la mano con el tronco, sin olvidar la presencia

del adulto es fundamental relación con si mismo del mundo exterior quele rodea. (Vayer, 1985, p. 3)

El desarrollo del esquema corporal permite el reconocimiento de nuestro cuerpo con lo que podemos diferenciar e identificar las partes del cuerpo, por medio de sensaciones senso perceptivas del medio que nos rodea, logrando así aprender a reconocer todo lo que nos rodea de acuerdo con nuestro medio, todo esto lo logramos gracias a la maduración del sistema nervioso que logra perfeccionarse a la edad de 11 a 12 años, al tener un mayor conocimiento de sí mismo, mediante la ejecución de diferentes movimientos que involucren todas las partes del cuerpo humano contando con adecuada acción motriz. Por ende, es necesario que en la primera infancia las docentes estimulen por medio de actividades lúdicas que ayuden a reconocer poco a poco las diferentes partes del cuerpo y así identificarse con un individuo ante la sociedad.

2.2.1.3.2.7. Imagen corporal

“Es la representación del cuerpo que tiene cada persona construye en su mente”. (Raich, 2000, p. 172)

A medida que va creciendo va evolucionando el concepto de sí mismo y va aceptándose tal como es, es fundamental trabajar en los niños actividades que ayudan a fortalecer porque si no perjudicará la autoestima del individuo un grave problema al que tiene que enfrentarse a la apariencia física que le cataloga la sociedad en donde se desarrolla, pero si tienen bien fijada en la personalidad la imagen corporal no tiene ninguna repercusión alguna a futuro.

2.2.1.3.2.8. Noción espacial en educación infantil

El esquema corporal y las nociones espaciales se relacionan, por ende, en la infancia para tener una orientación espacial necesita primero tener bien estructurada su esquema corporal, que al principio aparecen como nociones vagas y oscuras que poco a poco lograrán tener conciencia de la ubicación de las personas, objetos y su entorno, por lo que es primordial trabajar actividades lúdicas con su cuerpo. Que les permitirá fomentar su conciencia del espacio, a medida que crece el niño y poco a poco tendrá una mejor conceptualización del espacio que ocupa con sus diferentes dimensiones y direcciones.

Orientación Espacial

“La aptitud para mantener constante la localización de nuestro propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para la posicionar esos objetos en función de la propia posición” (Castañeda, 2009, p 8- 14).

Dentro de la orientación espacial estamos considerando la disposición de los objetos en el espacio con relación con el cuerpo, permitiéndoles una mayor ubicación de las diferentes direcciones mediante informaciones senso-perceptivas que percibe el entorno y que debe interiorizar significativamente, para lograr integrar en sus estructuras cognitivas y tenga noción del espacio que le rodea.

Para desarrollar la noción de espacio, se debe considerar que primero

se desarrolla es la noción topológica que se efectúan de 0 hasta 7 años, permitiéndole que vaya estructurando relaciones cualitativas predominando formas, relaciones entre objetos mediante la exploración y manipulación.

Las relaciones topológicas que se pueden efectuar son las siguientes:

- Relaciones de orientación: (izquierda-derecha, delante-atrás, arriba-abajo)
- Relaciones de situación: (dentro-fuera, encima-debajo, interior-exterior...)
- Relaciones de superficie: (espacios libres, llenos, abiertos...)
- Relaciones de tamaño: (grande-pequeño, alto-bajo, estrecho-ancho)
- Relaciones de distancia: (cerca-lejos, agrupación-dispersión...) (Piaget, 1948, p. 3)

En el infante estas nociones de espacio se van desarrollando dependiendo en la edad que se encuentren por las diferentes experiencias y actividades que realice:

- A los tres años (arriba-abajo, dentro-fuera)
- A los cuatro años (encima-debajo, arriba-abajo, delante-atrás)
- A los cinco años (derecha-izquierda, alrededor-en medio, cerca-lejos)

Por eso es importante trabajar las diferentes nociones en la etapa

infantil, por medio de actividades lúdicas para que el niño de manera natural genere un conocimiento significativo de las nociones básicas con yo interior, los objetos, personas y entorno, logrando así tener una orientación espacial para luego tenga la capacidad de generar su estructura espacial y evitar problemas a futuro en la escritura y lectura.

Estructuración espacial

“Capacidad para orientar o situar objetos y sujetos” (Piaget, 1948, p. 3)

Es la capacidad que tiene el infante para orientarse en el espacio tanto en los objetos y sujetos en relación con el cuerpo. El infante podrá realizar representaciones de su cuerpo mediante el espacio del entorno que le rodea. Para lograr tener una estructuración espacial el infante primero tiene que dominar su orientación espacial, por lo tanto, las docentes tienen que realizar actividades lúdicas acorde a su edad y que los niños concienticen la noción de forma correcta.

2.2.1.3.2.9. Direccionalidad

Consiste en la capacidad que tiene el ser humano de ubicarse, reconocer y orientarse en diversas direcciones entre ellas tenemos la derecha o izquierda, en el espacio exterior que le rodea.

Al tener dirección el cuerpo realiza movimientos a un determinado rumbo o camino dirigiéndose a algo o alguien, por eso es importante que las docentes en la primera infancia realicen actividades que permitan fortalecer su direccionalidad evitando problemas a futuro.

2.2.1.3.2.10. Lateralidad

“Es un dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirlos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo, oído), para realizar actividades concretas”. (Conde, 1997, p.5).

“Es el predominio motor relacionado con las partes del cuerpo, integran sus mitades derecha e izquierda y está determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre otro”. (Rodríguez, 2006, p.3)

Orientación preferente de uno de los dos lados segmentos corporales simétricos (manos, pies y ojos), cuando el hemisferio dominante es el izquierdo se considerará diestro en cambio, si el hemisferio dominante es el derecho se considerará zurdo, por lo que es de vital importancia en la primera infancia realizar actividades de lanzamiento, manipulación de objetos, desplazamientos en donde se utilicen los dos lados (izquierdo-derecho).

Tipos de lateralidad:

- ❖ Lateralidad Cruzada: cuando predomina en miembro del cuerpo el lado derecho y en el otro el lado izquierdo. Por ejemplo, mano izquierda – ojo derecho.

- ❖ Lateralidad Contrariada: zurdos o diestros que por imitación u obligación utilizan la otra mano o pie.

- ❖ Lateralidad Indefinida: utiliza indiferentemente un lado del cuerpo y en ocasiones utiliza el otro. Este tipo de individuo al tener inseguridad al utilizar un lado predominante de su cuerpo produce problemas de aprendizaje.
- ❖ Diestro puro: Predomina el miembro del ojo, mano, pie y oído derecho.
- ❖ Zurdo definido: Predominio del miembro ojo, mano, pie y oído izquierdo. (Caño, 2003, p.8)

Tomando en cuenta los diferentes tipos de lateralidad en la infancia es importante realizar actividades habituales: como peinarse, lavarse los dientes, coger objetos, patear una pelota, abrir un grifo, escuchar por el teléfono, en sí infinidad de cosas que nos permiten verificar el predominio del lado dominante que tiene cada uno de los infantes, por eso es importante evitar obligar a utilizar un solo lado sino se podría contrariar su lateralidad, provocando problemas a futuro en el aprendizaje en la lectura y escritura.

del lado dominante que tiene cada uno de los infantes, por eso es importante evitar obligar a utilizar un solo lado sino se podría contrariar su lateralidad, provocando problemas a futuro en el aprendizaje en la lectura y escritura.

Habilidades motrices básicas

“Pautas motrices o movimientos fundamentales, que no tienen ninguna precisión, ni la eficiencia” (Trigueros, 1991,p.6).

Son un conjunto de movimientos fundamentales y acciones motrices que surgen en la evolución humana de los patrones motrices, teniendo su fundamento en la dotación hereditaria. A su vez, se apoyan para el desarrollo

y la mejora en las capacidades perceptivo –motrices evolucionando con ellas.
(Bascon, 2010, p.1)

Las habilidades motrices básicas están inmersas desde la infancia siendo un conjunto de movimientos motrices indispensables para los aprendizajes motrices posteriores, los mismos que se deben desarrollar en el niño, y que se efectúan hasta la adultez, están presentes en diferentes situaciones de nuestra vida como actividades diarias, labores y deportivas. Hay que tomar en cuenta que estas evolucionan a medida que crece en el ser humano en medio de los factores físicos, ambientales, nutricionales, familiares, genéticos etc., que son favorables o desfavorables, los mismos que nos permiten fortalecer estas habilidades caso contrario podrá ver repercutido en su desarrollo.

Las habilidades motrices ayudarán en la infancia a reconocerse a sí mismos y el mundo que les rodea con la utilización de actividades lúdicas en la infancia favorece a la coordinación general, equilibrio, estructuración del espacio y el tiempo.

2.2.1.3.2.11. Clasificación de habilidades motrices

Desplazamientos

“Toda progresión de un punto a otro del entorno, utilizando únicamente como medio, el movimiento corporal total o parcial”
(Ortega & Blásquez, 1982, p.2).

Cuando hablamos de desplazamientos nos referimos a la movilidad natural del cuerpo en diferentes direcciones y formas, en la infancia será una

de las habilidades básicas que a futuro permitirá desarrollar las próximas habilidades en donde se podrá conocer y explorar el entorno que les rodea.

Marcha

“Apoyo sucesivo y alternativo de los pies sobre una superficie de desplazamiento en ausencia de fase aérea”. (Cepero, 2000, p. 7)

Al ser un movimiento alternativo y sucesivo por parte de los pies, necesita de una maduración motora en el crecimiento del individuo, por lo que en la primera infancia es indispensable realizar ejercicio y actividades lúdicas que se estimulen, la marcha la misma que ayudará a mejorar el control postural, coordinación general y la estructuración del espacio – tiempo.

Cuando tenga un dominio de la marcha podrá incorporarse al relacionarse con las personas familiares y escolares que le rodean, permitiéndole ser parte de la sociedad.

Carrera

“Apoyo sucesivo y alternativo de los pies sobre la superficie de desplazamiento, con existencia de fase aérea y un incremento de velocidad”. (Cepero, 2000, p.7).

La carrera se desarrolla gracias a la marcha donde se realizan pasos más acelerados que aparecen de forma accidental en la infancia (al querer pararse o girar), los mismos que van evolucionando a medida que crece y se los utiliza en actividades lúdicas o deportivas.

Trepar

“Son desplazamientos en los que no existe ningún punto de contacto con el suelo, el sujeto por medio de sucesivos empujes y tracciones, varía la altura de su centro de gravedad” (Serra, 1991, p.5)

Las actividades de trepar se asemejan como si el infante gateara en forma vertical, utilizando el impulso de los pies para subir a un lugar deseado, en la infancia al practicar actividades que involucren trepar es necesario tomar en cuenta que la superficie y el material sea segura y estable, para evitar cualquier peligro para los infantes.

Saltos

“El salto, implica un despegue del suelo, como consecuencia de la extensión violenta, de una o ambas piernas. El cuerpo queda momentáneamente suspendido en el aire, para cumplir su misión”. (Bañuelos S., 1984, p.6)

Al ser un desplazamiento que separa los pies del suelo le toma tiempo realizar al infante, por eso hay que fomentar actividades que ayuden a fortalecer su maduración corporal y además ayuda al desarrollo del esquema corporal, la coordinación general y la estructuración del espacio y tiempo.

Tipos de saltos:

- Horizontales: Conocidos como diagonales.
- Verticales: Es el patrón más parecido al salto hacia arriba. Sobre un solo pie: Es un salto que se caracteriza

porque la impulsión y la caída se realizan con el mismo pie. (Wickstrom,1983, y Haywood,1993, p. 9)

Se debe considerar a los diferentes tipos de saltos de acuerdo a las diferentes direcciones que puede realizar y estas son horizontal y vertical, en los cuales se puede evidenciar en la primera infancia es necesario desarrollar el patrón de maduración que se encuentran los niños, ya que si presentan dificultad al realizar esta actividad el docente deberá ejecutar actividades lúdicas que impliquen el salto para afianzar esta habilidad motriz.

Giros

Provocan rotación alrededor de uno de los ejes del cuerpo. Permitiendo al niño generar un reconocimiento de su columna vertebral como eje fundamental de su cuerpo, además permite una coordinación general en sus movimientos corporales, equilibrio y estructuración temporo-espacial.

Lanzamiento

“Toda secuencia de movimientos que impliquen arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos” (Wickstrom, 1990, p.8)

Es una habilidad motriz que se utiliza en los juegos y deportes mediante la acción de uno o ambos brazos, utilizando un objeto que, al arrojarlo, para lo cual necesita tener coordinación en sus movimientos.

Recepciones

“Consiste en detener el impulso de un objeto que ha sido arrojado utilizando brazos y manos” (Gallahue, 1985, p. 9)

Cuando tomamos en cuenta las recepciones, permitimos una mayor manipulación y recepción de objetos, correctamente utilizando los brazos y manos, al principio se le hace difícil al niño y después lo podrá utilizar en actividades lúdicas o deportes infantiles.

Evolución de la recepción en la infancia

Las recepciones en la infancia comienzan desde rodar en el suelo por su noción.

- Tres a cuatro años: Se intensifica la percepción corporal, espacial y temporal, lo que favorece una mayor capacidad de ajuste del cuerpo y el cálculo de la trayectoria.
- Cuatro a cinco años: Recepción más coordinada y fluida.

Se puede hacer con varias orientaciones, distancias y tipos de móviles.

- Cinco a seis años: El patrón de recepción debería comenzarse como maduro. (Luque, 2015, p. 27)

El espacio y su motricidad gruesa está en proceso de desarrollo y esta capacidad desarrolla de manera lenta que las otras habilidades, por eso mediante ejercicios lúdicos en los que se utilicen las pelotas u objetos el niño logrará llegar a formar su patrón de maduración de coordinación que podrá realizar una recepción de forma coordinada y fluida.

2.2.2. JUEGO

2.2.2.1. Definición

El juego desde la antigüedad fue utilizado como un recurso educativo pero la aplicación de las diferentes corrientes pedagógicas como la tradicional no propiciaban su ejecución, ya que sostenían que el juego era una actividad de pérdida de tiempo, que no aportaba en el proceso de enseñanza – aprendizaje y aún menos en el desarrollo integral del ser humano.

Con el transcurso del tiempo muchas son las investigaciones que se han realizado acerca del juego, por lo que han surgido conceptos, teorías, metodologías que ahora en la actualidad permiten a las docentes tener un mejor bagaje de conocimientos y saber más acerca de la importancia que tiene el juego desde edades tempranas.

En medida que el tiempo ha transcurrido se ha podido definir al juego de diferentes maneras, por lo que existe diferentes autores que sustentan sus definiciones para el desarrollo integral del ser humano los cuales son:

“Comprendió la utilidad del juego para desarrollar una educación integral y con la certeza de que el juego espontáneo, favorecía el desarrollo de la persona a diversos niveles, cognitivo, emocional, moral”. (Froebel 1782-1852, p.41)

El juego ha sido considerado como una actividad libre y espontánea que sobresale dentro de su aplicación desde edades tempranas, ya que reciben una mayor estimulación, permitiéndoles desenvolverse y adaptarse en el

medio social en el que se desarrollan, provocando satisfacción, alegría, placer y diversión, siendo un ente enriquecedor para el desarrollo integral de los individuos en lo: cognitivo, motor, social, socioafectivo, cultural, creativo y sensorial.

“Se basó en la premisa de que el juego es el mejor preparado para la vida y utiliza como principal material pedagógico los objetos que encontramos en el entorno, haciendo de cada elemento un objeto susceptible de convertirse en juguete”. (Decroly 1871-1932, p.43)

Así el juego en los niños tiene intenciones educativas contribuyendo al desarrollo de sus capacidades creadoras, siendo recurso eficaz que les permite experimentar, aprender, reflejar y transformar la realidad que los rodea.

2.2.2.2. Características del juego

El juego sin duda alguna es una actividad propia del ser humano que permite un desarrollo integral de los infantes, para lo cual con ayuda de las definiciones anteriores podemos resaltar las siguientes características:

Voluntaria: En la actualidad el juego es considerado como una actividad libre y espontánea, donde el ser humano lo realiza sin ninguna restricción u obligación, lo único que le motiva son las motivaciones internas independientemente de acuerdo al medio social en que se encuentran.

Placentera: Es una actividad que tiene la finalidad de crear una fuente de satisfacción y alegría, provocando al individuo que se desenvuelva en un ámbito de recreación y diversión constante, sin dejar de lado la broma, la risa, los deseos innatos y las necesidades no satisfechas.

Límites espaciales y temporales: El tiempo y espacio en donde se realiza la actividad lúdica depende de los factores motivadores del entorno para poderlo ejecutar, por ente los espacios pueden ser diversos y no limitados según nuestras posibilidades y necesidades.

Innato y universal: Es una conducta propia del ser humano que se manifiesta de forma espontánea y natural desde edades tempranas. Se lo práctica a nivel mundial sin distinción de raza, género y cultura.

Principal motor de desarrollo: En la infancia el juego es considerado como el pilar fundamental, para el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo un desarrollo íntegro por medio de la exploración de su entorno.

Socialización: Impulsa una integración social entre individuos en los cuáles nos permite mantener una comunicación, cooperación, contacto, convivencia entre pares y adultos, fortaleciendo su personalidad preparándolos para ser parte de la sociedad.

Descubrimiento y exploración: Es una forma de expresión emocional donde el niño puede expresar con facilidad sentimientos positivos, negativos y deseos de explorar el mundo que le rodea permitiéndole una inserción en la sociedad.

2.2.2.3. Importancia del juego en el desarrollo del niño

En el desarrollo del niño, el juego es la principal actividad que realiza durante sus primero años de vida, lo que permite ser un pilar fundamental en la primera infancia, permitiéndole al niño experimentar, crear, resolver conflictos, comprender la realidad que le rodea y también ayuda a la liberación de tensiones, tomando en cuenta el desarrollo integral de los niños dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Siendo una de las actividades lúdicas más pertinentes para estimular y desarrollar las habilidades creativas, permitiéndoles llegar a ser entes generadores de sus aprendizajes en las siguientes áreas:

Motor: Es indispensable para el crecimiento y desarrollo de todas las partes de su cuerpo, ayudándoles a tener una adecuada coordinación de sus movimientos y a mantener un equilibrio, por medio de estímulos sensoriales que le permitirán reconocerse a sí mismo y el mundo que le rodea.

Cognitivo: Permite un desarrollo del conocimiento y de la creación de representaciones mentales fomentando la creatividad y la imaginación infantil.

Socio-Afectivo: Genera un contacto entre pares, permitiendo un mayor reconocimiento, adaptación, convivencia e igualdad con las personas que le rodean ayudándoles al niño aprender a controlarse en las diferentes situaciones que se le presenten en la vida cotidiana tomando en cuenta emociones y sentimientos positivos, negativos.

Lingüística: Favorece la adquisición y el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo.

2.2.2.4. Teorías más relevantes del juego

2.2.2.4.1. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget (1896-1980)

Piaget abarca su teoría del juego en donde establece que jugar le lleva a tener una realidad en su entorno que le rodea el mismo que se manifiesta, como vía de aprendizaje que contribuye en la construcción en las estructuras mentales.

Las transformaciones de las estructuras mentales pueden ser cognitivas

y de espacio temporal, que se efectúan al relacionarse con el entorno por medio de las distintas experiencias a lo largo de su vida.

Para lograr una integración con la realidad y conseguir estructuras mentales estables, necesita de los procesos fundamentales que son asimilación, acomodación y el equilibrio.

Asimilación consiste incorporar a la realidad de un nuevo conocimiento a una estructura cognitiva preestablecida; acomodación modifica y se reajusta el nuevo conocimiento y el equilibrio en donde necesitará de la relación entre los dos aspectos para que logra tener un conocimiento significativo.

Además, establece que el juego pasa por las diferentes etapas de desarrollo evolutivo de los niños comenzando desde del juego del ejercicio, simbólico hasta el de reglas. El juego de ejercicio o funcional el niño experimenta placer por medio de repeticiones de actividades placenteras de su propio cuerpo, de tipo motor que pasan por puro placer para consolidarse en lo adquirido, el mismo que se le presentan en donde explora el mundo que le rodea. El juego simbólico comienza por imitación que aparece tras cualquier aprendizaje, con lo que le permite construir representaciones mentales simbólicas de los objetos y personas de su medio de forma individual o colectiva.

El juego de reglas a medida que el infante se desarrolla desembocará la concepción de acatar las normas y reglas que se establecen en los juegos, comienzan entre los cuatro años y se desarrollan de seis a siete años.

2.2.2.4.2. Teoría socio cultural de Vygotsky (1896-1934)

“El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la

cooperación con otros niños, por lo que se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio". (Vigotsky L., 1924)

El juego es una actividad social que permite a los infantes la interacción entre pares o con adultos, mediante la necesidad de conocer y dominar el mundo que le rodea, por lo que permitiría integrarse en una sociedad y ser parte de la misma como un ente generador. "El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás". (Vigotsky L., 1924)

El juego es una actividad importante que ayudará al desarrollo cognitivo y social. A nivel cognitivo establece la zona de desarrollo próximo que por medio del juego tendrá la capacidad de resolución de problemas, mediante la intervención de un adulto o docente, durante este proceso aprenderá a dominar y madurar sus capacidades intelectuales. A nivel social por medio del juego adquirirá una interacción entre individuos entre pares o con adultos mediante la necesidad de conocer y dominar el mundo que le rodea a nivel social y cultural. Enfocándose en lo cultural el infante se irá apropiando de las manifestaciones culturales del entorno en el que se desarrolla.

2.2.2.5. Tipos de juegos

2.2.2.5.1. Juego libre y dirigido

Cuando hablamos de juego libre nos referimos específicamente a aquellos juegos que los chicos articulan sin ningún tipo de direccionalidad externa, que toman existencia en el momento en que tienen ganas de jugar y se entregan espontáneamente sin perseguir otro fin que el juego mismo. (Pavía, 1994, p. 98)

Se entiende al juego libre como el juego que realizan los infantes de forma espontánea, en donde el docente o los adultos no intervienen en ningún momento ya que no se establecen reglas, ni normas, como también no se imponen disposiciones externas, permitiendo a los infantes desenvolverse de manera más autónoma generando relaciones intrapersonales. Mientras que el juego dirigido es aquel que se desarrolla bajo la dirección de una persona que tiene conocimiento acerca del juego a emplearse, de forma que se lo emplea para lograr un objetivo predeterminado, manifestando actividades particulares de carácter lúdico de un grupo social.

2.2.2.5.2. Juego interior-exterior

El juego exterior se realiza al aire libre sin limitaciones de tiempo en su ejecución y espacio implicando un mejor desarrollo motor grueso (saltar, correr etc.); en cambio el juego interior se caracteriza por tener un limitado espacio y tiempo disponible por medio de la manipulación de material didáctico satisfaciendo las necesidades e intereses de los infantes.

2.2.2.5.3. Juegos populares, tradicionales y multiculturales

Los juegos populares hacen referencia a las actividades espontáneas, creativas y motivadoras dependiendo el lugar geográfico de la población; en cambio los tradicionales son los que tienen transcendencia de generación en generación de acuerdo a la cultura y tradición de un pueblo; y los juegos multiculturales promueven la tolerancia, igualdad, el respeto hacia las diferentes culturas existentes en el mundo, posibilitando el descubrimiento de otras manifestaciones culturales de acuerdo a su patrimonio lúdico.

2.2.2.5.4. Juegos cooperativos y competitivos

Los juegos cooperativos fomentan el trabajo en equipo, mediante la participación de todos los integrantes para conseguir un fin en común, donde todos ayudan tomando conciencia de que todos son ganadores y nadie pierde. Es importante realizar durante la primera infancia para permitirles reafirmar su confianza y auto concepto. En cambio, los juegos competitivos son aquellos que no dan libertad al jugador, el mismo que busca la victoria como un fin personal consiguiendo altos puntajes y llegando a un nivel de presión, angustia y ansiedad en algún momento de fracaso o rechazo, siendo perjudicial desde edades tempranas.

2.2.2.5.5. Juego psicomotor

El juego psicomotor en la primera infancia es muy importante, ya que implica movimiento permitiendo desarrollar la conciencia del esquema corporal, postura, equilibrio, lateralización, la imagen corporal, ritmo, organización espacial y estructura espacio-temporal con el fin de adaptarse en el entorno.

En los primeros años de vida los juegos motores simbolizan la noción de permanencia en donde existe la ausencia y el regreso de algo o alguien, por ejemplo, al lanzar un objeto y después cogerlo gracias a la intervención del adulto, también forma parte los juegos de construcciones, lógicos y de persecución.

A medida que crece el niño también se desarrolla la confianza y la seguridad en sí mismo, va incrementándose con el fin de interactuar con el

entorno que le rodea, para lograr realizar las actividades con mayor soltura en su ejecución, involucrando el equilibrio, las caídas, giros, saltar, caerse etc., que le ayudarán a fomentar su esquema corporal. Desde ese momento el niño tiene la necesidad de experimentar y explorar a través de su cuerpo durante la realización de las diferentes actividades.

2.2.2.5.6. Juego didáctico

“Como medio más eficaz para hacer activa la enseñanza. El juego educativo, es aquel que absorbe la atención del niño, responde a las exigencias de su personalidad y consigue que la actividad sea funcional, es decir, verdaderamente educativa”. (Decroly, 2008, p. 79)

El educador considera necesario implementar materiales fáciles de manipular y atractivos visualmente durante la aplicación del juego didáctico en los infantes, logra despertar el interés de manera individual, alcanzando así cumplir el fin educativo para un desarrollo integral de los niños y niñas.

Los juegos educativos o también conocidos como didácticos varían según el objetivo educativo que establezca la docente, para fomentar las áreas de desarrollo en los infantes, basándose en los diversos conocimientos curriculares en la educación infantil.

2.2.2.5.7. Juego heurístico

“Define como un enfoque de aprendizaje, para que los pequeños, en su segundo año, experimentarán mediante la manipulación” (Goldschmied, 1990,p.9)

El juego heurístico se desarrolla a partir del segundo año, donde el infante desarrolla la adquisición del movimiento, a su vez la curiosidad de descubrir el mundo que le rodea. Este juego en los infantes les permitirá manipular espontáneamente e libremente la diversidad de materiales de naturaleza, reciclado, confeccionado apto para los infantes, logrando representar aprendizajes en sus descubrimientos, según su ritmo de aprendizaje.

El placer que les proporciona es el estar en contacto con la diversidad de materiales que ayudará notablemente a desarrollar un mejor nivel de concentración, relacionándose íntimamente a los procesos de desarrollo del área cognitiva del infante con lo que le permitirá trabajar la relación causa-efecto, dentro-afuera, noción de cantidad, entre otros.

2.2.2.6. El Juego en los procesos de enseñanza - aprendizaje

Conocemos un sin número de juegos a los cuales podemos adaptarnos con facilidad, considerando siempre al juego como un elemento enriquecedor para el desarrollo y la formación de los individuos, los mismos que presentan un alto porcentaje o nivel de elementos formativos y educativos potenciando aquellos procedimientos, actitudes, valores y contenidos lógicos, facilitando un lenguaje adecuado.

Dentro de la Educación Infantil el juego forma parte importante para el desarrollo integral de los niños, ya que comprenden un gran bagaje de conocimientos, experiencias placenteras y agradables, habilidades precepto – motrices y cognitivas que pueden ser estimuladas desde edades tempranas,

permitiendo una mayor motivación a aprender por medio de la exploración para desarrollarse en el medio que lo rodea sin dejar de lado las fantasías y la diversión.

Actualmente el juego dentro de la educación ha venido teniendo una gran acogida, ya que permite que los infantes tengan una mejor estimulación y desarrollo para lograr un desarrollo integral, con el fin de controlar sus sentimientos y mayor control de sus emociones dentro del medio que se encuentran.

La imaginación, la creatividad, la exploración y la fantasía son características que el juego ayuda a desarrollar conforme los niños van adquiriendo y fortaleciendo su desarrollo.

No olvidemos que también nos permite desarrollar las capacidades motoras cumpliendo con un rol determinante en la formación de los individuos considerando como un recurso educativo por excelencia.

2.2.2.6.1. Planificación de los juegos

Para planificar los juegos se necesita tomar en cuenta las diferentes dimensiones que se van a desarrollar en el infante y de qué manera van a estar presentes al momento de programar la sección de juegos:

Escoger el juego: Para realizar la elección del juego en la educación infantil es importante tomar en cuenta los diferentes aspectos que son: número de integrantes y edad de los infantes; características del espacio y material que sean apropiados para los niños; adaptación que requiere el contexto sociocultural en donde se desarrolla; objetivos educativos para cumplir la meta

en el desarrollo del ser humano y por último la experiencia de aprendizaje lúdica de los participantes.

Ambientación: El ambiente que se les presente deberá ser motivador, acogedor que inciten al juego a que el niño se sienta seguro y que promueva la imaginación, autonomía y bienestar. Así el niño podrá experimentar, manipular y explorar por medio del juego.

Presentación: El docente tomando el papel como mediador será el que presente el juego, buscará un espacio apropiado que cumplan con las normas de seguridad para moverse libremente sin peligro para todos los infantes y explicará bien el juego a que van a jugar con los niños, el mismo que se puede utilizar imágenes para facilitar su comprensión.

Normas y orden del juego: Las normas deben ser claras y sencillas por medio de gráficos, para que los niños puedan acatar y cumplir sin dificultad. Para verificar es conveniente poner a prueba que todos los niños participen y que hayan entendido las normas. Además, los niños al culminar la actividad lúdica los niños deben tener una noción de guardar las cosas después de utilizarlas.

Realización: La organización del juego el docente debe partir de situaciones de la vida cotidiana y los requerimientos de su entorno, siendo los protagonistas principales los niños y evitar que se provoque aburrimiento, por eso se debe comenzar por juegos que impliquen tareas sencillas y que se sienta que pueda realizarlas creando así el interés de seguir explorando y realizando diferentes juegos.

Evaluación: El juego se acaba cuando el docente y el tiempo

determinan su final del juego, donde podrán comentar y valorar con las expectativas que esperaban los niños. Además, el docente es un ente mediador que observará atentamente el proceso del juego en el niño, su estructura, contenidos, grado de satisfacción, actitud y comportamientos que manifiesta el infante.

2.2.2.6.2. Pautas para la elaboración de juegos con los infantes

Para el niño el juego es una actividad espontánea y natural, por lo que la misión de los educadores debe aprovechar las actividades lúdicas como vía de aprendizaje para fomentar el desarrollo en las diferentes áreas de desarrollo en el infante, tomando en cuenta lo siguiente:

Determinar los objetivos que se quiere conseguir, encaminados para lograr un desarrollo integral, mediante las diferentes experiencias de aprendizaje que tenga el infante.

Tipo de juego se basa en los ámbitos de aprendizaje según la edad de los niños, con lo que le permitirá lograr aprendizajes significativos. Por ejemplo, el juego de construcciones ayuda al desarrollo de la lógica y matemática, así sucesivamente efectuar los diferentes juegos existentes.

Dar nombre al juego que tenga referencia con el contenido que se quiere trabajar el juego.

Se debe tener presente la edad y el ritmo de aprendizaje que presenta el niño, para verificar cual es más adecuado para efectuarse en el grupo de infantes. El juego no debe ser ni demasiado fácil ni difícil, debe plantearse de manera fácil para que poco a poco vaya tomando un grado de dificultad y no

se sienta defraudado.

Número de participantes varía según el objetivo educativo, puede ser de manera individual o de forma colectiva. El juego en menores de dos años necesitará la intervención de un mediador que ayude durante el proceso del juego. En cambio, a partir de los tres años ellos empiezan a realizar interacciones entre pares en donde el juego es más libre.

Tiempo estipulado varía según el grado de atención y de interés que presente el niño, si hay interrupciones provocará frustración caso contrario si es por tiempo prolongado esto causará aburrimiento, soledad y sensación de olvido. Evitando cumplir con el objetivo educativo.

Explicación del juego: Situación Inicial la explicación del juego, será la forma de presentar el juego el mismo que debe ser de manera atractiva y motivadora, de antes de comenzar el juego. El papel del educador será de mediador que aplica el tipo de juego que se va a utilizar siendo de manera dirigida o libre durante el desarrollo del juego, se explica cómo se va a realizar el juego, forma de ejecución, objetivos a conseguirse, órdenes que se deben respetar; final del juego deberá indicar que el juego se ha acabado.

Espacio en donde se va efectuar las diferentes actividades lúdicas, deberán ser sitios seguros y fuera de peligro para los niños tomando en cuenta que puedan ser juegos de interior y exterior.

Recursos materiales: deberán ser de fácil manipulación y no tóxicos. Aquí la docente tomará en cuenta el material indispensable, evitando dar una gran cantidad de material para que el niño lo pueda ser de manera espontánea.

Las variantes se presentan para atender las posibles adaptaciones que se presenten, este puede ser de manera individual y colectiva según los diferentes intereses y necesidades de los niños.

Observaciones y advertencias de peligro la docente se les debe manifestar un reconocimiento de las situaciones de peligro y como se debería evitarlos.

2.2.2.7. Ámbitos del desarrollo por medio del juego

2.2.2.7.1. Desarrollo social

La infancia es un equivalente de diversión y satisfacción que promueve el ambiente familiar, escolar en donde se desarrolla, fomentando una mayor seguridad e integración en la sociedad y generando la adquisición de nuevos valores, comportamientos y aprendizajes para la vida cotidiana.

El juego en edades tempranas promueve que el niño y la niña adquieran nuevos conocimientos, desarrolle su creatividad y pueda solucionar problemas de acuerdo al medio que se encuentre a través de experiencias adquiridas durante su desarrollo.

Vygotsky con su teoría socio cultural nos habla de que todo niño tiene la necesidad de actuar de acuerdo al medio y de quienes lo rodean, de esta forma realiza una integración cultural con sus pares, además llega a tomar conciencia del mundo que le rodea que para él antes era desconocido. Los niños cuando empiezan a desarrollar sus habilidades sociales empiezan a interactuar con sus compañeros, muchos de ellos como observadores de conductas o tienden a imitar a sus pares.

“Dentro de la teoría de desarrollo social Vygotsky menciona tres conceptos principales: el Papel de la Interacción Social en el Desarrollo Cognitivo, el Otro con Más Conocimiento y la Zona de Desarrollo Próximo.

Papel de la Interacción Social en el desarrollo cognitivo: Hace referencia de la gran importancia que tiene la interacción social desde edades muy tempranas, ya que por medio de la experimentación en el medio cada infante puede ir adquiriendo nuevos conocimientos, permitiéndole ser parte de un aprendizaje social.

El otro con más conocimiento: Tomamos en cuenta que dentro de este concepto el conocimiento de un individuo con mayor conocimiento tiene una mayor influencia con el aprendizaje de los demás para tomar como una guía o imitación de acciones en edades tempranas.

La Zona de Desarrollo Próximo: es la distancia existente entre lo conocido y lo desconocido por el principiante, donde el individuo con mayor conocimiento suele realizar las actividades con mayor soltura y seguridad mientras que el principiante no realizara las actividades de igual forma. (Vygotsky, 1896-1934, p. 19).

Los beneficios que otorga el juego en el ámbito social en la infancia, es un gran instrumento que favorece a la socialización y la comunicación donde habrá intercambio de ideas, pensamientos o experiencias entre pares y adultos. Inicia desde que entra en contacto con sus padres al tener solo pocos meses de vida y que poco a poco evoluciona mediante la interacción que se realiza con sus pares en edades preescolares al ir al Centro Infantil, hasta

llegar a formar parte de las conductas del comportamiento en la sociedad que ha futuro logrará cooperar y compartir con las demás personas, también aprenderá a cumplir las reglas a la hora de jugar.

2.2.2.7.2. Desarrollo emocional

Desde el nacimiento debe existir un vínculo primordial de la madre hacia el niño, ya que es desde ahí que nuestro cerebro recibe ciertas manifestaciones de amor, cariño, seguridad y del crecimiento de fibras nerviosas que en el transcurso de nuestra vida se irá afianzando de acuerdo a las personas y al medio en que se encuentren a nuestro alrededor.

“El aprendizaje integral no sólo comprende los estilos cognitivos, sino que hace referencia también a la emoción, los sentimientos y la acción” (Alonso, 1998, p. 1)

De acuerdo con lo antes mencionado estamos de acuerdo que el desarrollo emocional es muy importante en la formación integral de los niños y concordamos que desde la perspectiva emocional el juego también nos ayuda a manifestar las emociones, liberar tensiones negativas y sentimientos positivos como negativos, generando placer, satisfacción y seguridad aportando significativamente a nuestra autoestima.

Permitiendo formar una personalidad efectiva en donde puede canalizar y controlar sus sentimientos y emociones, además ayuda a tener confianza y sentido de independencia.

2.2.2.7.3. Desarrollo mental

“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa

la asimilación funcional o de productiva de la realidad según cada etapa evolutiva”. (Piaget, 1956, p.17).

En la infancia el juego ayuda en el ámbito cognitivo que permite fortalecer la asimilación en la construcción de estructuras básicas del conocimiento, en las diferentes etapas evolutivas del infante, una de las principales características es fomentar la creatividad, imaginación en donde el niño desarrolla un mundo lleno de fantasía por medio del juego simbólico.

El mismo que le ayudará a evocar una diversidad de personas y objetos ausentes, permitiéndole ser capaz de darse cuenta lo que falta cada uno de ellos, además favorecerá la empatía de ponerse en el lugar del otro favoreciendo que evolucione el descentramiento en su proceso cognitivo en la infancia. (Gómez, 2003, p.27).

Por otro lado, le permitirá conocer el mundo exterior e interior existente que le rodea, gracias al interés natural de la infancia al manipular y experimentar de forma lúdica con su propio cuerpo, generando el papel de explorador que permita descubrir y solucionar problemas que se le presenten en diferentes circunstancias lúdicas.

Al utilizar juguetes, materiales didácticos o elementos del ambiente cotidiano, por medio de la percepción de los sentidos, aprenderá a reconocer las diferencias y semejanzas de texturas, colores, tamaños, sonidos, funciones etc., lo que permitirá desarrollar la lógica, las nociones básicas de los conceptos que le ayudará a formar nuevas representaciones mentales en el infante.

Existe un aspecto importante en la lúdica, al interactuar entre pares o con adultos en el momento del juego, fomentará el dominio del lenguaje permitiéndole expresar verbalmente los sentimientos, emociones, ideas, temores etc., lo que facilitará un reajuste en su pensamiento al aprender de sus errores.

A nivel mental el cerebro del infante está en proceso de desarrollo, por lo que es fundamental generar conocimientos por medio del juego en donde se potenciará la atención y la memoria de manera lúdica evitando, ser de manera escolarizada como antes se creía que era la forma de enseñar a los niños.

2.2.2.7.4. Desarrollo creativo

La creatividad es una de las formas naturales en todos los niveles y actividades lúdicas infantiles, y una necesidad de emplear diversas destrezas creativas en varias circunstancias permitiéndoles al niño expresar con mayor libertad sus deseos, emociones, sentimientos y experiencias y vivencias, consolidando que su creatividad vaya creciendo durante su vida.

Tener confianza en uno mismo es clave primordial para que nuestra capacidad creativa se desarrolle cada vez más como medio de expresión generando nuevas ideas, pensamientos que aportarán a futuro en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Como hemos visto el juego ayuda al desarrollo integral del individuo en todas sus dimensiones, por eso es importante motivar en la infancia a que realice diversidad de juegos y que además permite explorar su entorno que le rodea, esto permitirá generar un aprendizaje significativo en todas las áreas de desarrollo, además se debe tomar en cuenta que la lúdica siempre debe

realizarse con la supervisión de un docente.

2.2.2.7.5. Desarrollo motor

“El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas motrices que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”. (Le Boulch, 1984, p.25).

Para efectuarse una actividad lúdica se necesita del movimiento para desarrollar las diferentes habilidades básicas en el infante, mediante el desarrollo de su cuerpo que a medida va evolucionando y perfeccionándose hasta la adultez, además reconoce su entorno interno y externo que le rodea, lo que beneficia en gran parte a la primera infancia a la motricidad gruesa para luego ver su fortalecimiento en la motricidad fina mediante movimientos motrices más definidos que se efectúan en sus aprendizajes.

2.2.2.8. Evolución del juego infantil en niños de 2 - 5 años.

2.2.2.8.1. Juego simbólico

El juego simbólico que establece Piaget se encuentra dentro del estadio pre-operacional en el que comprende las edades entre los dos y siete años.

De 2 a 4 años

A la edad de dos años empiezan a tener la capacidad de la representación mental de los objetos y evoca personas como también cosas que no están presentes, lo que le permite conocer la realidad que le rodea, creando así diferentes situaciones vivenciadas, imaginadas o experimentadas

por medio de lo siguiente:

Al comienzo se presenta por medio de una manifestación gestual en donde imita acciones de los adultos, por medio de movimientos exagerados, que realiza en la vida cotidiana entre ellos tenemos lavarse los dientes, comer, bañarse etc. Después se ve reflejado por medio de la proyección de conductas hacia los demás tomando en cuenta que puede ser hacia personas u objetos.

Un claro ejemplo cuando juega a la mamá, manifestando diferentes comportamientos hacia sus juguetes o con el amigo que está jugando.

En el niño simula diversas situaciones sencillas y conocidas, a medida que crece y a la vez va evolucionando su pensamiento, logrando ser capaz de generar juegos más complejos para ellos. Convirtiendo todo lo que le rodea en un mundo de juguetes por ejemplo un palo de escoba puede ser su caballito, una caja de cartón puede ser su casa o un carro, en fin, simboliza una variedad de materiales que para ellos es un verdadero mundo de fantasía e ilusión. Por ende, por parte del educador y adulto es necesario poner a disposición y estar pendientes que los juguetes y material cotidiano estén fuera de peligro, cubra sus necesidades y sean adecuados para su edad, con lo que así podrá crear diferentes situaciones simbólicas en el infante.

De 4 a 6 años

En estas edades tiene gran relevancia los juegos grupales que se llevarán en distintos momentos, permitiendo compartir más tiempo con otros niños logrando ser participativo. En primera instancia el infante juega con sus pares y ya no es necesario la participación de un adulto, lo único que interviene es siendo ente pasivo que vigile y estimule a su participación.

En segundo lugar, aparecen inmersas las reglas al ejecutar las diferentes acciones en los juegos, en los cuales unos desaparecen otros se modifican.

En fin, los juegos simbólicos son más predominantes en estas edades se producen de manera voluntaria o por medio de un ente motivante del entorno que le rodea, el mismo que es muy importante que lo realicen en la infancia porque ayuda al desarrollo cognitivo, en donde puede llegar a separar diferentes conceptualizaciones que existe entre los objetos y las acciones, además poder aceptar los sentimientos de los otros que le ayudarán a futuro a una mejor convivencia en la sociedad. Aunque el juego simbólico predomina en el estadio pre operacional existen también otros juegos que se deben tomar en cuenta en la infancia en la evolución de su desarrollo.

Juegos según la etapa evolutiva del infante

Desarrollo del juego en los niños de 2 a 6 años		
Edad	Que puedo hacer	A que jugar
De 2 a 3 años	Utiliza actividades en donde empieza a aceptar las reglas del juego que le propone el adulto (juego dirigido)	Juegos de dramatización (imitando gestos, palabras del ambiente que le rodea). Al comienzo juega solo y luego con otros. Juegos dirigidos (establecidos por adultos o por otros infantes), aceptando las normas que se establecen. Rimas, canciones y retahílas Juegos de construcciones (rompecabezas y encaja objetos)
De 3 a 4	Comienza a distinguir la	Juego simbólico

años	<p>realidad de la ficción.</p> <p>Mayor control de los movimientos motores como saltar en dos pies, saltar, pedalear, caminar (en bordillos, hacia atrás, en diferentes direcciones), fomenta la maduración de sus movimientos.</p> <p>Amplía su vocabulario.</p>	<p>Todo tipo de juegos motores en donde fortalecer el control corporal, equilibrio y coordinación.</p> <p>Construcciones, juegos de agilidad, juegos con todo lo que le ensucia (témperas, arena, arcilla, barro etc.)</p> <p>Cuentos y su juego favorito sigue siendo el juego dramático.</p> <p>Juegos verbales.</p>
De 4 a 6 años	<p>Juegos grupales.</p> <p>El infante aprende a relacionarse con pares y no necesita la presencia del adulto.</p>	<p>Juegos simbólicos (asignación de roles)</p> <p>Juego de reglas Juego libre Juegos cooperativos</p> <p>Juegos tradicionales Juguetes más realistas, que faciliten la expresión gestual y musical.</p> <p>Materiales de construcción con piezas más pequeñas y elaboradas.</p>

Se puede evidenciar que los diferentes juegos infantiles, se pueden realizar dependiendo de la edad evolutiva en la que se encuentre el niño, lo fundamental es la intervención del adulto y del docente como ente positivo y motivador que puede propiciar normas o reglas básicas del juego, además debe disponer de un espacio indicado para efectuarse la actividad lúdica evitando que este fuera de materiales o lugares peligrosos, por último si lo requiere el infante dar fácil acceso de los juguetes y del material didáctico como medio enriquecedor del juego.

El adulto debe ser un ente pasivo al ser un observador al momento de efectuar el juego en grupos, en donde ayude a resolver conflictos durante la actividad promoviendo acuerdos, de negociar entre ellos mediante valores sencillos.

2.2.2.9. Juegos Infantiles

2.2.2.9.1. Definición

Los juegos infantiles se definen como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente.

“Lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes” (Spencer,1855).

“Los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego que producen” (Lázarus, 1883).

“Modo de ejercitar o practicar los instintos de que estos estén completamente desarrollados”. (Groos,1898)

“Mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumatoriamente la historia de la humanidad”. (Hall,1904)

“Necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolver mediante la ficción”. (Freud)

2.2.2.1.1. Características del juego infantil

- Se hace simplemente por placer.
- Es elegido libremente.
- Exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura.
- Favorece el desarrollo social y la creatividad.
- Se halla en la base misma de la cultura.

Se ha dicho, y con razón, que, así como una buena nutrición es necesaria para el crecimiento, el juego es fundamental para el desarrollo; si tenemos en cuenta que los niños son los motores de su propio desarrollo, el acompañamiento inteligente y afectuoso que nosotros debemos brindarles como adultos implica permitirles ese albedrío tan esencial y tan importante que el juego propicia y que le posibilita al niño desarrollar su creatividad y llevar a cabo una gran cantidad de acciones favorables para la vida, como, por ejemplo, los aprestamientos sociales, la solución de conflictos y la creación de una serie de relaciones que van a ser determinantes durante su vida.

La creatividad es inherente a todos los seres humanos, no es ni de ricos, ni de pobres, ni de inteligentes ni de quienes no lo son, es una característica propia de la especie humana. Quienes acompañamos a los niños durante la fase de la crianza debemos propiciar el desarrollo de la creatividad, para que estos puedan afrontar la solución de problemas y asumir su propia vida de la mejor forma. Fomentemos entonces en nuestros niños y

alumnos la creatividad a toda costa, para que ellos se llenen de ideas y de ilusiones, y adquieran una serie de aprestamientos que les permitan disfrutar del mundo al que han llegado.

Johan Huizinga, un historiador holandés, escribió una obra clásica para los estudiosos del juego llamada *Homo Ludens*, un libro de verdad apasionante. Allí Huizinga advierte cómo el juego ha acompañado a la especie humana desde su aparición sobre la Tierra y llama la atención sobre autores como Brueghel “El Viejo”, pintor que vivió en 1560, quien representó una serie de juegos, 81 en total, los cuales no distan mucho de lo que son los juegos básicos de hoy. Se sabe, por ejemplo, que el sonajero que nos ha acompañado durante las fases iniciales de nuestra vida tiene antecedentes prehistóricos que nos inducen a pensar que existía como elemento lúdico prácticamente desde los albores de la humanidad.

“El juego se halla en la base de la cultura”, afirma Huizinga, frase muy profunda que proporciona un punto de partida para estudiar a la especie humana, lo que se podría hacer perfectamente siguiendo la forma en que ha jugado el hombre desde siempre y como juega hoy en la era de la información, en medio de computadores y video juegos, la que, de paso, podemos decir, no es la mejor opción de espacio lúdico para el desarrollo.

Sigmund Freud decía muy acertadamente: “Un niño juega no solo para repetir situaciones placenteras, sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas o traumáticas”. La ludoterapia es un elemento bien importante para muchos tratamientos, y, en ese sentido, en la medida en que el juego permite aflorar una gran cantidad de situaciones que angustian a los

niños, va a servir muchísimo como terapia.

Las características del juego infantil son:

- Es libre y voluntario.
- Universal e innato.
- Es fuente de satisfacción.
- Implica actividad.
- Se desarrolla en una realidad ficticia.
- Favorece la socialización.
- Potencia el desarrollo integral.
- Cumple una función compensadora de desigualdades integración y rehabilitadora.
- Muestra una etapa evolutiva en a que se encuentra el niño.
- El juguete no es indispensable para el juego.

2.2.2.9.2. Beneficios del juego infantil

- Es indispensable para la estructuración del yo.
- Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.
- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica.

El juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque:

- Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.
- Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.

Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos. Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad, que no le despiertan una atención tan grande. En ese sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral.

El mismo estudio puede tener una aproximación lúdica; hay escuelas del pensamiento pedagógico que hablan de aprender jugando y de cómo se facilita el proceso de aprendizaje cuando se introduce la lúdica. El niño, de una forma graciosa y libre, va absorbiendo perfectamente una cantidad de conocimientos. Lo que así se aprende, persiste.

El ensayista francés Michel de Montaigne afirmó: “Los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades”. Ojalá que los soldados de la patria tomaran tan en serio su papel como lo toman los niños al considerarse soldados en sus juegos, absolutamente convencidos de que lo son. La imaginación se ejercita y, para ellos, un balde no es un balde, sino un casco. Cualquier objeto cotidiano adquiere una representación subjetiva que enriquece sus procesos imaginativos.

El juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:

- La asimilación.
- La comprensión.
- La aceptación de la realidad externa.

El juego favorece:

- La sociabilidad temprana.
- Las habilidades de comunicación social (asertividad).

Quienes asistimos como espectadores a un juego de niños podemos ver representada una enorme porción de nuestra sociedad, donde hay alguien quien es líder, otro que obedece, otro que tiene una propuesta distinta y uno que disiente. Vemos con mucha frecuencia situaciones en las que cada niño asume su rol y manifiesta lo que siente, lo que posibilita una serie de aprestamientos sociales que lo preparan para la vida, una vez se acople al tejido social al terminar la adolescencia.

En el juego se da una imbricación entre lo real y lo posible, en la que las reglas del juego le permiten al niño diferenciar entre lo factible y lo correcto, al mismo tiempo que les facilita una salida airosa a sus impulsos. Por ejemplo, cuando nace un niño la familia se llena de contento, sin embargo, su hermanito mayor experimenta una sensación de desplazamiento en las fases iniciales, porque ha sido el rey de la casa y, ahora, todo el mundo le trae regalos al recién llegado; es bastante normal que se manifiesten muchas veces comportamientos agresivos hacia este. Eventualmente estas cosas las sufren los muñecos, porque de este modo se hace catarsis; es decir, traspolación entre la realidad y el deseo, haciendo lo correcto, que es no hacerle daño al hermanito pequeño en su condición de minusvalía, por el momento tan temprano del desarrollo en el que se encuentra.

En situaciones importantes, el juego permite adaptaciones y soluciones pertinentes para vivencias que angustian a los hermanos desplazados por el recién nacido, lo que es suficientemente conocido en psicología y pedagogía; se trata de aminorar los efectos negativos, por ejemplo, cuando le decimos a una mamá que le traiga un buen regalo a los hermanos mayores y les diga que se los trajo el recién nacido; que aproveche también cuando el bebé está durmiendo para que juegue con los mayores, que le diga al papá que le dedique un buen tiempo, etc., cosas que hacemos todos los días para que superen el proceso rápidamente y pueda aparecer una buena relación entre hermanos. El juego le permite al niño desfogar una gran cantidad de emociones que en determinado momento lo abruman y lo angustian.

2.3. BASES CONCEPTUALES

- **Juegos:** Es un medio por el que los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines (Moyle, 1990)
- **Juegos infantiles:** Los juegos infantiles se definen como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente.
- **Desarrollo:** Proceso gradual de cambio y diferenciación desde un nivel de complejidad menor a uno mayor.
- **Desarrollo de la motricidad gruesa:** Movimiento coordinados de todo el cuerpo, esto le va permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos (Fernández, 2010).
- **Motora Gruesa:** habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando o corriendo. (Hernades & Rodríguez, 2007).
- **Psicomotricidad:** Se refiere a la interacción que existe entre la mente y el cuerpo para la ejecución de los diferentes movimientos. (Mesonero,1978).

- **Coordinación:** La coordinación es una capacidad física complementaria que permite al deportista realizar movimientos ordenados y dirigidos a la obtención de un gesto técnico. Es decir, la coordinación complementa a las capacidades físicas básicas para hacer de los movimientos gestos deportivos.
- **Equilibrio:** El equilibrio es la habilidad de mantener el cuerpo en la posición erguida gracias a los movimientos compensatorios que implican la motricidad global y la motricidad fina, que es cuando el individuo está quieto (equilibrio estático) o desplazándose (equilibrio dinámico). (Álvarez del Villar 1987).
- **Ritmo:** El ritmo es el flujo controlado o medido de los movimientos corporales. El cuerpo es un medio para la expresión (corporal) y la comunicación.
- **Respiración:** Absorción de oxígeno y eliminación de bióxido de carbono en los organismos superiores. La respiración interna se diferencia de la externa en que los intercambios gaseosos ocurren a través de la sangre: esta libera el oxígeno de la hemoglobina en los tejidos y estos les trasvasan el dióxido de carbono. (Levay, D. 2013).
- **Relajación:** Relajación es la acción y efecto de relajar o relajarse (aflojar, ablandar, distraer el ánimo con algún descanso). La relajación, por lo tanto, está asociada a reducir la tensión física y/o mental.

2.4. BASES EPISTEMOLÓGICAS, BASES FILOSÓFICAS

2.4.1. Bases Epistemológicas.

Cuando los niños están jugando en exposición directa a estímulos que exigen como respuesta funciones mentales superiores, como la abstracción, la representación, las anticipaciones, las combinaciones, las operatorias, etc. están sumergidos y gozando creativamente de las oportunidades que les ofrece la no certeza, la no determinación, lo no establecido; están aprovechando al máximo la incertidumbre y la disfrutan como una instancia de aprendizaje por propia motivación, donde surgen mediadores y líderes que haciendo uso de sus experiencias van generando aprendizajes de manera sinérgica e iterativa, con quienes comparten este espacio relacional.

Desde esta perspectiva, el juego trasciende lo puramente biológico y psicológico, posee un carácter “supra lógico”, que encuentra su sentido más profundo en la cultura, en su función social; es una forma de vida, que se siente, se valora y significa íntimamente. El juego, en tanto instancia de aprendizaje y, por tanto, de socialización, desempeña un papel insustituible en los procesos educativos “informales” que aceptan al “caos” como factor esencial e imprescindible.

Lamentablemente, el juego utilizado en la escuela, fluye reglamentado externamente y no a través del imprevisible fluir de las interacciones infantiles. No se trata de negar la importancia que el niño acepte normas externas, sino de privarlo del gozo de la búsqueda casual, ocasional y fortuita (Vitar1990:186)

2.4.2. Base Filosófico

La investigación se enmarca en el paradigma crítico propositivo; crítico por que analiza una realidad socio educativo y propositivo ya que plantea una alternativa de solución al problema investigado; la realidad no es fija, si no que se modifica progresivamente por ello la investigación busca que la psicomotricidad pueda ser transformada en función del desarrollo de un aprendizaje un resultado para vencer los obstáculos y lograr una mejor adaptación, comprendiendo que el individuo aprende cuando se enfrenta a situaciones para las que no tiene respuesta adecuada, lo que le induce a buscar y descubrir dicha respuesta. (Schein, 1995).

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1. ÁMBITO

La presente investigación se realizó en el Institución Educativa 32215 Choras - Yarowilca, que se encuentra en la provincia de Yarowilca distrito de Choras y departamento de Huánuco. Dicho centro educativo cuenta con estudiantes de ambos sexos.

3.2. POBLACIÓN

La población está representada por todos los estudiantes de 1° al 6° grado de educación primaria de la I.E. 32215 Choras- Yarowilca. Estará distribuido de la siguiente manera:

GRADO	SEXO		TOTAL
	HOMBRES	MUJERES	
1° Grado	6	6	12
2° Grado	4	8	12
3° Grado	4	10	14
4° Grado	7	5	12
5° Grado	9	7	16
6° Grado "A"	2	6	8
6° Grado "B"	4	4	8

TOTAL	36	46	82
-------	----	----	----

Fuente: Nóminas de matrícula 2018

Elaboración: Investigadoras

3.3. MUESTRA

La muestra está conformada por los estudiantes del 1° Grado de Educación Primaria de la I.E. 32215 Choras- Yarowilca; quienes han sido seleccionados por el método no probabilístico por conveniencia, es decir, dicha muestra estará distribuida de la siguiente manera:

GRADO	SEXO		TOTAL
	VARONES	MUJERES	
1° Grado	6	6	12

Fuente: Nóminas de matrícula 2018.

Elaboración: Investigadoras.

3.4. NIVEL Y TIPO DE ESTUDIO

3.4.1. Nivel de Investigación

De acuerdo a la rigurosidad de la investigación el estudio pertenece al nivel experimental, porque consiste en someter un sistema material a ciertos estímulos y en observar su reacción a estos para resolver algún problema sobre la relación- respuesta riguroso. (Ávila A, 2005)

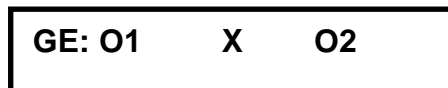
3.4.2. Tipo de Investigación

De acuerdo a los propósitos de la investigación y de la naturaleza de los problemas que realizamos el estudio pertenece al tipo aplicada, porque busca conocer para hacer, para actuar, para contribuir, para

modificar; le preocupa para la aplicación inmediata sobre una realidad concreta. (Ávila A, 2005).

3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Para la investigación el diseño está representado por un pre experimental pre y post test, con un solo grupo. Cuyo diagrama es el siguiente:



Dónde:

GE : Es el grupo de estudio o muestra.

O1 : Observación Pretest.

X : Estímulo a la muestra experimental.

O2 : Observación Posttest.

3.6. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTO

3.6.1. Técnicas

- Análisis Documental.
- Observación.
- Referencias Bibliográficas.

3.6.2. Instrumentos

- Fichas de matrícula.
- Lista de cotejo.
- Bibliografías.
- Textuales.

3.7. Validación y confiabilidad del instrumento

▪ Validación mediante el juicio de experto

Los instrumentos fueron validados por expertos profesionales que tienen conocimiento de la metodología de investigación; para luego evaluar el instrumento según su claridad, objetividad, contextualización, organización, cobertura, consistencia, coherencia, metodología y oportunidad.

▪ Validez por consistencia interna (confiabilidad)

En este tipo de validez se consideran las estimaciones del valor de confiabilidad del instrumento de recolección de datos utilizados en esta investigación; por ello se procedió a realizar el análisis de confiabilidad del instrumento escala de cultura preventiva sobre seguridad laboral mediante de t de student.

3.8. PROCEDIMIENTO:

El procedimiento seguido para la elaboración del instrumento de medición de Juegos Infantiles y Psicomotricidad Gruesa en Pre y Post Test

- **Validación Factorial y Confiabilidad del Instrumento.**

Se calculó la validez factorial del instrumento en su versión final y se llevó a cabo el análisis de consistencia, para ello se utilizó el paquete estadístico SPSS – versión 25.

3.9. TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

3.9.1. Técnica de Recajo de Datos:

- Los datos fueron procesados después de la aplicación del instrumento mediante el encuentro del método manual por el paloteo, por ser sencillo, exacto y preciso en los datos.
- Elaboración de cuestionario de 25 ítems PRE TEST-POST TEST se usó para la aplicación de lista de cotejo al estudiante.
- Los datos se procesarán después de la aplicación del instrumento a través del conteo de la lista de cotejo.
- Los datos se procesarán según la estadística inferencial.
- Lo contrastamos la prueba de hipótesis según la de media t de Student.

3.9.2. Técnica de análisis de Datos

- Los resultados de los datos fueron presentados en tablas estadístico para luego tener que analizar e interpretar según las frecuencias numéricas y porcentuales más adecuada y significadas.
- Los datos fueron presentados en gráficos con sus respectivas figuras según los resultados que se presentan en dichas tablas estadísticas.

3.10. CONSIDERACIONES ÉTICAS

- a) **Beneficencia:** Se respetó este principio porque en todo momento se buscará que los resultados del presente estudio beneficiando a cada uno de los participantes durante la investigación.
- b) **No maleficencia:** Se respetó este principio para no poner en riesgo la dignidad, los derechos y el bienestar de los participantes profesionales de educación del estudio.
- c) **Autonomía:** Se respetó este principio porque se aplicará el consentimiento informado verbal y escrito, además se informará a cada uno de los docentes que podrían retirarse del estudio en el momento que lo desean.
- d) **Justicia:** Se representó este principio para todos los docentes que tuvieran la misma probabilidad de ser elegidos como participantes del estudio, brindado a cada uno de ellos un buen trato.

CAPÍTULO IV

4.1. RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y LA POSPRUEBA

Tabla 1. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general antes (pretest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD GRUESA – DIMENSIÓN COORDINACIÓN GENERAL	EVALUACIÓN (PRETEST)						TOTAL	
	SI		NO		A VECES		fi	%
	fi	%	fi	%	fi	%		
Realiza desplazamientos variados con o sin implementos.	1	8.3	9	75.0	2	16.7	12	100
Realiza saltos de todo tipo.	2	16.7	8	66.7	2	16.7	12	100
Realiza gestos naturales como tirar, transportar, empujar, levantar.	1	8.3	9	75.0	2	16.7	12	100
Realiza con movimientos coordinados de miembros superiores e inferiores.	3	25.0	8	66.7	1	8.3	12	100
PROMEDIO TOTAL	7	14.6	34	70.8	7	14.6	48	400

Fuente: Lista de Cotejo (Pretest)

Tabla 2. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general despues (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD GRUESA – DIMENSIÓN COORDINACIÓN GENERAL	EVALUACIÓN (POSTEST)						TOTAL	
	SI		NO		A VECES		fi	%
	fi	%	fi	%	fi	%		
Realiza desplazamientos variados con o sin implementos.	10	83.3	0	0	2	16.7	12	100
Realiza saltos de todo tipo.	11	91.7	0	0	1	8.3	12	100
Realiza gestos naturales como tirar, transportar, empujar, levantar.	10	83.3	0	0	2	16.7	12	100
Realiza con movimientos coordinados de miembros superiores e inferiores.	9	75.0	1	8.3	2	16.7	12	100
PROMEDIO TOTAL	40	83.3	1	2.1	7	14.6	48	400

Fuente: Lista de Cotejo (Postest)

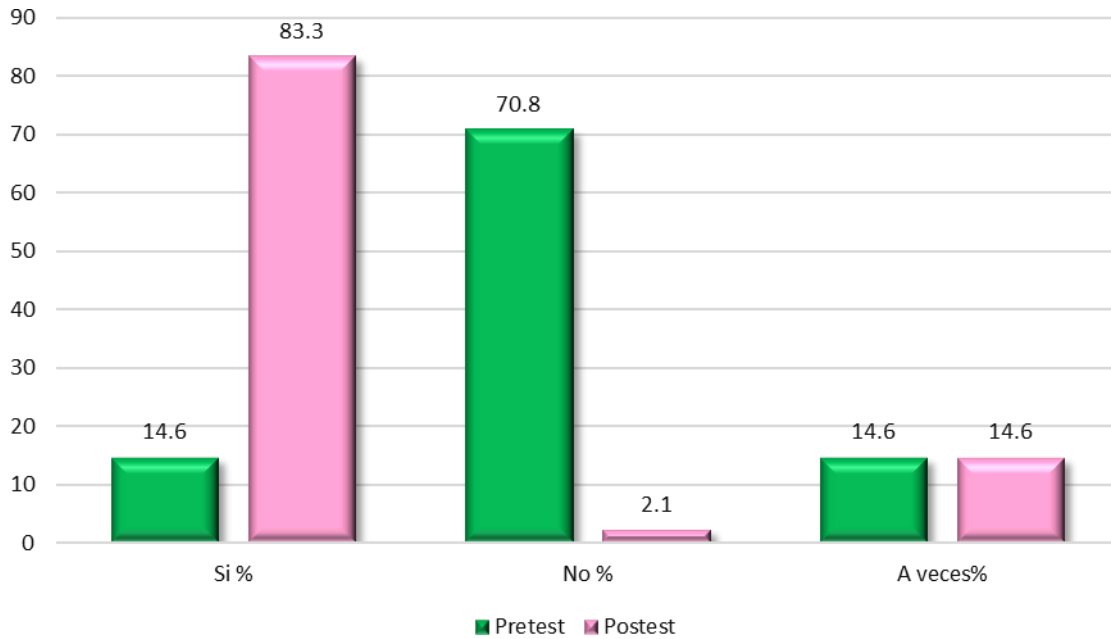


Figura 1. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general antes (pretest) y después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

INTERPRETACIÓN

La figura 1 presenta los resultados que se muestran en la tabla 1 y 2, donde evalúa el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general antes (pretest) y después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca. Donde en el pretest el 70.8% de estudiantes en promedio no realizan la coordinación general para el desarrollo psicomotricidad gruesa, el 14.6% a veces lo realizan y, el 14.6% si realizan. Asimismo, en el postest en promedio el 83.3% de estudiantes si realizaron la coordinación general, el 14.6% a veces realizaron y 2.1% no lo realizaron.

Tabla 3. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión del equilibrio y ritmo antes (pretest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD GRUESA – DIMENSIÓN EQUILIBRIO Y RITMO	EVALUACIÓN (PRETEST)						TOTAL	
	SI		NO		A VECES		fi	%
	fi	%	fi	%	fi	%		
Realiza ejercicios sentados y semiflexionado.	0	0	9	75.0	3	25.0	12	100
Realiza ejercicios de pie, con piernas y brazos.	2	16.7	8	66.7	2	16.7	12	100
Realiza desplazamientos siguiendo líneas rectas, curvas, y quebradas.	0	0	11	91.7	1	8.3	12	100
Realiza cambios de dirección, sentido y giros	1	8.3	11	91.7	0	0	12	100
Realiza actividades rítmicas.	1	8.3	10	83.3	1	8.3	12	100
Repite movimientos siguiendo un modelo.	2	16.7	9	75.0	1	8.3	12	100
Maneja nociones de velocidad, duración, intensidad.	0	0	11	91.7	1	8.3	12	100
Maneja puntos de referencia en el tiempo y espacio.	2	16.7	9	75.0	1	8.3	12	100
Organiza y ordena sus propios movimientos.	0	0	11	91.7	1	8.3	12	100
PROMEDIO TOTAL	8	7.4	89	82.4	11	10.2	108	900

Fuente: Lista de Cotejo (Pretest)

Tabla 4. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión del equilibrio y ritmo después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD GRUESA – DIMENSIÓN EQUILIBRIO Y RITMO	EVALUACIÓN (POST-TEST)						TOTAL	
	SI		NO		A VECES			
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Realiza ejercicios sentados y semiflexionado.	10	83.3	1	8.3	1	8.3	12	100
Realiza ejercicios de pie, con piernas y brazos.	10	83.3	0	0	2	16.7	12	100
Realiza desplazamientos siguiendo líneas rectas, curvas, y quebradas.	9	75.0	0	0	3	25.0	12	100
Realiza cambios de dirección, sentido y giros	9	75.0	1	8.3	2	16.7	12	100
Realiza actividades rítmicas.	8	66.7	2	16.7	2	16.7	12	100
Repite movimientos siguiendo un modelo.	10	83.3	0	0	2	16.7	12	100
Maneja nociones de velocidad, duración, intensidad.	9	75.0	1	8.3	2	16.7	12	100
Maneja puntos de referencia en el tiempo y espacio.	8	66.7	2	16.7	2	16.7	12	100
Organiza y ordena sus propios movimientos.	9	75.0	2	16.7	1	8.3	12	100
PROMEDIO TOTAL	82	75.9	9	8.3	17	15.8	10.8	900

Fuente: Lista de Cotejo (Post-Test)

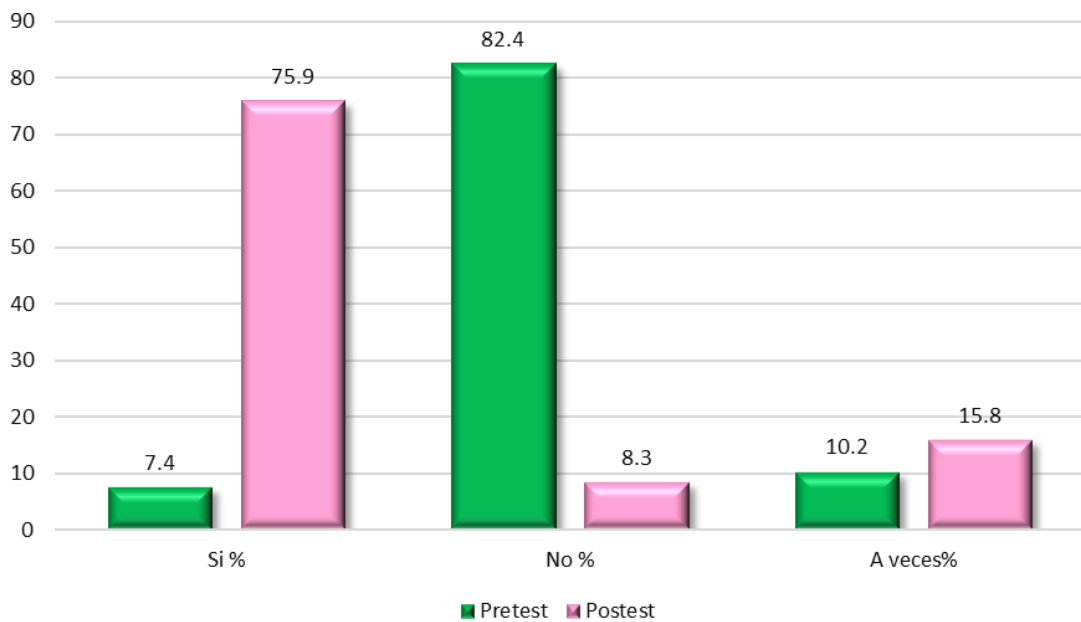


Figura 2. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio y ritmo antes (pretest) y después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

INTERPRETACIÓN

La figura 2 presenta los resultados que se muestran en la tabla 3 y 4, donde evalúa el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de equilibrio y ritmo antes (pretest) y después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras- Yarowilca. Donde en el pretest el 82.4% de estudiantes en promedio no realizan el equilibrio y ritmo para el desarrollo psicomotricidad gruesa, el 10,2% a veces lo realizan y, el 7,4% si realizan.

Asimismo, en el postest en promedio el 75,9% de estudiantes si realizaron el equilibrio y ritmo, el 15,8% a veces realizaron y 8,3% no lo realizan.

Tabla 5. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión coordinación viso-motor antes (pretest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD GRUESA – DIMENSIÓN COORDINACIÓN VISO- MOTOR	EVALUACIÓN (PRETEST)						TOTAL	
	SI		NO		A VECES			
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Domina los objetos como aros, pelotas y cuerdas.	2	16.7	9	75.0	1	8.3	12	100
Coordina los movimientos con los objetos.	1	8.3	10	83.3	1	8.3	12	100
El cuerpo se adapta los movimientos del objeto.	0	0	12	100	0	0	12	100
Dirige o manipula el objeto hacia un objeto determinado y percibido.	1	8.3	11	91.7	0	0	12	100
PROMEDIO TOTAL	4	8.3	42	87.5	3	4.2	48	400

Fuente: Lista de Cotejo (Pret-Test)

Tabla 6. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión coordinación viso- motor después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD GRUESA – DIMENSIÓN COORDINACIÓN VISO- MOTOR	EVALUACIÓN (POSTEST)						TOTAL	
	SI		NO		A VECES			
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Domina los objetos como aros, pelotas y cuerdas.	10	83.3	2	16.7	0	0	12	100
Coordina los movimientos con los objetos.	9	75.0	1	8.3	2	16.7	12	100
El cuerpo se adapta los movimientos del objeto.	9	75.0	0	0	3	25.0	12	100
Dirige o manipula el objeto hacia un objeto determinado y percibido.	10	83.3	2	16.7	0	0	12	100
PROMEDIO TOTAL	38	79.2	5	10.4	5	10.4	48	400

Fuente: Lista de Cotejo (Post-Test)

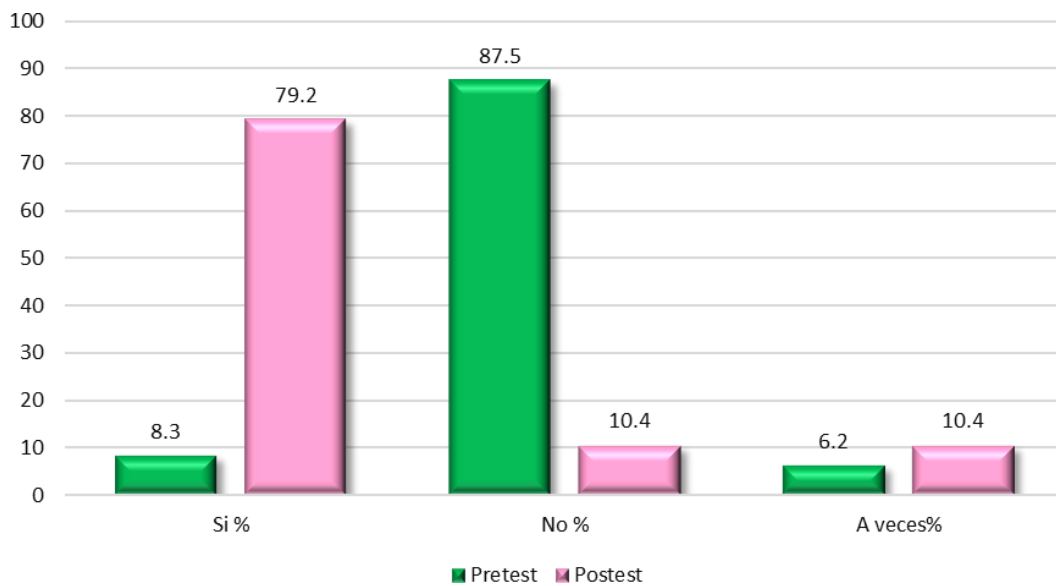


Figura 3. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión coordinación viso motor antes (pretest) y después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

INTERPRETACIÓN

La figura 3 presenta los resultados que se muestran en la tabla 5 y 6, donde evalúa el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión coordinación viso motor antes (pretest) y después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca. Donde en el pretest el 87,5% de estudiantes en promedio no realizan la coordinación viso motor para el desarrollo psicomotricidad gruesa, el 4,2% a veces lo realizan y, el 8,3% si realizan. Asimismo, en el postest en promedio el 79,2% de estudiantes si realizaron la coordinación viso motor, el 10,4% a veces realizaron y 10,4% no lo realizan.

Tabla 7. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión respiración y relajación antes (pretest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD GRUESA – RESPIRACIÓN Y RELAJACIÓN	EVALUACIÓN (PRET - TEST)						TOTAL	
	SI		NO		A VECES			
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Realiza el control de la respiración.	2	16.7	9	75.0	1	8.3	12	100
Realiza ejercicios torácicos.	1	8.3	8	66.7	3	25.0	12	100
Realiza ejercicios torácicas-abdominales.	1	8.3	10	83.3	1	8.3	12	100
Realiza ejercicios motrices respiratorios de inspiración y espiración.	0	0	11	91.7	1	8.3	12	100
Descansa después de una actividad motriz.	2	16.7	9	75.0	1	8.3	12	100
Realiza estiramientos lentos.	3	25.0	8	66.7	1	8.3	12	100
Realiza estiramientos fáciles con respiración profunda.	2	16.7	9	75.0	1	8.3	12	100
Realiza estiramiento con voz suave y hablando lento.	1	8.3	11	91.7	0	0	12	100
PROMEDIO TOTAL	12	12.5	75	78.1	9	9.4	96	800

Fuente: Lista de Cotejo (Pretest)

Tabla 8. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión respiración y relajación después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD GRUESA – RESPIRACIÓN Y RELAJACIÓN	EVALUACIÓN (POST - TEST)						TOTAL	
	SI		NO		A VECES			
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Realiza el control de la respiración.	11	91.7	0	0	1	8.3	12	100
Realiza ejercicios torácicos.	12	100	0	0	0	0	12	100
Realiza ejercicios torácicas-abdominales.	11	91.7	0	0	1	8.3	12	100
Realiza ejercicios motrices respiratorios de inspiración y espiración.	11	91.7	0	0	1	8.3	12	100
Descansa después de una actividad motriz.	12	100	0	0	0	0	12	100
Realiza estiramientos lentos.	12	100	0	0	0	0	12	100
Realiza estiramientos fáciles con respiración profunda.	10	83.3	0	0	2	16.7	12	100
Realiza estiramiento con voz suave y hablando lento.	10	83.3	0	0	2	16.7	12	100
PROMEDIO TOTAL	89	92.7	0	0	7	7.3	96	800

Fuente: Lista de Cotejo (Post-Test)

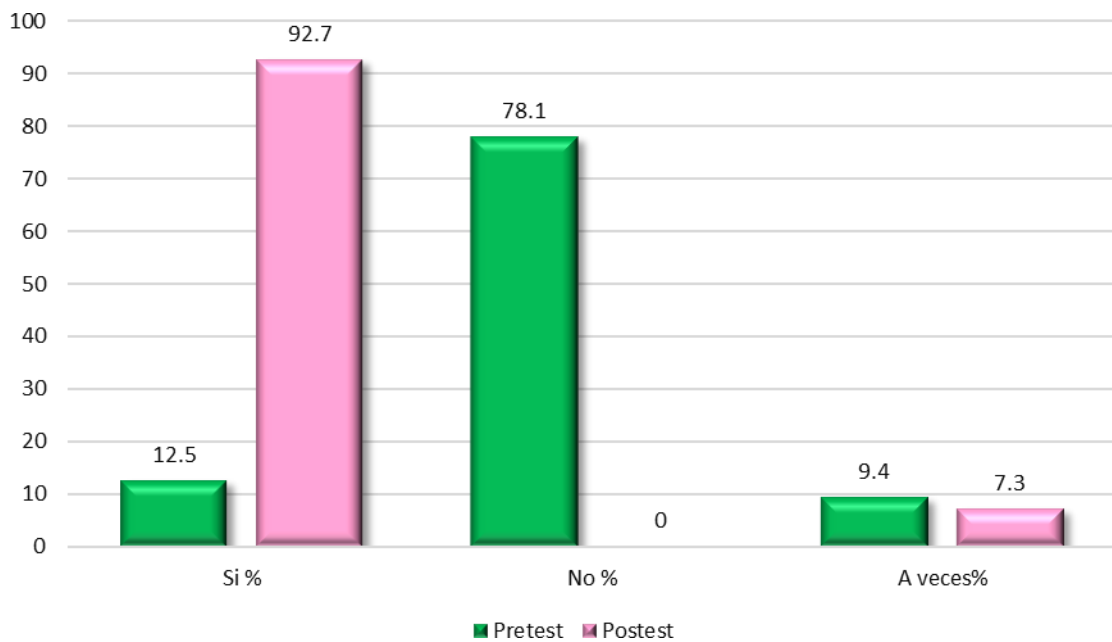


Figura 4. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión respiración y relajación antes (pretest) y después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca, 2018.

INTERPRETACIÓN

La figura 4 presenta los resultados que se muestran en la tabla 7 y 8, donde evalúa el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión respiración y relajación antes (pretest) y después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca. Donde en el pretest el 78,1% de estudiantes en promedio no realizan la respiración y relajación para el desarrollo psicomotricidad gruesa, el 9,4% a veces lo realizan y, el 12,5% si realizan. Asimismo, en el postest en promedio el 92,7% de estudiantes si realizaron la respiración y relajación, el 7,3% a veces realizaron y 0,0% no lo realizan.

Tabla 9. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos infantiles en estudiantes de 1º grado de educación primaria I.E. 32215 Choras – Yarowilca, 2018.

EVALUACIÓN	DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD GRUESA						TOTAL	
	SI		NO		A VECES		fi	%
	fi	%	fi	%	fi	%		
Pretest	31	10,3	240	80,0	29	9,7	300	2500
Postest	249	83,0	15	5,0	36	12,0	300	2500

Fuente: Lista de Cotejo (pretest y postest)

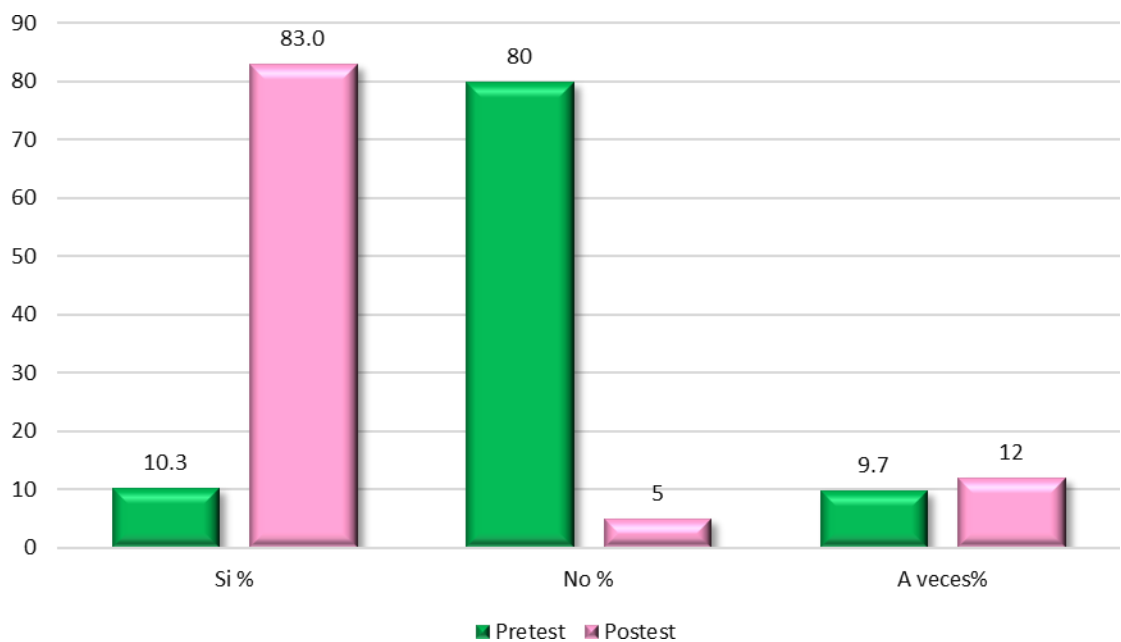


Figura 5. Desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos infantiles en estudiantes de 1º grado de educación primaria I.E. 32215 Choras – Yarowilca, 2018.

INTERPRETACIÓN

La figura 5 presenta los resultados que se muestran en la tabla 1,2,3,4,5,6,7 y 8, donde evalúa el desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes (pretest) y después (postest) de aplicar los juegos infantiles en los estudiantes de 1° grado de educación primaria I.E. 32215 Choras-Yarowilca. Donde un porcentaje general de 80,0% de estudiantes antes de aplicar los juegos infantiles no realizaron adecuados desarrollo psicomotricidad gruesa en las dimensiones coordinación general, equilibrio y ritmo, coordinación viso–motor, respiración y relajación; el 9,7% a veces lo realizaron. Asimismo, después de la aplicación de los juegos infantiles y evaluados con un postest presentaron un el 83,0% que si realizan psicomotricidad gruesa y 12,0% presentaban a veces un desarrollo psicomotricidad gruesa adecuada.

4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

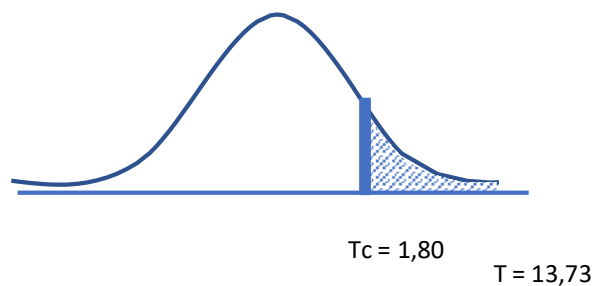
Hipótesis general

Ha: Los juegos Infantiles muestran un alto nivel de efectividad para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS – YAROWILCA, 2018.

Ho. Los juegos Infantiles no muestran un alto nivel de efectividad para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS – YAROWILCA, 2018.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Postest</i>	<i>Pretest</i>
Media	35.8	17.8
Varianza	16.7	34.9
Observaciones	12	12
Coeficiente de correlación de Pearson	0.64	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	11	
Estadístico t	13.73	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.80	



Al hacer el cálculo del estadístico t de Student (13,73) se tiene que es superior al valor crítico $t = 1,80$ por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se puede afirmar que los juegos Infantiles muestran un alto nivel de efectividad para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS – YAROWILCA, 2018.

Hipótesis específica 1

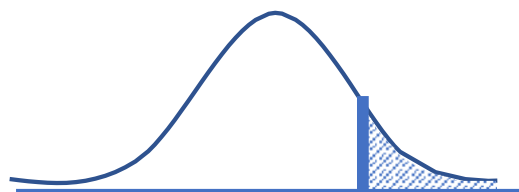
Ha. Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general en los

estudiantes del primer grado de primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018

Ho. Los juegos infantiles no tienen alta efectividad en el desarrollo de psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general en los estudiantes del primer grado de primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Postest</i>	<i>Pretest</i>
Media	5.33	2.50
Varianza	0.79	0.64
Observaciones	12	12
Coeficiente de correlación de Pearson	0.26	
Diferencia hipotética de las medias		0
Grados de libertad	11	
Estadístico t	9.53	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.80	



$$T_c = 1,80$$

$$T = 9,53$$

Al hacer el cálculo del estadístico t de Student (9,53) se tiene que es superior al valor crítico $t = 1,80$ por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se puede afirmar que los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general en los estudiantes del primer grado de primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.

Hipótesis específica 2

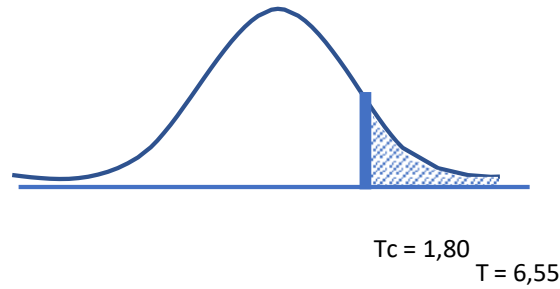
Ha. Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión del equilibrio y ritmo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.

Ho. Los juegos infantiles no tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión del equilibrio y ritmo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Postest</i>	<i>Pretest</i>
Media	11.9	6.3
Varianza	5.4	8.8
Observaciones	12	12
Coefficiente de correlación de Pearson	0.38	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	11	

Estadístico t	6.55
P(T<=t) una cola	0.00
Valor crítico de t (una cola)	1.80



Al hacer el cálculo del estadístico t de Student (6,55) se tiene que es superior al valor crítico $t = 1,80$ por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se puede afirmar que los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión del equilibrio y ritmo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS

- YAROWILCA, 2018.

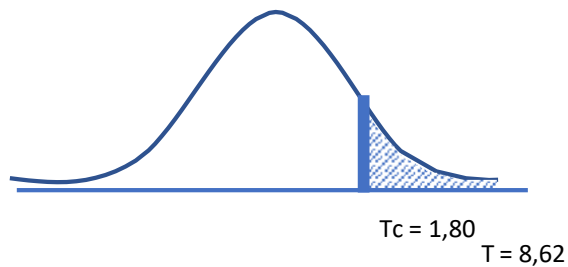
Hipótesis específica 3

Ha. Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de la coordinación viso-motor en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.

Ho. Los juegos infantiles no tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de la coordinación viso-motor en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Postest</i>	<i>Pretest</i>
Media	6.3	3.3
Varianza	0.9	1.1
Observaciones	12	12
Coeficiente de correlación de Pearson	0.29	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	11	
Estadístico t	8.62	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.80	



Al hacer el cálculo del estadístico t de Student (8,62) se tiene que es superior al valor crítico $t = 1,80$ por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se puede afirmar que los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de la coordinación viso-motor en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.

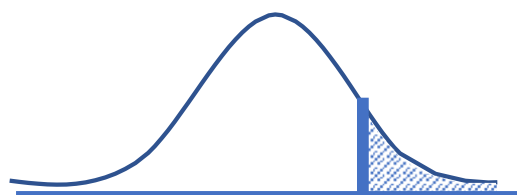
Hipótesis específica 4

Ha. Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de respiración y relación en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.

Ho. Los juegos infantiles no tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de respiración y relación en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Postest</i>	<i>Pretest</i>
Media	12.3	5.8
Varianza	5.3	7.5
Observaciones	12	12
Coeficiente de correlación de Pearson	0.60	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	11	
Estadístico t	10.03	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.80	



$T_c = 1,80$
 $T = 10,03$

Al hacer el cálculo del estadístico t de Student (10,03) se tiene que es superior al valor crítico $t = 1,80$ por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se puede afirmar que los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de respiración y relación en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.

CAPÍTULO V

DISCUSIONES

De acuerdo a los procesos de la investigación se llegaron a determinar los resultados, según la prueba de hipótesis t Student; donde se obtuvo el resultado general de: ($t = 13,73 > 1,80$) aceptando que, los juegos infantiles muestran un alto nivel de efectividad para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I.E 32215 Choras-Yarowilca, 2018. Frente a ello, Pérez C, (2015) señala que el desarrollo de la psicomotricidad gruesa va en orden céfalo-caudal, es decir desde la cabeza hacia los pies. El niño va adquiriendo nuevas capacidades progresivamente, por ejemplo, controla la cabeza, el tronco, luego se sienta, se arrastra, gatea, se para con apoyo, camina con ayuda, y camina solo. Asimismo, Penagos, (2015) afirma que la psicomotricidad tiene diferentes campos de intervención: La psicomotricidad educativa, la psicomotricidad reeducativa y la psicomotricidad terapéutica. La educativa encaminada a niños de 1 a 6 años ofreciendo una variedad de actitudes y aptitudes en los infantes permitiendo un mejor desarrollo integral, en todo lo que se encuentra relacionado con el proceso de enseñanza – aprendizaje; la reeducativa está enfocada a los niños mayores de 3 años con ciertas dificultades en cuanto a su motricidad, movimiento; la terapéutica manifiesta siempre el trabajo individual para individuos de cualquier edad que necesitan una atención adecuada y especial.

Del mismo modo, Aretz, (2011) dice, los juegos infantiles son en donde se resumen experiencias colectivas; por lo tanto, el niño se enriquece jugando, por lo que podemos decir que a los juegos infantiles de persecución se los puede utilizar para estimular y potenciar el desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas de los niños, teniendo en consideración el entorno familiar y social que rodea al niño. Por otra parte, Kishimoto, (2014) señala que la modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folclor, incorpora la mentalidad popular, el juego tradicional guarda la produciendo espiritual de un pueblo en un cierto periodo histórico. Esa cultural no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Esta siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo.

Desde un punto de vista comparativa de estudios, Perez, (2015) en su estudio afirma que, al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del test de desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en el área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en desarrollo de la motricidad de los niños; se identificó que los juegos tradicionales infantiles que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños son las rayuela, gato y ratón, yermis, el rey dice, los países, ensacados, la soga; las muestras no cuentan con una guía para estimular los juegos tradicionales infantiles de persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, Resultados que indican no tiene relación directa con los datos encontrados a nuestro estudio.

Al respecto, Sulca, M. (2015) en su estudio demostró que el programa de juegos motrices tuvo un efecto positivo en el proceso de desarrollar la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 3 años de Cuna Jardín. Escobar y Ortiz, (2008) en su estudio presentan que los juegos motores influyen positivamente en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de acuerdo a las puntuaciones obtenidas en cada Test de cualidades motrices; la aplicación de los Test de cualidades motrices resulta muy eficiente con el desarrollo de su motricidad, ya que se obtienen las puntuaciones más altas de acuerdo a Baremo, como se muestra en las tabla y gráficos respectivos. Resultados que señalan ambos estudios presentan algunas similitudes con los datos encontrados dentro de nuestra investigación.

Según, Cruz E, Santos P, (2012) en su estudio demuestra que la aplicación del programa desarrolla la motricidad gruesa según los resultados de grupo experimental en el pretest hallaron a los alumnos en: proceso 38.9% en el nivel regular 50% y bueno 11.1%. En el postest se obtuvo en el nivel del proceso 00%, en regular 44.4%, en bueno 55.6%. El programa de juegos recreativos ha quedado válido, así como estrategias metodológicas que se utilizaron para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa según se puede observar en los diferentes gráficos. Que mediante la aplicación de las sesiones de aprendizaje se observó que los estudiantes no solo han desarrollado aspectos psicomotrices gruesas sino también su creatividad. Datos que indican no tienen ninguna semejanza con los resultados estudiados y encontrados en nuestro estudio.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los objetivos planteados e investigados se llegaron a conclusiones:

1. Los Juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión coordinación general en los estudiantes del 1° grado de educación primaria estudiada, con la prueba t de Student ($T=9,53 > 1,80$).
2. Los Juegos Infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión equilibrio y ritmo en los estudiantes del 1° grado de educación primaria estudiada, con la prueba t de Student ($T=6,55 > 1,80$).
3. Los Juegos Infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión coordinación viso-motor en los estudiantes del 1° de educación primaria estudiada, con la prueba t de Student ($T=8,62 > 1,80$).
4. Los Juegos Infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión respiración y relajación en los estudiantes del 1° grado de educación primaria estudiada, con la prueba t de Student ($T=10,03 > 1,80$).
5. Según la prueba general del estudio, los Juegos Infantiles muestran un alto nivel de efectividad para mejorar el desarrollo de psicomotricidad gruesa en estudiantes del 1° de educación primaria estudiada, con la prueba t de Student ($T=13,73 > 1,80$).

RECOMENDACIONES

1. Los Docentes Profesionales de educación deben realizar actividades creativas y motivadoras del uso de juegos infantiles para generar y mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños/as de educación primaria.
2. Realizar actividades recreativas de juegos infantiles que involucran el movimiento global de todo el cuerpo, para evitar problemas en el desarrollo psicomotricidad del niño/a. Además, permitirá mejorar sus capacidades y habilidades motoras de forma coordinada en todas sus extremidades.
3. Las instituciones educativas y docentes de educación deben buscar estrategias pedagógicas que potencializa la identidad cultural por medio de los juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as del futuro del Perú.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Alonso, J. (1998). **Psicología**. Edit. Mc. Graw Hill.
- Ávila Acosta, Rb. (2005). **Metodología de la investigación**. CONCYTEC. Estudios y ediciones R.A. Lima-Perú:6-237
- Bañuelos, S. (2003). **Evaluación de las habilidades motrices básicas** Madrid: Editorial INDE, 122 páginas.
- Berruezo, P.P. (2004). **El cuerpo, eje y contenido de la Psicomotricidad**. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales, nº 16, pp. 35-50. (ISSN: 1577-0788).
- Cepero, M. (2000). **Las habilidades motrices y su desarrollo**. En Ortiz Camacho, M.M. (2000). **Comunicación y lenguaje corporal. Bases y fundamentos aplicados al ámbito educativo**. Granada: Proyecto Sur, Cap. 5, pp. 171-206.
- Conde, J.L, Viciano, Virginia (1997) **Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas**. Málaga, Algibe.
- Cormellas, J & Perpinyà, A. (1996). **La psicomotricidad en preescolar**. España: CEAC.
- Decroly, O. (2008, p. 79). **Innovaciones Curriculares en Educación Infantil** (pág. 79). México: Trillas S.A.
- Esquivel, F. E. (1999). **Psicomodiagnóstico clínico del niño**. México: Manual moderno.

- Fernández-Marcote, A. (1998). **Juegos sensoriales y psicomotores en Educación Física**. Madrid: Gymnos.
- Frías Sánchez, C. (2014). 100 **situaciones didácticas de psicomotricidad**. México: trillas.
- Froebel, F. W. (1782-1852): **La educación del hombre**. Madrid. p.41
- Gallahue, D. y Mcclenaghan, B. (1985): **Movimientos fundamentales**. Buenos Aires: Panamericana.
- Goldschmied, E. (1990) **El juego heurístico una actividad del segundo año de vida**. Infancia: educar de 0 a 6 años, 4, 15-20.
- Gómez B. (2003). **La enseñanza del desarrollo Mental**: UNIÓN. Revistalberoamericana de educación matemática. 4, 17-29
- Groos. K. (1898). **Les Jeux des animaux**. Félix Alcan Éditeur. Paris.
- Hall, G.S. (1904): **Adolescente**, Volumen I. New York. Appleton
- Haywood, (1993). **Life Span Motor Development**. Champaign: HumanKinetics.
- Lázaro, A. (1983). **Nuevas experiencias en educación psicomotriz**. Zaragoza: Mira. 2ª edición. 246 p. ISBN: 978-84-8465-338-7
- Le Boulch, J. (2002). **El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años**: consecuencias educativas Barcelona: Paidós Ibérica. ISBN 13: 978-84-493-0096-7
- Le Boulch, J. (2000). **La educación psicomotriz en la escuela primaria**. Barcelona: Paidós Ibérica. 398 p. ISBN 13: 978-84-7509-423-6
- Navarro Adelanto, V. (2002). **El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores**. Barcelona: INDE.

- Ortega, E Y Blázquez, D. (1982) **La actividad motriz en el niño de 6 a 8 años**. Cincel. Madrid.
- Pavía, V. et. al (1994): **Juegos que vienen de antes. Incorporando el patio a la Pedagogía**. Editorial Humanitas. Buenos Aires.
- Pavía, Víctor (2005): **El patio escolar: el juego en libertad vigilada. Un lugar emblemático territorio de pluralidad**. Buenos Aires. Ediciones Novedades Educativas.
- Piaget, J. (1948): **Seis estudios de psicología**. Barcelona: Barral. 6ª ed.
- Piaget, J. (1936): **La Naissance de l'intelligence chez l'enfant**. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé. Citados en P. P. BERRUEZO (2000), «Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España», en Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, N.º 37, pp. 21-33.
- Raich, R.M. (2000). **Imagen corporal**. Madrid. Pirámide.
- Rigal, R. (2006). **Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria: acciones motrices y primeros aprendizajes**. Barcelona: INDE. 456 p. ISBN 13: 978-84-9729-071.
- Rodríguez García, R. (2005). **Terapia psicomotriz**. (casos de los 3 a los 11 años). Madrid: CIE Dossat. 289 p. ISBN 13: 978-84-89656-67-3.
- Rousseau, J. (1981). **El Emilio o de la educación**. Biblioteca EDAF 33. EDAF. Madrid: Jorge Juan.
- Serra, E. (1991). **Habilidades desde la base al alto rendimiento**. Actas del Congreso de Educación Física y Deporte de Base
- Serra, R. (2012). **El rincón de las bandejas**. Chiquitín, 7, 4-5
- Spencer, H. (1861), **Ensayo sobre pedagogía**. Madrid. Akal, 1983

- Trigueros, M. y Rivera, E. (1991). **Educación Física de Base**. Granada, CEP.
- Vayer, P. (1985): **El niño frente al mundo**. Barcelona: Científico-Médica.
- Vygotsky, L. S. (1979): **El desarrollo de los procesos psicológicos superiores**. Barcelona: Crítica.
- Wickstrom, R. L. (1983). **Patrones Motores Básicos**. Madrid: Alianza Deportes.

REFERENCIAS PÁGINAS WEB

- Alonso, P. M. (1998, p. 1). Desarrollo emocional de (0-6 años). Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/10/El-desarrollo-emocional-infantil.pdf>
- Bañuelos, F. S. (2008). Didáctica de la Educación Física. España: Person Educación S.A.
- Bañuelos, S. (1984, p.6). Habilidades Motrices Básicas. Obtenido de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_37/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf
- Berruezo, P. (2004). Importancia de la Psicomotricidad. Obtenido de <http://www.mancomunidadriberaizquierdadelebro.es/mrie-jml/deportes-mancomunidad/articulos-deportivos/la-importancia-de-la-psicomotricidad>.
- Camerino, C. (pg. 5). El cuerpo: imagen y percepción. Portal Deportivo.CL, 3-20.

- Caño, y. R. (junio de 2003, p.8). Influencia de la lateralidad en problemas de aprendizaje. Obtenido de <http://www.fundacionvisioncoi.es/TRABAJOS%20INVESTIGACION%20COI/2/lateralidad%20y%20aprendizaje.pdf>.
- Castañeda, M. &. (enero de 2009, p 8-14). Esquema Corporal en niños y niñas. Innovación y Experiencias Educativas, 8-14.
- Conde, V. (1997, p.5). La psicomotricidad y la educación psicomotriz en edad preescolar. Obtenido de <http://biblioteca.idict.villaclara.cu/Files/File/Psicomotricidad/11.pdf>.
- Esquivel. (junio de 1999, p.1). La coordinación visomotora y su importancia para desarrollo. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>.
- Fernández, B. (sábado 23 de junio del 2012). Psicomotricidad Infantil. Obtenido de <http://betzabeth89.blogspot.com/2012/06/psicomotricidad-infantil.html>.
- Gallahue, M. C. (1985, p. 9). Habilidades Motrices Básicas. Obtenido de: http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Número_37/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf.
- Goldschmied, E. (2000, p.9). Juego Heurístico. Obtenido de http://www.adarra.org/ADARRA/Articulos_files/Educacio%CC%81n%20Infantil_El%20juego%20heuristico.pdf.
- Luque, G. (2015, p. 27). Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil. En G. Luca. Madrid: Parainfo. Maestra Kiddy's. (s.f.) Obtenido de http://app.kiddyshouse.com/maestra/articulos_lista.php.

- Penagos, A. L. (2015, p.1). Qué es psicomotricidad y para qué funciona.obtenido de <http://www.iniciativat.com/noticias/44-estimulacioninfantil/306-psicomotricidad.html>.
- Pérez, L. C. (abril del 2012). Los Juegos Tradicionales Influyen en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en los Centros Infantiles "Divino Niño". Universidad Técnica del Norte. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1761/1/05%20FE>
- Piaget, J. (1948, p. 3). Percepción Espacial. Obtenido de <http://jorgegarciajomez.org/documentos/percepcionespacial.pdf>.
- R. Rigal, P. (junio de 2007, p.4). La motricidad fina en la etapa Infantil. Obtenido de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/PSICOMOTRICIDAD%20%20FISIOERAPIA/CUALIDADES%20MOTRICES/Motricidad%20fina%20en%0la%20etapa%20infantil%20%20Penton%20-%20art.pdf>.
- Reich, R. (2000, p. 172). Percepción de la imagen corporal. Obtenido de <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/osasunaz/08/08171183.pdf>
- Rigal, R. (2006). Educación Motriz y educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria. España: Inde
- Rodríguez. (2006, p.3). Educación música y lateralidad: Algunos estudios psicológicos y tratamientos. Obtenido de http://www.cneip.org/documentos/revista/CNEIP_13_1/Fernandez_de_Juan.pdf
- Rousseau, J. (p.25). Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años. Barcelona: Inde.

ANEXOS

ANEXO 01.- Matriz de consistencia

ANEXO 02.- Consentimiento informado

ANEXO 03.- Instrumentos

ANEXO 04.- Validación de Instrumento por jueces

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA, 2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES			
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I.E.32215 CHORAS – YAROWILCA, 2018?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cuál es el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I.E.32215 CHORAS YAROWILCA, 2018?</p> <p>¿Cuál es el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar el nivel de efectividad que tiene los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS – YAROWILCA, 2018.</p> <p>OBJETIVO ESPECÍFICOS Determinar el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Hi: Los juegos Infantiles muestran un alto nivel de efectividad para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS – YAROWILCA, 2018.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS Ha1.Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de coordinación general en los estudiantes del primer grado de primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018 Ha2.Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en</p>	<p>V.I. <i>juegos Infantiles</i></p>	<p><i>Planificación</i></p> <p><i>Organización</i></p> <p><i>Ejecución</i></p> <p><i>Control</i></p>	<p><i>Planifica en función a los módulos de aprendizaje.</i></p> <p><i>Determina espacio y tiempo para el trabajo de campo.</i></p> <p><i>Ejecuta los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.</i></p> <p><i>Aplica los instrumentos de evaluación al iniciar y finalizar. Pre y post test</i></p> <p><i>Coordinación general</i></p> <p><i>. Realiza desplazamientos variados con o sin implementos.</i> <i>. Realiza saltos de todo tipo</i></p> <p><i>. Realiza gestos naturales como tirar, transportar, empujar, levantar.</i> <i>. Realiza juegos con movimientos coordinadas de miembros superiores e inferiores.</i></p>	<p>1.-Nivel y tipo de investigación. - Nivel: <i>Experimental</i></p> <p>-Tipo: <i>Aplicada</i></p> <p>2.-Diseño de Investigación -Diseño <i>cuasi Experimental pre y post test. Con un solo grupo.</i></p> <p>01 X 02</p> <p>- 3.- Población y Muestra. Población:</p>
			<p>V.D. <i>psicomotricidad gruesa</i></p>			

<p>dimensión del equilibrio y ritmo en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018?</p> <p>¿Cuál es el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de la coordinación viso-motor en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018?.</p> <p>¿Cuál es el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión respiración y relajación en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018?.</p>	<p>Determinar el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión del equilibrio y ritmo en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018</p> <p>Determinar el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de la coordinación viso-motor en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018</p> <p>Determinar el nivel de efectividad de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión respiración y relajación en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018</p>	<p>la dimensión del equilibrio y ritmo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.</p> <p>Ha3. Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de la coordinación viso-motor en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.</p> <p>Ha4. Los juegos infantiles tienen alta efectividad en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la dimensión de respiración y relación en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I. E. 32215 CHORAS - YAROWILCA, 2018.</p>		<p><i>Equilibrio y Ritmo</i></p> <p><i>Coordinación viso- motor</i></p> <p><i>Respiración y relajación</i></p>	<p><i>Realiza ejercicios sentados y semiflexionado manteniendo su equilibrio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> . Realiza ejercicios de pie, con piernas y brazos. . Realiza desplazamientos siguiendo líneas rectas, curvas, y quebradas. . Realiza cambios de dirección, sentido y giros. . Realiza actividades rítmicas . Repite movimientos siguiendo un modelo. . Maneja nociones de velocidad, duración, intensidad. . Maneja puntos de referencia en el tiempo y espacio. . Organiza y ordena sus propios movimientos. <p><i>. Domina los objetos como aros, pelotas y cuerdas.</i></p> <p><i>. Coordina los movimientos con los objetos.</i></p> <p><i>. El cuerpo se adapta los movimientos del objeto.</i></p> <p><i>. Dirige o manipula el objeto hacia un objeto determinado y percibido.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> . Realiza el control de la respiración . Realiza ejercicios torácicos. . Realiza ejercicios torácicas-abdominales. . Realiza ejercicios motrices respiratorios de inspiración y espiración. . Descansa después de una actividad motriz. 	<p><i>estudiantes del 1° al 6° grado de educación primaria.</i></p> <p><i>- Muestra: Estudiantes del 1° grado primaria para el grupo experimental que es un total de 12 estudiantes.</i></p> <p><i>4.- Instrumentos.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Módulos y sesiones de aprendizaje. - Guía de observación (Lista de cotejo).
--	---	--	--	--	---	---

ANEXO 02

CONSENTIMIENTO INFORMADO

TITULO: EFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA, 2018.

Yo,, estoy de acuerdo en participar en la presente investigación, cuyo objetivo Determinar el nivel de efectividad que tiene los juegos infantiles para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 1° grado de educación primaria de la I.E. 32215 CHORAS– YAROWILCA, 2018.

Entiendo que mi participación es voluntaria, que mis respuestas serán confidenciales y que no recibiré dinero por mi colaboración.

Permito que la información obtenida sea utilizada sólo con fines de investigación.

Firma del participante

Firma investigador

Fecha:/...../.....

ANEXO 03**LISTA DE COTEJO**

(Validez del instrumento) PRE TEST – POST TEST

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

DIRECTOR DE II.EE:.....

LUGAR:.....FECHA:.....

PSICOMOTRICIDAD GRUESA		EVALUACIÓN		
		SI	NO	A VECES
01	Realiza desplazamientos variados con o sin implementos.			
02	Realiza saltos de todo tipo			
03	Realiza gestos naturales como tirar, transportar, empujar, levantar.			
04	Realiza juegos con movimientos coordinadas de miembros superiores e inferiores.			
05	Realiza ejercicios sentados y semiflexionado.			
06	Realiza ejercicios de pie, con piernas y brazos.			
07	Realiza desplazamientos siguiendo líneas rectas, curvas, y quebradas.			
08	Realiza cambios de dirección, sentido y giros.			
09	Realiza actividades rítmicas			
10	Repite movimientos siguiendo un modelo.			
11	Maneja nociones de velocidad, duración, intensidad.			
12	Maneja puntos de referencia en el tiempo y espacio.			
13	Organiza y ordena sus propios movimientos.			
14	Domina los objetos como aros, pelotas y cuerdas.			
15	Coordina los movimientos con los objetos.			
16	El cuerpo se adapta los movimientos del objeto.			
17	Dirige o manipula el objeto hacia un objeto determinado y percibido.			
18	Realiza el control de la respiración			
19	Realiza ejercicios torácicos.			
20	Realiza ejercicios torácicas- abdominales.			
21	Realiza ejercicios motrices respiratorios de inspiración y espiración.			

22	Descansa después de una actividad motriz.			
23	Realiza estiramientos lentos.			
24	Realiza estiramientos fáciles con respiración profunda.			
25	Realiza estiramiento con voz suave y hablando lento.			

ANEXO 04

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD NACIONAL 'HERMILIO VALDIZÁN'
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

YO Carlos Abelardo Villanueva y Chang , CON DNI N° 22417123 de profesión docente especialidad de Educación Física, ejerciendo actualmente como docente en Escuela Profesional de Educación Física en la UNHEVAL y profesor por horas, en la Institución Héroes de Jactay – Señor de Puelles.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación del instrumento, a los efectos de su aplicación la lista de cotejo.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
CONGRUENCIA DE ÍTEMS			X	
AMPLITUD DE CONTENIDO			X	
REDACCION DE LOS ITEMS			X	
CALRIDAD Y PRECISIÓN			X	
PERTINENCIA			X	

En Huánuco, a los 22 días del mes de noviembre del 2018

Firma



UNIVERSIDAD NACIONAL 'HERMILIO VALDIZÁN'
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

YO **Nicomedes VILLA MIRABAL**, CON DNI N° 22505797 de profesión docente especialidad de Educación Física, ejerciendo actualmente como docente en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación del instrumento, a los efectos de su aplicación la lista de cotejo.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
CONGRUENCIA DE ÍTEMS			X	
AMPLITUD DE CONTENIDO			X	
REDACCION DE LOS ITEMS			X	
CALRIDAD Y PRECISIÓN			X	
PERTINENCIA			X	

En Huánuco, 10 del mes de noviembre del 2018

Firma



UNIVERSIDAD NACIONAL 'HERMILIO VALDIZÁN'
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

YO **JESÚS MANUEL CHAUPIS ORTIZ**, CON DNI N° 22894831 de profesión docente especialidad de Educación Física, ejerciendo actualmente como docente del CNA UNHEVAL.

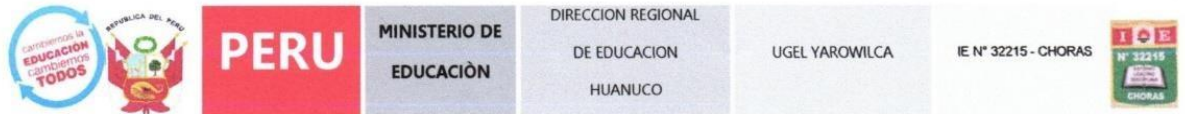
Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación del instrumento, a los efectos de su aplicación la lista de cotejo.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
CONGRUENCIA DE ÍTEMS			X	
AMPLITUD DE CONTENIDO			X	
REDACCION DE LOS ITEMS			X	
CALRIDAD Y PRECISIÓN			X	
PERTINENCIA			X	

En Huánuco, 08 del mes de noviembre del 2018

Firma



Institución Educativa N°32215 - Choras
“Año de la consolidación del mar de grau”

CONSTANCIA

El director de la Institución Educativa Primaria N° 32215 – Choras Huánuco, que al final suscribe:

HACE CONSTAR:

Que los Docentes HERMOSILLA FALCON Sherly, HERMOSILLA FALCON Nelcia y SANTACRUZ ESPINOZA Felisa. Estudiantes de la Facultad de Ciencias de la educación de la Segunda especialidad de Educación Física de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizán" de Huánuco, quienes realizaron la Aplicación de sus sesiones en los estudiantes de PRIMER GRADO DE PRIMARIA de esta Institución para su formalidad de su tesis correspondiente.

Se expide la presente constancia a petición de los partes interesados para los fines de ley.

Huánuco, Diciembre de 2018

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 UGEL YAROWILCA

 DIRECCIÓN
 IE N° 32215 - CHORAS
 Prof. Salines Hermosilla Esteban
 DNI: 22750020

NÓMINA DE MATRÍCULA 2018



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE ó UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Período Lectivo				Ubicación Geográfica													
		Número y/o Nombre	32215			Gestión ⁽⁷⁾	P	Inicio	13/03/2018	Fin	22/12/2018	Dpto.	HUANUCO												
Código	1 0 0 0 0 5	Código Modular	0 2 8 7 8 6 2	Característica ⁽⁴⁾	Programa ⁽⁸⁾		Datos del Estudiante						Prov.	YAROWILCA											
Nombre de DRE ó UGEL	UGEL Yarowilca	Resolución de creación N°	RD UGEL/01207	Forma ⁽⁵⁾	Esc	Variante ⁽¹⁰⁾							Dist.	CHORAS											
N° Orden	Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹¹⁾	País ⁽¹²⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹³⁾	Segunda Lengua ⁽¹³⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹⁴⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁵⁾	Centro Poblado		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁶⁾					
			Día	Mes	Año													CHORAS							
				Código Modular	Número y/o Nombre																				
1	D N I 7 8 0 3 3 9 8 8	AGUIRRE FLORES, Edwin Smith	17	03	11	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI		1	5	5	6	0	6	32649	
2	D N I 7 7 9 5 2 1 5 3	CONTRERAS ESPINOZA, Andrea Yesenia	08	01	11	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0	5	1	6	9	1	4	O49
3	D N I 7 7 9 8 4 9 7 4	CRUZ RIVERA, Luhana Samady	03	02	11	M	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0	7	1	2	3	0	7	135
4	D N I 7 7 9 8 3 2 5 5	ESPINOZA JIMENEZ, Sergio Anthuan	04	02	11	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI		1	2	7	8	9	8	5	YACHAY HUASI
5	D N I 7 7 9 7 7 8 3 1	GAMARRA MALLQUI, Snayder Andres	07	02	11	H	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI		3	5	5	0	5	7	9	CHAYNAS
6	D N I 6 3 2 0 4 4 8 6	GONZALES INOCENTE, Amy Andrea	16	08	11	M	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI		1	4	5	1	3	3	5	644
7	D N I 6 3 5 3 0 7 3 8	HUAMAM ORTIZ, Rosaly Meilyn	26	01	11	M	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI		0	5	1	6	9	1	4	O49
8	D N I 8 1 1 1 4 9 3 3	INGA ESTRADA, Benjamin Guido	01	03	11	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI		3	5	5	0	5	7	9	CHAYNAS
9	D N I 8 0 9 9 0 4 8 6	JARA EVARISTO, Mayerli Rouse	15	03	11	M	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI		1	1	1	2	2	8	3	645
10	D N I 6 3 5 3 0 7 6 1	JARA ESPINOZA, Dayiro Dald	08	02	11	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI		1	4	5	1	3	3	5	O49
11	D N I 7 7 9 4 8 6 9 1	NOLBERTO CRUZ, Keisy Stefhany	09	01	11	M	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI		1	4	5	1	3	3	5	O45
12	D N I 7 7 9 8 2 4 7 8	SERAFIN CHAVEZ, Yosep	03	02	11	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI		3	5	3	2	3	0	2	RURISH

- | | | |
|---|---|--|
| <p>(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EDA/EAD/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria (AVZ) Avanzado</p> <p>(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EDA) Educ. Adultos, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia</p> <p>(3) Grado/Edad : En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5 ó 6. En caso Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5). Colocar "-" si la presente Nómina contiene alumnos de varias edades</p> <p>(4) Característ. : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado, (PC) Polidocente Completo</p> | <p>(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado</p> <p>(6) Sección : (AD) A distancia</p> <p>(7) Gestión : (P) Público (PR) Privado</p> <p>(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolesc. (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos</p> <p>(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (V) Vespertino, (N) Noche</p> | <p>(10) Variante : Sólo para Educ. Sec. de Adultos: (CH) Científ. Humanista, (T) Técnica. Colocar "-" en caso de no corresponder</p> <p>(11) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repitente, (RE) Reentrante</p> <p>(12) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro</p> <p>(13) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera</p> <p>(14) Escolaridad de la Madre : (A) Analfabeta, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior</p> <p>(15) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco</p> <p>(16) IE de procedencia : Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.</p> |
|---|---|--|

N° Orden	Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁶⁾				
			Día	Mes	Año	Sexo H / M	Situación de Matriculad ⁽¹¹⁾	País ⁽¹²⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹³⁾	Segunda Lengua ⁽¹³⁾	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la madre ⁽¹⁴⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁵⁾	Código Modular
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	6
Mujeres	6
Total	12


NELY ORTEGA MALLQUI
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma




SALINES HERMOSILLA ESTEBAN
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RDI N° 014-2018	21	04	2018



Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad



RESOLUCIÓN N° 1100-2018-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 30 de julio de 2018.

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que, mediante Oficio N° 876-2018-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 26/07/18, el Director de la Unidad de Producción y Servicios Académicos, remite el Oficio N° 653-2018-UNHEVAL-FCE-PSE/CA y la solicitud del (a) alumno (a) **Nelcia HERMOSILLA FALCON, Sherly HERMOSILLA FALCON y Felisa SANTACRUZ ESPINOZA** quienes solicitan designación de asesor y propone al **Mg. Lolo PEREZ NAUPAY**, de la tesis titulada: **EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA,2018;**

Que de acuerdo al Art. 10° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad, es pertinente atender lo solicitado por el (los) interesado(s), **Nelcia HERMOSILLA FALCON, Sherly HERMOSILLA FALCON y Felisa SANTACRUZ ESPINOZA** de la Mención **Educación Física**, con lo cual inician su trámite para optar el Título de Segunda Especialidad;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto reformado de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1° **DESIGNAR** al **Mg. Lolo PEREZ NAUPAY**, como Asesor de Tesis colectiva titulada: **EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA,2018**, presentada por los alumnos: **Nelcia HERMOSILLA FALCON, Sherly HERMOSILLA FALCON y Felisa SANTACRUZ ESPINOZA** del Programa de Segunda Especialidad de la Mención: **Educación Física**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **DAR A CONOCER** la presente resolución a los interesados para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.


Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
 Decano



C.c.-
 Asesor/Interesados/Archivo



RESOLUCIÓN N° 1517-2018-UNHEVAL/FCE-D

Cayhuayna, 15 de octubre de 2018.

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución N° 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que con Oficio N° 0089-2018-UNHEVAL-FCE/UI, de fecha 09/10/18, del Director del Instituto de investigación, informa que de acuerdo a las funciones asignadas, se ha procedido a la revisión del proyecto de investigación, quienes emiten opinión favorable para la aprobación del Proyecto de Tesis Colectiva titulada: **EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA, 2018**, con Mención en Educación Física, presentada por las alumnas **Nelcia HERMOSILLA FALCON, Sherly HERMOSILLA FALCON y Felisa SANTACRUZ ESPINOZA**, en cumplimiento al Artículo 8° del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad;

Estando a las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la UNHEVAL.

SE RESUELVE:

- 1° **APROBAR** el Proyecto de Tesis del Programa de Segunda Especialidad, Titulada **EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA, 2018**, con Mención en Educación Física, presentada por las alumnas **Nelcia HERMOSILLA FALCON, Sherly HERMOSILLA FALCON y Felisa SANTACRUZ ESPINOZA**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2° **AUTORIZAR** a las tesisistas **Nelcia HERMOSILLA FALCON, Sherly HERMOSILLA FALCON y Felisa SANTACRUZ ESPINOZA**, desarrollar su Proyecto de Tesis en un tiempo mínimo de treinta (30) días hábiles, si no lo desarrollara en un plazo de dos años, debe presentar un nuevo proyecto de tesis, de acuerdo al Art. 11° del Reglamento de Titulación de la Segunda Especialidad.
- 3° **DAR A CONOCER** la presente Resolución a las interesadas para los fines que estimen conveniente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Andrés Avelino CÁMARA ACERO
 Decano

Distribución:
 Interesadas/Archivo



SESION DE APRENDIZAJE N° 01

I. Título de la sesión: nos divertimos moviéndonos en diversas posturas

Grado y sección: 1°

Integrantes: Sherly Hermosilla Falcon
Nelcia Hermosilla Falcon
Felisa Espinoza Santacruz

II. Propósitos de aprendizaje.

Área	Competencia/ Capacidad	Campo temático	Desempeños	Evidencias de aprendizaje /Inst. de valoración
EF	1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 1.1. Comprende su cuerpo. 1.2. Se expresa corporalmente.	Movimientos y posturas.	- Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas, mediante movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades. - Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música, a fin de expresarse corporalmente y mediante el uso de diversos elementos.	- Utiliza su cuerpo para realizar diversos movimientos coordinados manteniendo posturas adecuadas en los diversos juegos que realizará. - Lista de cotejos

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparar un espacio para educación física. ➤ Preparar objetos necesarios para educación física ➤ Preparar imágenes de diversas posturas que los niños imitarán. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tiza ➤ Cono ➤ Pelota ➤ Botella ➤ Imágenes de diversas posturas

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

INICIO

En grupo clase

- Damos la bienvenida a la clase y les mencionamos que hoy nos moveremos realizando diversos movimientos.

Actividad de inicio

- Delimitan el espacio donde jugarán.
- Motivamos con el juego "Nos movemos como los animalitos" para ello siguen las siguientes indicaciones:

Se pide que corran alrededor del campo deportivo realizando diversos movimientos como conejos, ranas, perritos, pollitos, etc.

- Se provoca el conflicto cognitivo ¿Qué movimientos realizaron para correr alrededor del campo deportivo? ¿Qué hicieron para moverse adecuadamente?
- Se comunica el propósito de la sesión:

HOY NOS DIVERTIMOS MOVIÉNDONOS EN DIVERSAS POSTURAS

- Seleccionan normas de convivencia que permitirá una adecuada participación durante el desarrollo de la sesión:
 - Compartir materiales.
 - Respetar las reglas de juego

DESARROLLO:



- Realizan la actividad "Casi topos", para ello siguen las indicaciones del juego

Organizanos a los niños y niñas para proponerles diferentes maneras de trasladarse de un lugar a otro, puede ser rodando, gateando o reptando. Pueden empezar de manera individual y terminar haciéndolo por parejas, tríos o formar grandes equipos. De la misma manera y mediante acuerdos de equipo, busquen soluciones para transportar un objeto sin que se les caiga.



Un dato interesante

Gatear es importante porque te ayuda a coordinar tus movimientos y en algunos casos puedes controlar mejor tu cuerpo para caminar, saltar y correr.



- Al culminar la actividad pueden ir a los servicios higiénicos y refrescarse tomando agua.
- Responden las preguntas: ¿Qué posturas realizaron para moverse? ¿De qué formas se desplazaron? ¿Qué estrategia usaron para poder moverse sin que se les caiga el objeto?
- Continamos con las actividades de la sesión se presenta la siguiente actividad "La serpiente" siguen las indicaciones:

Propondrán distintos movimientos para solucionar una situación considerando la opinión de todos.

Se organizan con sus compañeros y se ponen de acuerdo para qué, entre todos, tracen en el suelo cinco círculos separados.

Después, colaborando entre todos, transportan una botella de un círculo a otro. Cada vez que cambien de círculo la transportarán de distinta manera, por ejemplo, como se muestra en la imágenes.



- Responden la pregunta: ¿Qué movimientos realizaron para transportar la botella? ¿Fue necesario coordinar sus movimientos? ¿Por qué?, ahora pueden refrescarse con sus refrescos o ir a los servicios higiénicos.
- Continúan con la siguiente actividad "Estatuas", para ello siguen las indicaciones:

Adoptarán posturas de persona, personajes y animales controlando su respiración para beneficiar tu salud.

Se organizan con sus compañeros y escriban en una hoja los nombres de diferentes personajes, animales o personas a los que puedan imitar.

Decidan quién mencionará los nombres, los demás caminarán o trotarán libremente por el área. Cuando se diga: "¡Alto, ahora somos un ...!" adopten la postura del personaje o animal que seleccionaron.

Pongan atención en su respiración adoptar las distintas posturas.



- Dialogamos sobre la actividad realizada y responden las preguntas: ¿Cómo debemos tener la postura de nuestro cuerpo al realizar la estatua? ¿Es importante mantener una buena postura en los diversos movimientos que realizamos? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuviste al moverte? ¿Cómo lo superaste

CIERRE:

En grupo clase

- Se reúnen en círculo todos los estudiantes y participan de la actividad de cierre: "No todo se hace igual" para ello siguen las siguientes indicaciones:

Recorten fotografías de personas en diferentes posturas y péguenlas en una hoja.

A continuación, imiten las posturas de la primera fotografía y mediante un buen control de sus movimientos, modifiquenla hasta lograr la postura de la siguiente ilustración. Háganlo sucesivamente hasta repetir todas las posturas que pegaron.



- Recuerda la importancia de los movimientos con postura adecuadas, para que pueden lograr ganar un juego.
- Responden las preguntas ¿Cómo se movieron? ¿Al moverse adoptaron buenas posturas en los juegos? ¿Existieron algunas dificultades? ¿Qué hicieron para superarlas en equipo? Se resalta el trabajo de todos y cómo los aportes de cada uno de ellos determinan los resultados.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes al realizar movimientos con diversas posturas?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes cuando no jugaban en equipo y mantenían malas posturas?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?



PROF. SHERLY HERMOSILLA FALCON
TESISTA



PROF. NELCIA HERMOSILLA FALCON
TESISTA



PROF. FELISA ESPINOZA SANTACRUZ
TESISTA





UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA



SESION DE APRENDIZAJE N° 02

I. Título de la sesión: Movimientos para empujar
Grado y sección: 1°
Integrantes: Sherly Hermosilla Falcon Nelcia Hermosilla Falcon Felisa Espinoza Santacruz

II. Propósitos de aprendizaje.

Área	Competencia/ Capacidad	Campo temático	Desempeños	Evidencias de aprendizaje /Inst. de valoración
EF	1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 1.2. Se expresa corporalmente 2. Asume una vida saludable. 2.1. Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud	Movimientos para empujar.	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música, a fin de expresarse corporalmente y mediante el uso de diversos elementos. - Explica la importancia de la activación corporal (calentamiento) y psicológica (atención, concentración y motivación) antes de la actividad lúdica, e identifica los signos y síntomas relacionados con el ritmo cardiaco, la respiración agitada y la sudoración, que aparecen en el organismo al practicar actividades lúdicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en diversos juegos donde aplicará la fuerza empujando, jalando objetos y respetando las normas del juego. - Escala de valoración.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparar un espacio para educación física. ➤ Preparar objetos necesarios para educación física 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pelota de trapo ➤ Balones ➤ Tiza ➤ Soga ➤ Tachos ➤ Papel bond

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

INICIO

En grupo clase

- Damos la bienvenida a la clase y les mencionamos que hoy se divertirán empujando, aplicando la fuerza para poder ganar.

Actividad de inicio

- Se motiva con el juego "Jalamos la soga con fuerza" para ello siguen las siguientes indicaciones:

En el juego de la soga, el jugador o los equipos oponentes jalan una soga hasta que uno de los equipos o jugadores consiga jalar de manera exitosa la mayor parte de ella hacia un lado. Para comenzar, todo lo que necesitas hacer es tomar la soga y extenderla en una línea recta sobre el suelo.

- Debe haber una bandera o un marcador en el centro de la soga. Coloca cualquiera de estos objetos en el centro de la soga antes de comenzar el juego.
- Pueden empezar el juego de forma individual y luego de forma grupal.



- Se reflexiona mediante las preguntas: ¿Qué dificultad tuvieron en el juego? ¿Qué hicieron para jalar la soga? ¿Fue fácil de jalar la soga?
- Se provoca el conflicto cognitivo ¿En qué juegos aplicamos fuerza? ¿Para empujar necesitaremos emplear fuerza?
- Se comunica el propósito de la sesión:

HOY NOS DIVERTIMOS EMPUJANDO CON FUERZA

- Seleccionan normas de convivencia que permitirán una adecuada participación durante el desarrollo de la sesión:
 - Respetar a nuestros compañeros.
 - Compartir materiales.

DESARROLLO:

- Presentamos la actividad "Cinturón de manos" para ello siguen las indicaciones:

Materiales:

- Trapo y un objetos de plástico

A jugar

En parejas elijan un objeto y lo colocan a una distancia de cinco pasos. Uno se ubicará detrás de su compañero y lo abrazará por la cintura de plástico, de tal manera que sus brazos queden libres. El reto consiste en que ambos deben ejercer fuerza: el de adelante para avanzar y tratar de tocar el objeto con el pie o la mano, y el de atrás para retenerlo. Cuando el compañero que avanza toque el objeto será soltado y contará hasta tres e intentará atrapar a su compañero, el cual tendrá la oportunidad de correr, después cambien de lugar. Pueden utilizar un trapo para rodear la cintura del compañero.



- Dialogamos sobre la actividad realizada y responden las preguntas: ¿Cómo tenían que jugar? ¿Qué debían hacer para alcanzar la pelota? ¿Y el otro compañero que tenía que hacer? ¿Cómo aplicaba la fuerza? ¿Fue fácil realizar los pases? ¿Qué dificultades tuvieron como lo superaron?
- En este momento se puede indicar que se refrescarán tomando agua y yendo a los servicios higiénicos.
- Presentamos la siguiente actividad "Boliche" para ello realizan las siguientes actividades:

Materiales:

Varios botes de plástico

Pelota, lápiz o bolígrafo, papel.

A jugar

En los papeles escriben varias acciones a realizar, por ejemplo, dar seis saltos con los pies Juntos. Al escribir las acciones, tomen en cuenta las capacidades físicas, los límites y las posibilidades de cada participante.

Metan los papeles en los botes, colóquenlos en el suelo y a ocho pasos de distancia, tracen la línea de o bolígrafo, lanzamiento.



Desde ahí, rueden la pelota. Si tiran un bote tendrán que correr a levantarlo, sacar el papel y hacer lo que está escrito. Pueden dar puntaje a cada bote y poner reglas al Juego.



- Describen los movimientos como deben lanzar la pelota y responden las preguntas ¿Qué ocurre si lanzas sin fuerza la pelota?, ¿Si derribamos los botes era necesario aplicar fuerza al lanzar la pelota? ¿Por qué?, ¿Cumpliste con las reglas de juego?

CIERRE:

En grupo clase

- Se reúnen en círculo todos los estudiantes y participan de la actividad de cierre: "Saltar, jalar y empujar" para ello siguen las siguientes indicaciones:

En un lugar libre de obstáculos, en el suelo traza dos círculos separados por una distancia de 10 a 12 pasos. Dentro de uno de los círculos coloca diferentes objetos que no se rompa. Coloca uno de los objetos entre tus piernas y transportalo hacia el otro círculo. Invita a varios amigos a participar en el juego. Inventen otras maneras de transportar los objetos, siempre y cuando no sean peligrosas, para evitar hacerse daño o lastimarse.



- Sentado en media luna responden las preguntas ¿qué fue lo más difícil que tuvieron que hacer en las actividades realizadas? ¿por qué? ¿Te divertiste en los juegos donde tuviste que aplicar fuerza? ¿Cómo te sentiste en el juego?
- Finalizamos la sesión orientando la forma adecuada del aseo personal, considerando el uso responsable del agua.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes al participar juegos donde aplicó fuerza?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes al respetar las reglas del juego?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

PROF. SHERLY HERMOSILLA FALCON

TESISTA

PROF. NELCIA HERMOSILLA FALCON

TESISTA

PROF. FELISA ESPINOZA SANTACRUZ

TESISTA





UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA



SESION DE APRENDIZAJE N° 03

I. Título de la sesión: Jugamos en grupos
Grado y sección: 1°
Integrantes: Sherly Hermosilla Falcon Nelcia Hermosilla Falcon Felisa Espinoza Santacruz

II. Propósitos de aprendizaje.

Área	Competencia/ Capacidad	Campo temático	Desempeños	Evidencias de aprendizaje /Inst. de valoración
EF	1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 1.2. Se expresa corporalmente 3. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. 3.2. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	Juegos de grupos.	Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música, a fin de expresarse corporalmente y mediante el uso de diversos elementos. Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.	Participa en diversos juegos de grupos realizando diversas actividades en equipo para poder ganar y debe respetar las normas de juego a fin de lograr un eficaz desarrollo del juego. Escala de valoración.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparar un espacio para educación física. ➤ Preparar objetos necesarios para educación física 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pañuelos ➤ Sillas ➤ Silbato ➤ Lanas de colores

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

INICIO

En grupo clase

Damos la bienvenida a la clase y les mencionamos que hoy se divertirán empujando aplicando la fuerza para poder ganar.

Actividad de inicio

Se motiva con el juego "Las serpientes" para ello forman equipos, siguen las indicaciones.

LAS SERPIENTES

Por equipos de cuatro a seis jugadores. Cogidos por la cintura uno detrás de otro. Cada equipo (serpiente) enfrentado con otro equipo.

El primero de cada serpiente (cabeza) procura tocar al último de la serpiente (cola), actuando de forma que, a la vez, proteja su propia cola.

Se reflexiona mediante las preguntas: ¿Qué dificultad tuvieron en el juego? ¿Qué hicieron para que no permitan que el otro equipo toquen su cola?

Se provoca el conflicto cognitivo ¿Para ganar un juego se debe jugar en equipo? ¿Por qué?

Se comunica el propósito de la sesión:

HOY JUGAMOS EN EQUIPO

Seleccionan normas de convivencia que permitirán una adecuada participación durante el desarrollo de la sesión.



- Respetar a nuestros compañeros.
- Compartir materiales.

DESARROLLO:

Presentamos la actividad "Carrera de pañuelos" para ello siguen las indicaciones:

LA CARRERA DE LOS PAÑUELOS

Materiales: Dos sillas de madera y dos pañuelos.

Formación: Los alumnos se forman en columna de a dos

Desarrollo: Se colocan dos sillas a 4 metros de distancia una de otra y a 20 metros de distancia de los participantes. Se atan los pañuelos a las espaldas de las sillas. El juego se inicia con la carrera simultánea de cada uno de los dos participantes, quienes acercándose a las respectivas sillas desatan los pañuelos y adoptando una misma modalidad lo vuelve a atar en la silla del otro equipo, después regresa a la retaguardia de sus respectivas columnas. Gana el juego el equipo que termina primero y emplee bien los procedimientos de atar y desatar.

Utilidad Pedagógica: Desarrollo de habilidad y destreza, locomoción y rapidez.

Dialogamos sobre la actividad realizada y responden las preguntas: ¿Qué hicieron para jugar? ¿Jugar en equipo les permitió ganar? ¿Qué equipo ganó? ¿Por qué ganó?

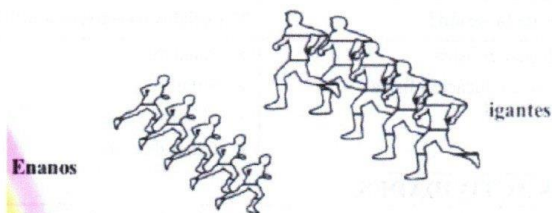
Se indica que se refrescarán tomando agua y que vayan a los servicios higiénicos.

Continuamos con la siguiente actividad "La guerra de enanos y gigantes" para ello realizan las siguientes actividades:

LA GUERRA DE LOS GIGANTES Y ENANOS

Materiales: Hilo de colores, un silbato

Formación: Se formarán dos grupos de igual número de alumnos. Un grupo de gigantes y otro de enanos.



Desarrollo: El Prof. amarrará en el antebrazo de cada jugador un color de hilo. Si para los enanos es el color verde para los gigantes será otro color. Para comenzar el juego todos deben tener el hilo amarrado en el antebrazo derecho y/o izquierdo y ese brazo debe estar atrás. A la voz de ¡Fuego! O ¡Guerra! Empezará el ataque de ambos bandos y cada alumno tratará de quitarle el hilo a su adversario de la manera más creativa y hábil (Tan solo con una mano). El grupo que acumula la mayor cantidad de hilos en un tiempo determinado será el ganador.

Describen como realizaron el juego y responden las preguntas: ¿Qué color de hilo tenían los enanos?, ¿Qué color de hilo tenían los gigantes?, ¿Qué deberían hacer para ganar? ¿Qué pasaría si el equipo de los enanos no juegan en equipo? ¿Por qué?, ¿Cumpliste con las reglas de juego?

CIERRE:

En grupo clase

Se reúnen en círculo todos los estudiantes y participan de la actividad de cierre: "La lanchita salvadora" para ello siguen las siguientes indicaciones:

Todos los alumnos caminan por un determinado espacio. El prof. explicará que todos se cayeron al mar y vendrá una lanchita salvadora para auxiliarlos, y tienen que tener mucho cuidado porque hay muchos tiburones y caímanes hambrientos. El prof. dirá: "La lanchita salvadora ya llegó pero la lanchita recoge solo a grupos de tres alumnos" y todos los niños deberán agruparse de tres en tres.



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA



Cuando ya todos se agruparon, el prof. vuelve a repetir la frase: "La lanchita salvadora ya llegó, pero recoge ahora solo a grupos de cuatro alumnos" y los alumnos se agruparán en grupos de 4, y así sucesivamente

Pierden los niños que no formen parte del grupo.

Se sientan en media luna responden las preguntas ¿Cómo jugaron en equipo? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Te divertiste en los juegos grupales? ¿Cómo te sentiste en los juegos?

Finalizamos la sesión orientando la forma adecuada del aseo personal, considerando el uso responsable del agua.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes al jugar en equipo?

¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes al respetar las reglas del juego en equipo?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?



PROF. SHERLY HERMOSILLA FALCON
TESISTA



PROF. NELCIA HERMOSILLA FALCON
TESISTA



PROF. FÉLISA ESPINOZA SANTACRUZ
TESISTA





SESION DE APRENDIZAJE N° 04

I. Título de la sesión: Jugamos a rondas tradicionales
Grado y sección: 1°
Integrantes: Sherly Hermosilla Falcon Nelcia Hermosilla Falcon Felisa Espinoza Santacruz

II. Propósitos de aprendizaje.

Área	Competencia/ Capacidad	Campo temático	Desempeños	Evidencias de aprendizaje /Inst. de valoración
EF	3. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. 3.1. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices 3.2. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	Juegos(rondas)	Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar. Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.	Participa jugando en rondas tradicionales, entonando las canciones con entusiasmo y respetando reglas de las rondas. Lista de cotejos

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparar el campo deportivo ➤ Preparar canciones de rondas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Campo deportivo ➤ Canciones de rondas

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

<p>INICIO <i>En grupo clase</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se saluda a los niños y niñas, los guiamos al campo deportivo. • Realizan la siguiente actividad "Arroz con leche" para ello recuerdan como jugar la ronda: <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Arroz con leche Arroz con leche, me quiero casar. con una niña de Portugal que sepa coser, que sepa bordar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Responden las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Cómo se juega arroz con leche? ¿Es necesario hacer una ronda? ¿Por qué? ¿Qué otras rondas conoces?



HOY NOS DIVERTIMOS JUGANDO RONDAS TRADICIONALES

- *Seleccionan normas de convivencia que permitirán una adecuada participación durante el desarrollo de la sesión:*

- **Respetar a nuestros compañeros.**
- **Trabajo en equipo**

- **DESARROLLO:** *Se invita a realizar la ronda tradicional "El lobo" hacen una ronda y entonan la canción:*

Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.
Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.
- ¿Lobo está?
- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!
Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.
Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.
- ¿Lobo está?
- ¡Me estoy poniendo la camiseta!

Los estudiantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando mientras se viste, hasta que está totalmente listo y... ¡sale a correr a los demás!

El primero en ser atrapado pasa a ser el lobo.

Responden a las preguntas ¿Cómo se sintieron al jugar en la ronda? ¿Qué hacía el lobo? ¿Qué pasa si el lobo te atrapa? ¿Qué dificultades tuvieron?

Culminada la actividad se pide que pueden refrescarse tomando agua o yendo a los servicios higiénicos.

Se indica que continuarán jugando con las rondas tradicionales ahora jugarán "Un elefante se balanceaba" para ello dan vueltas en la ronda cantando:

*Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña,
como veía que resistía
fue a buscar a otro elefante...
Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
como veían que resistía
fueron a buscar a otro elefante...
Tres elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña,
como veían que resistía
fueron a buscar a otro elefante...*

Se forma la ronda con un niño en el centro que irá a buscar a otro niño para formar una nueva ronda adentro, éste a su vez irá a buscar a otro niño hasta terminar todos en la ronda interna o hasta el número final de la canción (consensuado antes de comenzar el juego).



Responden las preguntas: ¿Te gustó la ronda? ¿Fue fácil de hacer la ronda? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué otras rondas conoces?

Ahora se indica que pueden jugar una ronda que conozcan con sus compañeros.

CIERRE:

- Para la actividad final se propone jugar la ronda "A tapar la calle"

A tapar la calle (Ronda)

A tapar la calle,
que no pase nadie.
Que pase mi abuelo,
comiendo buñuelos.
Que pase mi abuela
comiendo ciruelas.
Que pase mi tía
comiendo sandía.
Que pase mi primo
comiendo pepino.
Que pase mi hermana
comiendo manzana.
(Tradicional)



- ✓ Elijan dos niñas o niños para que formen el arco.
- ✓ Formen una fila.
- ✓ Entonen la canción y pasen por debajo del arco.
- ✓ La niña o el niño que queda atrapado cuando termina la canción, se coloca detrás de la niña o del niño que forma el arco.

- Realizamos un breve recuento de la sesión y responden las siguientes interrogantes: ¿Qué actividades realizamos?; ¿Qué rondas les gustó jugar más?; ¿Es fácil jugar?; ¿Cuándo jugamos era necesario cantar? ¿Por qué? ¿para qué me sirve lo aprendido?

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes al jugar en las rondas?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes al respetar las reglas de las rondas?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?




PROF. SHERLY HERMOSILLA FALCON
TESISTA


PROF. NELCIA HERMOSILLA FALCON
TESISTA


PROF. FELISA ESPINOZA SANTACRUZ
TESISTA



SESION DE APRENDIZAJE N° 05

I. Título de la sesión: Participamos en el dril gimnástico

Grado y sección: 1°

Integrantes: Sherly Hermosilla Falcon
Nelcia Hermosilla Falcon
Felisa Espinoza Santacruz

II. Propósitos de aprendizaje.

Área	Competencia/ Capacidad	Campo temático	Desempeños	Evidencias de aprendizaje /Inst. de valoración
EF	1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 1.1. Comprende su cuerpo. 3. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. 3.1. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participamos en dril gimnásticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas, mediante movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades. - Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar. - Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en equipo para la realización de diversos movimientos como volteretas para adelante, para atrás, y para realizar un dril gimnástico. - Lista de cotejos

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?

- Preparar el campo deportivo
- Preparar los materiales para los diversos ejercicios.

Materiales o recursos a utilizar

- Tizas
- Colchonetas
- Conos

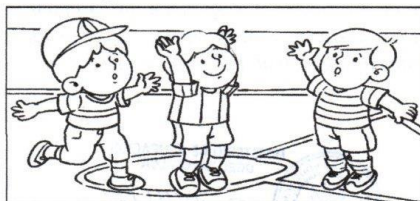
III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

INICIO

En grupo clase

Saludamos a los niños y niñas, los guiamos al campo deportivo.

Realizan la siguiente actividad: estiramiento y movimientos articulados para cabeza, cuello, brazos piernas y dorsales calentamiento está orientado a la gimnasia.



Responden las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al realizar estiramientos? ¿Qué movimientos gimnásticos hemos realizado? ¿Podemos juntar todos los ejercicios en un dril? ¿Qué otras movimientos de un dril conoces?



Se comunica el **propósito de la sesión:**

HOY REALIZAMOS DIVERSOS MOVIMIENTOS PARA EL DRILL

Seleccionan **normas de convivencia** que permitirán una adecuada participación durante el desarrollo de la sesión:

- ❖ **Respetar a nuestros compañeros.**
- ❖ **Trabajo en equipo**

DESARROLLO:

Se invita a realizar diversos ejercicios para el drill para ello agrupamos a los alumnos y preparamos el circuito donde se va a desarrollar la exhibición de gimnasio con los ejercicios propuestos y aprendidos dentro de la unidad de aprendizaje.

Realizamos una demostración y se motiva a que el alumno pueda superar los retos.

Practican en grupo movimientos acompañados del docente como: rodamiento adelante- salto en colchonetas y rodamiento adelante, aspa de molino o rodamiento atrás.

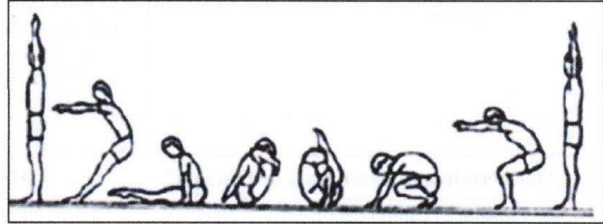


Responden a las preguntas ¿Cómo se sintieron al realizar los diversos movimientos aprendidos con rodamientos? ¿Qué otro movimiento le agregarías? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo lo superaste?

Culminada la actividad se indica que pueden refrescarse tomando agua o yendo a los servicios higiénicos.

Se indica que continuarán realizando movimientos que puedan acompañar el drill como "Voltereta hacia atrás" para ello realizan lo siguiente:

Voltereta hacia atrás: el ejercicio gimnástico de voltereta hacia atrás se realiza de espalda la colchoneta pies juntos, brazos hacia arriba para pasar a cuclillas sentado sobre los glúteos para la rodada hacia atrás. Rodando sobre los glúteos y la espalda, al mismo tiempo que se flexionan las rodillas, los codos y el cuello. Colocar las manos sobre la colchoneta y extender los codos para luego llegar de nuevo a la posición de cuclillas.



Variantes: voltereta hacia atrás con parada de manos. Combinación de ejercicios voltereta adelante seguido hacia atrás.

Responden las preguntas: ¿Te gustó realizar rodamientos hacia atrás? ¿Fue fácil de hacer los movimientos? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué otros movimientos de drill conoces?

Ahora se indica que pueden juntar los dos movimientos aprendidos de volteretas hacia adelante y hacia atrás.

CIERRE:


Para la actividad final se propone presentar los movimientos aprendidos y que hayan agregado nuevos movimientos, se indica que pueden hacer su drill acompañados con música.

Realizamos un breve recuento de la sesión y responden las siguientes interrogantes: ¿Qué actividades realizamos?; ¿Qué movimientos realizaron para el drill?; ¿fueron fáciles de realizar?; ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué otros movimientos agregaron al drill? ¿para qué me sirve lo aprendido?




PROF. SHERLY HERMOSILLA FALCON
TESISTA


PROF. NÉLCIA HERMOSILLA FALCON
TESISTA


PROF. FELISA ESPINOZA SANTACRUZ
TESISTA



SESION DE APRENDIZAJE N° 06

I. Título de la sesión: Movimientos de rodamiento y de reptar
Grado y sección: 1°
Integrantes: Sherly Hermosilla Falcon Nelcia Hermosilla Falcon Felisa Espinoza Santacruz

II. Propósitos de aprendizaje.

Área	Competencia/ Capacidad	Campo temático	Desempeños	Evidencias de aprendizaje /Inst. de valoración
EF	1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 1.1. Comprende su cuerpo. 2. Asume una vida saludable. 2.2. Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida 3. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices. 3.1. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Movimientos de rodamientos y reptar.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas, mediante movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades. - Regula su esfuerzo en la práctica de actividades lúdicas y reconoce la importancia del autocuidado para prevenir enfermedades. - Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en juegos diversos, movimientos como reptar, de rodillas, de cuclillas, gateando, rodamientos teniendo en cuenta posturas adecuadas y respeta las reglas de juego. - Lista de cotejos

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	Materiales o recursos a utilizar
➤ Preparar el campo deportivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tizas ➤ Colchonetas

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

<p>INICIO</p> <p>En grupo clase</p> <p>Saludamos a los niños y niñas, los guiamos al campo deportivo.</p> <p>Realizan la siguiente actividad: Corren alrededor del campo deportivo y se pide que imiten los movimientos de los animalitos como un lagarto, gusanito, tortuga.</p> <p>Responden las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron realizar esos movimientos? ¿Cómo se desplazaron? ¿Qué es reptar? ¿Para realizar esos ejercicios tuvieron que arrastrarse?</p> <p>Se comunica el propósito de la sesión:</p> <p style="text-align: center;">HOY REALIZAMOS DIVERSOS MOVIMIENTOS COMO REPTAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionan normas de convivencia que permitirán una adecuada participación durante el desarrollo de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respetar a nuestros compañeros. ➤ Trabajo en equipo
--



DESARROLLO:

Se invita a realizar diversos ejercicios donde realicen movimientos de reptar como el juego del "Cocodrilo":

Cocodrilo. En la mitad del campo, se dibujan dos líneas paralelas a 2 metros de distancia, a modo de río. Dentro del río, se pone el que se queda al final. El resto de niños, se colocan a un lado del río. Para poder pasar al otro lado, tienen que gritar "Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos pasar? El que se queda dentro del río, dice "SÍ", y los niños pasarán caminando como un cocodrilo al otro lado del río. El que es atrapado por el cocodrilo, se queda de cocodrilo.

Responden a las preguntas ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos de un cocodrilo? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo los superaron?

Culminada la actividad se pide que se refresquen tomando agua o yendo a los servicios higiénicos.

Se indica que continuarán realizando movimientos mediante el juego "El rey" para ello realizan lo siguiente:

El rey

Todos los estudiantes corren libremente por el campo. Uno de ellos es el rey y adopta diferentes posturas corporales en equilibrio y el resto de los compañeros lo imitan. El estudiante que lo hace mejor se convierte en el rey.

Variante: antes de adoptar la postura del rey nos desplazamos saltando, reptando, gateando.

Responden las preguntas: ¿Te gustó realizar el juego? ¿Fue fácil de hacer los movimientos que pedía el rey? ¿Qué dificultades tuvieron?

CIERRE:

Se realiza la actividad de cierre "Dulces sueños"

Dulces sueños

Los estudiantes se acuestan sobre las colchonetas en posición fetal imaginando que duermen.

Cuando el profesor dice: "¡Buenos días!", todos se estiran y cuando dice: "¡Buenas noches!", vuelven a la posición inicial.

Se recuerda junto con los niños las actividades que hicieron en esta sesión, en la que pusieron en práctica, a través del movimiento, posturas que ya sabían (echado, de pie, sentado, arrodillado...).

Se indica que la práctica de una adecuada posición del cuerpo, al adoptar una postura, ayudará a mejorar en el rendimiento de actividades físicas, por ejemplo al caminar, saltar, incluso al reptar, etc.

Realizamos un breve recuento de la sesión y responden las siguientes interrogantes: ¿Qué actividades realizamos?; ¿Qué movimientos realizaron para moverse reptando?; ¿fueron fáciles de realizar?; ¿Qué dificultades tuvieron? ¿para qué me sirve lo aprendido?





PROF. SHERLY HERMOSILLA FALCON
TESISTA



PROF. NELCIA HERMOSILLA FALCON
TESISTA



PROF. FELISA ESPINOZA SANTACRUZ
TESISTA



SESION DE APRENDIZAJE N° 07

I. Título de la sesión: Jugamos habilidades de resistencia y flexibilidad al correr

Grado y sección: 1°

Integrantes: Sherly Hermosilla Falcon
Nelcia Hermosilla Falcon
Felisa Espinoza Santacruz

II. Propósitos de aprendizaje.

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje /Inst. de valoración
E.F.	1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 1.1. Comprende su cuerpo 2. Asume una vida saludable. 2.1. Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud	<ul style="list-style-type: none"> - Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas, mediante movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades. - Explica la importancia de la activación corporal (calentamiento) y psicológica (atención, concentración y motivación) antes de la actividad lúdica, e identifica los signos y síntomas relacionados con el ritmo cardíaco, la respiración agitada y la sudoración, que aparecen en el organismo al practicar actividades lúdicas 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza sus desplazamientos y giros, coordinando sus movimientos motora gruesa para crear una secuencia de movimientos. - Escala de valoración

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona y acondiciona el espacio o campo deportivo para desarrollar la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. - Busca información sobre las actividades o juegos que se desarrollan en esta sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Campo deportivo - Tiza - Pelotas

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

INICIO

Se propone el juego "Se hunde el barco"

1. Se delimita una zona en el área de juego que se transformará en el "bote salvavidas". Está debe ser lo suficientemente grande como para contener a todos los participantes.
2. Si el juego se realiza en interior una opción es hacer que una pared sea el bote salvavidas.
3. Los niños (a una distancia de 20 metros con respecto al bote) deben correr libremente durante uno o dos minutos, o incluso más si el profesor desea realizar un ejercicio más intensivo.
4. Cuando el profesor dice: "¡se hunde el barco!". Los niños deben correr a toda velocidad hacia el bote.
5. El último en llegar queda eliminado.
6. El ejercicio se repite tantas veces como sea necesario hasta que se hayan eliminado todos los jugadores excepto uno, que será el ganador.



Se va tomando el tiempo que demoran para los estudiantes para llegar al barco, se repite la acción 5 veces.

Al terminar el juego se realizan las preguntas: "¿al correr se cansaron?, ¿Al estar cansados se demoraron en llegar al bote?, ¿Cómo podemos hacer para cansarnos menos? ¿Podemos resistir al correr?,"

Responden las preguntas: "¿Qué dificultad tuvieron en la actividad? ¿Qué habilidades motrices pusieron en práctica? ¿Por qué creen que la resistencia y flexibilidad son importantes?,"

Se comunica el propósito de la sesión: **Hoy utilizarán habilidades de resistencia y flexibilidad: al correr.**

Seleccionan normas de convivencia que permitirán una adecuada participación durante el desarrollo de la sesión:

- Respetar a nuestros compañeros.
- Compartir materiales.

DESARROLLO:

Presenta la actividad "Robar pelotas" Demostrarán resistencia y agilidad.

Se delimita el espacio donde los estudiantes se van a desplazar.

Se organizan en varios equipos de igual cantidad de participantes. Eligen a un líder por equipo.

Para realizar el juego se explica cómo se realizará la actividad:

1. El campo de juego está dividido en dos mitades iguales, y en cada una de esta área se coloca un equipo.
2. En cada una de las esquinas se marcan las "casas" (áreas delimitadas con una señal de tiza) y dentro de ellas 5 pelotas.
3. El objetivo de cada consiste en defender sus "casas" y en robar las del equipo contrario.
4. Si un jugador llega hasta una "casa" del equipo contrario sin ser tocado, se le debe permitir el regreso a su área con la pelota conquistada.
5. Todos aquellos que son tocados en el área contraria caen prisioneros.
6. El juego prosigue hasta que un equipo haya robado todas las pelotas del contrario, o hasta que todos los jugadores de un equipo hayan sido capturados.

Para dar más complejidad a la actividad se puede realizar las siguientes variantes:

Variantes:

Si se juega por tiempo, gana el equipo que al finaliza el juego haya robado un mayor número de pelotas.

Variantes:

Si se desea incrementar la demanda física, los jugadores sólo pueden desplazarse dando saltos.

Luego, se pide a los niños que te cuenten cómo realizaron la actividad que realizaron. Describen como tenían que moverse y resistir que el otro grupo quite sus pelotas, y al desplazarse con saltos tuvieron más dificultad no podían resistir mucho tiempo y se agotaban.

Se puede aprovechar minutos para poder refrescarse tomando su agua o yendo a los servicios higiénicos.

Se indica a los niños y las niñas la siguiente actividad "Negro blanco" pueden hacer uso de todo el espacio de trabajo. Se pide que se ubiquen a suficiente distancia de sus compañeros.

Se indica cómo se realizará la siguiente actividad.

1. Se divide a los jugadores en dos equipos (negro y blanco). Ambos equipos proceden a colocarse en forma paralela en el centro del campo, el equipo negro un metro por delante del equipo blanco.
2. Cuando el profesor dé la señal, el equipo negro debe correr hacia la línea de llegada, situado a unos 20 metros de distancia.
3. Al mismo tiempo el equipo blanco debe intentar atraparlos antes de que lleguen a la meta.



4. Cada jugador que el equipo blanco logra alcanzar queda eliminado y es un punto a su favor.
5. El ejercicio se repite 4 veces.

Observando el nivel de coordinación de los estudiantes, puedes complejizar la actividad, solicitándoles las siguientes variantes:

Variantes:

Cuando un jugador es tocado en lugar de ser eliminado se convierte en miembro del equipo que lo ha alcanzado, y debe perseguir a los miembros de su ex - equipo.

Variantes:

Se varía la posición inicial: puede ser sentados, en cuclillas, acostados, etc. y la forma de desplazamiento: saltando, en cuatro patas, en una pierna, etc.

Responden a las preguntas: "¿Cómo les fue en esta actividad?", "¿Qué hicieron para no permitir que el otro equipo llegue a la meta?", "¿Al correr se cansaron más?", "¿Tuvieron resistencia en sus piernas?".

CIERRE:

Reúne a los estudiantes en círculo e invítalos a participar de la actividad de cierre:

Se realiza una actividad de relajación de sus músculos "Armar una frase"

Se da las indicaciones de cómo se realizará la actividad:

1. Todos los jugadores se sientan en ronda, y el primero comienza diciendo una palabra cualquiera.
2. El niño que se encuentra a su izquierda debe repetir esa palabra, y añadir otra más, de forma tal que comience a formar una frase que será continuada a su vez por el niño sentado a su izquierda.
3. Cada niño a su turno debe repetir la frase y añadir una nueva palabra.
4. La frase formada debe tener coherencia, no puede ser un conjunto de palabras inconexas.
5. El jugador que no consiga recordar la frase o se equivoque al repetirla, abandona el círculo.
6. Gana el niño que quede cuando todos los demás hayan sido eliminados.

Se reflexiona mediante las preguntas: "¿qué tal les pareció la actividad?" "¿Qué deberían hacer para ganar? ¿por qué? ¿Se relajaron? ¿Se sienten menos cansados?"

Finaliza la sesión orientando la forma adecuada del aseo personal, considerando el uso responsable del agua.





PROF. SHERLY HERMOSILLA FALCON
TESISTA



PROF. NELCIA HERMOSILLA FALCON
TESISTA



PROF. FÉLISA ESPINOZA SANTACRUZ
TESISTA



SESION DE APRENDIZAJE N° 08



I. Título de la sesión: Nos relajamos realizando ejercicios
Grado y sección: 1°
Integrantes: Sherly Hermosilla Falcon Nelcia Hermosilla Falcon Felisa Espinoza Santacruz

II. Propósitos de aprendizaje.

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje /Inst. de valoración
E.F.	1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 1.2. Se expresa corporalmente. 2. Asume una vida saludable. 2.2. Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música, a fin de expresarse corporalmente y mediante el uso de diversos elementos. - Regula su esfuerzo en la práctica de actividades lúdicas y reconoce la importancia del autocuidado para prevenir enfermedades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta movimientos que puedan relajar su cuerpo y regula sus esfuerzos a través de ejercicios de respiración. - Escala de valoración

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> - Acondicionar el espacio donde se desarrollará la sesión de aprendizaje velando por la seguridad de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Campo deportivo - Cronometro - Colchoneta - Clips

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

<p>INICIO En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se da la bienvenida a los estudiantes indicándoles que se dirijan al campo deportivo. <p>Actividad de inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se ubican en un círculo en el centro del campo. • Presentamos El juego relajamos nuestras manos y pies • Se cierra con fuerza la mano derecha, y se aguanta contando despacio y mentalmente hasta 5. A continuación, abrir la mano con fuerza lo máximo posible, contando hasta 5. Se repite el ejercicio 3 veces. Finalmente se deja sentir la mano relajada. El ejercicio se repite igual con la mano izquierda. • A continuación, se relajan los pies de la misma manera. Se intenta cerrar al máximo los dedos del pie derecho, contando hasta 5; seguidamente se abren con fuerza lo máximo posible. Se repite el ejercicio 3 veces. Finalmente se deja descansar el pie. El ejercicio se repite igual con el pie izquierdo. • Responden las preguntas: "¿Fue fácil de cerrar las manos con fuerza? ¿Por qué? ¿Al abrir sus manos que sintieron? ¿Se relajaron con el juego?" • Comunicamos el propósito de la sesión: <p>Hoy realizamos ejercicios de relajación</p>



- Se acuerda las normas de convivencia:

✓ Respetar a nuestros compañeros.

Compartir materiales.

DESARROLLO:

- Realizan los siguientes ejercicios de relajación:

1. RELAJAR EL CUELLO

- El niño está sentado o de pie.
- Sin forzar y de manera muy suave (porque puede hacerse daño), el niño mueve el cuello y la cabeza de derecha a izquierda 5 veces, como si fuera el péndulo de un reloj, a razón de una vez por segundo.
- Igual, pero adelante y atrás.
- Igual, dando vueltas con la cabeza en círculos, 5 veces muy suave.

2. MOMENTO DE TRANQUILIDAD

- El niño se tumba boca arriba en el suelo (o en la colchoneta) y se le indica que vamos a medir cuanto tiempo es capaz de permanecer tranquilo, sin moverse, con los ojos cerrados.
- Se mide el tiempo que es capaz de permanecer así.
- El objetivo es que llegue a ser capaz de permanecer así tantos minutos como años tenga el niño.

- Responden las preguntas: "¿Qué sintieron al mover su cuello? ¿Cómo se sintieron al estar echados en la colchoneta?, ¿Sintieron que se relajaban?"

- Realizan las siguientes actividades:

Observa e imagina

- Escoger un objeto muy simple, por ejemplo, un clip. Observándolo durante 10 segundos aproximadamente.
- A continuación, cerrar los ojos e imaginarlo en la mente durante 10 segundos.

Imaginación

- Cerrar los ojos e imaginar una sábana blanca muy grande. En esa sábana hay un pequeño punto negro. Mentalmente acercarse y concentrarse en ese punto negro. Aproximadamente de 30 segundos a 1 minuto.
- Reflexionamos con ellos y ellas: "¿Cómo se sintieron al imaginar las indicaciones dadas?, y ¿qué dificultades se presentaron al imaginar las indicaciones?"

CIERRE:

- Se invita a los estudiantes a participar de las actividades de ejercicios de respiración:

Ejercicios de respiración

- El niño sentado o de pie.
- Le decimos "Llena los pulmones de aire despacio, contando mentalmente hasta 5".
- Cuando haya contado hasta 5, le decimos: "Ahora aguanta el aire en los pulmones, contando mentalmente hasta 5, notarás la presión del aire".
- "Suelta el aire despacio", contando mentalmente hasta 5.
- Y se repite este ejercicio 3 veces.
- Cuando el niño es mayor o ya domina la técnica, en lugar de 5, se pide que cuenta hasta 10.
- Reflexionamos con los niños y niñas: ¿Qué les pareció los ejercicios de relajación? ¿Qué es lo que sucedía cuando seguían las indicaciones de la maestra? ¿Qué sucede al estar relajados?

Finaliza la sesión guiando el adecuado aseo de manos, así como el uso responsable del agua.




PROF. SHERLY HERMOSILLA FALCON

TESISTA


PROF. MELCIA HERMOSILLA FALCON

TESISTA


PROF. FELISA ESPINOZA SANTACRUZ

TESISTA



SESION DE APRENDIZAJE N° 09

I. Título de la sesión: Realizamos movimientos rítmicos entonando canciones.
Grado y sección: 1°
Integrantes: Sherly Hermosilla Falcon Nelcia Hermosilla Falcon Felisa Espinoza Santacruz

II. Propósitos de aprendizaje.

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje /Inst. de valoración
E.F.	1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 1.1. Comprende su cuerpo.	- Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas mediante movimientos coordinados utilizando la música según intereses, necesidades y posibilidades.	- Explora sus desplazamientos y coordina sus movimientos con secuencias para expresar sus ideas y emociones según el ritmo musical. - Lista de cotejo

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar el ambiente para la realización de los ejercicios físicos. - Preparar un equipo de sonido - Preparar cd con música de Huaylas o festejo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Equipo de sonido - Cinta adhesiva - Globo de carnaval (5 cm) - Pabito, pasador o cuerda de 30 cm - Pandereta

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

INICIO

- Se saluda a los estudiantes y los invitamos al campo deportivo, se motiva con la canción: "Un tallarín" (Se pide que se muevan según lo que indica la canción)

"Un tallarín"
Un tallarin, un tallarin
que se mueve por aqui
que se mueve por alla
todo pegotado
con un poco de aceite
con un poco de sal
Y te lo comes tú.

- Se forman en un círculo y responden las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido al moverse? ¿Qué partes de su cuerpo han movido para seguir el ritmo de la canción?
- Escuchan música (huayno y/o festejo) e invitamos a moverse libremente. Se observa a las y los estudiantes en sus movimientos.
- Se reúnen nuevamente y los felicitamos por las ganas con las que han bailado.
- Actividad de inicio
- Se menciona que la siguiente actividad se llama "Huaylas carnavalesco"... se pregunta ¿de qué creen que se trate el juego?
- Se entrega un pedazo de cuerda, o pabito y un globo de carnaval a cada estudiante.



- Se delimita la zona de juego en un cuadrado de 6 m x 6 m demarcado por los conos.
- Indicamos a los estudiantes que se queden dentro de la zona demarcada.
- Inflan el globo y lo atan a un extremo del cordel. Con el otro extremo deberán amarrarlo a su tobillo.
- Se menciona que al escuchar la música todos empezarán a bailar al ritmo del huaylas, intentando pisar el globo del compañero, a la vez de evitar que pisen el suyo.
- Cuando pare la música todos deberán quedarse quietos y los niños que se quedaron sin globo se colocarán a los laterales del campo, intentando desde ahí, pisar el globo de alguno de sus compañeros. Finaliza el juego cuando todos se hayan quedado sin globos.
- Responden las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció trabajar con música? ¿Qué movimientos crearon para pisar el globo? ¿Cómo fueron estos movimientos?
- Se comunica el **propósito de la sesión:**

Hoy nos divertimos al ritmo de la música siguiendo movimientos con secuencias

- Se revisa con los estudiantes las normas de convivencia que les trabajar en un clima favorable

❖ Respetar a nuestros compañeros.

DESARROLLO:

Actividad de desarrollo

En grupo

- Se agrupan a los estudiantes en el centro del campo, con espacio suficiente entre unos y otros para no tocarse ni golpearse.
- Se comunica que la siguiente actividad se llama **"A marcar el ritmo"**.
- Explicamos que la actividad consiste en utilizar las partes de su cuerpo para hacer diferentes sonidos.
- Descubren y emiten sonidos tocando su cuerpo, por ejemplo: haciendo palmadas. Se pregunta ¿Con qué otra parte del cuerpo lo pueden hacer? Se da minutos para que descubran nuevos movimientos.
- Se menciona el nivel de dificultad y regla:
- Se identifica al estudiante o los estudiantes que expresen mejor la emoción para que todo el grupo imite el sonido que realizó.
- Responden a las preguntas ¿Y si lo hacemos desplazándonos del lugar?, ¿cómo lo haríamos?.
- Se reflexiona con los estudiantes: "¿Cómo te hizo sentir los movimientos que realizaste? ¿Qué otra regla o condición le agregarías a esta actividad para seguir divirtiéndonos?". Se selecciona una o dos propuestas de los estudiantes para que lleven a cabo su aplicación.

Si se observa que los estudiantes se encuentran muy agitados por la actividad, se indica algunos ejercicios de respiración y/o se da unos minutos para que se rehidraten.

- Para la siguiente actividad se reúne a los estudiantes e indican que elijan a su pareja.
- Se indica que cada pareja se ubique en diferentes espacios y a suficiente distancia de los demás compañeros.



- Se explica que se pondrán de acuerdo para saber quien inicia, ya que la actividad consiste en que un compañero realizará diferentes movimientos y su otro compañero o compañera lo debe imitar. Luego cambian de roles.
- Se pregunta a los niños y niñas: "¿Qué nombre le pondríamos al juego?". Junto a los estudiantes se decide los nombres sugeridos para esta actividad, que guarden relación con lo que están haciendo (quizás nazcan ideas como: "El espejo", "El imitador", "Mira cómo me muevo", entre otras).



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA



- Después, se indica que agregarán el sonido de una pandereta. El niño o niña que le toca iniciar debe procurar que sus movimientos vayan al compás de ese sonido. Luego cambian de roles.
 - Se reflexiona con ellos mediante las preguntas: ¿Cuándo imitabas a tu compañero, imitabas sus movimientos completamente igual? ¿Por qué? ¿Qué crees que expresaba tu compañero/a con esos movimientos?
 - Se comenta que seguirán trabajando en parejas, pero esta vez lo harán con música.
 - Se indica que la siguiente actividad es **"Bailamos el mismo ritmo"**
 - Al igual que en la actividad anterior, se dice que uno se moverá, mientras el otro lo imitará.
 - Se reproduce la música: "Mix Costa, Sierra y Selva", lo podrás encontrar en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=yEp3gzb-gU0>
 - Se entrega a cada niño un pañuelo o un pompón u otro material que le permita moverse cómodamente.
 - Se indica que la actividad finaliza al terminar la melodía.
 - Se explica a los estudiantes que deben ser muy observadores con sus compañeros. Esta vez, no sólo basta con imitar sus movimientos, sino además sus gestos y formas de moverse.
- Se brinda unos minutos para que se pongan de acuerdo en parejas para saber quién empieza.

CIERRE:

"La tormenta"

- Para esta actividad se pide a los estudiantes que se sienten por diferentes partes del campo. Debe haber suficiente espacio entre ellos y ellas para evitar golpearse.
- Se explica que todos van a jugar a la tormenta, pero primero deben escuchar las indicaciones. Describimos cómo es el paso de una tormenta.
- Se moverán de mil maneras en tu sitio agitando los brazos de un lado a otro.
- Deben imaginar lo que les vayas indicando: que llueve y se mojan, la caída de un trueno o un relámpago.
- Y cuando acabe la tormenta deben caer en el suelo agotados y descansar.
- Cuando se encuentren quietos o relajados se ponen de pie con suavidad.

En grupo clase

- Responden a preguntas: ¿Qué movimientos nuevos hicieron para seguir el ritmo de la música? ¿Coordinabas tus movimientos con tu compañero?, ¿y con la música? ¿Todos se mueven igual? ¿Cómo te sentiste al ser la tormenta?"

Se finaliza la sesión guiando el adecuado aseo de manos, así como el uso responsable del agua

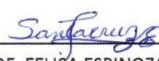




PROF. SHERLY HERMOSILLA FALCON
TESISTA



PROF. MELCIA HERMOSILLA FALCON
TESISTA



PROF. FELISA ESPINOZA SANTACRUZ
TESISTA



SESION DE APRENDIZAJE N° 10



I. Título de la sesión: Realizan movimientos rítmicos utilizando sus habilidades y emociones.

Grado y sección: 1°

Integrantes: Sherly Hermosilla Falcon
Nelcia Hermosilla Falcon
Felisa Espinoza Santacruz

II. Propósitos de aprendizaje.

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje /Inst. de valoración
E. F.	<p>1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>1.1. Comprende su cuerpo.</p> <p>1.2. Se expresa corporalmente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas, mediante movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades. - Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música, a fin de expresarse corporalmente y mediante el uso de diversos elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordina sus movimientos, utiliza sus habilidades motrices básicas (desplazamientos y giros) y se orienta en el espacio al ejecutar una presentación de secuencias de movimiento con el ritmo musical de su elección expresando ideas y emociones. - Lista de cotejo

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona y acondiciona un espacio bajo techo y con una buena acústica, puesto que en esta ocasión reproducirás sonidos. 	<ul style="list-style-type: none"> - 3 equipos de sonido - 10 pistas musicales - Listón o cinta de papel de un 1 m de largo.

III. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

INICIO

En grupo clase

Actividad de inicio

- Se reúnen en un semicírculo y se da la bienvenida a la clase.
- Se realiza junto a ellos la secuencia rítmica musical que aprendieron la última clase. Diles que utilicen la secuencia de movimientos que crearon. Se brinda unos minutos.
- Luego de realizar las secuencias rítmicas, responden a las preguntas; ¿Qué es lo primero que harían al organizarse? ¿Qué tomarían en cuenta para seguir una secuencia rítmica? ¿Utilizarían materiales auxiliares?.
- Se comunica el **propósito de la sesión:**

Hoy crean una secuencia rítmica musical, expresando en ella ideas y emociones

- Proponen normas de convivencia para el desarrollo de la sesión:

- Respetar a nuestros compañeros.

DESARROLLO:



Actividad de desarrollo

- Se divide la clase en 3 grupos.
- Se comenta que cada grupo deberá crear una secuencia rítmica luego de elegir una de las 10 pistas que la maestra deberá de tener lista con anticipación (la pista musical no debe durar menos de 60 segundos ni más de 90 segundos).
- Eligen el uso de materiales auxiliares como pelotas, cuerdas, picas, entre otros.
- Crean la secuencia rítmica musical en grupo, por lo que deberán ponerse de acuerdo.
- Se orienta con estos criterios para llegar a un consenso:
 - Los acuerdos se toman buscando el bien común y teniendo en cuenta a todos.
 - Es importante decidir cómo se llegará a tomar la decisión final (por decisión unánime, por mayoría, juicio de un líder, entre otros).
 - Todas y todos participan dando sus opiniones y sugerencias.
 - Todas las inquietudes y sugerencias deben ser analizadas como una posible solución.
- Se les acompaña todo el tiempo para resolver las dudas e inquietudes que podrían surgir durante la creación de la secuencia rítmica musical.
- Cuentan con todos los recursos a disposición de los estudiantes.
- Se da el espacio para que cada grupo cree su secuencia rítmica en consenso; sin embargo, es importante que la maestra acompañe para darles alguna orientación cuando ello lo amerite.
- Se monitorea el avance de cada grupo por separado, haciendo las retroalimentaciones necesarias.
- Se reúnen en círculo y responden a las preguntas: ¿Han logrado determinar cuál es el mensaje que quieren transmitir? ¿Ya tienen determinados los movimientos para la secuencia rítmica? ¿Hay ajustes por hacer? ¿Cuáles son las dificultades que tienen como pendiente a superar? ¿Necesitan algún recurso o material extra?
- Durante el proceso de reflexión se guía asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.
- Terminado el tiempo de la organización de sus movimientos rítmicos secuenciados, se realiza un ensayo general. Establecen el orden de salida por cada grupo.
- Después de ver la presentación de todos los grupos, se da la retroalimentación.
- Luego de la retroalimentación diles que cuentan con un tiempo de 10 minutos finales para ultimar algunos detalles de la secuencia rítmica musical.
- Se comunica el desarrollo de la siguiente actividad para coordinar sus movimientos rítmicos secuenciados: Al son de la cinta
- De acuerdo con el ritmo musical del agrado de los niños y niñas hacen movimientos con la cabeza, cintura, cadera, hombros, piernas, balancéate o brinca, y al mismo tiempo mueve la cinta. El reto consiste en no dejar de mover la cinta y hacerlo al ritmo de la música. Además puedes representar con tu cuerpo el movimiento de la cinta de tu compañero.



- Se reflexiona con ellos mediante las preguntas: ¿Qué movimientos realizaste con la cinta? ¿Por qué? ¿En tu equipo realizaron movimientos secuenciados?

Puede ser momento oportuno para que puedan hidratarse e ir a los servicios higiénicos.

CIERRE:

- Se comunica la siguiente actividad para coordinar sus movimientos rítmicos secuenciados: Sílabas en movimiento



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA



- Se comunica que un jugador menciona una palabra enfatizando sus sílabas y acompañándolas con movimientos lentos o rápidos, de tal manera que en cada sílaba utiliza diferentes partes del cuerpo, por ejemplo:
Calavera
CA: movimiento de la cabeza.
LA: paso al frente con pie derecho.
VE: mano izquierda en la cintura.
RA: brazo derecho extendido hacia arriba.
- Otra manera es realizar movimientos con materiales como pelota, bastones, etc.
- Cada participante tiene que continuar la secuencia rítmica sin equivocarse.
- Se reúnen a los estudiantes en círculo y se dialoga con ellos y ellas de las secuencias rítmicas que crearon. En este sentido, se recoge las opiniones y aportes de cada estudiante, así también, se les felicita por sus esfuerzos y por trabajar en equipo, buscando el mejor desempeño.

En grupo clase

- Responden a preguntas: ¿Qué movimientos rítmicos crearon? ¿Coordinabas tus movimientos con tu compañero?, ¿y con la música? ¿Todos se mueven igual? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?.
- Se finaliza la sesión guiando el adecuado aseo de manos, así como el uso responsable del agua.


PROF. SHERLY HERMOSILLA FALCON
TESISTA


PROF. NELCIA HERMOSILLA FALCON
TESISTA


PROF. FELISA ESPINOZA SANTACRUZ
TESISTA



FOTOGRAFIAS























ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los **VEINTICINCO** días del mes de **AGOSTO** del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según **Resolución N°1612-2022-UNHEVAL-FCE/D** de fecha **21 de agosto** del año dos mil veintidós:

Dr. Omar CONTRERAS CANTO	PRESIDENTE
Mg. Caleb MIRAVAL TRINIDAD	SECRETARIO
Mg. Irma EGOAVIL MEDINA	VOCAL
Mg. Orlando HERRERA SOLORZANO	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del **Dr. Lolo PEREZ NAUPAY**; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en **Educación Física**; **Sr(a): Nelcia HERMOSILLA FALCON** procedió a sustentar su Tesis titulada: **EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA, 2018**, inició el proceso de sustentación a las 13.00 horas y concluyó a las 15.00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

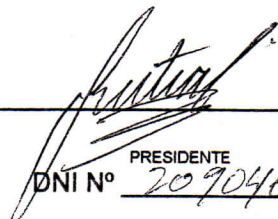
.....

.....

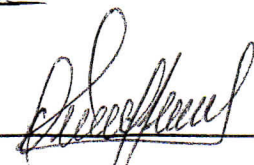
.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Quince (15), por lo que se declara Aprobado por Unanimidad

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.


 PRESIDENTE
 DNI N° 20904632


 SECRETARIO
 DNI N° 22468212


 VOCAL
 DNI N° 22914738



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los VEINTICINCO días del mes de AGOSTO del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según Resolución N°1612-2022-UNHEVAL-FCE/D de fecha 21 de agosto del año dos mil veintidós:

Dr. Omar CONTRERAS CANTO	PRESIDENTE
Mg. Caleb MIRAVAL TRINIDAD	SECRETARIO
Mg. Irma EGOAVIL MEDINA	VOCAL
Mg. Orlando HERRERA SOLORIZANO	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del Dr. Lolo PEREZ NAUPAY; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en Educación Física; Sr(a).: **Sherly HERMOSILLA FALCON** procedió a sustentar su Tesis titulada: **EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA, 2018**, inició el proceso de sustentación a las 13.00 horas y concluyó a las 15.00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

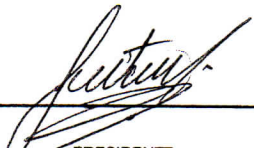
.....


.....


.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Quince (15), por lo que se declara aprobado por unanimidad

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.


 PRESIDENTE
 DNI N° 20904632


 SECRETARIO
 DNI N° 22468212


 VOCAL
 DNI N° 22414238



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la Facultad de Ciencias de la Educación a los VEINTICINCO días del mes de AGOSTO del año dos mil veintidós, reunidos en la plataforma virtual de Cisco Webex de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; los miembros del Jurado conformado por docentes ordinarios acreditados según Resolución N°1612-2022-UNHEVAL-FCE/D de fecha 21 de agosto del año dos mil veintidós:

Dr. Omar CONTRERAS CANTO	PRESIDENTE
Mg. Caleb MIRAVAL TRINIDAD	SECRETARIO
Mg. Irma EGOAVIL MEDINA	VOCAL
Mg. Orlando HERRERA SOLORIZANO	ACCESITARIO

Con el asesoramiento del Dr. Lolo PEREZ NAUPAY; el (la) aspirante a optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en Educación Física; Sr(a).: Felisa SANTACRUZ ESPINOZA procedió a sustentar su Tesis titulada: EFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 3215-CHORAS-YAROWILCA, 2018, inició el proceso de sustentación a las 13.00 horas y concluyó a las 15.00 horas.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del aspirante, teniendo presentes los criterios siguientes:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Presentación | (0-2) |
| 2. Exposición | (0-3) |
| 3. Dominio del tema | (0-5) |
| 4. Aportes y originalidad | (0-3) |
| 5. Defensa de la tesis | (0-5) |
| 6. Dicción y dominio del escenario | (0-2) |

Observaciones:

.....


.....

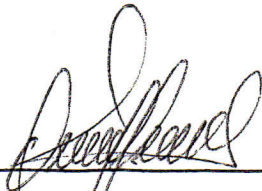
.....

Quedando el/la aspirante con la nota de: Catorce (14), por lo que se declara aprobado por unanimidad

Con lo cual, se dio por concluido el presente acto académico, firmando los miembros del Jurado en señal de conformidad.


 PRESIDENTE
 DNI N° 20904632


 SECRETARIO
 DNI N° 22468212


 VOCAL
 DNI N° 22914238



RESOLUCIÓN Nº 1100-2018-UNHEVAL-FCE/D

Cayhuayna, 30 de julio de 2018.

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución Nº 052-2016-UNHEVAL/CEU recibido el 02.SET.2016 se Proclama y Acredita a partir del 02 de setiembre del 2016 al 01 de setiembre del 2020, la elección del Dr. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO como Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación;

Que, mediante Oficio Nº 876-2018-UNHEVAL-FCE-UPSA/D, recibido el 26/07/18, el Director de la Unidad de Producción y Servicios Académicos, remite el Oficio Nº 653-2018-UNHEVAL-FCE-PSE/CA y la solicitud del (a) alumno (a) **Nelcia HERMOSILLA FALCON, Sherly HERMOSILLA FALCON y Felisa SANTACRUZ ESPINOZA** quienes solicitan designación de asesor y propone al **Mg. Lolo PEREZ NAUPAY**, de la tesis titulada: **EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA,2018;**


Que de acuerdo al Art. 10º del Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad, es pertinente atender lo solicitado por el (los) interesado(s), **Nelcia HERMOSILLA FALCON, Sherly HERMOSILLA FALCON y Felisa SANTACRUZ ESPINOZA** de la Mención **Educación Física**, con lo cual inician su trámite para optar el Título de Segunda Especialidad;

Estando dentro de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, en concordancia con la Ley Universitaria Nº 30220 y el Estatuto reformado de la UNHEVAL;

SE RESUELVE:

- 1º **DESIGNAR** al **Mg. Lolo PEREZ NAUPAY**, como Asesor de Tesis colectiva titulada: **EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA,2018**, presentada por los alumnos: **Nelcia HERMOSILLA FALCON, Sherly HERMOSILLA FALCON y Felisa SANTACRUZ ESPINOZA** del Programa de Segunda Especialidad de la Mención: **Educación Física**, por lo expuesto en los considerandos de la presente Resolución.
- 2º **DAR A CONOCER** la presente resolución a los interesados para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.


Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
Decano



C.c.-
Asesor/Interesados/Archivo



CONSTANCIA N°0011-2021-UNHHEVAL-FCE/UI

CONSTANCIA DE APTO DE SIMILITUD

LA DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN:

Hace constar que:

- Sherly HERMOSILLA FALCON
- Nelcia HERMOSILLA FALCON,
- Felisa SANTACRUZ ESPINOZA

Autores del borrador de la tesis, titulado:

EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA, 2018. Programa de Segunda Especialidad Profesional con mención en Educación Física

Han obtenido, un reporte de similitud general del **4%** con el aplicativo **TURNITIN**, porcentaje de similitud permitido, para tesis de pregrado. En consecuencia, es **APTO**. Se adjunta el reporte de similitud

Se expide la presente constancia, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 20 de noviembre de 2021



Dr. Zósimo Pedro Jacha Ayala
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación



BORRADOR DE TESIS FINAL ANTIPLAGIO.pdf

20 nov 2021

26212 palabras/140756 caracteres

Sherly HERMOSILLA FALCON

EFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUES...

Resumen de fuentes

4%

SIMILITUD GENERAL

Rank	Source	Similarity
1	repositorio.unheval.edu.pe INTERNET	<1%
2	repositorio.espe.edu.ec INTERNET	<1%
3	docplayer.es INTERNET	<1%
4	www.scribd.com INTERNET	<1%
5	lei-cedile.pucmm.edu.do INTERNET	<1%
6	www.slideshare.net INTERNET	<1%
7	1library.co INTERNET	<1%
8	repositorio.unsa.edu.pe INTERNET	<1%
9	repositorio.ucv.edu.pe INTERNET	<1%
10	Universidad Católica de Trujillo on 2021-05-20 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
11	repositorio.unap.edu.pe INTERNET	<1%
12	www.dspace.uce.edu.ec INTERNET	<1%
13	Universidad Católica Los Angeles de Chimbote on 2020-02-08 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
14	repositorio.uladec.edu.pe INTERNET	<1%
15	Diego Martín Retuerto, Iker Ros Martínez de Lahidalga, Irantzu Ibañez Lasurtegui. "Disruptive Behavior Programs on Primary School Students: A Systematic Review", European Journal of Investigation in He... CODENREF	<1%
16	Universidad Católica de Santa María on 2017-05-18 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
17	repositorio.puce.edu.ec INTERNET	<1%
18	repositorio.uncp.edu.pe INTERNET	<1%
19	scielo.sld.cu INTERNET	<1%
20	www.cpepunheval.edured.pe INTERNET	<1%
21	Universidad Alas Peruanas on 2019-09-15 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
22	Universidad Católica Los Angeles de Chimbote on 2021-05-25 TRABAJOS ENTREGADOS	<1%
23	hdl.handle.net INTERNET	<1%
24	repositorio.unamba.edu.pe INTERNET	<1%
25	zagan.unizar.es INTERNET	<1%

ANEXO 2

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRONICAS DE 2DA ESPECIALIDAD

IDENTIFICACIÓN PERSONAL (especificar los datos de los autores de la tesis)

Apellidos y Nombres: HERMOSILLA FALCON NELCIA
 DNI: 42450816 Correo Electrónica: nelciahermosilla24@gmail
 Teléfonos: casa _____ Celular 969465055 Oficina _____
 Apellidos y Nombres: HERMOSILLA FALCON, SHERLY
 DNI: 72252082 Correo Electrónica: Sherlyhf.10@gmail.com
 Teléfonos: casa _____ Celular 914456713 Oficina _____
 Apellidos y Nombres: SANTACRUZ ESPINOZA, FELISA
 DNI: 22488841 Correo Electrónica: Felisa.se.2022@gmail.com
 Teléfonos: casa _____ Celular 942 185004 Oficina _____

1. IDENTIFICACIÓN DE TESIS

SEGUNDA ESPECIALIDAD
<u>CIENCIA DE LA EDUCACIÓN</u>
FACULTAD DE: <u>EDUCACIÓN FÍSICA</u>
E.P : _____

Título Profesional Obtenido:

Título De La Tesis

EFFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E.32215 - CHORAS-YAROWILCA, 2018.

Tipo de acceso que autoriza (n) el (los) autor (es)

Marca "x"	Categoría de acceso	Descripción del acceso
<input type="checkbox"/>	Público	Es público y accesible al documento de texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
<input type="checkbox"/>	Restringido	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, más no al texto completo.

Al elegir la opción "público", a través de la presente autorizo o autorizamos teléfonos: casa de manera gratuita al Repositorio Institucional – UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el portal web repositorio. unheval.edu.pe. un plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o gravarla, siempre en cuando se respete la autoridad y sea citada correctamente.

En caso haya (n) marcado la opción "restringido", por favor detallar las razones por las que eligió este tipo de acceso.

Asimismo, pedimos indicar el período de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido.

- () 1 año
- () 2 años
- () 3 años
- () 4 años

Luego del período señalado por usted (es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

Fecha de firma: 12 DE SEPTIEMBRE DEL 2022



Firma del autor y/o autores



Firma del autor y/o autores



Firma del autor y/o autores